

GUÍA DE
AUTOAPRENDIZAJE
**DISEÑO DE
ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS
PARA EL TALLER
DE DISEÑO**

en
cua
dre

ASOCIACIÓN
MEXICANA
DE ESCUELAS
DE DISEÑO
GRÁFICO

Elaboración:
Mtra. Guadalupe Eugenia Nogueira Ruiz

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

- 8 DISEÑADOR, PROCESO DE DISEÑO Y PRODUCTO DE DISEÑO
 - 9 EL PROFESOR EN LOS TALLERES DE DISEÑO
 - 10 LOS GRUPOS DE TALLERES DE DISEÑO COMO COMUNIDADES DE APRENDIZAJE
 - 12 ANÁLISIS DE LA PRÁCTICA DOCENTE
- ## TEORÍAS IMPLÍCITAS
- ## VISIÓN TEÓRICA DEL DISEÑO
- 13 INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA
 - 14 LA IMPORTANCIA DEL DOCENTE EN LA INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA
- ## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
- 15 DIAGNÓSTICO
 - 16 DIAGRAMA
- ## SELECCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
- 17 FICHA DE ESTRATEGIA
 - 21 BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA

**en
cua
dre**

INTRODUCCIÓN

La **oportunidad de desarrollar una labor educativa**, trae compromisos de formación que hay que tener presentes. Además de algunas características de su personalidad, la disposición plena al acto de enseñar, de comunicar y contagiar a los estudiantes del gusto del saber, **el profesor requiere tener la vocación para serlo.**

Todo el quehacer educativo para la formación de los estudiantes, los planes curriculares y programas, recaen de manera única sobre el quehacer del profesor, la base de todo es él, he ahí su importancia y valor.

Educación es primeramente un acto humano que se da entre humanos. La finalidad de educar es formativa, **prepara para la vida.**

Este acto de educar, más la experiencia, madurez y conocimiento de vida y profesional del profesor, lo convierte en un profesor convencido y comprometido, así el enseñar y aprender de la enseñanza, **se convierte en una pasión.**

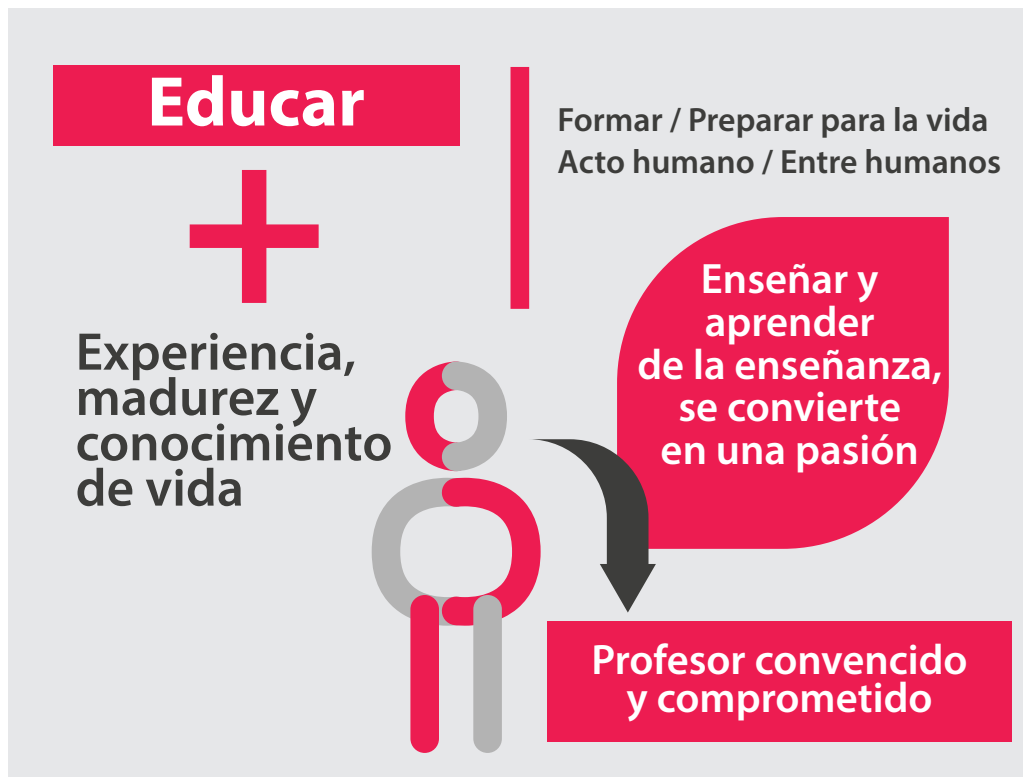


Ilustración 1

Las características que a continuación se enlistan para el desempeño docente, exigen del profesor mucho esfuerzo, que sólo teniendo la vocación podrá tener disposición y voluntad para desarrollarlas.

Un profesionalista de la educación debe:

1. Ser una persona comprometida con el conocimiento actualizado.
2. Lograr que el estudiante domine lo básico y quede dispuesto para seguir en ascenso constante. Conducir al estudiante en busca del saber y enseñarlo a esforzarse por adquirirlo.
3. Tener presente que el saber implica el conocimiento y su aplicación para hacer algo.
4. Tener una actitud innovadora procurando adaptarse a los métodos modernos.
5. Preocuparse por corregir en los jóvenes: la ignorancia, la superficialidad y la inexperiencia

6. Tiene que actuar como actor ante su auditorio, como guía frente a su grupo y como jefe militar frente a su tropa. Complaciente en el primer caso, convincente en el segundo y cordialmente firme en el último.
7. Tener el saber, un saber general que le permita dominar el panorama completo del ámbito total de la actividad humana.
8. Practicar junto con los estudiantes la aplicación del conocimiento.
9. Coadyuvar a la creciente madurez de sus discípulos, por lo que necesita vivir activamente en constante expansión conectando siempre la vida social con la del centro de estudios.
10. Poseer las cualidades fundamentales de un buen profesor:
 - La memoria
 - La fuerza de voluntad
 - La bondad.
 - Debe tener claro su responsabilidad y las exigencias de su formación y labor como el recurso humano motivado, valorado y plenamente desarrollado.

DISEÑADOR, PROCESO DE DISEÑO Y PRODUCTO DE DISEÑO

Los talleres de diseño tienen una gran complejidad en su desarrollo, si se considera que los estudiantes están en plena formación como diseñadores, que necesitan desarrollar y ampliar sus capacidades, habilidades, conocimientos, competencias, emociones y disciplina de una persona especialmente creativa.

Por otro lado, y en las mismas circunstancias, los estudiantes deben conocer, comprender, practicar y comprobar las diferentes etapas y circunstancias para resolver un problema de diseño.

Y no de menor importancia, el estudiante en los talleres de diseño debe materializar, con alta calidad, las ideas de diseño en elementos gráficos con tecnología y recursos disponibles para dar la mejor respuesta al cliente potencial.

Nos preguntamos:

*¿Qué tanto interesa sólo el **producto final de diseño**?*

*¿Qué aspectos de la metodología **representa más problemas**?*

*¿**Cuánto tiempo** se destina a desarrollar la búsqueda de soluciones?*

*¿Cómo se acompaña y asesora a los estudiantes a encontrar **soluciones creativas**?*

*¿Se utiliza el **método del confesionario**?*

*¿Se utiliza el **"búscales" "por ahí vas"** para responder las dudas de los estudiantes?*

EL PROFESOR EN LOS TALLERES DE DISEÑO

Ser un profesor en los talleres de diseño, **implica un compromiso mayor**. El profesor en los talleres de diseño: observa, registra, investiga, analiza, revisa, experimenta, concluye, comparte. Se desenvuelve en tres planos: el reflexivo, conceptual y práctico. Debe guiar a los estudiantes a desarrollar su personalidad creativa, llevar a cabo un buen proceso de diseño y obtener buenos resultados en un producto de diseño.



Ilustración 2 El profesor en el taller de diseño

El docente comprometido, debe pasar por un proceso de reflexión para poder definir el método de enseñanza adecuado al contexto y características de su clase. La vida en el aula puede ser un objeto de investigación, en el campo de la interacción educativa, y con ello propiciar la mejora continua y motivación constante.

Si el profesor está convencido y comprometido con su actividad docente, buscará siempre nuevas formas de aprender y enseñar, se convierte en un profesor innovador y por lo tanto en un profesor estratega.

- Como profesor **reflexivo**
- Como profesor **innovador**
- Como profesor **estratega**

LOS GRUPOS DE TALLERES DE DISEÑO COMO COMUNIDADES DE APRENDIZAJE

Las funciones de la escuela son primeramente socializadora, ya que construye significados culturales, instructiva porque apoya los aprendizajes para el ámbito laboral; y educativa, por potenciar al sujeto en su desarrollo personal. De ahí que los grupos en los talleres de diseño se convierten en Comunidades de Aprendizajes compartidos.

Una Comunidad de Aprendizaje se entiende como el grupo de personas que aprende en común, utilizando herramientas comunes en un mismo entorno.

Dentro de esta Comunidad de Aprendizaje, el profesor de diseño es un integrante más de ella, también debe vigilar que el estudiante adquiera mayor responsabilidad de los proyectos en la medida que adquiere más experiencia.

LOS DIFERENTES ROLES Y POSTURAS DEL PROFESOR EN LOS TALLERES DE DISEÑO

En los cursos de diseño el profesor puede asumir tres roles: el de asesor, el de "corrector" y el de facilitador.

Profesor - Asesor.

Diagnostica, sugiere, dirige, ordena, revisa avances, detecta y resuelve problemas. Por lo regular trabaja de manera individual con cada uno de los estudiantes.

El profesor - "Corrector".

"Corrige errores", exige, dirige, ordena, revisa avances, dice cómo resolver problemas. Por lo regular trabaja de manera individual con cada uno de los estudiantes.

El profesor - Facilitador.

Es un mediador que: promueve, sugiere, aclara dudas, complementa, motiva, participa y actúa, planea, diseña estrategias, explora y aprende de ello junto con sus estudiantes. Exige un trabajo en grupo, propicia una Comunidad de Aprendizaje.

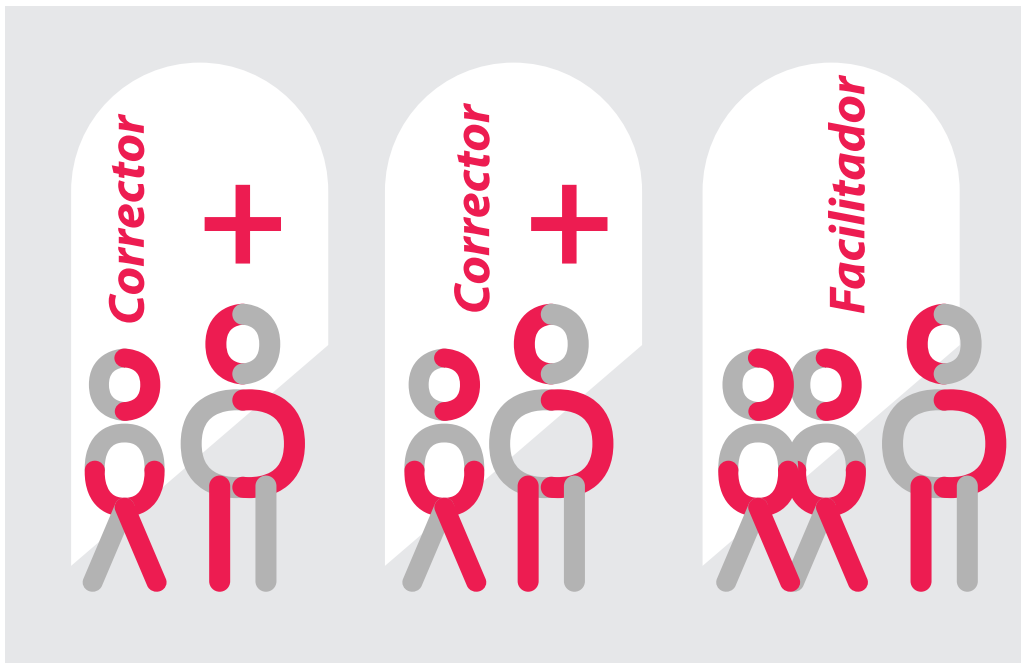


Ilustración 3 Los roles del profesor en el taller de diseño

Durante los ejercicios de diseño, los tres roles están presentes, lo importante es considerar que se debe transitar siempre en todos ellos, no estacionarse sólo en ser asesor, corrector o facilitador.

Las funciones del profesor del taller de diseño:

1. Apoyar a los estudiantes a reconocer cuándo y para qué utilizan los conocimientos que ya poseen.
2. Reconocer junto con los estudiantes las decisiones acertadas.
3. Buscar en todo momento desarrollar el pensamiento creativo.
4. Propiciar la reflexión entre los estudiantes.
5. Formar comunidades de aprendizaje y de práctica.
6. Estar dispuesto al aprendizaje mutuo.
7. Estar pendiente de los momentos del aula.
8. Socializar el aprendizaje.
9. Formación permanente del profesor.
10. Potenciar la relación sustantiva entre la información nueva y las ideas previas.
11. Reconocer y evidenciar la teoría en la práctica.
12. Clarificar las etapas de diseño.
13. Distinguir el diseñar profesionalmente, aprender a diseñar y enseñar a diseñar

ANÁLISIS DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El fin último de analizar la práctica docente, es su resignificación. Ésta se lleva a cabo de manera diaria y cotidiana en el cúmulo de actividades y acciones necesarias para el cumplimiento de planes y programas. Analizarla requiere de una disposición al autoanálisis que nos lleve a mejorar la práctica frente a grupo.

En la dimensión divergente, se hace hincapié en las características de una docencia crítica, reflexiva e intencional; en el momento convergente, se acentúan los rasgos de una docencia estructurada y operante. A través del proceso divergente-convergente se busca una práctica docente diferente, más consciente, crítica, intencional, estructurada y operante, una práctica docente resignificada, que sólo podrá construirse mediante su análisis permanente.

TEORÍAS IMPLÍCITAS

Para planear una clase, para llevarla a cabo y para afrontar las situaciones inesperadas que se presentan en el aula, los profesores echan mano de sus teorías implícitas acerca de la enseñanza. Esta perspectiva de los docentes funciona en todo momento como el marco de referencia dentro del cual comprenden e interpretan las experiencias que están viviendo y desde la cual actúan racionalmente. Se les llama teorías implícitas porque los profesores no están conscientes de ellas la mayor parte del tiempo, sino hasta que enfrentan alguna dificultad o se les pide que las expliciten.

Las teorías implícitas son las lógicas con que los individuos comprenden los eventos que perciben, y que guían las acciones de su propia conducta en el mundo (Rando y Menges 1991).

VISIÓN TEÓRICA DEL DISEÑO

El Diseño Gráfico, entendido como una disciplina que resuelve necesidades de comunicación gráfica y comprometida en aspectos culturales, antropológicos, históricos y sociales, dista mucho de un diseño estrictamente formal, requiere un conocimiento metodológico que capacite al estudiante de diseño a razonar con conocimiento y de manera argumentada ante las decisiones que toma y a dejar parte de su personalidad en cada diseño que realiza.

Si tomamos en cuenta los diferentes niveles de conocimiento, podemos revisar a cuáles de ellos llegamos en la formación de nuestros estudiantes. Si sólo nos quedamos en el nivel inferior de los instrumentos o bien llegamos al máximo nivel

Ontología - El entendido del ser.
Epistemología - Construcción del conocimiento (fundamentos y métodos)
Teoría - Desarrollo del pensamiento (leyes que ordenan fenómenos)
Metodología - Establecimiento de caminos (ciencia del método)
Técnicas - Estrategias para el proceder (procedimientos y recursos)
Instrumentos - Medios a manipular (medio para lograr un fin)

Por otro lado, el modo individual y la personalidad del estudiante en la creación de sus propios diseños, hacen que los productos creativos sean “autorretratos de su creador”. A todo esto, la importancia de provocar en nuestros estudiantes que aborden su proyecto desde su universo, su modo individual y su personalidad. Las formas de navegar de cada alumno deberán partir entonces de la historia de cada alumno. Nos distraemos más en los instrumentos y perdemos de vista el fondo.

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA

La instrumentación didáctica se entiende como el quehacer docente en constante replanteamiento, susceptible de continuas modificaciones, producto de revisiones de todo un proceso de evaluación.

Es más que una planeación de cursos, es donde se concreta la práctica docente cuyos efectos trascienden el mundo del aula para influir y ser influida por la dinámica de la institución y el entorno social en que se inserta.

Cada plan de estudios, contempla en alguna medida, estrategias específicas de instrumentación didáctica: cursos, talleres, seminarios, etc. Ésta es una clasificación de primer orden.

Sin embargo, cada curso, taller, seminario debe reflejar de manera operativa los objetivos, desempeños o competencias que se pretenden desarrollar en ellos. La instrumentación didáctica que se emplee lo deberá propiciar.

LA IMPORTANCIA DEL DOCENTE EN LA INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA

Los programas de estudio incluyen propuestas dinámicas de trabajo en constante reconceptualización y reconstrucción, adecuándose permanentemente a las demandas siempre cambiantes de preparación de los educandos, en esto, el papel del profesor es decisivo en la puesta en marcha de todo plan de estudios, se convierte así, en elemento facilitador o retardatario del mismo. La concepción que se tenga del aprendizaje y por lo tanto de la enseñanza, condiciona la instrumentación didáctica.

Se da en tres momentos:

- El primero cuando el profesor organiza los elementos que incidirán en el proceso, sin tener presente al sujeto (estudiante)
- Un segundo momento en el que se detecta la situación real de los sujetos que aprenden y se comprueba el valor de la planeación como propuesta teórica.
- Un tercer momento, en el que se rehace la planeación a partir de la puesta en marcha.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

La instrumentación didáctica se compone de actividades específicas así como de diferentes dinámicas de trabajo, estas actividades concretadas en dinámicas de trabajo específicas las reconocemos como Estrategias Didácticas.



Ilustración 4 Estrategias didácticas

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Para el diseño de estrategias didácticas es importante considerar los siguientes aspectos:

1. Los objetivos a lograr en la estrategia,
2. las competencias a desarrollar con su aplicación,
3. las actividades y acciones a realizar dentro de dicha estrategia,
4. los desempeños a evaluar como resultados observables dentro de las actividades o productos de la estrategia,
5. el tiempo disponible y
6. los productos a obtener.



DIAGNÓSTICO

Se debe iniciar por pensar en los estudiantes que llevarán el curso, de qué nivel son, cuál es la predisposición a la materia, cuáles son los conocimientos previos que tienen, etc.

1. Revisar los objetivos generales y específicos junto con los tiempos disponibles. Esta primera revisión ayuda a visualizar con cuánto tiempo se dispone en días calendario para el curso.
2. Identificar cuáles contenidos y temas pueden ser agrupados en torno a los objetivos. Esto también con la finalidad de aprovechar de mejor manera el tiempo disponible con la intención de elaborar pocos ejercicios pero de gran significado.
3. Planear las actividades específicas y la forma de trabajo, ya sea individual o en equipos. Es importante que cada estrategia didáctica tenga un producto como resultado, ya que esto permite realizar una evaluación adecuada del cumplimiento de los objetivos.
4. Es importante que todos los ejercicios y productos que se soliciten tengan en consideración el tiempo para su revisión y retroalimentación.
5. Verificar los criterios de evaluación e indicadores que se utilizarán para evaluar y acreditar el curso.

DIAGRAMA

Tomando en cuenta lo anterior, se procede a elaborar un pequeño diagrama, como se muestra en el diagrama 1, donde de manera concreta se definen las actividades y acciones que constituirán la estrategia.

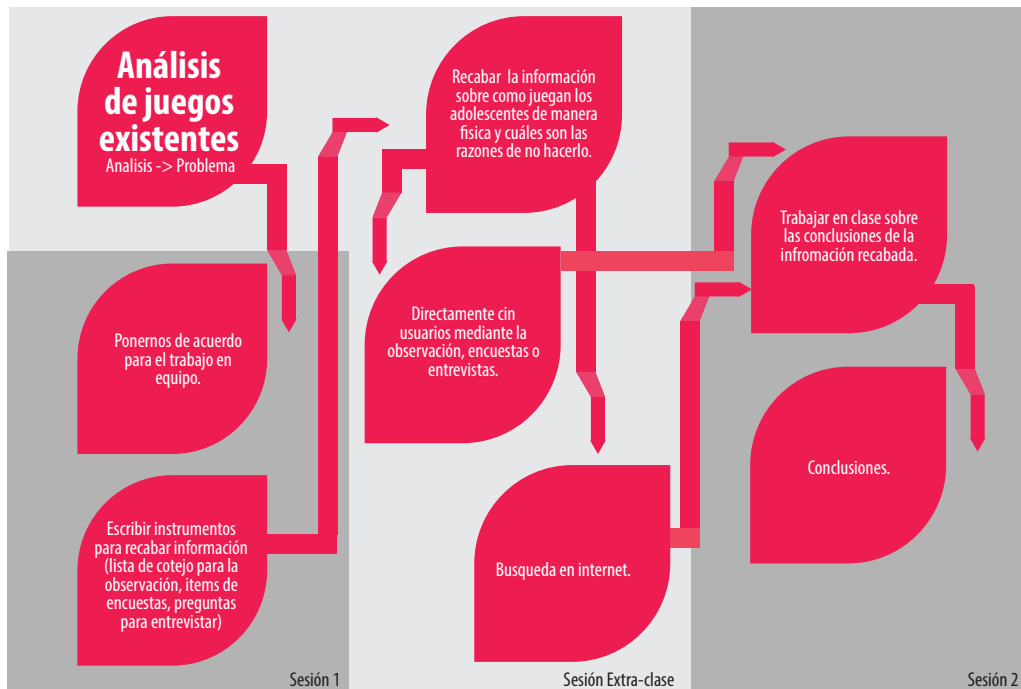


Diagrama 1 Diagrama preliminar de la estrategia

SELECCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

La o las actividad(es) en el diseño de una estrategia didáctica pueden realizarse durante una o varias sesiones dentro o fuera del salón de clase.

Las actividades extra clase, consideradas en la estrategia didáctica, deben ser aquellas que requieran mucho tiempo para su realización. Estas pueden ser:

- Investigaciones,
- lecturas,
- visitas,
- encuestas,
- entrevistas,
- comprobaciones, etc.

Las actividades en clase deben requerir la participación del grupo de manera importante o crucial. Pueden ser:

- Reflexiones en grupo,
- puestas en común para que comuniquen avances o dudas a sus compañeros,
- decisiones de grupo e individuales,
- organización del trabajo,
- conclusiones de investigaciones,
- procesamiento de la información, etc.

Por lo regular, las actividades se complementan con trabajo extra clase previo a las sesiones en aula.

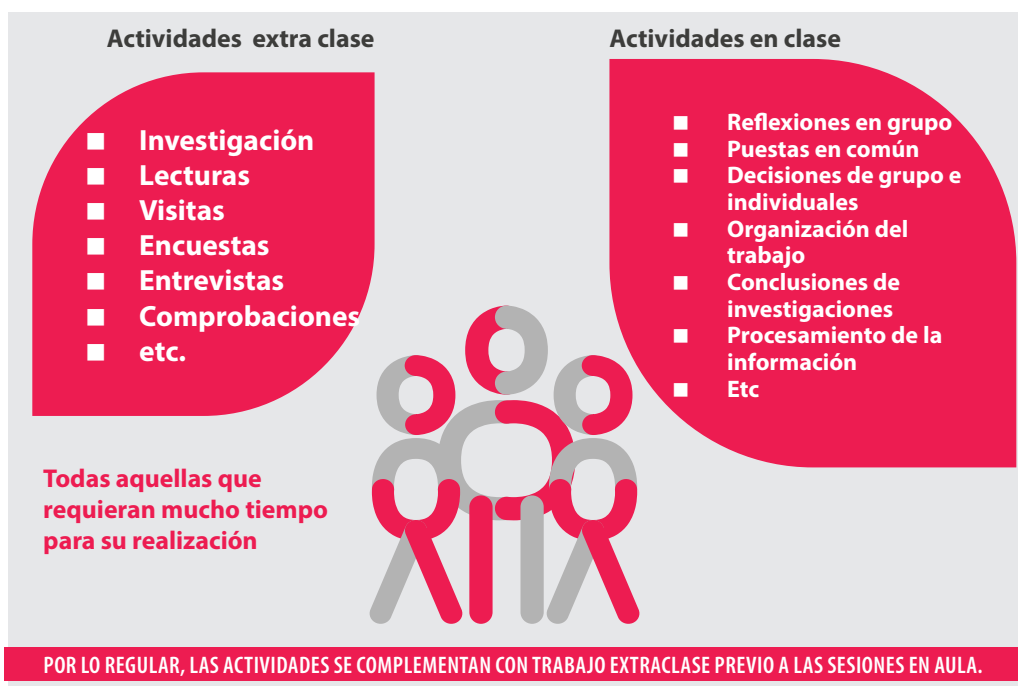


Ilustración 5 Actividades posibles para una estrategia didáctica

FICHA DE ESTRATEGIA

Ya definidas las actividades y distribuidas en las sesiones en clase y extraclase, según se requieran, se procede a formalizarlas de manera escrita y poder revisar y verificar su pertinencia, como se muestra en el cuadro 1, Ficha de estrategia didáctica. Se vacía la información correspondiente a los siguientes puntos:

1. **Actividad a desarrollar.** En este punto se mencionan en general la actividad que puede ser una etapa del proceso de diseño. En el caso del ejemplo se toma el análisis de juegos existentes como la actividad general de la estrategia. Se considera que con esta actividad, a partir del análisis de los juegos existentes, detectaremos el problema de diseño.
2. **Objetivo de la estrategia.** El objetivo de la estrategia es la justificación principal de la misma y debe ser descrita con claridad y de forma concreta, ya que debe ser comunicado a los estudiantes para que puedan estar al pendiente de su cumplimiento. En el caso del ejemplo tenemos "Comprender cómo se lleva a cabo el análisis de productos existentes para la detección de problemas de diseño y/o mejora de productos."
3. **Competencias a desarrollar.** Al igual que el objetivo, las competencias a desarrollar deben ser descritas con claridad y comunicadas a los estudiantes. Esto propicia que se responsabilicen de su aprendizaje y muestren mayor compromiso en el buen logro de la estrategia diseñada. Para el mismo ejemplo tenemos:
 - METODOLÓGICAS.** Capacidad de recopilar información, identificar y definir problemas, aplicar análisis y juicios críticos, y formular estrategias de acción.
 - LINGÜÍSTICAS.** Capacidad de actuar y comunicar ideas a través de la colaboración, del habla y de la escritura.
 - INTERPERSONALES.** Conocimiento de la sociedad, de los clientes y de los usuarios. Actitud responsable para el trabajo en equipo, en grupo y colaborativo, comprometido socialmente.

Si las competencias son claras, en cualquier momento, durante el desarrollo de las actividades de la estrategia, será más adecuado guiar a los estudiantes para el desarrollo de dichas competencias.

4. **Desempeños a evaluar.** Los desempeños a evaluar son las acciones observables y objetivas que permiten conocer si se han cubierto los objetivos y competencias a desarrollar propuestas para la estrategia. En el ejemplo tenemos:

- Búsqueda adecuada en internet para la información pertinente.
- Comentarios pertinentes en grupo sobre lo investigado.
- Conclusiones y síntesis en el llenado de la tabla 1 en clase.

5. **Tiempo disponible.** El tiempo siempre será un factor determinante en los cursos y su desarrollo, por esa razón se diseña la estrategia con la visión de aprovechar lo más posible las sesiones donde los estudiantes comparten el aula, dejando las actividades de búsqueda de información de manera extraclase y las

sesiones en clase para tomar acuerdos y análisis en conjunto. Para la estrategia del ejemplo, se designan tres momentos, dos sesiones en clase y una extraclase.

- Organización del grupo **en clase (1 sesión)**
- Búsqueda de información entre todo el equipo (**trabajo extra-clase**)
- Tipología y análisis en clase según la tabla 1. **En clase (1 sesión)**

6. Producto a obtener. Cualquier estrategia didáctica que diseñemos debe tener un producto a obtener. Esto es, algo tangible que pueda considerarse como el avance requerido en el proceso de diseño. En el caso del mismo ejemplo. Buscaremos obtener una conclusión que permita **definir el problema de diseño y el perfil de producto a diseñar.**

7. Nombrar y describir la estrategia. Por último y para poder compartir las diferentes estrategias didácticas en proyectos diferentes o bien con otros colegas que quieran ponerlas en práctica, es importante darle un nombre a la estrategia didáctica describirla de manera clara y concreta.

En este caso a esta estrategia se le llama: **Análisis de Productos Existentes.**

Y se describe como: **Una estrategia que permite conocer entre una gran cantidad de productos en el mercado, problemas que aún no han sido resueltos, mejoras en los productos existentes, o bien encontrar cambios rotundos en el concepto de diseño.**

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ANÁLISIS DE PRODUCTOS EXISTENTES

<p>ACTIVIDAD A DESARROLLAR</p>	<p>análisis de juegos existentes análisis → problema</p>
<p>OBJETIVO DE LA ESTRATEGIA</p>	<p>Comprender cómo se lleva a cabo el análisis de productos existentes para la detección de problemas de diseño y/o mejora de productos</p>
<p>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</p>	<p>METODOLÓGICAS. Capacidad de recopilar información, identificar y definir problemas, aplicar análisis y juicios críticos, y formular estrategias de acción.</p> <p>LINGÜÍSTICAS. Capacidad de actuar y comunicar ideas a través de la colaboración, del habla y de la escritura.</p> <p>INTERPERSONALES. Conocimiento de la sociedad, de los clientes y de los usuarios. Actitud responsable para el trabajo en equipo, en grupo y colaborativo, comprometido socialmente.</p>
<p>DESEMPEÑOS A EVALUAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Búsqueda adecuada en internet para la información pertinente. ■ Comentarios en grupo sobre lo investigado. ■ Conclusiones y síntesis en el llenado de la tabla 1 en clase.
<p>TIEMPO DISPONIBLE</p>	<p>Organización del grupo en clase (1 sesión) Búsqueda de información entre todo el equipo (trabajo extra-clase) Tipología y análisis en clase según la tabla 1. (1 sesión)</p>
<p>PRODUCTO A OBTENER</p>	<p>Conclusiones para definir el problema de diseño y el perfil de producto. Tabla 1.</p>

¿CÓMO NOMBRAMOS LA ESTRATEGIA Y CÓMO LA DESCRIBIMOS?

Esta estrategia se le llama **Análisis de Productos Existentes**. Es una estrategia que permite conocer entre una gran cantidad de productos en el mercado, problemas que aún no han sido resueltos, mejoras en los productos existentes, o bien encontrar cambios rotundos en el concepto de diseño

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA

COLL. Comunidades de aprendizaje

<http://www.tafor.net/psicoaula/campus/master/master/experto1/unidad16/images/CA.pdf>

DOTTRENS. La ficha didáctica

<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pensamiento-actual/article/viewFile/8284/7841>

GARCIA.LOREDO.CARRANZA. Análisis de la práctica docente

García-Cabrero Cabrero, B., Loredo, J. y Carranza, G. (2008). Análisis de la práctica educativa de los docentes: pensamiento, interacción y reflexión. Revista Electrónica de Investigación Educativa, Especial. Consultado el día de mes de año, en:

<http://redie.uabc.mx/NumEsp1/contenido-garcialoredocarranza.html>

MARCELO. Aprender a enseñar en la sociedad del conocimiento

https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/16359/file_1.pdf?sequence=1

ELABORACIÓN: MTRA. GUADALUPE EUGENIA NOGUEIRA RUIZ

Sus estudios de licenciatura los realizó en el CIDI, Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, de la Facultad de Arquitectura de la UNAM. (1976 – 1982). Egresó de esa Institución en 1982, con el trabajo de Titulación de Licenciatura “Taller de Fundición para Escuelas de Diseño Industrial”. A partir del séptimo semestre de la Carrera, trabajó en diferentes despachos de diseño que la ayudaron a complementar su formación académica.

En 1982 ingresa como docente a la Carrera de Diseño Industrial de la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, con una clara inclinación al estudio teórico y metodológico para la enseñanza del Diseño Industrial, ha participado activamente en diferentes asignaturas a nivel licenciatura y posgrado, cargos académicos y de representación dentro de la Facultad del Hábitat. Creó el Departamento de Investigación Educativa de la Facultad del Hábitat, de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, encargado de la gestión del conocimiento propio de la Facultad.

En 1993 funda el despacho ARTEfacto para dedicarse a la asesoría, diseño y fabricación de nuevos productos, brindando servicios de diseño industrial al sector industrial y comercial en San Luis Potosí y en la zona del bajo. Del año 2000 al 2008 colaboró como docente en la Universidad Marista de San Luis Potosí, en la carrera de Ingeniería en Diseño Industrial, en las asignaturas de diseño y en asesorías en proyectos de tesis profesional. Actualmente imparte la asignatura de Estrategias de Innovación Educativa en la Maestría de Educación en la Unidad de Posgrados de dicha universidad.

Ha impartido cursos, ponencias y conferencias en diferentes foros académicos tanto en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, como en la Universidad de Aguascalientes, Universidad de Guanajuato, Universidad Anáhuac, Universidad Lasalle del Bajío y Universidad Autónoma de Cd. Juárez; ha impartido cursos de actualización docente tanto en la UASLP como en la Universidad Marista. Realizó sus estudios de Maestría en Educación con especialidad en innovación educativa, en la Universidad Marista de San Luis Potosí, con la tesis: “El aprendizaje en el proceso de diseño, una propuesta de innovación educativa”, trabajo de investigación donde logra reunir su experiencia docente en aportaciones de innovación educativa para la enseñanza y aprendizaje del diseño. Ha expuesto su tesis en diferentes foros y coloquios de diseño a nivel nacional recibiendo una gran aceptación.

Desarrolla investigación educativa en torno a la aplicación de **“Estrategias en el proceso creativo y de diseño”**; otra línea de investigación donde participa es la aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza dentro de la disciplina del diseño. Colabora como docente en la Maestría en Educación, en la División de posgrado de la Universidad Marista de San Luis Potosí, en la capacitación de Habilidades digitales y Proyectos de Innovación educativa, en la Universidad del Valle de México, campus San Luis Potosí, como profesor certificado por la NABA de Milán Italia, para los cursos de diseño en la carrera de diseño Industrial de dicha Universidad.

Actualmente, participa con diseño en la firma **Villafaña Cerámica** para la creación de objetos utilitarios y artísticos de cerámica.

Para contactarme: lupenogueira@gmail.com

Revisar currículum en detalle en: <http://eduportfolio.org/vues/view/32813>

en
cua
dre

ASOCIACION
MEXICANA
DE ESCUELAS
DE DISEÑO
GRAFICO

Encuadre de Instituciones de Enseñanza Superior
de Diseño Gráfico y Diseño de la Comunicación Gráfica A.C.
www.encuadre.org
presidencia@encuadre.org
secretaria@encuadre.org
tesoreria@encuadre.org