

1. Identificación de la Asignatura



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS DE BACHILLERATO
UNIDAD DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Plan de Estudios 2020

SEMESTRE: Sexto

Taller de Computación IV

CAMPO DISCIPLINAR: Comunicación
ÁREA DE FORMACIÓN PROPEDEÚTICA

FECHA DE REVISIÓN:
junio de 2020

N° de HORAS a la SEMANA: 3

No. CRÉDITOS: 6

Clave: CTCIV6PU3

Formación: Propedéutica

Asignatura: Optativa

Ciclo Escolar: Semestre Par 2024

2. Presentación:

a) Panorama general de la asignatura

La asignatura de Taller de Computación IV se ubica en el Eje Formativo de Comunicación. El mundo actual se encuentra inmerso de manera ineludible en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), ya que la mayor parte de los ámbitos de interacción de los seres humanos, tales como económicos, sociales, políticos, educativos, etc., se desarrollan en la comunicación, requiriendo para ello la generación, procesamiento, transmisión y presentación de la información, constituidos como un conjunto de servicios, redes, software y dispositivos que tienen como objetivo la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de su entorno, integrándose como un sistema de información interconectado y complementario. Como individuos en constante cambio, debemos enfrentar con herramientas tecnológicas los nuevos retos que se presentan en todos los aspectos de la esfera humana.

La amplia gama de aplicaciones de las TIC hace necesario desarrollar en los estudiantes los conocimientos, habilidades y destrezas para su manejo. Hoy es una obligatoriedad formar al estudiante en el uso, manejo y aplicación de estas tecnologías, enfatizando en sus capacidades y actitudes personales para lograrlo.

Esta asignatura se articula con el Perfil del Egresado, en lo correspondiente a los propósitos considerados en las categorías Se expresa y se comunica, Piensa crítica y reflexivamente, Aprende en forma autónoma y Trabaja en forma colaborativa de manera responsable en el aula, la escuela y su comunidad.

Los contenidos temáticos de la asignatura priorizan su aplicación para la solución de problemas a través de las TIC y los programas informáticos, de tal manera que los bachilleres identifiquen su utilidad, tanto en su ámbito académico como en su vida cotidiana. La importancia del uso de software en la manipulación de imágenes y la creación de páginas Web e introducir al mundo de la programación mediante conceptos básico de HTML, es fundamental para desarrollar su creatividad e impulsar su desarrollo en la exploración del conocimiento con el apoyo de las TIC, estos aspectos tienen como propósito principal promover el logro de la competencia que le permita comunicarse y expresarse de manera adecuada mediante el uso de las TIC en contextos determinados de su vida cotidiana, laboral y académica.

Taller de Computación IV es importante en el Plan de Estudios del Bachillerato Propedéutico Universitario por la inmersión generalizada del diseño gráfico en la mayoría de las actividades humanas en los ámbitos académico, laboral, personal y social, y son en la actualidad los programas informáticos más empleados, tanto por jóvenes estudiantes como egresados que se incorporan al mercado laboral en organizaciones gubernamentales, sociales, empresariales, o de iniciativa privada; igualmente, la creación de sus propias páginas Web con el apoyo de los navegadores de Internet para la búsqueda, consulta e intercambio de información, representan un gran potencial para los estudiantes de bachillerato, pues convierte a la computadora en una alternativa funcional de recurso didáctico y como herramienta adicional para documentar, revisar, elaborar y/o fortalecer, de manera transversal, temas y actividades relacionadas con ésta y otras asignaturas de este plan de estudios.

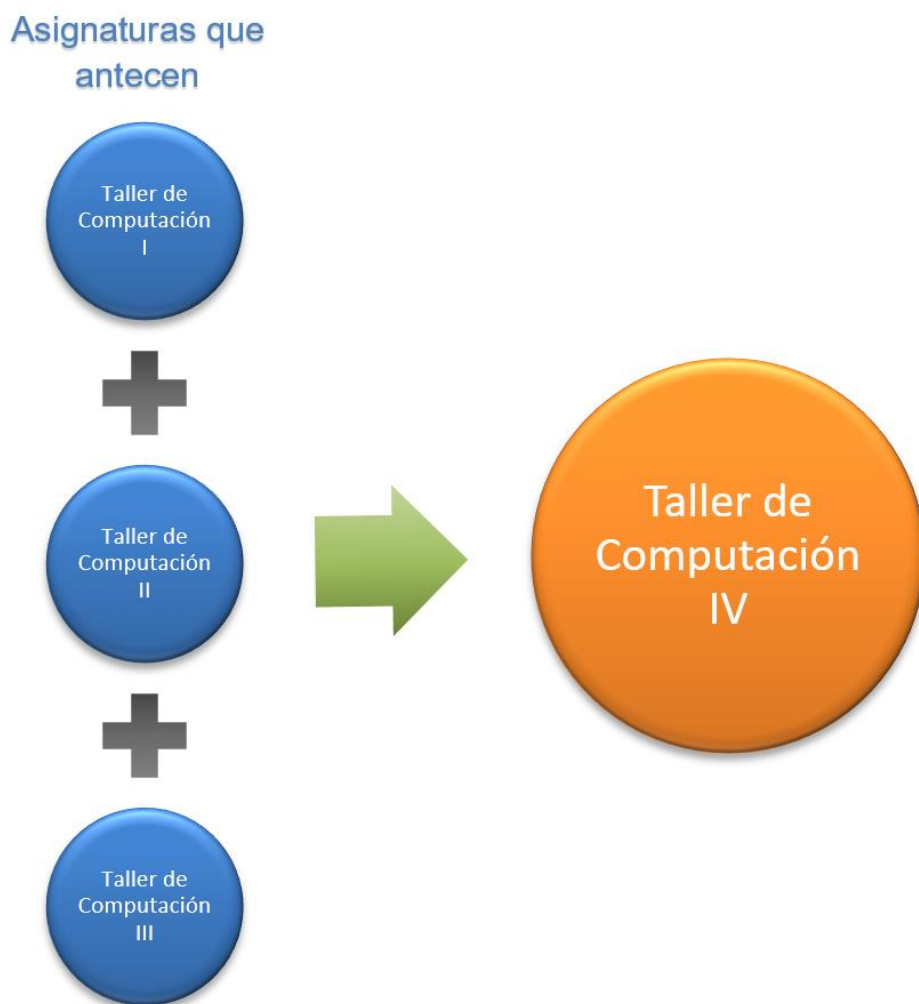
Adicionalmente, el estudiante debe ser capaz de manejar adecuadamente en distintos contextos las páginas web; además de comprender la importancia de aprovechar estas tecnologías para propiciar su desarrollo personal y el de la sociedad en general, es necesario que reconozcan la importancia de las garantías y los derechos legales relacionados con la informática, así como la apreciación de los valores éticos en que se basan estos derechos. A lo largo del curso se dará relevancia a la optimización de los recursos de apoyo de la computación, el ambiente y el entorno, así como la actualización constante del estudiante en ésta materia, pues el campo de estudio de la misma hace prioritario mantener vigente las habilidades y conocimientos, del hardware y el software informáticos. En el desarrollo de esta

asignatura promueve en el estudiante la cultura del aprendizaje autónomo, para recopilar, analizar, seleccionar, sistematizar, aplicar y compartir la información para la adquisición de nuevos conocimientos y su aplicación en su vida cotidiana.

La asignatura Taller de Computación IV, tiene como antecedente Taller de Computación I, II y III, de primero, segundo, y quinto semestre, por lo que el estudiante tiene los conocimientos previos de conceptos básicos de la computación, sistemas operativos, procesadores de texto, presentadores, manejo de información a través de Internet, así como el manejo y uso de hojas de cálculo, los cuales reforzará y complementará.

El programa de Taller de Computación IV está presentado de manera que el estudiante pueda utilizar el software para el diseño de imágenes y la utilización de un editor de Páginas Web con la finalidad de que obtenga los conocimientos y habilidades en cómputo para que formen parte de su formación básica.

b) Relación con otras asignaturas



Asignatura	Justificación
Taller de computación I	La actualización constante del hardware y software de las computadoras, permite conocer los requerimientos apropiados para la edición y diseño de imágenes y el desarrollo de páginas web.
Taller de computación II	El uso de los navegadores de internet y los conceptos vistos en esta materia son plausibles para el diseño y desarrollo de un sitio web.
Taller de computación III	La organización de la información y comprensión lógica se conjuntan para desarrollar una página web con diferentes características.

c) Directrices metodológicas:

En la asignatura de Taller de Computación IV se pretende equilibrar los niveles de conocimiento que se ha propuesto alcanzar; en la construcción de conocimientos para esta asignatura el saber hacer o saber procedimental, será fundamental pues se requiere un conjunto de acciones ordenadas y dirigidas hacia la consecución de una actividad determinada que requiera el apoyo de las TIC, también comprende un proceso de desarrollo-elaboración donde el estudiante selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy

diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos, donde las herramientas informáticas facilitarán esa tarea. En el proceso enseñanza-aprendizaje el estudiante debe ser capaz de construir representaciones mentales a través de imágenes o textos, y con la ayuda de las TIC elaborar representaciones gráficas para ser presentadas ante un grupo.

Taller de Computación IV, cuyos objetos de aprendizaje y situaciones didácticas están organizados de manera tal que definen los procesos que conducen al estudiante a construir los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que le permitan hacer frente a situaciones del contexto en el que se desenvuelve y se mantenga actualizado en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, por lo que siguiendo la misma metodología, se sugiere que las estrategias docentes involucren al estudiante en el desarrollo de actividades que le permitan expresarse y comunicarse, pensar crítica y reflexivamente, aprender de forma autónoma y trabajar de forma colaborativa, para propósitos académicos y/o personales.

Para lograr lo anterior, es fundamental que se enuncien las actividades de aprendizaje que el estudiante tendría que ser capaz de desempeñar considerando los conocimientos, habilidades y actitudes requeridas para su logro, mismas que deben ser acordes con lo que se establece en los propósitos, buscando que el estudiante procese los contenidos, se los apropie y genere nuevos esquemas de pensamiento y acción a través de los aprendidos, es decir, buscar el equilibrio con los niveles de aprendizaje marcados en el modelo EROA de John Biggs, quien recomienda la búsqueda de un aprendizaje profundo en el estudiante, por lo que en las situaciones didácticas propuestas se realiza una planeación de estrategias de enseñanza-aprendizaje que van desde el Nivel Uniestructural hasta el nivel Relacional.

3. Propósito de la asignatura.

Aplicar las Tecnologías de Información y Comunicación para el diseño y creación de Páginas Web mediante una aplicación de desarrollo web, con la finalidad de revolucionar y eficientizar la vida cotidiana, escolar y laboral.

4. Categorías, competencias y atributos a los que contribuye la asignatura.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES	
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II
B. Se expresa y comunica	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	B.4.5	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Sí	Sí

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES	
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II
C. Piensa crítica y reflexivamente	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	C.5.6	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	Sí	Sí
	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	C.6.1	Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.	Sí	Sí

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES	
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II
E. Trabaja en forma colaborativa	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	E.8.1	Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	Sí	Sí

COMPETENCIAS DISCIPLINARES				BLOQUES	
<i>Competencias disciplinares básicas a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II

Campo disciplinar 5	Comunicación	12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	Sí	Sí
----------------------------	---------------------	---	----	----

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS			BLOQUES	
<i>Competencias disciplinares extendidas a desarrollar en cada bloque</i>			B I	B II
Campo disciplinar 5	Comunicación	11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.	Sí	Sí

5. Ambientes de aprendizaje en los que se desarrollarán las competencias.

El uso de la computadora como herramienta de apoyo didáctico es de gran utilidad para el estudiante, pero lo es aún más si esto se lleva directamente a su ámbito social y laboral. Los estudiantes desarrollan sus habilidades y conocimientos en relación a la asignatura dentro del marco socio-cultural en el que se desarrollan, de tal manera que el papel del docente consista en ser un facilitador-guía del aprendizaje del estudiante para que este interrelacione los contextos con el propósito de la materia. La generación de ambientes de aprendizaje adecuados permitirá facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que los siguientes irán encaminados a lograr tal objetivo:

TECNOLÓGICO:

- Computadora, cañón y software actualizado y adecuado a internet

FÍSICO

- Para el desarrollo de la asignatura debe considerarse un aula de cómputo para la práctica constante, físicamente acorde, bien iluminada, ventilada, con computadoras actualizadas tanto en hardware y software adecuado e internet,

HUMANO

- El docente debe ser un moderador que concilie las diferentes posturas y coadyuve a aclarar dudas, comentarios y observaciones, que converjan a la temática de la asignatura que se expone.
- Establecer un ambiente de confianza y seguridad entre los estudiantes y el docente, que propicie la participación decidida y el cumplimiento de las actividades encomendadas.
- Fomentar el trabajo en equipo el cual propiciara que las actividades en clase y extra clase se desarrollen en forma autónoma.

6. Naturaleza de la competencia. Considerando el nivel de aprendizaje y el conocimiento que se promueve en lo general.

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
I	Declarativo. "Saber qué"	Identificar los parámetros editables en las imágenes. Distingue las diversas herramientas de manipulación de imágenes.	Uniestructural. Identificar los conceptos fundamentales, los tipos y los aplicativos necesarios para la edición de imágenes. Multiestructural. Combinar funciones de los iconos de un manipulador de imágenes. Relacional. Aplicar su habilidad en un manipulador de imágenes.
	Procedimental. "Saber hacer"	Aplicar su habilidad, creatividad y destreza para manipular imágenes.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Reconocer la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
II	Declarativo. "Saber qué"	Conocer las herramientas básicas para la creación y diseño de páginas Web.	Uniestructural. Identificar la estructuración de una página web.

	Procedimental. "Saber hacer"	Utilizar las principales funciones de los editores de páginas web.	Multiestructural. Combinar las herramientas de un editor de páginas web.
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Reconocer la importancia de las habilidades adquiridas para su vida cotidiana, académica y laboral.	Relacional. Aplicar su habilidad y creatividad en el diseño de un sitio web

7. Estructura de los bloques.

Taller de Computación IV

Bloque I - Aplica las herramientas de edición de imágenes

- Introducción
- Conceptos básicos
- Entorno de trabajo
- Ventanas principales
- Tareas comunes
- Dibujo de líneas
- Trabajo con imágenes
- Pintar
- Texto
- Mejorar fotografías

Bloque II - Aplica herramientas para crear páginas web

- Introducción
- Entorno de trabajo
- Sitio web
- Crear, guardar y vista preliminar de una página web
- Formato y operaciones con texto
- Aplicación de enlaces
- Imágenes
- Tablas
- Marcos
- Formularios

8. Situación didáctica

BLOQUE I. Aplica las herramientas de edición de imágenes.		24 Horas	
PROPÓSITO: Elaborar tareas de edición, composición y creación de imágenes mediante editores de imágenes para el diseño de páginas web.			
Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:			
B.4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. C.5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información. C.6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad. E.8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. definiendo un curso de acción con pasos específicos			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores

<p>1. Define qué es un editor de imágenes.</p> <p>2. Identifica el entorno de trabajo de la aplicación de manipulación de imágenes.</p> <p>3. Identifica las herramientas básicas del editor de imágenes.</p> <p>4. Distingue los iconos y el uso de las herramientas de selección, transformación, dibujo, trazo y texto.</p> <p>6. Reconoce las herramientas para la generación de imágenes vectoriales.</p> <p>7. Identifica las categorías de la caja de herramientas.</p>	<p>8. Instala y ejecuta el editor de imágenes.</p> <p>9. Describe las características, ventajas y aplicaciones del editor de imágenes.</p> <p>10. Emplea las ventanas principales del editor de imágenes.</p> <p>11. Aplica las herramientas para el trabajo con imágenes.</p> <p>12. Aplica brillo, contraste, enfoque, suaviza y ojos rojos a imágenes.</p> <p>13. Utiliza las herramientas de vectores para la creación de imágenes personalizadas.</p>	<p>14. Muestra interés por aprender a realizar nuevos diseños y editar imágenes.</p> <p>15. Asume la responsabilidad y compromisos al realizar las practicas correspondientes a la edición de imágenes.</p> <p>16. Promueve la creatividad en la creación de sus nuevas imágenes.</p> <p>17. Demuestra iniciativa en el empleo de herramientas para la creación de sus imágenes.</p> <p>18. Respeta los derechos de autor de las imágenes y el software que utiliza para realizar las prácticas de edición.</p>
--	--	---

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Expone de manera colaborativa: editor de imágenes, tipos de editores, ventajas y desventajas
2. Elabora un mapa conceptual para identificar las características que posee una imagen.
3. Prácticas guiadas donde se observa la edición de imágenes.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (20 Horas):

INICIO:

1. Se realiza una evaluación diagnóstica para identificar y conocer los conocimientos de los estudiantes de **los temas del bloque**.

DESARROLLO:

1. Realiza práctica con las herramientas de selección y transformación.
2. Realiza práctica con las herramientas de dibujo, trazo y texto.
3. Realiza prácticas donde utiliza los botones para quitar arrugas, cambiar color de cabello, ojos, así como duplicar imágenes, clonar, restaurar y poner en perspectiva imágenes digitales.
4. Trabaja de manera colaborativa en la construcción de imágenes sobre una temática en particular.

Actividad Integradora: Entrega del diseño del sitio web a desarrollar.

PRODUCTO (4 Horas):

CIERRE:

1. Reporte digital de prácticas.
2. Entrega de ejercicios prácticos llevados a cabo en clase y extra clase sobre herramientas que permiten dar un aspecto personalizado de las imágenes.

Actividad Integradora: Presenta los alcances del sitio web a desarrollar.

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica: En plenaria los estudiantes expresan de forma verbal su opinión de la trascendencia y utilidad actual en nuestro país el uso de dispositivos digitales para la edición de imágenes.

Formativa:

Genera un mapa conceptual de las herramientas de edición utilizadas en clase.
Desarrolla prácticas utilizando las diversas herramientas de un editor de imágenes.

Sumativa:

Se manda de manera electrónica la carpeta con documentos y reportes de prácticas.
Se aplica evaluación escrita y práctica de lo visto en el bloque.

Formas de evaluación:

Autoevaluación

Los estudiantes autoevalúan sus conocimientos sobre los editores de imágenes en una lista de cotejo.

Coevaluación:

Por pares revisan los reportes de práctica del bloque I y generan conclusiones.

Heteroevaluación:

Evaluar mediante una lista de verificación la carpeta digital con prácticas del bloque I.

BLOQUE II. Aplica las herramientas para crear páginas web	24 Horas
--	-----------------

PROPÓSITO: Desarrollar un sitio mediante una aplicación de desarrollo web, usando los elementos previamente elaborados para compartir información de interés para los usuarios que la visiten.

Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:

- B.4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
 C.5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
 C.6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
 E.8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	1. Define el concepto de editor de páginas web. 2. Identifica el entorno de trabajo del editor de páginas web. 3. Identifica la estructura básica en HTML para una Página Web. 4. Distingue los enlaces a diversos recursos tanto internos como externos. 5. Define qué son las hojas de estilo (referencias, terminologías, colocación).	6. Instala y ejecuta una aplicación de desarrollo web. 7. Describe las características, ventajas, desventajas y áreas de aplicación del editor de páginas web. 8. Opera el entorno de trabajo del editor. 9. Emplea las herramientas necesarias para la manipulación de un sitio web. 10. Aplica hojas de estilo para la edición de textos (operaciones, formato elementos, color). 11. Produce páginas web con elementos multimedia y tablas. 12. Emplea Marcos con referencia HTML. 13. Crea formularios en su página web	1. Muestra interés por adquirir aprendizajes sobre los diversos lenguajes de programación web. 15. Asume una actitud responsable y comprometida al trabajar en equipo en el diseño de sus páginas web a crear. 16. Promueve la creatividad en la creación de sus nuevas páginas. 17. Demuestra iniciativa en el empleo de herramientas para la creación de sus páginas web. 18. Respeta los derechos de autor en la instalación y uso de software e imágenes utilizadas en su proyecto web.

DIDÁCTICAS SUGERIDAS ESTRATEGIAS

1. Prácticas guiadas por el docente.
2. Creación de un sitio web.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (20 Horas):	PRODUCTO (4 Horas):
<p>INICIO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se realiza una evaluación diagnóstica para identificar y conocer los conocimientos de los estudiantes sobre el diseño y creación de páginas web. 2. Preguntas y respuestas a participantes sobre los temas del bloque II. <p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga referente a las páginas web, características, ventajas, desventajas y su construcción. 2. Investiga las herramientas necesarias para crear una página web. 3. Bosqueja el contenido de la página a construir. 4. Organiza y corrige errores de diseño y escritura de una página Web <p>Actividad Integradora: Desarrollo de un sitio web de un tema libre</p>	<p>CIERRE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entrega portafolio de evidencias. <p>Actividad Integradora: Publica su sitio web y la promociona con sus amigos y compañeros.</p>

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica: En plenaria los estudiantes expresan de forma verbal su opinión de la trascendencia y utilidad actual en nuestro país y en el mundo de dispositivos digitales y la forma de compartir la información usando las páginas web.

Formativa:

De manera colaborativa los estudiantes presentan su sitio web con imágenes creadas y editadas, utilizando los editores de imágenes y de páginas web y las comparten con sus compañeros de clase.

Sumativa:

De manera colaborativa presentan su sitio web y se revisa la rúbrica.
Se aplica evaluación escrita y práctica referente a lo visto en este bloque.

Formas de evaluación:

Autoevaluación

Los estudiantes autoevalúan sus conocimientos previos sobre los diseñadores y editores de páginas web.

Coevaluación:

Los equipos de trabajo revisan los reportes de práctica del bloque II y generan conclusiones.

Heteroevaluación:

Evaluar mediante una lista de verificación, la carpeta digital con prácticas elaboradas en el bloque II.
Evaluar mediante una lista de verificación el uso correcto de los enlaces internos y externos dentro del sitio Web creado, las herramientas de selección, pintura y edición.
Evaluar mediante una lista de verificación el portafolio de evidencias.

10. Materiales y recursos generales a emplear.

A) Material didáctico: Manuales y tutoriales de Edición de imágenes y desarrollo web.

B) Recursos: Computadora, Cañón, Dispositivos de almacenamiento, Internet y Bibliografía propuesta.

11. Fuentes de información.

a) Bibliográfica

- Básica.
MATTHEWS, Jason **Cómo hacer tu propia página web gratis**. Ed. Babelcube Inc. 2015
Rubiales, Mario **Curso de Desarrollo Web: HTML, CSS y JavaScript**, Ed. ANAYA, Edición 2018.
- Por competencias.
Pérez Chávez, Cecilia. **Informática 2**. Ed. PEARSON
- Complementaria.
Aprender Photoshop CC 2016 release con 100 ejercicios prácticos. Ed. Marcombo. 2016
Arce, Francisco J. **Desarrollo web HTML 5**. Ed Alfaomega. 2016

b) Web.

Manual de usuario GIMP programa de manipulación de imágenes recuperado de:

<http://docs.gimp.org/es/index.html> (validación de acceso: 26/02/2020)

Tutorial de KOMPOZER recuperado de:

<http://nvukompozer.webcindario.com> (validación de acceso: 26/02/2020)

<http://Udemy.com> (validación de acceso: 26/02/2020)

<https://www.aulaclic.es/> (validación de acceso: 26/02/2020)

<https://www.aulafacil.com/> (validación de acceso: 26/02/2020)

c) Otros.

Alex Muñoz, **Programa de manipulación de imágenes de GNU – Manual de Usuario. 2019**

12. Diseño y/o Reestructuración.

Diseño:

Abarca Brito Araceli

Reestructuración:

Mayo 2015

Taboada Lomez Aarón

Reestructuración:

Junio 2020

Abarca Brito Araceli

Cortez Corrales Fernando

Guadarrama Hernández Adriana

López Román Abimael

Rosales Pantoja María Dolores

Solis Nava Alejandro

DIRECTORIO

DR. GUSTAVO URQUIZA BELTRÁN

Rector

MTRA. FABIOLA ÁLVAREZ VELASCO

Secretaria General

DR. JOSÉ MARÍO ORDÓÑEZ PALACIOS

Secretario Académico

DRA. GABRIELA MENDIZÁBAL BERMÚDEZ

Directora de Educación Superior

MTRA. YAZMÍN ITZEL CAMILO CATALÁN

Jefa del Departamento de Estudios de Bachillerato



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS**