



| Nombre de la asignatura | | | | | | | | | Diseño Didáctico en Ambientes Multimodales | Clave de la asignatura C0110085 |
|-------------------------|-------------------------------------|-----|----|---|--|----|---|----|--|------------------------------------|
| Área de formación | Docencia frente a grupo según SATCA | | | | Trabajo de Campo Supervisado según SATCA | | | | Carácter de la asignatura | |
| | HCS | HPS | TH | C | HTCS | TH | C | TC | () Obligatoria | (X) Optativa |
| Integral Profesional | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 64 | 1 | 5 | () Obligatoria | (X) Optativa |

| SERIACIÓN | | |
|---|---|---|
| Explícita | | Implícita (X) |
| Asignaturas antecedentes | Asignaturas subsecuentes | Conocimientos previos |
| <ul style="list-style-type: none"> Ninguna | <ul style="list-style-type: none"> Ninguna | <ul style="list-style-type: none"> Conocer los fundamentos teóricos de Psicología Educativa y del Diseño Curricular. De la misma forma, las bases teóricas y prácticas de las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento que contribuyen a la construcción de nuevos ambientes de aprendizaje. |



PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

Diseñar acciones de enseñanza efectivas en el logro de aprendizajes significativos de los alumnos, a través del conocimiento de elementos teóricos y prácticos que permitan integrar los componentes del diseño curricular y del diseño instruccional como generadores de recursos y materiales educativos en la educación a Distancia.

La competencia central por desarrollar está asociada a la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, para lo cual el diseño instruccional aporta una estructura lógica y fundamentada en cómo realizar esa planificación.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

| Genéricas | Específicas |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las TIC • Comunicación oral y escrita en la propia lengua • Capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios • Capacidad de organizar y planificar • Habilidades de gestión de información • Resolución de problemas • Toma de decisiones • Capacidad de innovación • Planeación estratégica • Diseño y gestión de proyectos • Filosofía humanista y ética profesional. | <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los fundamentos teóricos, estrategias y herramientas de la tecnología educativa y de la comunicación para promover el aprendizaje, desde las diferentes modalidades y en nuevos escenarios desde una perspectiva crítica, objetiva e innovadora. |



| UNIDAD No. 1 | Fundamentos y Componentes del Diseño Instruccional en Ambientes Multimodales de Aprendizaje | | Horas estimadas para cada unidad |
|--|--|--|---|
| 10 horas | | | |
| CONTENIDOS | | | |
| Conceptuales | Aprendizaje esperado | Evidencias de aprendizaje | |
| <p>1.1. Ambientes multimodales de aprendizaje</p> <p>1.1.1. Concepto de ambientes de aprendizaje</p> <p>1.1.2. Tipos de ambientes de aprendizaje</p> <p>1.1.3. Componentes de ambientes de aprendizaje.</p> <p>1.1.4. Innovación en los ambientes de aprendizaje.</p> <p>1.2. Conceptualización</p> <p>1.2.1. Diseño</p> <p>1.2.2. Instrucción</p> <p>1.2.3. Diseño instruccional</p> <p>1.2.4. El diseñador instruccional.</p> <p>1.3. Fundamentos Teóricos del Diseño Instruccional</p> <p>1.3.1. Sistema</p> <p>1.3.2. Comunicación</p> <p>1.3.3. Aprendizaje</p> <p>1.3.4. Instrucción</p> | <p>1.1. Identifica los nuevos contextos en los que se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por las tecnologías, a partir del conocimiento conceptual de los ambientes de aprendizaje y la reflexión de la innovación en la educación para valorar el impacto que la tecnología ha generado en la educación, a partir de la virtualización de los ambientes de aprendizaje.</p> <p>1.2. Conoce los conceptos teóricos que constituyen las bases del diseño instruccional en ambientes innovadores de formación mediados por las tecnologías para identificar las características, componentes y</p> | <p>1.1. Mapa conceptual donde se establezcan las bases conceptuales de los ambientes de aprendizajes, su tipología y componentes.</p> <p>Generar una reflexión sobre las tendencias de la innovación educativa, enfocándose en el diseño y gestión de nuevos ambientes de aprendizaje.</p> <p>1.2. Matriz de inducción considerando la identificación de los elementos que definen cada concepto de diseño, instrucción y diseño instruccional, para que a través de una perspectiva crítica para precisar las semejanzas y diferencias en los parámetros de comparación.</p> <p>Diseñar un esquema donde se especifique la definición, perfil y</p> | |



| | | |
|---|---|---|
| <p>1.4. El diseño instruccional como disciplina formativa</p> <p>1.4.1. Acción formativa (proceso de formación)</p> <p>1.4.2. Formación docente</p> <p>1.4.3. Formación del estudiante</p> <p>1.4.4. Contenido</p> <p>1.4.5. Formación en ambientes multimodales.</p> | <p>funciones de los elementos que convergen en el diseño instruccional.</p> <p>1.3. Analiza las bases teóricas que dan sustento a la acción didáctica y pedagógica de los ambientes de aprendizaje apoyadas por las tecnologías para construir significados a partir de la información compartida por el profesor, originadas a través de diversas interrogantes que permitirán el desarrollo del pensamiento creativo y la metacognición de las ideas formuladas sobre las nuevas formas de enseñar en los ambientes de aprendizaje multimodales.</p> <p>1.4. Analiza de forma crítica las prácticas y acciones formativas que emanan del diseño instruccional para analizar la sinergia de cada uno de los actores y procesos que se gestan en los ambientes multimodales de aprendizaje.</p> | <p>función del diseñador instruccional para generar propuestas pedagógicas para ambientes multimodales de aprendizaje, destacando la importancia de su labor en el proceso formativo del estudiante.</p> <p>1.3. Análisis sobre bases teóricas que dan sustento a la acción didáctica y pedagógica de los ambientes de aprendizaje apoyadas por las tecnologías para construir significados. Se sugiere que el análisis se realice de manera individual y su extensión sea de 2 a 3 cuartillas para verificar la capacidad de síntesis y claridad en las ideas.</p> <p>1.4. Exposiciones, análisis de casos o dramatización, la dinámica se llevará a cabo a través de equipos que analizarán a través de la estrategia seleccionada cada uno de los roles o funciones que competen a la acción formativa, formación del docente, formación del estudiante, contenido y</p> |
|---|---|---|



**UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO**

“ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE”

División Académica de Educación y Artes
Licenciatura en Ciencias de la Educación



la formación de los ambientes
multimodales.



| UNIDAD No. 2 | Teorías y Modelos del Diseño Instruccional | | Horas estimadas para cada unidad |
|--|---|---|----------------------------------|
| | | | 15 horas |
| CONTENIDOS | | | |
| Conceptuales | Aprendizaje esperado | Evidencias de aprendizaje | |
| <p>2.1. Paradigmas Teóricos del Diseño Instruccional en el aprendizaje</p> <p>2.1.1. Conductista</p> <p>2.1.2. Humanista</p> <p>2.1.3. Cognitivista</p> <p>2.1.4. Sociocultural</p> <p>2.1.5. Constructivista</p> <p>2.1.6. Conectivismo</p> <p>2.1.7. Conexionismo.</p> <p>2.2. Modelos de Diseño Instruccional.</p> <p>2.2.1. Modelo ADDIE</p> <p>2.2.2. Modelo Kemp</p> <p>2.2.3. Modelo Dick y Carey</p> <p>2.2.4. Modelo Dorrego</p> <p>2.2.5. Modelo Merrill</p> <p>2.2.6. Modelo Prototipo Rápido</p> | <p>2.1. Reconoce los cambios de paradigma que dan sustento a la práctica educativa, para asociar los procesos de enseñanza y aprendizaje de cada paradigma teórico en los nuevos ambientes multimodales y determinar los elementos pertinentes que constituyen a cada paradigma en la forma de producción de conocimiento y que han dado sustento a diversos modelos de diseño instruccional.</p> <p>2.2. Valora los enfoques, elementos y componentes que caracterizan a cada Modelo Instruccional que servirán de fundamento teórico para el desarrollo de una propuesta instruccional a partir de la selección de los procesos instruccionales que cada Modelo puede proporcionar.</p> | <p>2.1. Exposición por equipos de trabajo donde se presenta y socializa la información de forma oral y gráfica de cada subtema, identificando en el proceso la explicación, argumentación y valoración de las ideas expuestas por cada participante respecto a las teorías de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video que concentre los aprendizajes desarrollados a partir de las aportaciones de cada equipo y que se apoyen dando ejemplos o casos que evidencien la comprensión de cada tema, además, considerar la organización de la información, identificación de las ideas y desarrollo de la capacidad de análisis. | |



| | | |
|--|--|--|
| <p>2.2.7. Gerlach y Ely 2.2.8. Modelo Assure 2.2.9. Modelo Jonassen.</p> | | <p>2.2. Exposición por equipos de trabajo donde se presenta y socializa la información de forma oral y gráfica de cada subtema, identificando en el proceso la explicación, argumentación y valoración de las ideas expuestas por cada participante.</p> <ul style="list-style-type: none">• Red semántica que permita la presentación esquemática de la información expuesta, considerando la organización de la información, identificación de las ideas y desarrollo de la capacidad de análisis. Se sugiere elaborar de forma individual después de cada exposición y trabajarse en cualquier software de aplicación libre y comercial. |
|--|--|--|



| UNIDAD No. 3 | El Diseño Instruccional: Base para la Construcción de Ambientes Multimodales | | Horas estimadas para cada unidad |
|--|--|---|----------------------------------|
| | | | 15 horas |
| CONTENIDOS | | | |
| Conceptuales | Aprendizaje esperado | Evidencias de aprendizaje | |
| 3.1. Generaciones del diseño instruccional 3.1.1. Primera generación 3.1.2. Segunda generación 3.1.3. Tercera generación 3.1.4. Cuarta generación 3.2. Componentes del diseño instruccional 3.2.1. Condiciones 3.2.2. Métodos 3.2.3. Resultado 3.3. Fases del diseño instruccional 3.3.1. Análisis 3.3.2. Diseño 3.3.3. Desarrollo 3.3.4. Implantación e implementación (Plataformas tecnológicas) 3.3.5. Evaluación 3.4. Etapas del Diseño de la Instrucción | 3.1. Realiza analogías de la evolución del diseño instruccional influenciados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, considerando cada una de las características, implicaciones, y formas de distribución y representación de la información de cada generación que permitirán la pertinencia de una propuesta de planificación instruccional sistemática que cumplan con las necesidades de aprendizaje. 3.2. Comprende las condiciones, métodos y resultados que constituyen los componentes del diseño instruccional para establecer los procesos metodológicos criterios que permitirán la orientación planificada del acto formativo. | 3.1. Mapas conceptuales, mapas mentales o redes semánticas que diseñarán en pequeños equipos donde se diferencien las generaciones que dieron origen al diseño instruccional, rescatando de cada una de ellas las características, implicaciones, y formas de distribución y representación de la información. 3.2. Esquemas de organización que permitan comprender los principios del diseño instruccional y su interacción con otras áreas de la instrucción. 3.3 y 3.4. Diagrama de flujo donde se destaquen las etapas o fases y la relación que se genera entre ellas. Posteriormente, se generará un análisis de diversos programas educativos que permitan establecer analogías y que sean de utilidad como propuesta de un | |



| | | |
|--|--|--|
| <p>3.4.1. Etapa del Diseño Análisis instruccional, Identificación de los objetivos, metas y contenido</p> <p>3.4.2. Etapa del Desarrollo: Estrategias instruccionales y de entrega, materiales, recursos de instrucción y administración</p> <p>3.4.3. Etapa de Evaluación y Resultados: Evaluación, Revisión y Difusión</p> <p>3.5. Momentos del diseño instruccional de un programa educativo a distancia</p> <p>3.5.1. Diagnóstico</p> <p>3.5.1.1. Características de la institución educativa</p> <p>3.5.1.2. Identificación de necesidades educativas</p> <p>3.5.1.3. Características de los estudiantes</p> <p>3.5.1.4. Identificación de recursos humanos</p> <p>3.5.1.5. Identificación de la infraestructura tecnológica</p> <p>3.5.2. Elaboración de objetivos del programa educativo a distancia</p> <p>3.5.3. Identificación, selección y organización de contenidos</p> <p>3.5.4. Diseño de objetivos de aprendizaje</p> <p>3.5.5. Diseño de situaciones de aprendizaje</p> | <p>3.3 y 3.4. Valora los procedimientos y especificaciones que apoyados en las teorías instruccionales pretenden el desarrollo sistemático de experiencias de aprendizaje a través de la identificación y análisis cada una de las fases y etapas de propuesta de instrucción sustentadas por los paradigmas teóricos y modelos instruccionales que permitan sistematizar el proceso de desarrollo de acciones formativas a partir del análisis de los Programas de Estudio con el fin de generar ambientes de aprendizaje adaptados a la multimodalidad, considerando las tecnologías como herramientas cognitivas que coadyuvarán en el proceso de enseñar y aprender.</p> <p>3.5 y 3.6. Analizar a la evaluación como un componente trascendental del proceso de Diseño Instruccional que permite valorar la pertinencia del proceso de la acción didáctica suscitada en cada uno de los momentos de ejecución del proceso instruccional.</p> | <p>diseño instruccional y que se recuperará los elementos determinantes en un cuadro descriptivo, destacando las etapas: diseño y análisis, desarrollo, evaluación y resultados.</p> <p>3.5 y 3.6. Redactar un análisis que permita valorar la pertinencia del proceso de acción didáctica suscitada en cada uno de los momentos de ejecución del proceso instruccional. Se sugiere que el análisis se realice de manera individual y su extensión sea de 2 a 3 cuartillas para verificar la capacidad de síntesis y claridad en las ideas.</p> |
|--|--|--|



| | | |
|---|--|--|
| <p>3.5.5.1. Desarrollo de actividades de aprendizaje</p> <p>3.5.5.2. Selección y elaboración de materiales didácticos.</p> <p>3.5.5.3. Selección de medios de comunicación</p> <p>3.5.5.4. Diseño de situaciones para evaluar los aprendizajes</p> <p>3.5.5.5. Diseño de actividades para evaluar los aprendizajes</p> <p>3.5.5.6. Selección de medio para las actividades de evaluación</p> <p>3.5.5.7. Recursos educativos para el aprendizaje autogestivo</p> <p>3.6 Evaluación de aprendizajes</p> <p>3.6.1. Diseño de instrumentos para evaluar</p> <p>3.6.2. Selección de medios para evaluar</p> | | |
|---|--|--|



| UNIDAD No. 4 | Producción del Paquete Didáctico | | Horas estimadas para cada unidad |
|---|--|--|---|
| | | | 24 horas |
| CONTENIDOS | | | |
| Conceptuales | Aprendizaje esperado | Evidencias de aprendizaje | |
| <p>4.1. Paquete Didáctico y Guía Didáctica</p> <p>4.1.1. Definición</p> <p>4.1.2. Funciones básicas</p> <p>4.1.3. Características</p> <p>4.1.4. Orientaciones</p> <p>4.1.5. Componentes</p> <p>4.1.6. Estructura</p> <p>4.1.7. Criterios para la elaboración de la Guía Didáctica</p> <p>4.1.8. Programación de la guía didáctica</p> <p>4.1.9. Unidad didáctica</p> <p>4.2. Elaboración de Guía Didáctica</p> <p>4.2.1. La estructura del curso.</p> | <p>4.1. Identifica las funciones básicas, características, orientaciones, componentes, estructura y criterios de elaboración de los paquetes didácticos que permitan reflexionar que en los ambientes multimodales de aprendizaje el principal lazo de unión entre la institución, el experto disciplinar y el cuerpo académico que respalda el programa educativo lo constituyen los materiales que integran al paquete didáctico previo análisis instruccional.</p> <p>4.2. Asocia y aplica cada una de las fases y etapas del diseño instruccional para el desarrollo de un paquete didáctico autogestivo a través de una planeación estructurada como resultado de la distinción de elementos característicos de las guías didácticas, mismas que permitan atender la estructura de un Programa de Estudios.</p> | <p>4.1. Exposición breve por equipos de trabajo donde se presenta las características que definen al paquete didáctico, así como de los elementos que lo integran.</p> <p>4.2. Guía didáctica, los elementos a desarrollar deben ser determinados por el profesor y los estudiantes a través del análisis de modelos y programas educativos.</p> | |



| Contenidos procedimentales | Contenidos actitudinales |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar estratégicamente los conocimientos, procedimientos y técnicas instruccionales de formación que se desarrollan en ambientes multimodales de aprendizaje. • Desarrollar la capacidad de análisis crítico y de comprensión de lecturas, imágenes, audiovisuales, documentos gráficos y de difusión entre otros recursos para la interpretación de los contenidos que giran en torno al diseño didáctico instruccional en ambientes multimodales de aprendizaje. • Habilitarse para el manejo de los recursos bibliográficos y de las fuentes de información para expresar los diversos puntos de vistas debidamente fundamentados en las fuentes bibliográficas a través del lenguaje escrito y verbal. • Proporcionar capacidades y conocimientos para intervenir con colectivos, organizadores y comunidades para coadyuvar a la toma de decisiones fundamentadas en los espacios de formación sustentados en una planeación didáctica autogestiva. • Representar y conceptualizar el conocimiento construido de los paradigmas teóricos y modelos de diseño instruccional. • Diseñar organizadores gráficos que muestren el proceso sistemático de la relación entre conceptos y sus derivados. | <ul style="list-style-type: none"> • Ser conscientes de que los comportamientos, actitudes, costumbres e ideas propias son resultado del aprendizaje colectivo previo al análisis del contenido en relación a un sistema multimodal de aprendizaje. • Desarrollar una actitud tolerante y de aceptación con respecto a los espacios alternativos para concebir, desarrollar e implementar las nuevas propuestas emergentes del sector Educativo. • Respeto y tolerancia hacia la participación activa en el desarrollo del trabajo colaborativo. • Orientación hacia una sociedad armónica e incluyente. • Sensibilización y reflexión de las diversas prácticas gestadas en los nuevos espacios de formación multimodales. • Honestidad para elaborar sus escritos y en la socialización de los mismos. • Reconocer la importancia del trabajo individual y colectivo. |



| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el pensamiento lógico y crítico en la construcción de significados a partir del análisis de la información proporcionada por el profesor y las seleccionadas por el estudiante. | |
| Metodología para la construcción del conocimiento | |
| Actividades de aprendizaje con el docente | Actividades de aprendizaje autónomo |
| <ul style="list-style-type: none"> • Realiza lecturas críticas de los contenidos del curso. • Dirige la discusión o debate grupal entorno a las temáticas abordadas. • Elabora organizadores gráficos. • Analiza los conceptos referentes que permiten el diseño didáctico en ambientes multimodales. • Interrelaciona los elementos teóricos de las teorías de aprendizaje con el diseño didáctico para ambientes multimodales. • Analiza la congruencia entre los elementos pedagógicos que deben constituir un modelo para el diseño didáctico. • Comprende y genera una propuesta de un modelo de diseño didáctico para ambientes multimodales. | <ul style="list-style-type: none"> • Lectura e interpretación individual y grupal. • Construcción de saberes a través de experiencias y evidencias de aprendizaje. • Investigación documental. • Análisis de modelos y programas educativos orientados al diseño didáctico. • Diseño y elaboración de organizadores gráficos. • Construcción de síntesis y participación en foros. • Elaboración de videos y evidencias de aprendizaje a partir del uso de herramientas tecnológicas. • Diseño de guías didácticas en ambientes multimodales de aprendizaje. |



| Evidencias de desempeño | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|----------------------------|-----|-----------------------|-----|-----------|----|-----------------------------|-----|-------|------|
| Acreditación | Evaluación | Calificación | | | | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> En apego a la normatividad vigente. | <ul style="list-style-type: none"> Después de cada tema y unidad se revisará el avance del curso y la competencia lograda. | <table> <tr> <td>Evidencias de actividades:</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>Expresiones verbales:</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Exámenes:</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Proyecto de guía didáctica:</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>100%</td> </tr> </table> | Evidencias de actividades: | 25% | Expresiones verbales: | 20% | Exámenes: | 5% | Proyecto de guía didáctica: | 50% | Total | 100% |
| Evidencias de actividades: | 25% | | | | | | | | | | | |
| Expresiones verbales: | 20% | | | | | | | | | | | |
| Exámenes: | 5% | | | | | | | | | | | |
| Proyecto de guía didáctica: | 50% | | | | | | | | | | | |
| Total | 100% | | | | | | | | | | | |

FUENTES DE APOYO Y CONSULTA

BÁSICA

Corrales, P. (2008). Metodología de la formación abierta y a distancia. Primera edición. México: Limusa: Innovación y Cualificación.

Laverde, A. (2008). Diseño instruccional: oficio, fase y proceso. Revista Educación y Educadores, 11 (2), p. 9. Colombia. Extraído desde <http://personaybioetica.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/viewArticle/1716/3929>

Morales, L. & Díaz Barriga, F. (2009). Modelo de diseño instruccional para entornos virtuales colaborativos. *En Díaz Barriga, F.; Hernández, G. & Rigo, M. (Comp.) (2009). Aprender y enseñar con TIC en educación superior: Contribuciones del socioconstructivismo.* México: UNAM-Proyecto PAPIME. pp. 161-205.

Mortera, F. (2002). Educación a Distancia y Diseño Instruccional: Conceptos básicos, historia y relación mutua. México: Ediciones Taller Abierto.

Ortiz, M. & Pérez, M. (2006). Curso-taller: diseño instruccional para nuevos ambientes de aprendizaje. Villahermosa, Tabasco: Universidad Virtual de Guadalajara.



Pacheco, A. (2006). Habilidades del profesor para el diseño de objetos de aprendizaje. *En Hernández Gallardo, S. (Comp.) (2009). Procesos educativos y de investigación en la virtualidad.* México: UDG – Virtual. Pp. 153 – 189.

Gil, M. (2004). Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia. *Horizontes*, 26 (104), pp. 93-144. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982004000300006

COMPLEMENTARIA

Córdova, C. (2002). El diseño instruccional: Dos tendencias y una transición. Escuela de educación: Universidad Central de Venezuela. Pp.11 - 26. Extraído desde http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_docu/article/view/4462/4273

Díaz- Barriga, F. (2002). Estrategia Docentes para un aprendizaje significativo. Segunda Edición. México: Editorial McGraw-Hill Interamericana.

Jiménez, M. (1997). Diseño y planeación de un curso: cuaderno de trabajo. México: Trillas.

Polo, M. (2001). El diseño instruccional y las tecnologías de la información y la comunicación. *Rev. Docencia Universitaria*. Vol. II. No.2, pp.15. Venezuela. Extraído desde http://ticsunerm.files.wordpress.com/2008/04/el_diseno1.pdf

Tobón, M. (2007). Diseño Instruccional en un entorno de aprendizaje abierto. Univirtual:Universidad tecnológica de Pereira. Extraído desde http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio_de_prog_de_amb_de_apren/Unidad%20III/dis_instruccional_en_entorno_d_aprendi_abierto.pdf

RESPONSABLE DEL DISEÑO

| | |
|---------------|---|
| Elaborado por | Dra. Cristell Janet Tosca Barrueta Mtra. Thelma Leticia Ruiz Becerra |
|---------------|---|



**UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO**

“ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE”

División Académica de Educación y Artes
Licenciatura en Ciencias de la Educación



| | |
|---------------------|------------------------------|
| | Mtra. Teresa de la O de la O |
| Fecha actualización | 31 de agosto de 2017 |