



GRUPO	3° "C" (A)		ESPECIALIDAD			TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN		
HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES			
7:00 A 8:00 HORAS		LENGUA Y COMUNICACIÓN III	ECOSISTEMAS: INTERACCIONES, ENERGÍA Y DINÁMICA	LENGUA Y COMUNICACIÓN III	LENGUA Y COMUNICACIÓN III			
		<u>MEMS. MARÍA ALICIA MEDINA CALZADA</u>	<u>ARQ. EMMANUEL SÓCRATES ROJAS GONZÁLEZ</u>	<u>MEMS. MARÍA ALICIA MEDINA CALZADA</u>	<u>MEMS. MARÍA ALICIA MEDINA CALZADA</u>			
8:00 A 9:00 HORAS	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	PENSAMIENTO MATEMÁTICO III	APLICA METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	PENSAMIENTO MATEMÁTICO III	PENSAMIENTO MATEMÁTICO III			
	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>	<u>ING. AZARET MARÍA ZÚÑIGA CRUZ</u>	<u>ING. LUDIMILA QUEZADA RAMÍREZ</u>	<u>ING. AZARET MARÍA CRUZ</u>	<u>ING. AZARET MARÍA CRUZ</u>			
9:00 A 10:00 HORAS	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	INGLÉS III	HUMANIDADES III	INGLÉS III	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE			
	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>	<u>LIC. ALEJANDRA MATA MONTOYA</u>	<u>MTRA. DORA LUZ GÓMEZ PACHECO</u>	<u>LIC. ALEJANDRA MATA MONTOYA</u>	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>			
10:00 A 11:00 HORAS	APLICA METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	ECOSISTEMAS: INTERACCIONES, ENERGÍA Y DINÁMICA	FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL III	ECOSISTEMAS: INTERACCIONES, ENERGÍA Y DINÁMICA	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE			
	<u>ING. LUDIMILA QUEZADA RAMÍREZ</u>	<u>ARQ. EMMANUEL SÓCRATES ROJAS GONZÁLEZ</u>	<u>ARQ. EMMANUEL SÓCRATES ROJAS GONZÁLEZ</u>	<u>ARQ. EMMANUEL SÓCRATES ROJAS GONZÁLEZ</u>	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>			
11:00 A 12:00 HORAS	APLICA METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	HUMANIDADES III	APLICA METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE			
	<u>ING. LUDIMILA QUEZADA RAMÍREZ</u>	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>	<u>MTRA. DORA LUZ GÓMEZ PACHECO</u>	<u>ING. LUDIMILA QUEZADA RAMÍREZ</u>			
12:00 A 13:00 HORAS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO III	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	EMPLEA FRAMEWORKS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	APLICA METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE			
	<u>ING. AZARET MARÍA ZÚÑIGA CRUZ</u>	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>	<u>MEMS. YOLANDA FRANCISCA RUIZ TERA</u>	<u>ING. LUDIMILA QUEZADA RAMÍREZ</u>			
13:00 A 14:00 HORAS	ECOSISTEMAS: INTERACCIONES, ENERGÍA Y DINÁMICA	APLICA METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE		APLICA METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	INGLÉS III			
	<u>ARQ. EMMANUEL SÓCRATES ROJAS GONZÁLEZ</u>	<u>ING. LUDIMILA QUEZADA RAMÍREZ</u>		<u>ING. LUDIMILA QUEZADA RAMÍREZ</u>	<u>LIC. ALEJANDRA MATA MONTOYA</u>			
14:00 A 15:00 HORAS	HUMANIDADES III	APLICA METODOLOGÍAS ÁGILES PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE			HUMANIDADES III			
	<u>MTRA. DORA LUZ GÓMEZ PACHECO</u>	<u>ING. LUDIMILA QUEZADA RAMÍREZ</u>			<u>MTRA. DORA LUZ GÓMEZ PACHECO</u>			