	30 160
	5 26,66666667

LINK ENVIO REPORTES 2024 ***https://forms.office.com/r/vgFYKhFsv6***

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: ANDRES FELIPE TOBAR RAMÍREZ
CÉDULA: 10300885
CORREO ELECTRÓNICO SENA: aftobar@sena.edu.co
NÚMERO CELULAR: 3162531169

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO /AMBIENTE	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
ENERO				L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31						
				L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31						
				L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31						
	Animacion digital	2774317	7.00 _13:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31	popayán	26	Jornada de aistamiento	Jornada de aistamiento	Jornada de aistamiento	Jornada de aistamiento
	TOTAL HORAS	ENERO				26				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
FEBRERO	Animacion digital	2774317	7.00 _13:00	L M M J V S 1 2 3 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 19 20 21 22 23 24 26 27 28 29	popayán	102	250201021 - Elaborar el animatic según el storyboard	537044 - ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO	CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL	PREPARACION DOCUMENTO GUIA PERSONAJES, BLUEPRINT Y POSE DE ACCION, SHEET DE TIEMPOS DE ANIMACIÓN. TOON BOOM HARMONY 11
	Animacion digital	2774317	7.00 _13:00	L M M J V S 1 2 3 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 19 20 21 22 23 24 26 27 28 29	popayán	24	250201021 - Elaborar el animatic según el storyboard	537045 - ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.	CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL	ESTUDIO DE TIEMPOS Y ESCENAS CLAVES EN CLEAN UP DE ANIMATIC EN TOON BOOM HARMONY 11
	SENNOVA	SENNOVA	14.00_18:00	L M M J V S 1 2 3 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 19 20 21 22 23 24 26 27 28 29	popayan	33	PROYECTO SENNOVA CODIGO: SGPS-10835-2023 _ "Desarrollo de una estrategia TICs para la educación sexual de aprendices con discapacidad auditiva del SENA, Popayán." Desarrollo Tecnológico e Innovación SENNOVA del Centro de Comercio y Servicios.	PROYECTO SENNOVA CODIGO: SGPS-10835-2023 _ "Desarrollo de una estrategia TICs para la educación sexual de aprendices con discapacidad auditiva del SENA, Popayán." Desarrollo Tecnológico e Innovación SENNOVA del Centro de Comercio y Servicios.	PROYECTO SENNOVA CODIGO: SGPS-10835-2023 _ "Desarrollo de una estrategia TICs para la educación sexual de aprendices con discapacidad auditiva del SENA, Popayán." Desarrollo Tecnológico e Innovación SENNOVA del Centro de Comercio y Servicios.	PROYECTO SENNOVA CODIGO: SGPS-10835-2023 _ "Desarrollo de una estrategia TICs para la educación sexual de aprendices con discapacidad auditiva del SENA, Popayán." Desarrollo Tecnológico e Innovación SENNOVA del Centro de Comercio y Servicios.
				L M M J V S 1 2 3 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 19 20 21 22 23 24 26 27 28 29						
	TOTAL HORAS	FEBRERO				159				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
MARZO	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 25 26 27 28 29 30	Popayán	66	250201021 - Elaborar el animatic según el storyboard	537045 - ANALIZAR EL STORYBOARD DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DEL GUIÓN TÉCNICO.	CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL	ESTUDIO DE TIEMPOS Y ESCENAS CLAVES , 12 PRINCIPIOS DE ANIMACION EN TOON BOOM HARMONY 21
	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 25 26 27 28 29 30	Popayán	42	250201021 - Elaborar el animatic según el storyboard	c	CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL	PREAPRACION ANIMATIC DE ANIMATIC EN TOON BOOM HARMONY 21
	SENNOVA	SENNOVA	14.00_18:00	L M M J V S 1 2 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 25 26 27 28 29 30	Popayán	33	PROYECTO SENNOVA CODIGO: SGPS-10835-2023 _ "Desarrollo de una estrategia TICs para la educación sexual de aprendices con discapacidad auditiva del SENA, Popayán." Desarrollo Tecnológico e Innovación SENNOVA del Centro de Comercio y Servicios.	PROYECTO SENNOVA CODIGO: SGPS-10835-2023 _ "Desarrollo de una estrategia TICs para la educación sexual de aprendices con discapacidad auditiva del SENA, Popayán." Desarrollo Tecnológico e Innovación SENNOVA del Centro de Comercio y Servicios.	PROYECTO SENNOVA CODIGO: SGPS-10835-2023 _ "Desarrollo de una estrategia TICs para la educación sexual de aprendices con discapacidad auditiva del SENA, Popayán." Desarrollo Tecnológico e Innovación SENNOVA del Centro de Comercio y Servicios.	PROYECTO SENNOVA CODIGO: SGPS-10835-2023 _ "Desarrollo de una estrategia TICs para la educación sexual de aprendices con discapacidad auditiva del SENA, Popayán." Desarrollo Tecnológico e Innovación SENNOVA del Centro de Comercio y Servicios.
				L M M J V S 1 2 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 25 26 27 28 29 30						
	TOTAL HORAS	MARZO				141				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
ABRIL	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30	Popayán	30	250201021 - Elaborar el animatic según el storyboard	537046 - VERIFICAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORYBOARD	CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL	PREAPRACION ANIMATIC DE ANIMATIC EN TOON BOOM HARMONY 21
	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30	Popayán	48	JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO
	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30	Popayán	72	250201021 - Elaborar el animatic según el storyboard	537047 - REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO	CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL	REALIZACION ANIMATIC DE ANIMATIC EN TOON BOOM HARMONY 21
	SENNOVA	SENNOVA	14.00_18:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30	Popayán	20	PROYECTO SENNOVA SGPS-12522-2024 Desarrollo de tecnologías para el aprendizaje del español en aulas para estudiantes sordos de una Institución Educativa en Popayán.	PROYECTO SENNOVA SGPS-12522-2024 Desarrollo de tecnologías para el aprendizaje del español en aulas para estudiantes sordos de una Institución Educativa en Popayán.	PROYECTO SENNOVA SGPS-12522-2024 Desarrollo de tecnologías para el aprendizaje del español en aulas para estudiantes sordos de una Institución Educativa en Popayán.	PROYECTO SENNOVA SGPS-12522-2024 Desarrollo de tecnologías para el aprendizaje del español en aulas para estudiantes sordos de una Institución Educativa en Popayán.
	TOTAL HORAS	ABRIL				170				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
MAYO	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 4 6 7 8 9 10 11 13 14 15 16 17 18 20 21 22 23 24 25 27 28 29 30 31	Popayán	84	250201021 - Elaborar el animatic según el storyboard	537047 - REALIZAR EL ANIMATIC SEGÚN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESTABLECIDO EN EL GUIÓN TÉCNICO	CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTIUAL	REALIZACION ANIMATIC DE ANIMATIC EN TOON BOOM HARMONY 21
	Integracion Contenidos Digitales	2930171	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 4 6 7 8 9 10 11 13 14 15 16 17 18 20 21 22 23 24 25 27 28 29 30 31	Popayán	36	250201026 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	IDENTIFICAR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y EL TIPO DE METODOLOGIA DESARROLLO DE PRODUCTO	IDENTIFICAR ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DE SOFTWARE DE EDICICÓN DE IMÁGENES.
	SENNOVA	SENNOVA	14.00_18:00	L M M J V S 1 2 3 4 6 7 8 9 10 11 13 14 15 16 17 18 20 21 22 23 24 25 27 28 29 30 31	Popayán	43	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)
				L M M J V S 1 2 3 4 6 7 8 9 10 11 13 14 15 16 17 18 20 21 22 23 24 25 27 28 29 30 31						
	TOTAL HORAS	MAYO				163				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
JUNIO	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 3 4 5 6 7 8 10 11 12 13 14 15 17 18 19 20 21 22 24 25 26 27 28 29	Popayán	84	220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto	537051 - DESARROLLAR EL RIGGING SEGÚN CRITERIOS TÉCNICOS Y NECESIDADES DEL PROYECTO	REALIZAR PRODUCCION/REALIZACION DE ANIMACION ACORDE PLAN DE PRODUCCION	Desarrollar el rig en Harmony 21 y MOHO PRO de personajes, rig facial y corporal.
	Integracion Contenidos Digitales	2930171	7:00-13:00	L M M J V S 1 3 4 5 6 7 8 10 11 12 13 14 15 17 18 19 20 21 22 24 25 26 27 28 29	Popayán	24	250201026 - ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	584309 - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.	IDENTIFICAR LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE Y EL TIPO DE METODOLOGIA DESARROLLO DE PRODUCTO	IDENTIFICAR ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DE SOFTWARE DE EDICICÓN DE IMÁGENES.
	SENNOVA	SENNOVA	14.00_18:00	L M M J V S 1 3 4 5 6 7 8 10 11 12 13 14 15 17 18 19 20 21 22 24 25 26 27 28 29	Popayán	43	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)
				L M M J V S 1 3 4 5 6 7 8 10 11 12 13 14 15 17 18 19 20 21 22 24 25 26 27 28 29						
	TOTAL HORAS	JUNIO				151				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
JULIO	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31	Popayán	72	220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto	537050 - ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO	REALIZAR PRODUCCION/REALIZACION DE ANIMACION ACORDE PLAN DE PRODUCCION	PREPARAR LOS ELEMENTOS PARA MONTAR EN ESCENAS
	Integracion Contenidos Digitales	2930171	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31	Popayán	36	220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital	584305 - ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	DISEÑAR EL PROTOPITO DEL PROYECTO DIGITAL DE ACUEREDO A LOS REQUERIMIENTOS IDENTIFICANDO LAS ESTRATEGIAS DIGITALES AUDIOVISUALES	Preapracion de storyboard y animatic digital
	JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO	7:00-16:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31	Popayán	40	JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO	JORNADA DE ALISTAMIENTO
	SENNOVA	SENNOVA	14.00_18:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31	Popayán	20	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)
	TOTAL HORAS	JULIO				168				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
AGOSTO	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 19 20 21 22 23 24 26 27 28 29 30 31	Popayán	42	220501084 - Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto	537050 - ALISTAR LOS PERSONAJES Y ELEMENTOS SEGÚN LAS NECESIDADES DEL PROYECTO	REALIZAR PRODUCCION/REALIZACION DE ANIMACION ACORDE PLAN DE PRODUCCION	PREPARAR LOS ELEMENTOS PARA MONTAR EN ESCENAS
	Integracion Contenidos Digitales	2930171	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 19 20 21 22 23 24 26 27 28 29 30 31	Popayán	48	220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital	584305 - ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.	DISEÑAR EL PROTOPITO DEL PROYECTO DIGITAL DE ACUEREDO A LOS REQUERIMIENTOS IDENTIFICANDO LAS ESTRATEGIAS DIGITALES AUDIOVISUALES	DISEÑO STORYBOARD PARA MARCA CINETICA
	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 19 20 21 22 23 24 26 27 28 29 30 31	Popayán	18	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información	537318 - APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.	REALIZAR PRODUCCION/REALIZACION DE ANIMACION ACORDE PLAN DE PRODUCCION	Uso de after effects para protafolio digital
	Animacion digital	2774317	7:00-13:00	L M M J V S 1 2 3 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 19 20 21 22 23 24 26 27 28 29 30 31	Popayán	12	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información	537316 - ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.	REALIZAR PRODUCCION/REALIZACION DE ANIMACION ACORDE PLAN DE PRODUCCION	Preparacion elementos par aportafolio en adobe ilustrator
	SENNOVA	SENNOVA	14.00_18:00	L M M J V S 1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31	Popayán	40	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)	Semillero-SINERGIA Industrias Creativas SGPS-12034-2024 (linea 82) SGPS-12073-2024 (linea 66)
	TOTAL HORAS	AGOSTO				160				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
SEPTIEMBRE				L M M J V S 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 30						
				L M M J V S 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 30						
				L M M J V S 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 30						
				L M M J V S 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 30						
	TOTAL HORAS	SEPTIEMBRE				0				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
OCTUBRE				L M M J V S 1 2 3 4 5 7 8 9 10 11 12 14 15 16 17 18 19 21 22 23 24 25 26 28 29 30 31						
				L M M J V S 1 2 3 4 5 7 8 9 10 11 12 14 15 16 17 18 19 21 22 23 24 25 26 28 29 30 31						
				L M M J V S 1 2 3 4 5 7 8 9 10 11 12 14 15 16 17 18 19 21 22 23 24 25 26 28 29 30 31						
				L M M J V S 1 2 3 4 5 7 8 9 10 11 12 14 15 16 17 18 19 21 22 23 24 25 26 28 29 30 31						
	TOTAL HORAS	OCTUBRE				0				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
NOVIEMBRE				L M M J V S 1 2 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 25 26 27 28 29 30						
				L M M J V S 1 2 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 25 26 27 28 29 30						
				L M M J V S 1 2 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 25 26 27 28 29 30						
				L M M J V S 1 2 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 25 26 27 28 29 30						
	TOTAL HORAS	NOVIEMBRE				0				

MES	PROGRAMA	FICHA	HORARIO	DIAS DE FORMACIÓN	MUNICIPIO	HORAS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD DE PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
DICIEMBRE				L M M J V S 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 30 31						
				L M M J V S 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 30 31						
				L M M J V S 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 30 31						
				L M M J V S 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 30 31						
	TOTAL HORAS	DICIEMBRE				0				