

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Gestión de Costos Financieros	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de analizar el rol de los costos financieros en los negocios, así como las funciones del gerente financiero en el contexto actual; proponiendo mejoras al utilizar un software financiero.
--------------------------------	-------------------------------	---	---

COMPETENCIA	CRITERIOS	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DE LOGRO	NIVEL
Gestión de proyectos Gestiona proyectos de Ingeniería con criterios de sostenibilidad integrando equipos.	Diseño del proyecto	Prepara una propuesta preliminar del proyecto para atender las necesidades identificadas.	2
	Ejecución del proyecto	Coordina equipos de trabajo para cumplir con las actividades planeadas, estableciendo responsabilidades.	2
	Planificación de la gestión	Categoriza los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades identificadas.	2
Uso de herramientas modernas Utiliza técnicas, metodologías y herramientas modernas de Ingeniería Empresarial necesarias para la práctica de su profesión.	Uso de herramientas	Compara las herramientas apropiadas para la solución de un problema.	2
	Uso de técnicas y metodologías	Compara las técnicas y metodologías apropiadas para la solución de un problema.	2

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 1		Nombre de la unidad:	La empresa, su entorno, análisis de la situación financiera	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar la función financiera de la empresa, el entorno macroeconómico en la que se desenvuelve, el funcionamiento de los mercados financieros, así como los estados financieros y las ratios financieras; con la finalidad de poder establecer su situación financiera en el entorno en que se desenvuelve.		
S e m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
1	2T	-Presentación del docente y estudiantes. -Presentación de la Asignatura (Silabo) -Evaluación Diagnostica	<p>I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión (*) Toma de asistencia</p> <p>D: A través de dinámicas activas el docente y los estudiantes se presentan adecuadamente.</p> <p>- Comparte expectativas con dinámica participativa y activa, tanto el docente como los estudiantes, a través de lluvias de ideas, manifiestan sus opiniones en referencia a sus propios intereses.</p> <p>- Aplicación de la evaluación diagnóstica</p> <p>C: Los estudiantes exponen a través de la Estrategia de lluvias de idea sobre sus expectativas sobre la asignatura. Se absuelven las inquietudes planteadas por los alumnos</p>	<p>- Los estudiantes opinan sobre la metodología y expectativas que tienen sobre el curso</p> <p>- Desarrollan la evaluación diagnóstica</p>	Exposiciones	<p>- Revisión del sílabo</p> <p>- Revisión de la PPT de la Semana</p>	
	2P	-Introducción a las finanzas, función financiera de la empresa. - Macroeconomía aplicada a las finanzas	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia</p> <p>D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente presenta el a través del video el concepto de Macroeconomía aplicada a las finanzas https://www.youtube.com/watch?v=nppf1264_pk</p> <p>El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot (Opcional) o cualquier otra herramienta de gamificación.</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<p>- Visualiza la PPT de la sesión.</p> <p>- Visualiza el video presentado</p> <p>- Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal.</p> <p>- Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase.</p> <p>- Participa en la actividad lúdica preparada por el docente</p>	Otros (Resolución de ejercicios y problemas)		

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

2	2T	<p>Mercados financieros: Mercado monetario, Mercado capitales</p> <p style="text-align: center;">de</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente presenta a través del video el concepto: "Comprender como funcionan los mercados financieros" https://www.youtube.com/watch?v=977LIWlByV4 y propone la siguiente pregunta: ¿Cuál es el papel del ingeniero industrial dentro del mercado financiero y su importancia dentro del desarrollo de una organización?</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot (Opcional) o cualquier otra herramienta de gamificación. C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p> <p>- :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Visualiza el video presentado - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.
	2P	<p>Mercados Financieros: Mercados Futuros y otros</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot (Opcional) o cualquier otra herramienta de gamificación C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p> <p>-</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje basado en problemas	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

3	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a los Estados Financieros: - Estados de Situación - Estados de Resultados 	<p>I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia</p> <p>D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la unidad.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot (Opcional) o cualquier otra herramienta de gamificación.</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p> <p>-</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.
	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de Estados Financieros: Horizontal y Vertical. Casos Prácticos 	<p>I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia</p> <p>D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la unidad.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot (Opcional) o cualquier otra herramienta de gamificación</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p> <p>-</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje colaborativo	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

4	2T	<p>Análisis de Ratios financieros: Liquidez y rentabilidad, Gestión y otros. Casos Prácticos</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la unidad.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente al cierre de la Unidad 1 a través de un genial.ly https://view.genial.ly/5f28b13952aab50dbf6af650/game-genially-sin-titulo C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p> <p>-</p>	<p>- Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente</p>	<p>Aprendizaje basado en problemas</p>	<p>- Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea. -</p>
	2P	<p>EVALUACION PRÁCTICA</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y procede a tomar la asistencia. D: El docente da inicio a la evaluación práctica. C: El docente realiza una retroalimentación general sobre el desarrollo de la evaluación práctica.</p> <p>-</p>	<p>Desarrolla la evaluación individual practica</p>	<p>Aprendizaje basado en problemas</p>	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 2		Nombre de la unidad:	Creación de valor y proyección de estados financieros	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar las técnicas de análisis de creación de valor, con la finalidad de establecer estrategias para incrementar el valor de mercado y el beneficio de los accionistas.		
S e m a n a	Ho ras / Tip o de ses ión	Temas y subtemas	Actividades sincronas			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
5	2T	Análisis Du Pont El Valor Económico Agregado (EVA)	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia</p> <p>D: El docente resuelve en clase la evaluación practica realizada. El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente presenta a través del video el concepto: "Valoración de empresas y Creación de Valor." https://www.youtube.com/watch?v=3Go4KHBKvM4 y propone la siguiente pregunta: De acuerdo a los conceptos vertidos en los videos ¿cuál sería tu papel como parte del equipo financiero de una empresa en el proceso de establecer estrategias alineadas a incrementar el valor de mercado de la compañía, y por ende dar un mayor beneficio de los accionistas</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Visualiza y participa en clase de la solución de la evaluación práctica. - Visualiza los videos presentados y responde el cuestionamiento planteado. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión del solucionario de la evaluación práctica. - Revisión de los videos propuestos para reforzar conceptos de clase. - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea. 	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	<p>Gestión de las cuentas por cobrar y pagar Política y análisis de Endeudamiento</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente presenta a través del video el tema:</p> <p style="text-align: center;">Gestión de Cuentas por cobrar https://www.youtube.com/watch?v=0h-NgCvYa20</p> <p>El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p> <p>- :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Visualiza el video presentado - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	<p>Aprendizaje basado en problemas</p>	
6	2T	<p>Administración del inventario.</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o Ejercicio práctico. El docente presenta a través del video el tema: Administración del Inventario https://www.youtube.com/watch?v=32NiDhOnm8Y</p> <p>El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p> <p>-</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Visualiza el video presentado - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	<p>Otros Resolución de ejercicios y problemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los videos propuestos para reforzar conceptos de clase. - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea. -

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	Ciclo de conversión de efectivo	<p>I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia</p> <p>D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje basado en problemas	
	2T	EVALUACION GRUPAL PRACTICA	<p>I: El docente da la bienvenida a la sesión y procede a tomar la asistencia.</p> <p>D: El docente da inicio a la evaluación grupal práctica.</p> <p>C: El docente realiza una retroalimentación general sobre el desarrollo de la evaluación práctica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la evaluación Grupal practica 	Aprendizaje basado en proyectos	
7	2P	Presupuesto de efectivo Planeamiento financiero Estados financieros proyectados	<p>I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia</p> <p>D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente presenta a través del video el tema: "Plan Financiero" https://www.youtube.com/watch?v=-se8zX4pqU8 El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la Unidad 2 a través de un genial.ly https://view.genial.ly/5f28b2d652aab50dbf6af678/game-genially-sin-titulo</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos ?, ¿Qué te gusto más de la clase?, ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La Clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Visualiza el video presentado - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente para el cierre de la unidad 2. 	Aprendizaje basado en problemas	-
8	2T	EXAMEN PARCIAL	<p>I: El docente da la bienvenida a la sesión y procede a tomar la asistencia.</p> <p>D: El docente da inicio a la Evaluación Parcial.</p> <p>C: El docente realiza una retroalimentación general sobre el desarrollo de la Evaluación Parcial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la Evaluación Parcial. 	Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.
	2P		El docente resuelve en clase la Evaluación Parcial realizado.	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza y participa en clase de la solución de la Evaluación Parcial 	Aprendizaje basado en problemas	-

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Resultado de aprendizaje de la unidad:			
		Estructura de capital, Política de Dividendos y valorización de empresas		Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de calcular la tasa de descuento de una empresa apalancada y no apalancada; para establecer la estructura óptima de capital, determinando su valor en el mercado.		
S e m a n a	Ho r as / T i p o d e s e s i ó n	Temas y subtemas	Actividades sincronas			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología	
9	2T	El modelo de valorización de activos de capital (CAPM) El costo promedio ponderado de capital (CPPC-WACC)	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente presenta a través del video el tema: ¿Qué es la estructura de Capital? https://www.youtube.com/watch?v=kAD3vFIVs1c y propone el siguiente cuestionamiento: Usted es el responsable del área financiera de una empresa del sector de consumo masivo, que actualmente está invirtiendo en bienes de capital y para ello necesita analizar las fuentes de financiamiento vigente y establecer el costo óptimo para este fin. ¿Qué será lo primero que debiera hacer para poder definir la estructura financiera optima de la empresa? ¿Cuáles son los próximos pasos que usted debería hacer para cumplir con este objetivo?</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Visualiza el video presentado - Responde el cuestionamiento planteado por el video - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión del solucionario de la Evaluación Parcial. - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	<p>Estructura de capital de la empresa. Estructura óptima de capital</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico.</p> <p>El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	<p>Aprendizaje basado en problemas</p>	
10	2T	<p>Apalancamiento operativo Apalancamiento financiero</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico.</p> <p>El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	<p>Aprendizaje basado en problemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	<p>Política de dividendos • Valorización de empresas</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional) C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos?, ¿Qué te gusto más de la clase?, ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La Clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	<p>Otros (Exposiciones)</p>	
11	2T	<p>Entorno financiero global. El sistema monetario internacional</p>	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional) C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	<p>Aprendizaje basado en problemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	Teoría y mercados cambiarios. Exposición cambiaria	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje colaborativo	
12	2T	Presupuesto de capital a nivel multinacional	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o Ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente al cierre de la Unidad 3 a través de un genial.ly https://view.genial.ly/5f28b45be52f600ddd2d60e6/game-genially-sin-titulo</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente para el cierre de la unidad 3 	Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea. -

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	EVALUACION PRACTICA	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y procede a tomar la asistencia.</p> <p>D: El docente da inicio a la evaluación práctica.</p> <p>C: El docente realiza una retroalimentación general sobre el desarrollo de la evaluación práctica.</p> <p>-</p>	- Desarrolla la evaluación individual práctica	Aprendizaje ColaborativaA prendizaje basado en proyectos	
--	-----------	---------------------	---	--	---	--

Unidad 4		Nombre de la unidad:	Análisis de costos y toma de decisiones	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la estructura de costos y su comportamiento, definiendo una estrategia competitiva de la empresa basada en costos; proponiendo mejoras al utilizar un software financiero.		
S e m a n a	Ho ras / Tip o de ses ión	Temas y subtemas	Actividades sincronas				Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
13	2T	La Contabilidad en el proceso administrativo	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia</p> <p>D: El docente resuelve la evaluación práctica realizada. El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional)</p> <p>C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p> <p>-:</p>	<p>- Visualiza la PPT de la sesión.</p> <p>- Visualiza y participa en clase de la solución de la evaluación practica</p> <p>- Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal.</p> <p>- Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase.</p> <p>- Participa en la actividad lúdica preparada por el docente</p>	Aprendizaje basado en problemas	<p>- Revisión de la PPT de la semana</p> <p>- Revisión del solucionario de la evaluación práctica.</p> <p>- Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.</p> <p>-</p>	

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	Elementos del Costo Clasificación de los costos	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional) C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje basado en problemas	
14	2T	Estructura de Costos Flujos de Costos	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente explica el uso del simulador SIMDEF. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional) C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea. -

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	Métodos de evaluación de Inventarios	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión.</p> <p>El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional) C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Exposiciones Aprendizaje basado en problemas	
15	2T	EVALUACION GRUPAL TEORICA PRACTICA	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y procede a tomar la asistencia. D: El docente da inicio a la evaluación Grupal teórica práctica. C: El docente realiza una retroalimentación general sobre el desarrollo de la evaluación práctica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la evaluación Grupal Teórica Practica 	Aprendizaje basado en proyectos	
	2P	Costo Volumen Utilidad Punto de Equilibrio Toma de decisiones en Corto Plazo y Gerencia estratégica de Costos	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o Ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la sesión a través de un Kahoot o cualquier otra herramienta de gamificación (Opcional) C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos ?,¿Qué te gusto más de la clase?,¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La Clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Visualiza y participa en clase de la solución de la evaluación practica - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente 	Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del solucionario de la evaluación práctica - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.

HOJA CALENDARIO DEL DOCENTE – PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE MODALIDAD PRESENCIAL

16	2T	Costeo por Proceso	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión Toma de asistencia D: El docente a través de una PPT presenta un resumen de los temas de la sesión. El docente desarrolla un caso de estudio y/o Ejercicio práctico. El docente propone un caso para que los alumnos identifiquen los principales conceptos de la sesión. El docente realiza la actividad lúdica correspondiente a la Unidad 4 a través de un genial.ly https://view.genial.ly/5f28b7c6389ca10dd6e97d74/game-genially-sin-titulo C: El docente interrelaciona con los alumnos y realiza una serie de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué actividades hemos hecho para aprender estos conceptos?, ¿Qué te gusto más de la clase?, ¿Para qué hemos aprendido estos conceptos? ¿En dónde lo podemos aplicar? ¿La Clase estuvo fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza la PPT de la sesión. - Anota sus reflexiones en su cuaderno o bitácora personal. - Resuelve los casos o ejemplos propuestos por el docente en la sesión de clase. - Participa en la actividad lúdica preparada por el docente para el cierre de la unidad 4. 	Aprendizaje basado en problemas Resolución de ejercicios y problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de la PPT de la semana - Revisión de los ejercicios realizados y los propuestos como tarea.
	2P	EXAMEN FINAL	<p>- I: El docente da la bienvenida a la sesión y procede a tomar la asistencia. D: El docente da inicio al Examen Final. C: El docente realiza una retroalimentación general sobre el desarrollo del Examen Final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla el Examen Final. 	Aprendizaje basado en problemas	