

**La lúdica en el aprendizaje de la Contabilidad en los estudiantes de grado 10 de la  
I.E.D Técnica INEM “Simón Bolívar” de Santa Marta**

Nancy Marín Mejía

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores.

*“Muchas de las cosas que se pueden contar no cuentan.  
Muchas de las cosas que no se pueden contar son las que cuentan”.*

-Albert Einstein

**Resumen**

En el marco del desarrollo de este artículo se pretende Implementar la lúdica, diseñando estrategias de aprendizaje para la enseñanza de la contabilidad, en los estudiantes de grado 10 de la I.E.D.T INEM “Simón Bolívar de Santa Marta, además esta propuesta de estudio, busca el mejoramiento continuo del proceso educativo, permitiendo intervenir esta problemáticas en el estudio de la Contabilidad, como materia fundamental del área. Además tiene la intención de atenuar las causas posibles de las dificultades y temores que los estudiantes encuentran en el aprendizaje contable y fortalecer la enseñanza de esta asignatura, a través de las actividades lúdicas.

Se diseña entonces una propuesta de intervención pedagógica mediada por la lúdica, denominada **“La lúdica en la Contabilidad”** el cual consiste en crear e Implementar actividades lúdicas para enseñar de forma divertida y entretenida los fundamentos y conceptos básicos de la asignatura, con el fin de fomentar el aprendizaje significativo de la Contabilidad.

Palabras claves: Contabilidad, aprendizaje, lúdica, estrategias, pedagogía.

### **Abstract**

Within the framework of the development of this article is intended to implement the playful, designing learning strategies for accounting education, in the students of grade 10 of the IEDT INEM "Simon Bolívar" de Santa Marta, in addition this study proposal, seeks the continuous improvement of the educational process, allowing to intervene these problems in the study of Accounting, as a fundamental matter of the area. It also intends to mitigate the possible causes of the difficulties and fears that students find in accounting learning and strengthen the teaching of this subject, through play activities.

It is then designed a proposal of educational intervention mediated by the ludic, called "The playful in Accounting" which consists of creating and implementing playful activities to teach in a fun and entertaining the fundamentals and basic concepts of the subject, in order to encourage meaningful learning in Accounting.

Keywords: Accounting, learning, play, strategies, pedagogy.

**La Contabilidad no es un cuento, ni es matemática.**

Ante los inconvenientes observados en los educandos al momento de aprender conceptos básicos de la contabilidad, o realizar asientos contables durante el aprendizaje de esta asignatura, se requiere ante esta situación encontrar a través de la lúdica, la oportunidad para implementar estrategias educativas que permitan resolver estas dificultades y mejorar el proceso de enseñanza.

En la Institución Educativa Técnica INEM “Simón Bolívar” de Santa Marta, en el marco de la formación comercial, el estudiante de grado 10° debe cursar, una asignatura básica del área, que es la Contabilidad.

La Contabilidad es una ciencia y a la vez una técnica, que se imparte en las instituciones de carácter Técnico, o una opción de preparación del estudiante en competencias laborales, con el fin de capacitarlos en una especialidad para su vida laboral.

Debido a que esta asignatura poco se relaciona con ellos en sus estudios básicos, los estudiantes tienen desconocimiento de lo que trata esta materia, sintiendo temor y rechazo, hacia ella, porque la relacionan directamente con las matemáticas, y desarrollan una falsa impresión de que la asignatura es difícil. En el desarrollo de esta disciplina, se encuentran dificultades en la formación contable, lo que impide muchas veces lograr que el estudiante capte con claridad este proceso. Cabe anotar que la base de la Contabilidad son las matemáticas, dónde muchas veces los estudiantes no han tenido buenos resultados académicos, lo que implica tener que romper ese paradigma ideológico: “de que la Contabilidad es matemática”.

Dentro de este análisis podemos evidenciar históricamente, el alto porcentajes de pérdida de la asignatura en el primer periodo, lo que desmotiva al estudiante, incentivándolos a la deserción hacia otros estudios que represente para ellos menos dificultad. Por lo general los estudiantes que permanecen en el área son estudiantes que han tenido buen rendimiento en las matemáticas, y que siempre han gustado de ellas.

Teniendo, en cuenta la situación anterior, se plantea la siguiente pregunta para esta propuesta de estudio: **¿Cómo la lúdica puede favorecer el desarrollo del Proceso de Aprendizaje de la Contabilidad en los estudiantes de grado 10 de la I.E.D.T INEM “Simón Bolívar de Santa Marta?**

Para brindar respuesta a esta inquietud, el objetivo de esta propuesta de este estudio, se centra en: Diseñar e implementar actividades y estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad, en los estudiantes de grado 10 de la I.E.D.T INEM “Simón Bolívar de Santa Marta. Con el objeto de lograr afianzar contenidos de la asignatura, que le permita desarrollar el aprendizaje, su identificación y consolidación en el área contable, valorar la eficacia de los procedimientos lúdicos utilizados para mejorar la enseñanza de la contabilidad y verificar el desarrollo del saber en los estudiantes y la motivación por la asignatura. El reto sería poder crear a través de la lúdica, que el estudiante pueda establecer un criterio propio sobre la disciplina, logrando resultados satisfactorios que lo estimulen a seguir aprendiendo y desarrollando su aprendizaje, para lograr sus metas.

La propuesta de este estudio, tiene un gran impacto sobre la Institución educativa implicada, donde su finalidad es formar al estudiante en el área Contable, brindándole apoyo en su aprendizaje, con el objetivo de tener bases sólidas para responder con las exigencias propias del área y de la Articulación SENA-MEN en el programa de Técnico en Contabilización de Operaciones Comerciales y Financieras, al que están vinculados.

Además de lo anterior, intervenir el proceso pedagógico del área, garantiza una oportunidad a muchos estudiantes que desertan en el proceso académico, debido a paradigmas infundados a través de los temores de otros estudiantes, y las dificultades académicas, he inseguridades que desarrollan durante sus permanencia en el programa, lo que trunca muchas veces esa oportunidad de poder capacitarse en lo que les gusta y desean para su vida laboral.

Finalmente, diseñar estrategias de enseñanza de la Contabilidad a través de la lúdica, impone retos a los docentes de esta área, creando métodos innovadores que refuercen y fortalezcan sus conocimientos y su autoestima, a través de técnicas ajustadas, que los lleve a tener un mejor provecho académico, y dominio en la temática, formando estudiantes más competentes, y seguros con mejores resultados en sus estudios.

Seguido a este análisis se pretende implementar esta propuesta con el objeto de obtener resultados estadísticos que nos demuestre la intensión de este estudio así mismo de poder demostrar las incidencias que tienen las estrategias lúdicas en el mejoramiento y fortalecimiento del aprendizaje de la contabilidad en los estudiantes del área.

En Investigaciones ya realizadas, con situaciones similares, los resultados han sido favorables, tal es el caso de, *Corado, C. (2017)*. Donde orientan su estudio en desarrollar estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad, de manera que el docente pueda mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y así tener mejores resultados. Y *Londoño, S. (2015)*. Apunta en implementar estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento lógico-matemático, con el fin de facilitar el progreso de los estudiantes. Demostrando que las matemáticas pueden aplicarse en la vida diaria de los niños, contribuyendo con ello a su desarrollo a través de su experiencia.

Al igual que estas investigaciones mencionadas, esta propuesta de estudio pretende implementar estrategias lúdicas que contribuyan al aprendizaje de la contabilidad, de una manera creativa y divertida, logrando un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Para ser consecuente con las pretensiones de esta propuesta, se determina el aprendizaje como un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender Copyright (© 2008-2018). Según el modelo lúdico en la intervención educativa, “Para que el niño madure, modifique conductas, aprenda y consiga hacer perdurar los aprendizajes, necesita practicar y además hacerlo muchas veces. El aprendizaje suele venir como resultado de la práctica y del entrenamiento, y el juego permite generar las rutinas que llevan al desarrollo de capacidades”. Sierra (2015). Además la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel lo determina cómo un “Proceso cognitivo que tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno, tratando de dar sentido al mundo que perciben”. Díaz Barriga, F. (2010).

Y respecto a lo contable es aquello perteneciente o relativo a la contabilidad (la aptitud de las cosas para poder reducir las a cálculos o el sistema adoptado para llevar las cuentas en una empresa). El término, que procede del latín *computabilis*, también permite referirse en general a todo lo que puede ser contado. Como adjetivo, contable permite crear diversos conceptos vinculados a la contabilidad, como auditoría contable, normativa contable, estudios contables y otros. Copyright (© 2008-2018)

Lo que nos indica que el Aprendizaje Contable es un proceso del pensamiento (razonamiento), para comprender los conceptos, interpretación, aplicación y análisis de los temas ligados a la contabilidad. Para poder explicar todo este cuento lo explicaremos con un cuento...

Érase una vez una joven, hermosa mujer heredera de una gran fortuna que le había dejado su padre, que acababa de morir, dentro de esos bienes tenía una gran empresa, donde habían muchos trabajadores y producía, los mejores chocolates del país. Era una empresa muy rentable. Pero ella parecía que no estaba contenta con su herencia, todos los días se iba a la orilla del lago a llorar amargamente, porque no sabía cómo hacer para sostener su compañía y no fallarle a su padre. Sus lágrimas caían en grandes gotas en el lago. De pronto un joven apuesto que acostumbraba a contemplar el lago todas las mañanas y que estaba preparado en contabilidad, se le acercó y le preguntó, ¿por qué lloras bella dama? Ella le contó que estaba muy triste, porque la empresa que le dejó su padre, se iba a ir a la quiebra, debido a que no sabía llevar las cuentas de su empresa, y no sabía contabilidad, él joven ni corto ni perezoso le dijo ¡yo te enseño!: Lo primero que tienes que hacer es saber cada movimiento de tu empresa y cada detalle de las transacciones, llevar un orden de las cuentas, pagar impuesto, llevar todos los documentos contables, realizar balances periódicamente. Todo esto que te estoy explicando es contabilidad.

Además, debes aprender a mantener los ingresos de tu empresa a través de la producción compra y venta de productos, lo que implica el pago a proveedores y cobros a clientes. Por último, debes llevar unos libros contables donde se anotan todos los registros de las cuentas y unos estados financieros, es decir un balance y un estado de resultados para saber cuáles son los activos, pasivos y patrimonio de la empresa y los ingresos, gastos y costos para hallar la utilidad del ejercicio contable y tomar decisiones respecto a los resultados que estos estados financieros emitan. Todo esto puedo enseñarte, si quieres aprender, puedo instruirte mejor a través del estudio detallado de la contabilidad. La joven se sintió muy contenta y motivada y quería saber más, le agradeció al Joven y lo invito a su casa para que le enseñara. Y colorín colorado este cuento se ha terminado.

La contabilidad hay que saberla llevar, la contabilidad es un proceso didáctico, y se requiere de una formación académica o un estudio formal en esta disciplina, debido a que es necesario apropiarse de bases contables y estar fundamentado para poder llevar los balances de una empresa y tener conocimientos para tomar decisiones apropiadas para su éxito.

Dentro de esta temática es necesario tener conocimientos básicos de esta asignatura, y se requiere comprender temas como: La empresa y la contabilidad, las cuentas, la partida doble y la ecuación patrimonial, IVA y retención en la fuente, soportes de contabilidad, libros de contabilidad, Contrato de trabajo y nómina, control de mercancía, hoja de trabajo y estados financieros, para alcanzar a realizar todo el ciclo contable.

Para poder fortalecer el desarrollo del aprendizaje de la contabilidad en los estudiantes, se requieren estrategias lúdicas. La lúdica es una acción que produce diversión, placer, y lo equivalente al ocio, además de las expresiones culturales relacionadas con el goce. Su naturaleza está concernida con símbolos, emociones, movimiento, música, danza, pintura y teatro. Además, se puede decir que la Lúdica se asocia y se manifiesta de variadas formas que implican diversión, recreación y el juego.

Para Huizinga (1972), el juego denota libertad, genera satisfacción, permite interactuar con otros; es una actividad espontánea de gozo propio. La puesta en marcha del juego permite que se cree orden y normas, allí aparece el ritmo y la armonía; esta es una acción libre que permite expresarse y entrar en competencia. El juego aparece desde la mitología griega; Zeus sostiene la balanza de la justicia, mientras que los titanes juegan a los dados la suerte del mundo; también se establece en la guerra, la poesía y el arte.

La lúdica en la escuela es un espacio propicio para construir las experiencias, y permitir que el joven se desarrolle y construya su conocimiento. La escuela más la lúdica da como resultado el aprendizaje significativo. La actividad lúdica, hace referencia a las prácticas lúdicas, acciones innovadoras, creativas, aprender a aprender, aprender a jugar, a desarrollarse a crecer a construir sus saberes.

Implementar esta herramienta pedagógica para la enseñanza de la contabilidad, es un proceso que se pretende hacer por medio de diferentes formas de educar, aplicando estrategias de aprendizaje a través de la lúdica, es decir, dinámicas, juegos, cantos bailes, teatro, otros; pretendiendo captar la atención y concentración para lograr afianzar conocimientos que los

estudiantes puedan aplicar y argumentar de manera eficaz y eficiente y no solo que esto sea diversión.

Cabe anotar que no todos los estudiantes aprenden al mismo ritmo, sin embargo, la lúdica por lo general es inherente al ser humano desde que nace y la aceptan con mucha receptividad. Entonces, se pretende que estos procesos de aprendizaje sean más efectivos, para alcanzar mejores logros educativos.

**Propuesta pedagógica de Intervención mediada por la lúdica. La lúdica en la Contabilidad: “Jugando y contando la Contabilidad vas afianzando”.**

Esta propuesta está diseñada teniendo en cuenta el juego como una acción que produzca diversión, placer y a la vez un aprendizaje significativo, además refuerza la interacción con el otro, y la corporalidad humana. Sin dejar de lado la aplicabilidad de transferir el conocimiento, fortalecer la convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo y la creatividad. Permitiendo que el estudiante se desarrolle en todas sus dimensiones y generar alegría e iniciativa en el trabajo.

Se crean dos (2) juegos didácticos para afianzar el aprendizaje, donde se desarrollan unos contenidos propios de la disciplina con el propósito educativo de hacer más fácil y divertido el aprendizaje de la asignatura. Dentro de estas actividades tenemos: Primero. “La Peregrina Contable” “Jugando, brincando y Aprendiendo”, donde se reafirma el conocimiento sobre los movimientos y los saldos de las cuentas reales o de balance, a través de acciones pedagógicas mediadas por la Lúdica en la Contabilidad. Y el segundo Juego es el “Códigos Lógicos” donde se pretende que el estudiante identifique, memorice y aplique los códigos del plan único de cuentas (puc).

Figura 1. Estrategia Lúdica No.1: Juego” La Peregrina Contable”.

<b>Peregrina Contable: “Jugando, brincando y aprendiendo”</b>						
<b>Objetivo general:</b> Reafirmar el conocimiento contable a través de acciones pedagógicas mediadas por la Lúdica en la Contabilidad.						
<b>Objetivos específicos</b>	<b>Metodología o procedimiento</b>	<b>Temática</b>	<b>Número de participantes</b>	<b>Recursos materiales</b>	<b>Tiempo de duración</b>	<b>Evaluación</b>
<p>- Reconocer los movimientos y los saldos de las cuentas reales o de Balance.</p> <p>- Identificar las cuentas y afianzar conocimientos contables.</p> <p>- Desarrollar habilidades físicas y cognitivas a través de expresiones corporales.</p>	<p>1. El docente explica la actividad, teniendo en cuenta un conocimiento previo sobre las cuentas reales, sus movimientos y la naturaleza de sus saldos. Se les dice que todos los estudiantes pueden a participar.</p> <p>2. Pero la actividad consta de varias partes:</p> <p>a. Primera Parte. Se Dibuja la peregrina en el piso.</p> <p>b. Segunda parte. Se escogen varios grupos, teniendo en cuenta el número de participantes.</p> <p>c. Tercera parte. Seleccionan una ficha previamente diseñada, donde se le señala la cuenta que van a saltar.</p> <p>d. Cuarta Parte. Comienza el juego. Cada participante debe saltar en el lugar correcto, señalando, el movimiento y la naturaleza de la cuenta.</p> <p>e. Ejemplo. Si sacan la cuenta Caja, el participante debe saltar a la casilla correspondiente para señalar que tipo de cuenta es (Activo, pasivo o patrimonio), luego salta a la casilla correspondiente al movimiento de la cuenta(es decir a la casilla débito) y se devuelve a la casilla saldo para poder señalar saldo(es decir, a la casilla debito) por último salta a la casilla fin. Nota. Cada participante del grupo debe escoger una ficha y volver a saltar. Y así sucesivamente.</p> <p>f. El grupo que acumule más puntos positivos gana el juego. Y se les califica según el conocimiento del grupo.</p>	Las cuentas reales o de balance.	<p>En clase normal todo el grupo.</p> <p>- Grupos con un número igual de integrantes.</p>	<p>- Salón grande.</p> <p>- Tiza de colores.</p> <p>- Fichas previamente elaboradas con las cuentas.</p>	<p>- Una hora.</p>	<p>- Participación en el juego.</p> <p>- Trabajo colaborativo.</p> <p>- Organización.</p> <p>- Construcción de conocimiento.</p>

Fuente: propia.

Figura 3. Estrategia Lúdica No.2: Juego” Códigos Lógicos”.

<b>“Códigos Lógicos”</b>						
<b>Objetivo general:</b> Reafirmar el conocimiento contable a través de acciones pedagógicas mediadas por la Lúdica en la Contabilidad.						
<b>Objetivos específicos</b>	<b>Metodología o procedimiento</b>	<b>Temática</b>	<b>Número de participantes</b>	<b>Recursos materiales</b>	<b>Tiempo de duración</b>	<b>Evaluación</b>
<p>Identificar el código de las cuentas a través del juego de fichas.</p> <p>Consolidar conocimientos del catálogo de cuentas.</p> <p>Desarrollar destrezas en el aprendizaje de los códigos contables.</p>	<p>3. El docente explica la actividad, teniendo en cuenta un conocimiento previo sobre los códigos de las cuentas el PUC (Plan único de cuentas para comerciantes). Se les dice que todos los estudiantes pueden a participar.</p> <p>4. Pero la actividad consta de varias partes:</p> <p>f. Se realizan grupos con un número igual de participantes.</p> <p>g. Se colocan en mesas por grupos.</p> <p>h. Se le reparten cartones de loterías con los nombres de los códigos para llenar con granos de maíz, frijoles o piedrecitas pequeñas.</p> <p>i. Se colocan las fichas con los códigos en una bolsa.</p> <p>j. El docente saca la ficha y anuncia el número.</p> <p>k. Los participantes van tapando los nombres de cada código anunciado.</p> <p>l. La mesa que llene primero la mayoría de los cartones gana el juego.</p>	<p>- Plan Único de cuentas para comerciantes (PUC).</p>	<p>En clase normal todo el grupo.</p> <p>- Grupos con un número igual de integrantes</p>	<p>- Cartones de loterías. Previamente elaborada con nombre de cuentas.</p> <p>- Fichas con los códigos del PUC.</p> <p>- Salón con mesas.</p>	<p>- Una o dos horas.</p>	<p>- Participación en el juego.</p> <p>- Trabajo colaborativo.</p> <p>- Organización.</p> <p>- Precisión del contenido.</p> <p>- Cumplimiento de las reglas del juego.</p> <p>- Conocimiento adquirido.</p>

Fuente: propia

## **Conclusiones**

Se diseñaron e implementaron dos (2) estrategias lúdicas, a través del juego en la enseñanza-aprendizaje de la contabilidad, logrando el objetivo de afianzar contenidos de la asignatura en los estudiantes; permitiéndoles, a su vez, ampliar el conocimiento, su identidad y refuerzo en el área contable.

La motivación fue uno de los mayores resultados en la aplicación de las actividades, se interesaron en el juego y en la temática aplicada en la herramienta lúdica, el componente que sobresalió fue la diversión, el compartir, el compañerismo, la alegría y las habilidades físicas y cognitivas, a través de sus expresiones corporales.

Al evaluar los resultados de las dinámicas aplicadas, los alcances fueron positivos, los temas aplicados, fueron aceptados con mayor receptividad y compromiso, se alcanzaron avances realizados con relación al punto de partida de los conocimientos anterior adquiridos por el estudiante.

El desempeño de los estudiantes fue mejor, atendieron las reglas y recomendaciones del juego, aplicaron valores, cooperaron y respetaron a sus compañeros. Se alcanzaron los logros fijados por el docente para la actividad.

## Lista de Referencias

Corado C, R. (2017), *Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad* (Tesis de grado). Universidad de San Carlos de Guatemala Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media. Tecpán Guatemala, Chimaltenango.

Londoño D, T. Muñoz S. Zapata M, E. (2015). *Una Estrategia Lúdico-Pedagógica Para Mejorar El Pensamiento Lógico-Matemático En Los Estudiantes De Los Grados Preescolar Y Primero*. (Tesis de grado). Institución Educativa Liceo Antioqueño, Municipio de Bello Antioquia.

Copyright (© 2008-2018). *Definiciones Significado de Aprendizaje*. Recuperado de <https://definicion.de/aprendizaje/>

Copyright (© 2008-2018). *Definiciones Significado de Contabilidad*. Recuperado de <https://definicion.de/proceso-contable/>.

Sierra (2015). *Módulo de Lúdica y Didáctica*. Universidad libertadores.

Díaz Barriga, F. (2010) *Estrategia Docentes para un Aprendizaje Significativo*. Recuperado de <https://jeffreydiaz.files.wordpress.com/2008/08/estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>

Ríos M,C (2008). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. *Periódico El Tiempo*. Recuperado de

[http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09\\_iv\\_jul\\_2008/casa\\_del\\_tiempo\\_eIV\\_num09\\_71\\_80.pdf](http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf)

Gudiño, E.L, Coral. L.C (2014). *Contabilidad Plus*. (Séptima edición). Bogotá, Colombia: McGraw Hill.

Lista de Figuras

Figura 1. Estrategia Lúdica No.1: Juego” La Peregrina Contable”.

Figura 2. Peregrina Contable.

Figura 3. Estrategia Lúdica No.2: Juego” Códigos Lógicos”.

Figura 4. Fichas: Del Juego Contable “Códigos Lógicos”

Figura 5. Cartones Del Juego Contable “Códigos Lógicos”

Figura 6. Fotos de Aplicación de la dinámica. Juegos Contables: “Códigos Lógicos”

*“Y todo lo que hacéis, sea de palabra o de hecho, hacedlo todo en el nombre del Señor Jesús, dando gracias a Dios Padre por medio de él”. Colosenses 3:17*

Figura 4. Fichas: Del Juego Contable “Códigos Lógicos”

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clase de Activo 1</li> </ul> <p style="text-align: center;">1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aporte Social ( 3115)</li> </ul> <p style="text-align: center;">3115</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupo de Proveedores (22)</li> </ul> <p style="text-align: center;">22</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja (1105)</li> </ul> <p style="text-align: center;">1105</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comercio al por mayor y al por menor(4135)</li> </ul> <p style="text-align: center;">4135</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clientes (1305)</li> </ul> <p style="text-align: center;">1305</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obligaciones Financieras( 21)</li> </ul> <p style="text-align: center;">21</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banco (1110)</li> </ul> <p style="text-align: center;">1110</p>

Figura 5. CARTONES DEL JUEGO CONTABLE “Códigos Lógicos”

Clase de Activo		Aporte Social		Grupo de Proveedores
	Caja		Comercio al por mayor y al por menor	
Clientes		Grupo Obligaciones Financieras		Banco

Fuente: propia

Figura 6. Fotos de Aplicación de la dinámica. Juegos Contables: “Códigos Lógicos”



Fuente: Propia