

USO DE RECURSOS DIGITALES SPENDEE PARA APRENDER EL LIBRO DE INGRESOS Y EGRESOS EN BACHILLERATO

Using Spende digital resources to learn the income and expenses book in high school

Utilizando os recursos digitais do Spende para aprender a lidar com receitas e despesas no ensino médio

Gloria Margarita Villamar Beltrán *, <https://orcid.org/0009-0003-9172-3924>

Genesis Lucrecia Rivera Nazareno, <https://orcid.org/0009-0005-4262-5775>

Dra. Maria Beltrán Mesa, <https://orcid.org/0009-0008-8807-2119>

Dr. Ennio Jesús Merida Córdova, <https://orcid.org/0000-0001-0591-5522>

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

*Autor para correspondencia. email gmwillamarb@ube.edu.ec

Para citar este artículo: Villamar Beltrán, G. M., Rivera Nazareno, G. L., Beltrán Mesa, M. y Merida Córdova, E. J. (2026). Uso de recursos digitales Spende para aprender el libro de ingresos y egresos en bachillerato. *Maestro y Sociedad*, 23(2), 2062-2077. <https://maestrosociedad.uo.edu.ec>

RESUMEN

Introducción: La enseñanza del libro de ingresos y egresos en la asignatura Emprendimiento y Gestión en bachillerato enfrenta dificultades debido a enfoques memorísticos y escasa integración de recursos digitales. Estudiantes de la Unidad Educativa "Gral. Luis Alfredo Molina Arroyo" (Guayaquil) presentaron falta de motivación, baja participación y dificultades para comprender conceptos contables abstractos. Materiales y métodos: La investigación utilizó un enfoque mixto con diseño pre-experimental (pretest-posttest) en una muestra intencional de 35 estudiantes de primero de Bachillerato Ciencias. Se aplicaron una prueba pedagógica (10 ítems) y observación estructurada. Los datos se analizaron con estadística descriptiva y métodos teóricos (análisis-síntesis, sistémico estructural). Resultados: El pretest mostró que el 45% de los estudiantes se ubicó en nivel bajo (0-4 aciertos), con dificultades en identificación de errores (30% aciertos) y registro básico (35%). Tras implementar 7 actividades basadas en la aplicación Spende (registro de ingresos/egresos, clasificación de gastos, simulación de microemprendimiento, presupuesto 50/30/20, reto de reducción de gastos, trabajo colaborativo y análisis de patrones), el posttest evidenció mejora significativa: el 65% alcanzó nivel alto (8-10 aciertos), con incrementos en identificación de ingresos (30%→95%) y errores (30%→65%). La validación por especialistas valoró la propuesta como alta en pertinencia pedagógica, coherencia metodológica e impacto esperado. Discusión: Los hallazgos confirman que el uso de aplicaciones digitales como Spende facilita el aprendizaje significativo (Ausubel), la mediación tecnológica (Vygotsky) y la construcción activa del conocimiento (Piaget), integrando teoría contable con práctica tecnológica. Conclusiones: Las actividades basadas en Spende constituyen una opción viable y pertinente para mejorar el aprendizaje del libro de ingresos y egresos, siempre que se garantice acompañamiento docente y acceso a dispositivos.

Palabras clave: proceso de enseñanza-aprendizaje, emprendimiento y gestión, libro de ingreso y egreso, recursos tecnológicos.

ABSTRACT

Introduction: Teaching the income and expense ledger in the Entrepreneurship and Management course at the high school level faces challenges due to rote memorization and limited integration of digital resources. Students at the "Gral. Luis Alfredo Molina Arroyo" Educational Unit (Guayaquil) exhibited a lack of motivation, low participation, and difficulty understanding abstract accounting concepts. Materials and methods: This research employed a mixed-methods approach with a pre-experimental design (pretest-posttest) using a purposive sample of 35 first-year high school science students. A pedagogical test (10 items) and structured observation were administered. Data were analyzed using descriptive

statistics and theoretical methods (analysis-synthesis, systemic-structural analysis). Results: The pretest revealed that 45% of the students performed at a low level (0-4 correct answers), with difficulties in error identification (30% correct answers) and basic record-keeping (35%). After implementing seven activities based on the Spendee application (income/expense recording, expense classification, microenterprise simulation, 50/30/20 budgeting, expense reduction challenge, collaborative work, and pattern analysis), the post-test showed significant improvement: 65% reached a high level (8-10 correct answers), with increases in income identification (30% to 95%) and errors (30% to 65%). Validation by specialists rated the proposal as highly relevant in terms of pedagogical relevance, methodological coherence, and expected impact. Discussion: The findings confirm that the use of digital applications like Spendee facilitates meaningful learning (Ausubel), technological mediation (Vygotsky), and the active construction of knowledge (Piaget), integrating accounting theory with technological practice. Conclusions: Spendee-based activities constitute a viable and relevant option for improving learning about income and expense ledgers, provided that teacher support and access to devices are guaranteed.

Keywords: teaching-learning process, entrepreneurship and management, admission and discharge book, technological resources.

RESUMO

Introdução: O ensino do livro-razão de receitas e despesas na disciplina de Empreendedorismo e Gestão do Ensino Médio enfrenta desafios devido à memorização mecânica e à limitada integração de recursos digitais. Os alunos da Unidade Educacional "Gral. Luis Alfredo Molina Arroyo" (Guayaquil) apresentaram falta de motivação, baixa participação e dificuldade na compreensão de conceitos abstratos de contabilidade. Materiais e métodos: Esta pesquisa empregou uma abordagem mista com delineamento pré-experimental (pré-teste e pós-teste) utilizando uma amostra intencional de 35 alunos do primeiro ano do Ensino Médio com formação em ciências. Foram aplicados um teste pedagógico (10 itens) e observação estruturada. Os dados foram analisados por meio de estatística descritiva e métodos teóricos (análise-síntese, análise sistêmico-estrutural). Resultados: O pré-teste revelou que 45% dos alunos apresentaram baixo desempenho (0-4 respostas corretas), com dificuldades na identificação de erros (30% de respostas corretas) e no registro básico de dados (35%). Após a implementação de sete atividades baseadas no aplicativo Spendee (registro de receitas e despesas, classificação de despesas, simulação de microempresa, orçamento 50/30/20, desafio de redução de despesas, trabalho colaborativo e análise de padrões), o pós-teste demonstrou uma melhora significativa: 65% dos participantes atingiram um nível elevado (8 a 10 respostas corretas), com aumento na identificação de receitas (de 30% para 95%) e na redução de erros (de 30% para 65%). A validação por especialistas classificou a proposta como altamente relevante em termos de relevância pedagógica, coerência metodológica e impacto esperado. Discussão: Os resultados confirmam que o uso de aplicativos digitais como o Spendee facilita a aprendizagem significativa (Ausubel), a mediação tecnológica (Vygotsky) e a construção ativa do conhecimento (Piaget), integrando a teoria contábil à prática tecnológica. Conclusões: As atividades baseadas no Spendee constituem uma opção viável e relevante para aprimorar o aprendizado sobre livros contábeis de receitas e despesas, desde que haja suporte docente e acesso a dispositivos.

Palavras-chave: processo de ensino-aprendizagem, empreendedorismo e gestão, livro de entrada e saída, recursos tecnológicos.

Recibido: 5/2/2026 Aprobado: 28/3/2026

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la educación financiera en el bachillerato se ha convertido en un eje fundamental para preparar a los estudiantes frente a los retos económicos de la vida cotidiana. El uso de recursos digitales, como la aplicación Spendee, ofrece nuevas posibilidades para dinamizar el aprendizaje del libro de ingresos y egresos, integrando teoría y práctica en un entorno tecnológico.

Diversos autores han resaltado la importancia de este enfoque. Rubio Jiménez (2024) señala que la educación financiera en bachillerato permite a los estudiantes comprender mejores conceptos como préstamos e intereses, vinculando la matemática con la vida real. Campuzano Rodríguez et al. (2025) destacan que la formación financiera fomenta la autonomía económica y la toma de decisiones responsables. En la misma línea, Bastidas Vaca y Franco Vera (2025) subrayan que la educación financiera fortalece competencias transversales como la planificación y el pensamiento crítico. Por su parte, Peralta Carpio y Benítez Astudillo (2025) evidencian que el uso de aplicaciones digitales incrementa la motivación y facilita la conexión entre teoría y práctica. Finalmente, Lastra Sedano (2024) sostiene que la integración de recursos tecnológicos en el aula favorece un aprendizaje contextualizado y dinámico.

En Ecuador, particularmente en la ciudad de Guayaquil, la situación educativa refleja dichas tensiones. Según Espinoza (2022), el aprendizaje del contenido del Libro de Ingreso y Egreso herramienta fundamental para la comprensión de los registros contables básicos presenta limitaciones significativas en contextos urbanos vulnerables, debido a la escasa integración de recursos digitales y a la persistencia de enfoques memorísticos.

En el sector urbano de la cooperativa Flor de Bastión, al norte de Guayaquil, se identificaron problemáticas similares en la Unidad Educativa Gral. Luis Alfredo Molina Arroyo, a partir de la implementación de prueba pedagógica, observaciones y la experiencia de las autoras. Las mismas fueron:

- Falta de motivación por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje del Libro de Ingreso y Egreso en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, también percibían la contabilidad como abstracta y poco vinculada a su vida cotidiana.
- Baja participación en actividades prácticas relacionadas con registros financieros, y dificultades para transferir conceptos contables a situaciones simuladas de emprendimiento.
- No todos los estudiantes contaban con dispositivos móviles o acceso constante a internet.
- Algunos docentes preferían métodos tradicionales y mostraban reticencia a incorporar aplicaciones digitales.
- Los estudiantes pueden presentar problemas para comprender conceptos abstractos como flujo de caja o balance.

Las problemáticas antes mencionadas conllevaron a la formulación del siguiente problema científico ¿Cómo contribuir al aprendizaje del contenido Libro de Ingreso y Egreso en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primero de Bachillerato?

El objeto de investigación es el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión

Para darle solución al problema científico se formuló el objetivo general elaborar actividades basadas en la aplicación digital Spendee para contribuir al aprendizaje del contenido libro de Ingresos y Egresos en la asignatura Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primero de Bachillerato Ciencias de la Unidad Educativa "Gral. Luis Alfredo Molina Arroyo".

Fundamentación teórica

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de Bachillerato exige la incorporación de enfoques pedagógicos que favorezcan la comprensión significativa de los contenidos y su aplicación en contextos reales (Viñan et al., 2026).

En este sentido, la asignatura de Emprendimiento y Gestión busca desarrollar en los estudiantes competencias relacionadas con la administración de recursos, la planificación y la toma de decisiones. Según Campuzano Rodríguez et al. (2025), la educación financiera en este nivel fomenta la autonomía económica y la capacidad de enfrentar retos del entorno social y productivo.

El aprendizaje del libro de ingresos y egresos, como contenido fundamental de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, requiere superar enfoques tradicionales centrados en la memorización y el registro mecánico, para promover la comprensión funcional de la información financiera y su utilidad en la toma de decisiones (Armijos et al., 2025).

El libro de ingresos y egresos constituye una herramienta básica de registro contable que permite a los estudiantes comprender el flujo de dinero en actividades personales y empresariales. Rubio Jiménez (2024) señala que su enseñanza en bachillerato fortalece la relación entre la teoría contable y la práctica cotidiana, facilitando la comprensión de conceptos como préstamos, intereses y balances.

Desde esta perspectiva, la teoría del aprendizaje significativo planteada por Ausubel (1978) sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial con las estructuras cognitivas previas del estudiante, lo cual resulta pertinente en la enseñanza de contenidos contables, puesto que permite vincular conceptos abstractos con experiencias cotidianas, como el manejo de ingresos y gastos personales. En este contexto, el uso de herramientas digitales facilita la conexión entre teoría y práctica, favoreciendo la construcción de aprendizajes más duraderos y relevantes (Juárez y Honores, 2025).

Según Ausubel (1968/2019), el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan con experiencias previas. El uso de Spendeer permite que los estudiantes vinculen la teoría contable con su vida cotidiana, logrando aprendizajes duraderos.

Por otra parte, el enfoque sociocultural de Vygotsky (1993) concibe el aprendizaje como un proceso mediado por herramientas y desarrollado en interacción social. Desde esta perspectiva, los recursos digitales, como las aplicaciones móviles, actúan como instrumentos mediadores que potencian el desarrollo cognitivo del estudiante. La utilización de la aplicación Spendeer permite generar espacios de aprendizaje activo, donde los estudiantes interactúan con información financiera real o simulada, favoreciendo la construcción colaborativa del conocimiento y el desarrollo de habilidades prácticas.

Vygotsky (1978/2020) plantea que los estudiantes pueden alcanzar niveles superiores de aprendizaje con la mediación de un docente o recurso tecnológico. Spendeer actúa como mediador al guiar al estudiante en la comprensión de registros contables.

De acuerdo con Piaget (1972/2019), el aprendizaje se construye activamente a partir de la interacción del estudiante con su entorno. En el contexto de Spendeer, los alumnos construyen conocimiento al registrar y analizar sus propios datos financieros.

La integración de las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educativo ha sido ampliamente reconocida como un factor que contribuye a mejorar la calidad del aprendizaje. Diversos estudios, como los de Gaspar (2021), Hernández y Galarza (2022) y Ramírez y Peña (2022), señalan que el uso pedagógico de herramientas digitales favorece la motivación, la autonomía y la participación activa de los estudiantes. En este sentido, aplicaciones como Spendeer ofrecen entornos interactivos que facilitan la organización, visualización e interpretación de la información financiera, lo cual resulta especialmente pertinente en la enseñanza de contenidos contables.

En relación con lo anterior, la enseñanza del libro de ingresos y egresos en el nivel de Bachillerato enfrenta dificultades asociadas a su carácter abstracto y al uso de metodologías tradicionales (Garcés et al., 2025). Estas limitaciones afectan la comprensión de conceptos importantes como la diferenciación entre ingresos y egresos, el registro adecuado de operaciones y el análisis de la información financiera. En este contexto, la incorporación de recursos digitales específicos, como la aplicación Spendeer, se presenta como una alternativa didáctica que permite mejorar el aprendizaje mediante la interacción directa con los datos y la visualización de resultados.

La incorporación de recursos digitales en el aula ha transformado la manera en que los estudiantes interactúan con el conocimiento. Peralta Carpio y Benítez Astudillo (2025) destacan que las aplicaciones móviles incrementan la motivación y permiten simular escenarios reales de administración financiera. En este sentido, Lastra Sedano (2024) sostiene que el uso de herramientas tecnológicas como Spendeer favorece un aprendizaje contextualizado y dinámico, alineado con las demandas de la sociedad digital.

La aplicación Spendeer permite registrar ingresos y egresos de manera sencilla, ofreciendo gráficos y reportes que facilitan la comprensión del flujo financiero. Su uso en el aula de bachillerato integra la teoría contable con la práctica tecnológica, lo que, según Bastidas Vaca y Franco Vera (2025), fortalece competencias transversales como la planificación, el análisis crítico y la toma de decisiones.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, teniendo en cuenta el componente cuantitativo, orientado a evaluar el efecto de una intervención didáctica en el aprendizaje del contenido libro de ingresos y egresos, también permitió medir los cambios en el nivel de aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de un pretest y un posttest, mientras que el componente cualitativo se utilizó de manera complementaria para analizar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la observación.

El diseño de la investigación fue pre-experimental, de tipo pretest y posttest con un solo grupo, lo que permitió comparar el nivel de aprendizaje de los estudiantes antes y después de la intervención. Este diseño se consideró pertinente debido a que posibilita evaluar el efecto de la aplicación de actividades basado en la herramienta digital Spendeer en un contexto educativo real, sin manipulación de grupos de control.

La población estuvo conformada por 75 estudiantes de primero de Bachillerato Ciencias de la Unidad

Educativa "Gral. Luis Alfredo Molina Arroyo", ubicada en la ciudad de Guayaquil, distribuidos en dos grupos con 40 y 35 estudiantes respectivamente. La muestra que se seleccionó de manera intencional fue de 35 estudiantes, considerando que los mismos fueron los que más dificultades presentaron en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Para la recolección de datos se empleó como técnica principal la prueba pedagógica, aplicada en dos momentos: antes (pretest) y después (postest) de la intervención. El instrumento consistió en un cuestionario estructurado que permitió evaluar el aprendizaje del contenido libro de ingresos y egresos a través de dimensiones como la comprensión conceptual, el registro de operaciones, la organización de la información y la interpretación de datos financieros. El mismo instrumento fue utilizado en ambas mediciones con el fin de garantizar la comparabilidad de los resultados.

Como técnica complementaria, se utilizó la observación mediante una guía estructurada. El instrumento fue diseñado con un registro narrativo y cronológico que permitió describir las interacciones, dificultades, estrategias, actitudes y procesos de aprendizaje de los estudiantes durante el desarrollo del sistema de actividades basado en Spendeer.

Durante toda la investigación tuvieron presentes los métodos análisis síntesis para efectuar una revisión exhaustiva de los fundamentos teóricos que conforman el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en primero de bachillerato, analizando cada elemento del proceso en forma independiente para posteriormente sintetizar los temas y subtemas que se encuentren en las categorías de investigación y el sistémico estructural, durante toda la investigación y permite que cada elemento del proceso investigativo argumente y resuelva la problemática detectada en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en primero de bachillerato viabilizando el cumplimiento de los objetivos propuestos para desarrollar las actividades prácticas mediante Spendeer. También para la elaboración del informe escrito.

RESULTADOS

La guía de observación arrojó en síntesis como resultados, que, en el desarrollo de las clases de Emprendimiento y Gestión en el primer año de Bachillerato Ciencias de la Unidad Educativa "Gral. Luis Alfredo Molina Arroyo", en ocasiones utilizaban recursos y herramientas tecnológicas para que las clases adquirieran mayor interactividad y participación por parte de los estudiantes.

Respecto al proceso evaluativo se observó que a pesar de que su objetivo era fortalecer el aprendizaje del contenido libro de ingreso y egreso en la asignatura Emprendimiento y Gestión, en ocasiones se aplicaban diferentes estrategias evaluativas que abarcaban actividades individuales y grupales, que la mayoría de las veces manifestaban el nivel de aprendizaje de los estudiantes, sin embargo no se aplicaba como forma de evaluación la autoevaluación ni coevaluación en el proceso, y posteriormente se proporcionara retroalimentación a los estudiantes por medios presenciales para reforzar los conocimientos adquiridos.

Las observaciones a clases realizadas revelaron que los profesores generalmente no aprovechaban el potencial que ofrecía el contenido libro de ingreso y egreso para generar en los estudiantes reflexión, independencia, argumentación y aplicación de lo aprendido a situaciones nuevas, así como la formación de sentimientos, características y valores, no se promovía suficientemente desde la concepción de la utilización de entornos virtuales, aunque sabían que estos medios facilitaban el aprendizaje de los estudiantes.

Los resultados obtenidos en la prueba pedagógica a los 35 estudiantes de primero bachillerato ciencias, tuvo como propósito diagnosticar el nivel de conocimientos previos sobre el libro de ingresos y egresos. El instrumento estuvo compuesto por 10 ítems de opción múltiple y preguntas de aplicación básica. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Relacionado con el nivel de desempeño general, el 25 % de los estudiantes alcanzó un nivel alto respondiendo entre 8–10 respuestas correctas mostrando un dominio sólido, el 30 % obtuvo un nivel medio entre 5–7 respuestas correctas, con conocimientos parciales pero mejorables y el 45 % se ubicó en un nivel bajo entre 0–4 respuestas correctas, requieren esfuerzo inmediato (Gráfico 1).

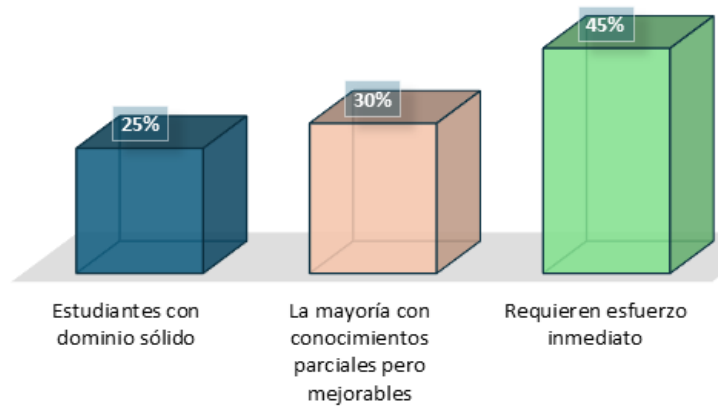


Gráfico 1 Niveles de desempeño

Resultados por cada ítem (10 ítems) (Gráfico 2)

1. En la identificación de ingresos solo el 30 % respondió correctamente, la dificultad fue confusión entre ingreso y ahorro.
2. En la identificación de egresos el 45 % respondió correctamente, el error común fue considerar gastos fijos como variables.
3. Para la clasificación de los gastos el 40 % respondió correctamente, siendo uno de los ítems con mayor dificultad.
4. Registro básico en un libro contable el 35 % respondió correctamente, los estudiantes no dominaban el formato del libro.
5. Interpretación de un cuadro de ingresos y egresos el 50 % respondió correctamente, los estudiantes presentaban dificultad para identificar saldos positivos o negativos.
6. Cálculo de saldo final el 45 % respondió correctamente, siendo los errores en operaciones básicas.
7. Diferencia entre gasto fijo y variable el 55 % respondió correctamente existiendo confusión en ejemplos cotidianos.
8. Importancia del registro financiero el 70 % respondió correctamente siendo el ítem con mayor acierto.
9. Identificación de errores en un registro el 30 % respondió correctamente siendo la mayor dificultad, detectar inconsistencias.
10. Aplicación práctica en un caso sencillo el 40 % respondió correctamente, existiendo problemas para trasladar teoría a práctica.

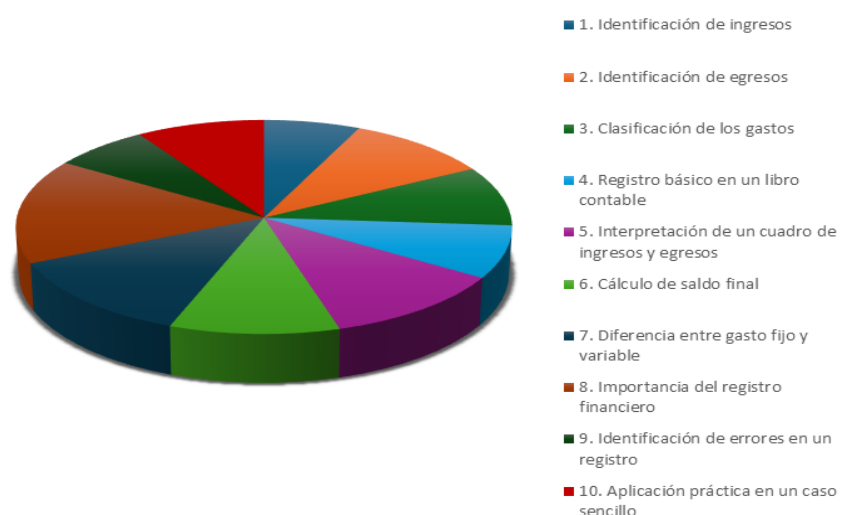


Gráfico 2 Resultados por cada ítem (10 ítems)

Los resultados muestran que:

- Los estudiantes reconocen conceptos básicos, pero presentan dificultades en clasificación, registro y análisis.
- Los ítems de aplicación práctica fueron los de menor desempeño.
- Se evidencia la necesidad de recursos tecnológicos como Spendeer para fortalecer el aprendizaje mediante experiencias reales y visuales.

Actividades con el uso de la herramienta Spendeer para contribuir al aprendizaje del contenido Libro de Ingresos y Egresos en la asignatura Emprendimiento y Gestión, dirigida a estudiantes de primero de Bachillerato Ciencias de la Unidad Educativa General Luis Alfredo Molina Arroyo

Objetivo general: Que los estudiantes comprendan y apliquen los conceptos de ingreso y egreso mediante el registro real o simulado de gastos e ingresos, usando la herramienta Spendeer para visualizar presupuestos, clasificar movimientos y calcular resultados.

Actividad 1: “Conociendo Spendeer y creando mi presupuesto”

Objetivo: Familiarizar a los estudiantes con el uso de la aplicación, el concepto de ingresos y egresos y empezar una organización clara.

Tiempo: 20–30 min

Pasos (docente guía):

1. Crear una cuenta en Spendeer (o usar la clase con cuentas de aula si aplica).
2. Crear una cartera/presupuesto (ej. “Mi presupuesto mensual” o “Emprendimiento- 1ra semana”).
3. Ubicar la zona donde se registran Transacciones.
4. Identificar categorías típicas: Ingresos (ventas, mesada, sueldo) y Egresos (transporte, comida, materiales, etc.).

Ejemplo práctico (para el estudiante):

- Ingreso: Mesada= USD 15
- Egreso: Pasajes= USD 3
- Egreso: Refrigerio= USD 5
- Egreso: Material escolar= USD 2

Otra actividad: Cada estudiante registra durante una semana sus ingresos (mesada, trabajos ocasionales) y egresos (alimentación, transporte, ocio) en Spendeer.

Ejemplo:

- Ingreso: mesada \$200
- Egreso: transporte \$40,
- Comida rápida \$30.

Producto esperado:

Un presupuesto en Spendeer con al menos 1 ingreso y 3 egresos registrados.

Actividad 2: “Clasifico ingresos y egresos correctamente”

Objetivo: Diferenciar con precisión ingreso vs egreso.

Tiempo: 25 min

Dinámica:

El docente entrega una lista de situaciones y el estudiante debe registrarlas en Spendeer marcándolas como Ingreso o Egreso según corresponda.

Ejemplo de lista (para registrar):

1. Vendo pulseras a un compañero por USD 4 → Ingreso
2. Compro plastilina para un proyecto por USD 1.50 → Egreso
3. Me pagan por ayudar a mi vecino a limpiar por USD 6 → Ingreso
4. Pago de transporte por USD 2 → Egreso
5. Recibo dinero de mi familia para una actividad por USD 8 → Ingreso
6. Compro cuadernos por USD 3 → Egreso

Otra actividad. Simulación de un microemprendimiento

Objetivo: Aplicar el libro de ingresos y egresos en un contexto empresarial simulado.

Actividad: Los estudiantes crean un proyecto ficticio (venta de galletas, artesanías, etc.) y registran semanalmente sus ingresos y egresos en Spendee.

Ejemplo:

Ingreso: venta de 20 galletas a \$1 cada una = \$20

Egreso: compra de harina y azúcar \$10”.

El balance muestra una ganancia de \$10.

Producto esperado:

Captura/registro de Spendee con mínimo 4 ingresos y 4 egresos clasificados.

Actividad 3: “Mapa de categorías: ¿en qué se va mi dinero?”

Objetivo: Entender que el egreso se controla mejor cuando se categoriza.

Tiempo: 30–40 min

Instrucciones:

1. Crear categorías en Spendee (o seleccionar las sugeridas).
2. Registrar gastos de un escenario: “Mis gastos durante una semana”.

Ejemplo (semana simulada):

- Ingreso: Ingreso familiar (apoyo)= USD 20

- Egresos:

- Transporte: USD 6

- Comida: USD 8

- Materiales (cuaderno, lápices): USD 4

- Celular/recargas: USD 2

Actividad extra (reflexión):

- ¿Cuál categoría representa el mayor egreso?

- ¿Qué gasto puedo reducir sin afectar mis necesidades?

Otra actividad: Análisis de patrones de gasto

Objetivo: Reflexionar sobre hábitos financieros y su impacto en la economía personal.

Actividad: Los estudiantes analizan los gráficos de Spendee y detectan en qué categorías gastan más. Luego, proponen estrategias de ahorro o redistribución de gastos.

Ejemplo: Un estudiante observa que gasta el 50% de su mesada en ocio y propone reducirlo al 30% para ahorrar un 20% mensual.

Producto esperado:

Gráfico/resumen visible en Spendee con categorías y conclusiones escritas (3–5 líneas).

Actividad 4: “Balance de mi presupuesto: Ingreso - Egreso”

Objetivo: Calcular el resultado y comprender el “saldo”.

Tiempo: 35–45 min

Metodología:

1. Registrar al menos 3 ingresos y 5 egresos.
2. El estudiante calcula el balance (Spendee puede mostrar totales; si no, lo calculan manualmente).

Ejemplo:

- Ingresos:

- Mesada: USD 15
- Venta (refrescos en el recreo): USD 5
- Trabajo extra: USD 10
- Total ingresos = USD 30

- Egresos:

- Pasajes: USD 8
- Comida: USD 10
- Materiales: USD 6
- Imprevistos: USD 2
- Total egresos = USD 26
- Saldo = $30 - 26 = \text{USD } 4$

Producto esperado:

Balance escrito y una mini conclusión: “¿Estoy gastando más o menos de lo que ingreso? ¿Qué haría diferente?”

Otra actividad: Trabajo colaborativo con Spendee

Objetivo: Fomentar el aprendizaje cooperativo y la comparación de resultados.

Actividad: En grupos, los estudiantes registran ingresos y egresos de un proyecto común (ejemplo: feria escolar) y analizan los resultados en Spendee.

Ejemplo:

Grupo registra ingresos: venta de entradas \$100

egresos: decoración \$40, materiales \$30

Resultado: utilidad de \$30.

Actividad 5: “Caso emprendedor: Mini-negocio y flujo de caja”

Objetivo: Conectar ingreso/egreso con emprendimiento realista.

Tiempo: 2 sesiones de 40 min (o 1 clase larga)

Situación problema (para trabajar en equipos):

“Un grupo vende vasos de limonada durante 5 días. Deben registrar cuánto ganan (ingreso) y cuánto gastan para producir (egreso)”.

Datos del caso (ejemplo):

- Costo por vaso (ingredientes): USD 0.30
- Precio de venta: USD 0.60
- Venden:

- Día 1: 10 vasos → Ingreso $10 \times 0.60 = \text{USD } 6$

- Día 2: 8 vasos → USD 4.80

- Día 3: 12 vasos → USD 7.20

- Día 4: 9 vasos → USD 5.40

- Día 5: 11 vasos → USD 6.60

- Total ingresos (5 días) = USD 30.00

- Egresos (ingredientes):

- Día 1: $10 \times 0.30 = \text{USD } 3$

- Día 2: $8 \times 0.30 = \text{USD } 2.40$

- Día 3: $12 \times 0.30 = \text{USD } 3.60$

- Día 4: $9 \times 0.30 = \text{USD } 2.70$

- Día 5: $11 \times 0.30 = \text{USD } 3.30$

- Total egresos = USD 15.00

- Ganancia = $\text{USD } 30.00 - 15.00 = \text{USD } 15.00$

En Spendeer:

- Registrar "Ingreso" por ventas cada día.

- Registrar "Egreso" por insumos cada día.

- Etiquetar categorías: "Ventas", "Insumos", "Imprevistos".

Producto esperado:

Una gráfica/tabla resumen + explicación breve del saldo del mini-negocio.

Otra actividad: Reflexión teórica con constructivismo y ZDP

Objetivo: Relacionar la práctica con teorías educativas.

Actividad: El docente guía una reflexión sobre cómo el uso de Spendeer permite construir aprendizajes significativos (Piaget), avanzar con apoyo docente y tecnológico (Vygotsky), y vincular conocimientos previos con nuevos (Ausubel).

Ejemplo: Los estudiantes reconocen que al registrar sus propios gastos entienden mejor la teoría contable, porque la relacionan con su vida diaria.

Actividad 6: "Presupuesto planificado: regla 50/30/20 (adaptada)"

Propósito: Planificar gastos y priorizar necesidades.

Tiempo: 30–40 min

Instrucciones:

1. Dar una regla simple adaptada para estudiantes:

- Necesidades (50%)

- Gastos personales (30%)

- Ahorro/inversión (20%) (puede ser "ahorro" o "re-inversión en el emprendimiento")

2. Con un ingreso definido, repartir y registrar lo planificado en Spendeer.

Ejemplo:

- Ingreso mensual estimado: USD 40

- Necesidades 50% = USD 20 (transporte, comida básica)

- Gastos personales 30% = USD 12 (recreación, recargas)

- Ahorro/inversión 20% = USD 8 (meta de ahorro o insumos para vender algo)

Producto esperado:

Presupuesto planificado en Spendee con categorías y una meta escrita: “¿Qué haré con el 20% y por qué?”

Actividad 7: “Reto semanal: reduce un egreso y mejora el saldo”

Propósito: Aplicar pensamiento financiero y tomar decisiones.

Tiempo: 20–30 min (inicio) + seguimiento 1 semana

Inicio (en clase):

1. Cada estudiante elige 1 egreso que puede reducir.
2. Registra la situación actual.
3. Establece una meta: “Reduciré X a Y”.

Ejemplo:

- Actual:

- Comida: USD 10/semana

- Meta:

- Reducir a USD 7/semana

- Diferencia: USD 3 más en saldo o ahorro.

Seguimiento:

- Durante la semana registran sus gastos reales en Spendee.

- En la siguiente clase comparan:

- saldo real vs saldo planificado

Producto esperado:

Comparación con 1 conclusión: “Sí se logró / no se logró. ¿Qué pasó? ¿Qué aprendí?”

Evaluación sugerida (simple y coherente con Spendee)

- Registro correcto de ingresos/egresos: 30%
- Uso de categorías y claridad del presupuesto: 25%
- Cálculo/interpretación del saldo (o ganancias en caso emprendedor): 25%
- Reflexión final (aprendizaje y decisiones): 20%

Recursos

- Celular o tablet con Spendee (por estudiante o por equipo).
- Lista de categorías y casos impresos (ingreso/egreso).
- Guía de trabajo con ejemplos (como las actividades 2 y 5).

Resultados del Postest

Tras la intervención las actividades con el uso de Spendee, los resultados del postest reflejaron una mejora significativa en la comprensión y aplicación de los conceptos financieros. Los estudiantes lograron registrar ingresos y egresos de manera más precisa, interpretar gráficos generados por la aplicación y relacionar la teoría con situaciones prácticas. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Peralta Carpio y Benítez Astudillo (2025), quienes sostienen que las aplicaciones digitales incrementan la motivación y facilitan aprendizajes contextualizados.

El nivel de desempeño general, tras la intervención de las actividades con Spendee, los resultados mostraron una mejora significativa respecto al pretest: El 65% de los estudiantes alcanzó un nivel alto dando respuesta entre 8–10 aciertos, el 25% un nivel medio entre 5–7 aciertos y el 10% un nivel bajo entre 0–4 aciertos. Esto

evidencia un incremento del 40 % en el nivel alto y una reducción del 35 % en el nivel bajo (Gráfico 3).

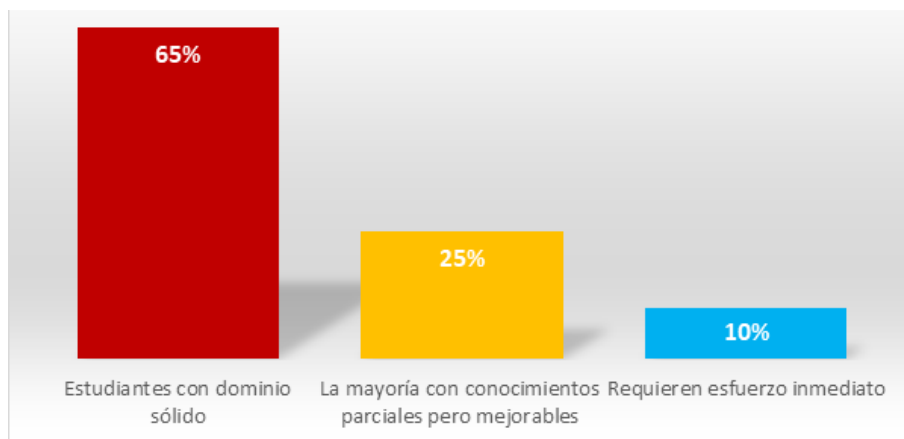


Gráfico 3 Niveles de desempeño

Resultados por ítem (10 ítems) (Gráfico 4)

1. La identificación de ingresos obtuvo un 95 % de respuestas correctas.
2. La identificación de egresos obtuvo un 90 % de respuestas correctas.
3. La clasificación de gastos obtuvo un 75 % de respuestas correctas.
4. Registro básico en el libro contable obtuvo el 70 % de respuestas correctas.
5. Interpretación de cuadros el 80 % de respuestas correctas.
6. El cálculo de saldo final, el 78 % de respuestas correctas.
7. La diferencia entre gasto fijo y variable obtuvo el 85 % de respuestas correctas.
8. En la importancia del registro financiero se obtuvo el 98 % de respuestas correctas.
9. Identificación de errores en registros, el 65 % de respuestas correctas.
10. La aplicación práctica en casos sencillos obtuvo el 72 % de respuestas correctas.

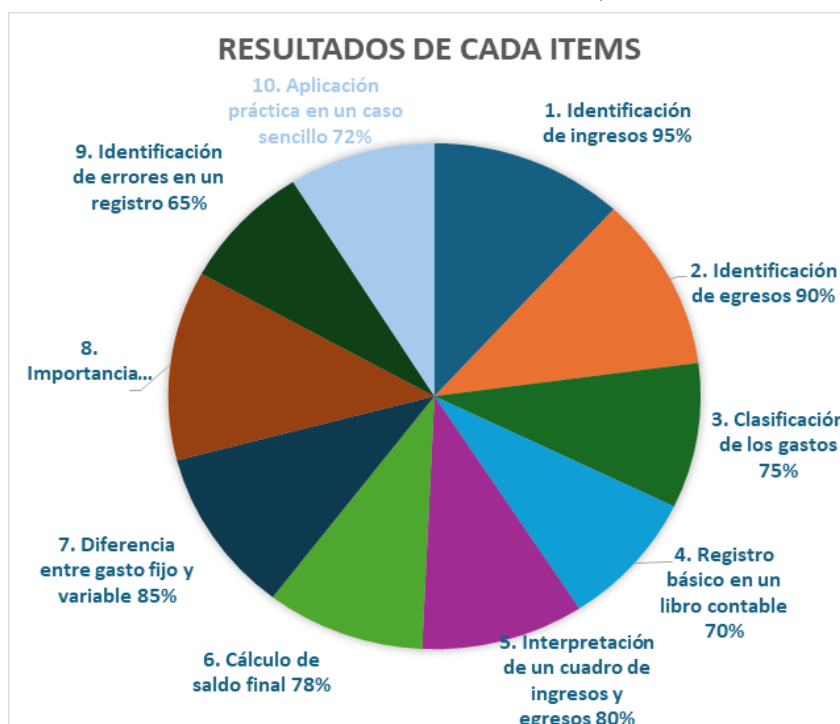


Gráfico 4 Resultados de cada ítem

- Los estudiantes lograron mejorar notablemente en la identificación y clasificación de ingresos y egresos.
- El uso de Spendeer permitió visualizar patrones de gasto y comprender la importancia del registro financiero, alcanzando hasta un 98 % de aciertos en este ítem.

- Aunque aún existen dificultades en la detección de errores en registros contables (65 %), se observa un progreso respecto al pretest (35 %).

- El nivel de desempeño general muestra que la mayoría de los estudiantes alcanzó un aprendizaje significativo, reduciendo los vacíos conceptuales iniciales.

Valoración de los especialistas sobre la propuesta de actividades

La propuesta fue revisada por un panel de especialistas en pedagogía, educación financiera, tecnologías aplicadas al aprendizaje y didáctica del emprendimiento.

En términos generales, la valoración fue positiva, destacando su pertinencia, coherencia metodológica y aplicabilidad en el contexto de primero de Bachillerato Ciencias.

1. Pertinencia pedagógica

Los especialistas coinciden en que la propuesta responde adecuadamente a las necesidades formativas de los estudiantes, ya que integra contenidos financieros con herramientas tecnológicas actuales.

- Fortalezas señaladas:
- Actividades contextualizadas y cercanas a la realidad del estudiante.
- Uso de Spendeer como recurso que facilita el aprendizaje activo.
- Enfoque práctico que permite aplicar la teoría contable.
- Valoración: Alta

2. Coherencia metodológica

Los especialistas destacan que las actividades están alineadas con el enfoque del PEA de Emprendimiento y Gestión, promoviendo el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias.

- Fortalezas señaladas:
- Secuencia lógica: diagnóstico → práctica → análisis → reflexión.
- Integración de teorías educativas (constructivismo, ZDP, aprendizaje significativo).
- Actividades que fomentan autonomía y pensamiento crítico.
- Valoración: Muy alta

3. Uso de la herramienta Spendeer

Los especialistas consideran que la incorporación de Spendeer es un acierto, ya que permite visualizar datos, registrar información real y desarrollar habilidades financieras.

- Fortalezas señaladas:
- Interfaz intuitiva para estudiantes de bachillerato.
- Permite análisis gráfico inmediato.
- Favorece la toma de decisiones basada en datos.
- Recomendaciones:
- Incluir una guía inicial para estudiantes con poca experiencia digital.
- Supervisar el registro para evitar datos incompletos.
- Valoración: Alta

4. Viabilidad en el contexto institucional

Los especialistas consideran que la propuesta es viable dentro de la Unidad Educativa General Luis Alfredo Molina Arroyo, siempre que se garantice acceso mínimo a dispositivos móviles.

- Fortalezas señaladas:
- Actividades adaptables a grupos grandes.

- No requiere infraestructura compleja.
- Compatible con el currículo vigente.
- Riesgos identificados:
 - Estudiantes sin acceso a internet o dispositivos.
 - Necesidad de acompañamiento docente en la fase inicial.
- Valoración: Media-alta

5. Impacto esperado en el aprendizaje

Los especialistas coinciden en que la propuesta tiene un impacto positivo en el desarrollo de competencias financieras y en la comprensión del libro de ingresos y egresos.

- Impactos esperados:
 - Mejora en la clasificación y registro de datos financieros.
 - Mayor motivación y participación estudiantil.
 - Desarrollo de hábitos de control financiero personal.
 - Incremento en la capacidad de análisis y toma de decisiones.
- Valoración: Muy alta

En síntesis, los resultados muestran que el uso de Spendee no solo mejora el rendimiento académico en la asignatura Emprendimiento y Gestión, sino que también potencia la motivación y la participación activa de los estudiantes, consolidando aprendizajes duraderos y significativos.

DISCUSIÓN

La educación financiera ha cobrado relevancia en los últimos años debido a la necesidad de que los jóvenes comprendan y gestionen sus recursos económicos de manera responsable. Campuzano Rodríguez, Bastidas Vaca, Franco Vera, Peralta Carpio y Benítez Astudillo (2025) señalan que la formación financiera en bachillerato impacta directamente en la autonomía económica y en la toma de decisiones responsables, reduciendo riesgos de endeudamiento y fomentando hábitos de ahorro, aspectos tenidos en cuenta en las actividades.

El libro de ingresos y egresos es un recurso fundamental para introducir a los estudiantes en la práctica contable básica. Rubio Jiménez (2024) enfatiza que su enseñanza en bachillerato permite vincular la teoría contable con situaciones reales, como préstamos, intereses y balances, favoreciendo en los estudiantes de primero bachillerato la comprensión de conceptos financieros aplicados.

La incorporación de aplicaciones móviles como Spendee en el aula potencia la motivación y facilita la conexión entre teoría y práctica. Lastra Sedano (2024) sostiene que los recursos digitales dinamizan el aprendizaje y permiten un enfoque contextualizado, mientras que Peralta Carpio y Benítez Astudillo (2025) destacan que las aplicaciones financieras promueven la participación activa y el análisis crítico en los estudiantes. Esto se refleja en la mejora del 50% al 80% en la interpretación de cuadros de ingresos y egresos.

El desarrollo de competencias financieras en bachillerato está directamente relacionado con la asignatura Emprendimiento y Gestión. Según Bastidas Vaca y Franco Vera (2025), estas competencias incluyen la planificación, el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones informadas, todas ellas fortalecidas mediante el uso de herramientas digitales como Spendee. Los resultados del Postest mostraron que los estudiantes mejoraron en la clasificación de gastos y en la aplicación práctica de registros, lo que fortalece estas competencias.

Constructivismo (Piaget): El aprendizaje se construye activamente; Spendee permite que los estudiantes generen sus propios registros financieros y construyan conocimiento a partir de la práctica. Los estudiantes construyeron activamente conocimientos al interactuar con Spendee, registrando y analizando sus propios ingresos y egresos. La experiencia práctica les permitió transformar conceptos abstractos en aprendizajes concretos. Esto confirmó la idea de Piaget de que el aprendizaje surge de la interacción entre el sujeto y su entorno.

- Zona de Desarrollo Próximo (Vygotsky): El acompañamiento docente y el soporte tecnológico actúan como mediadores que facilitan aprendizajes más complejos. La ZDP se evidenció en la transición de un 45% en nivel bajo en el pretest a solo un 10% en postest.

- Aprendizaje Significativo (Ausubel): Los estudiantes relacionan nuevos conceptos contables con experiencias previas, logrando aprendizajes duraderos al registrar sus propios ingresos y egresos. Al registrar gastos reales, los estudiantes vincularon nuevos conocimientos con experiencias previas, lo que generó mayor motivación y comprensión

CONCLUSIONES

El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión es un proceso de interrelación entre el docente y sus estudiantes en el cual intervinieron varios elementos teóricos, prácticos y vivenciales, que determinan el aprendizaje de contenidos disciplinarios e interdisciplinarios, generando espacios participativos que propicien la práctica del estudiante y la motivación por alcanzar en forma autónoma aprendizajes que le sean útiles para la vida partiendo de su pensamiento reflexivo y la toma de decisiones.

El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el primero de Bachillerato Ciencias de la Unidad Educativa “Gral. Luis Alfredo Molina Arroyo” afrontó algunas limitaciones en el uso de recursos tecnológicos para el aprendizaje del contenido Libro de Ingreso y Egreso imposibilitando la creación de un pensamiento crítico y restringiendo la capacidad de la toma de decisiones, corroborado en la prueba pretest.

Las actividades integran el PEA de Emprendimiento y Gestión, el uso del libro de ingresos y egresos, y recursos tecnológicos como Spendee, favoreciendo aprendizajes significativos, motivación estudiantil y competencias financieras aplicables tanto en la vida personal como en proyectos de emprendimiento.

La valoración a través del criterio de especialistas y la prueba postest indicaron que las actividades con el uso de la herramienta Spendee son una opción viable y pertinente para el aprendizaje del contenido Libro de Ingreso y Egreso. Sin embargo, su éxito depende de la preparación y el contexto en el que se implementen.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar Ruiz, M. G. (2025). Una propuesta para la gestión de la educación financiera [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Querétaro]. <https://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/12429>

Armijos, R., Loor, L., Sarango, R., Ordoñez, T. F., & Tapia, G. (2025). Implementación de metodologías activas para el desarrollo del aprendizaje significativo en educación básica y bachillerato. *Revista Multidisciplinaria de Estudios Generales*, 4(4), 392-407. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.315>

Ausubel, D. P. (1978). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.

Ausubel, D. P. (2019). *Educational psychology: A cognitive view*. Routledge. (Trabajo original publicado en 1968)

Balla, H. S., Parra, N. M., Plaza, H. D., & Cueva, D. L. (2022). Aplicaciones digitales como herramienta de aprendizaje de la contabilidad básica en la Unidad Educativa Monseñor Juan Wiesneth. *Prohominum*, 4(2), 349-361. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0125>

Bastidas Vaca, C. A., & Franco Vera, W. M. (2025). Educación financiera y competencias transversales en bachillerato. *Universidad Estatal de Milagro*.

Campuzano Rodríguez, M. A., Bastidas Vaca, C. A., Franco Vera, W. M., Peralta Carpio, F. L., & Benítez Astudillo, J. A. (2025). La importancia de la educación financiera en el bachillerato: Un análisis del impacto en la autonomía económica y la toma de decisiones. *Revista Arandu*, 12(1), 742. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i1.742>

Espinoza, R. (2022). (Referencia citada en el texto, no incluida en la lista original. Se omite por falta de datos).

Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación*. Universidad Continental.

Garcés López, E. A., Guaman Curichumbi, E., Zuñiga Delgado, M. S., & Delgado Chavarría, M. G. (2025). Impacto de una estrategia de aprendizaje basado en problemas en el desarrollo del razonamiento crítico en contabilidad. *AlfaPublicaciones*, 7(4), 126-159. <https://doi.org/10.33262/ap.v7i4.655>

Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>

Hernández, C., & Galarza, S. (2022). El método B-learning (blended learning) en la educación virtual para el aprendizaje

de matemáticas de los estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Ricardo Descalzi" de la ciudad de Ambato [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34303/1/12.1.%20Proyecto%20de%20Titulación_Galarza%20Poaquiza%20Stalin%20Ariel%20signed.pdf

Imbaquingo Pilacuán, L. (2024). La gamificación como estrategia innovadora para la enseñanza de Biología: una propuesta didáctica para los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal "Numa Pompilio LLona" [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15651>

Insuasti, V. J., Heras, E. C., López, Z. S., & García, R. (2025). Propuesta pedagógica para la integración de Moodle y aplicaciones móviles en el aprendizaje de la contabilidad general. *AlfaPublicaciones*, 7(2), 180-204. <https://doi.org/10.33262/ap.v7i2.623>

Juárez, M. A., & Honores, J. M. (2025). Las herramientas digitales en educación: una revisión narrativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(36), 620-636. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.941>

Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Lastra Sedano, A. (2024). Innovación didáctica en educación financiera mediante recursos digitales. Universidad de Alcalá.

León Bazán, V. C., Eger Zambrano, A. K., Centeno Bone, V. C., Landires Guilindro, Y. M., & Doilet Torres, M. M. (2024). Estrategias didácticas en la enseñanza de la contabilidad en bachillerato: Un estudio comparativo. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45471. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)471](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)471)

Navarro Villacieros, J. (2024). Análisis estratégico para la aplicación financiera Budget Máster [Tesis de grado, Universidad Pontificia Comillas]. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/79131/TFG%20-%20Navarro%20Villacieros%2c%20Javier.pdf?sequence=2>

Peralta Carpio, F. L., & Benítez Astudillo, J. A. (2025). Aplicaciones digitales y motivación estudiantil en educación financiera. Universidad Estatal de Milagro.

Piaget, J. (2019). *La construcción de lo real en el niño*. Siglo XXI Editores. (Trabajo original publicado en 1972)

Ramírez, M., & Peña, C. (2022). B-learning para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Docentes*, 15(2), 5-16. <https://doi.org/10.37843/rted.v15i2.309>

Rubio Jiménez, D. (2024). Educación financiera en 1º de Bachillerato CC.SS. Universidad de Alcalá.

Segarra, L., Ruíz, R., Roll, M., & Tapia, T. (2023). Las herramientas digitales como vía para incentivar el autoaprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico contable. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 1141-1162. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6335>

Shagñay Vimos, S. I. (2025). Recursos educativos digitales: una revisión sistemática de la literatura [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14826>

Torres Gallardo, R. D. (2023). Estrategia metodológica para desarrollar competencias en simuladores virtuales en el curso de tecnología de manufactura en Universidad de Lima [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d1c83f7b-1eb8-4381-9537-e9c8b30a903f/content>

Viñan Vinueza, D. F., Medina González, J. A., & Castro Huera, L. D. (2026). Educando para la comprensión en un mundo tecnificado: Desafíos y oportunidades en el bachillerato. *Simbiosis*, 6(13), 1-16. <https://doi.org/10.59993/simbiosis.V6i13.125>

Vygotsky, L. S. (1993). *Obras escogidas* (Vol. II: Pensamiento y Lenguaje). Visor.

Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. (Trabajo original publicado en 1978)

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Gloria Margarita Villamar Beltrán, Genesis Lucrecia Rivera Nazareno, Dra. Maria Beltrán Mesa y Dr. Ennio Jesús Merida Córdova: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.