



GOBIERNO DE
MÉXICO

EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

 **conalep**

Programa de estudios del módulo

Emprendimiento e innovación

Curriculum Laboral

Área(s):
Todas

Carrera(s):
Todas

6º Semestre

Editor: Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Módulo: Emprendimiento e innovación

Área(s): Todas

Carrera(s): Todas

Semestre(s): Sexto

Horas por semana: 2

Fecha de diseño o actualización: 14 de noviembre de 2025

Vigencia: A partir de la aprobación de la Junta Directiva y en tanto no se genere un documento que lo actualice.

© Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, sin autorización por escrito del CONALEP.

Directorio

Rodrigo Alejandro Rojas Navarrete

Dirección General

Ana María Rosas Muciño

Secretaría Académica

Patricia Alejandra Bernal Monzón

Dirección de Diseño Curricular

Emprendimiento e innovación

Contenido		Pág.
Capítulo I:	Generalidades del Profesional Técnico-Bachiller	
1.1	Marco Curricular Común de la Educación Media Superior	5
1.2	Objetivo(s) de la(s) carrera(s)	6
Capítulo II:	Aspectos específicos del módulo	
2.1	Presentación	7
2.2	Propósito del módulo	8
2.3	Mapa del módulo	9
2.4	Unidades de aprendizaje	10
2.5	Referencias	19

CAPÍTULO I: Generalidades del Profesional Técnico-Bachiller

1.1 Marco Curricular Común de la Educación Media Superior

El Marco Curricular Común de la Educación Media Superior propone una apuesta curricular centrada en el desarrollo integral de las y los adolescentes y jóvenes, con la finalidad de formar estudiantes capaces de conducir su vida hacia su futuro con bienestar y satisfacción; con sentido de pertenencia social, conscientes de los problemas sociales, económicos y políticos que aquejan al país, dispuestos a participar de manera responsable y con toma de decisión hacia los procesos de la democracia participativa y compromiso por generar soluciones de las problemáticas que los aquejan y que tengan la capacidad de aprender a aprender en el trayecto de su vida. Que sean adolescentes y jóvenes capaces de erigirse como agentes de transformación social y que fomenten una cultura de paz y de respeto hacia la diversidad social, sexual, política y étnica; solidarios y empáticos.

A través del currículum laboral, el Profesional Técnico-Bachiller desarrollará competencias laborales extendidas pertinentes, buscando la transversalidad con los módulos del currículum fundamental y ampliado; permitiendo con ello desarrollar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores que le permitan comprender los procesos productivos en los que está involucrado para enriquecerlos, transformarlos, resolver problemas, ejercer la toma de decisiones y desempeñarse en diferentes ambientes laborales, con una actitud creadora, crítica, responsable y propositiva; de la misma manera, fomenta el trabajo en equipo, colaborativo, el desarrollo pleno de su potencial en los ámbitos profesional, personal, así como la convivencia de manera armónica con el medio ambiente y la sociedad.

1.2 Objetivo(s) de la(s) carrera(s)

El módulo de **Emprendimiento e Innovación**, por su naturaleza transversal, se imparte en todas las carreras de la Oferta Educativa del Sistema CONALEP, fortaleciendo en todos los y las estudiantes las competencias necesarias para crear y liderar proyectos con impacto económico, social y ambiental. En congruencia con los principios de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), promueve la formación integral de ciudadanos críticos, responsables y comprometidos con la sostenibilidad, la equidad y el bien común. Este módulo se articula con el propósito institucional del CONALEP de preparar Profesionales Técnicos-Bachiller con una sólida base ética, competencias laborales pertinentes y habilidades socioemocionales que les permitan responder a las necesidades del sector productivo y de la sociedad, contribuyendo al desarrollo sustentable de las comunidades y del país.

CAPÍTULO II: Aspectos específicos del módulo

2.1 Presentación

El módulo de Emprendimiento e innovación, se imparte en el sexto semestre, corresponde al currículum laboral de todas las carreras de Profesional Técnico-Bachiller y tiene como finalidad, que el alumnado cree y lidere sus propios emprendimientos, determinando la viabilidad técnica, administrativa y financiera del plan de negocio, contribuyendo así al cambio social, ambiental y económico de una comunidad.

Para ello, el módulo está conformado por tres unidades de aprendizaje. En la primera, reconoce los fundamentos del emprendimiento y la innovación, diferenciando sus tipos, características y beneficios, analiza casos reales para comprender su impacto económico y social, así como el ecosistema emprendedor en México. En la segunda, se identifican las necesidades del entorno y generan ideas de negocio a través de técnicas creativas, aplica herramientas como el diagnóstico comunitario, el análisis FODA y el Modelo Canvas para estructurar una propuesta de valor. En la tercera, formula y comunica el proyecto emprendedor considerando la planeación, viabilidad financiera, sostenibilidad e impacto social, utiliza recursos digitales y técnicas como el Elevator Pitch para presentar su idea y buscar financiamiento.

La contribución del módulo al perfil de egreso es el desarrollo de competencias profesionales coadyuvantes a mejorar su futuro desempeño laboral. Se promueve la reflexión crítica y el análisis contextual del emprendimiento como motor de transformación, se impulsa la creatividad, el pensamiento estratégico y la innovación con enfoque social y sustentable, el trabajo colaborativo y la comunicación efectiva, se adquieren las competencias para identificar oportunidades, proponer soluciones y formular proyectos emprendedores con impacto económico, social y ambiental, mediante la aplicación de conocimientos contables, administrativos y financieros, y con base en principios de sostenibilidad, derechos humanos e innovación. Se fortalecen las habilidades de liderazgo y la participación activa del estudiante como agente de cambio en su entorno personal, laboral y comunitario.

La tarea educativa tendrá que diversificarse, a fin de que el personal docente realice funciones preceptoras, que consistirán en la guía y acompañamiento del alumnado durante su proceso de formación académica y personal y en la definición de estrategias de participación que le permitan incorporar a su familia en un esquema de corresponsabilidad que coadyuve a su desarrollo integral; por tal motivo, deberá destinar tiempo dentro de cada unidad para brindar este apoyo a la labor educativa de acuerdo con el Programa de Preceptorías.

Por otro lado, el alumnado deberá gestionar su aprendizaje, a fin de distribuir su tiempo para dedicar un porcentaje de la duración del módulo al estudio independiente, para reforzar el conocimiento previo o adquirido en clase, de tal forma que obtengan hábitos de estudio que le permitan ser autodidacta.

Finalmente, es necesario que al concluir cada resultado de aprendizaje se considere una sesión de clase en la cual se realice la recapitulación de los aprendizajes logrados, con el propósito de verificar que éstos se han alcanzado o, en caso contrario, determinar las acciones de mejora pertinentes. Cabe señalar que en esta sesión el alumno o la alumna que haya obtenido insuficiencia en sus actividades de evaluación o desee mejorar su resultado, tendrá la oportunidad de entregar nuevas evidencias.

2.2 Propósito del módulo

Crear y liderar acciones emprendedoras e innovadoras mediante el diseño de un proyecto con impacto económico, social y ambiental, integrando conocimientos contables, administrativos y financieros, así como habilidades del pensamiento crítico y socioemocionales, de acuerdo con los requerimientos personales y laborales, en un marco de sostenibilidad, para contribuir al desarrollo de una empresa, institución, comunidad o región del país.

2.3 Mapa del módulo

Nombre del módulo	Unidad de aprendizaje	Resultado de aprendizaje
Emprendimiento e innovación 36 horas	<p>1. Fundamentos del emprendimiento e innovación 08 horas</p> <p>2. Elaboración de un plan emprendedor sostenible 20 horas</p> <p>3. Comunicación y presentación del proyecto emprendedor 08 horas</p>	<p>1.1 Identifica los fundamentos del emprendimiento, su clasificación, impacto económico y social, mediante el análisis de casos reales o simulados. 04 horas</p> <p>1.2 Analiza los fundamentos de la innovación, así como sus diferentes tipos y su aplicación en contextos empresariales y sociales 04 horas</p> <p>2.1 Diseña una idea de negocio o proyecto emprendedor, con base en el análisis de necesidades, recursos y oportunidades del entorno. 06 horas</p> <p>2.2 Desarrolla un proyecto emprendedor, integrando los elementos básicos de planeación, organización, financiamiento, sostenibilidad y proyección de resultados. 14 Horas</p> <p>3.1 Prepara material visual y audiovisual para comunicar los aspectos clave de su proyecto emprendedor, utilizando herramientas digitales y elementos visuales. 04 horas</p> <p>3.2 Presenta su proyecto emprendedor a través de estrategias de comunicación oral y escrita, empleando recursos digitales y técnicas de persuasión, para promover su viabilidad e impacto. 04 horas</p>

2.4 Unidades de aprendizaje

Unidad de aprendizaje:	1. Fundamentos del emprendimiento e innovación.	08 horas
Propósito de la unidad	Identificar los conceptos fundamentales de emprendimiento e innovación, sus tipos, características y beneficios, así como su papel en el desarrollo económico y social, con el fin de identificar oportunidades y necesidades del contexto local y regional.	
Resultado de aprendizaje:	1.1 Identifica los fundamentos del emprendimiento, su clasificación, impacto económico y social, mediante el análisis de casos reales o simulados.	04 horas

Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos
1.1.1 Elabora un informe comparativo de casos emprendedores locales y globales. Contendrá: <ul style="list-style-type: none"> • Tabla comparativa de dos casos de emprendimiento analizados • Reflexión personal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe del análisis de casos 	10%	<p>A. Concepto, importancia y características del emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de emprendimiento según organismos nacionales e internacionales • Elementos clave del proceso emprendedor • Importancia del emprendimiento en el desarrollo económico y social • Características del espíritu emprendedor y su vinculación con la innovación <p>B. Tipos de emprendimiento: social, cultural, ambiental, económico, tecnológico, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento social: objetivos, impacto y casos de estudio • Emprendimiento ambiental: economía circular y sostenibilidad • Emprendimiento cultural y creativo: tradiciones, arte, patrimonio • Emprendimiento económico: negocios con fines de lucro • Emprendimiento tecnológico: base digital, startups y soluciones 4.0

Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos
			<p>C. Perfil del emprendedor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades y competencias emprendedoras (resiliencia, liderazgo, creatividad) • Actitudes y valores del emprendedor • Diagnóstico personal: test de competencias emprendedoras • Historias inspiradoras de emprendedores <p>D. Emprendimiento en México y el contexto global.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendencias globales en emprendimiento e innovación • Retos y oportunidades para emprender en contextos locales y comunitarios
Sesión para recapitulación y entrega de evidencias, al término de cada resultado de aprendizaje.			

Resultado de aprendizaje:	1.2 Analiza los fundamentos de la innovación, así como sus diferentes tipos y su aplicación en contextos empresariales y sociales.	04 horas	
Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos
1.2.1 Realiza una investigación aplicada a un estudio de casos, seleccionando una innovación destacada en México o Latinoamérica, con impacto económico, social o ambiental.	<ul style="list-style-type: none"> • Infografía interactiva o cápsula audiovisual. 	10%	<p>A. Concepto y tipos de innovación: producto, proceso, organizacional, marketing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de innovación según la OCDE y UNESCO • Tipos de innovación: <ul style="list-style-type: none"> - Innovación de producto: mejora o creación de bienes y servicios - Innovación de procesos: cambios en la producción o logística - Innovación organizacional: nuevas formas de gestión y cultura interna - Innovación en marketing: promoción, distribución y posicionamiento <p>B. Relación entre emprendimiento e innovación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La innovación como motor del emprendimiento • Diferencias y similitudes entre emprender e innovar • Innovación abierta y colaboración interinstitucional • Ejemplos de emprendimientos basados en innovación <p>C. Ecosistema emprendedor e innovador en México.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actores clave: gobierno, instituciones educativas, incubadoras, aceleradoras • Programas e iniciativas: Emprende EMS, Red de Apoyo al Emprendedor, UDP, fondos de emprendimiento juvenil (INJUVE, IMJUVE, etc.) • Acceso a financiamiento: fondos semilla, crowdfunding, ángeles inversionistas • Retos del ecosistema en regiones rurales y marginadas

Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos
			<p>D. Casos de éxito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos nacionales y latinoamericanos exitosos • Análisis de proyectos innovadores con impacto social o ambiental • Lecciones aprendidas de fracasos y resiliencia emprendedora • Buenas prácticas documentadas por organismos como OEI, ILCE, UNESCO, ONU, etc.
Sesión para recapitulación y entrega de evidencias, al término de cada resultado de aprendizaje.			

Unidad de aprendizaje:	2. Elaboración de un plan emprendedor sostenible			20 horas
Propósito de la unidad	Aplicar herramientas y modelos de negocios para la identificación y diseño de un proyecto emprendedor, considerando el contexto, la viabilidad y el impacto económico, social y ambiental, con el fin de atender problemas u oportunidades en el entorno.			
Resultado de aprendizaje:	2.1. Diseña una idea de negocio o proyecto emprendedor, con base en el análisis de necesidades, recursos y oportunidades del entorno.			06 horas
Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos	
2.1.1 Diseña una idea emprendedora con impacto local a partir del diagnóstico comunitario, empleando el modelo de negocio CANVAS.	<ul style="list-style-type: none"> Lienzo CANVAS para el diseño de propuesta de valor, idea de negocio o proyecto emprendedor. 	20%	<p>A. Identificación de problemas, oportunidades en el entorno y diagnóstico comunitario.</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas para detectar necesidades locales (observación, entrevistas, encuestas) Herramientas para el diagnóstico participativo: árbol de problemas, matriz de priorización Contextualización de problemas sociales, económicos y ambientales Vinculación con los (ODS) <p>B. Generación de ideas creativas e innovadoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de generación de ideas Estrategias de innovación social Soluciones viables, escalables y sostenibles Evaluación preliminar de ideas mediante criterios de impacto y factibilidad <p>C. Uso de modelos de negocios.</p> <ul style="list-style-type: none"> Elementos de Modelos de negocios. Aplicación del modelo Canvas a propuestas de valor con impacto social o ambiental <p>D. Análisis FODA.</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificación de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas Matriz FODA cruzada para definir estrategias 	
Sesión para recapitulación y entrega de evidencias, al término de cada resultado de aprendizaje.				

Resultado de aprendizaje:	2.2 Desarrolla un proyecto emprendedor, integrando los elementos básicos de planeación, organización, financiamiento, sostenibilidad y proyección de resultados.	14 horas	
Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos
2.2.1 Desarrolla un proyecto integral emprendedor con impacto social, económico y ambiental.	<ul style="list-style-type: none"> • Documento técnico del proyecto emprendedor (físico o digital) 	30%	<p>A. Objetivos y justificación del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redacción de objetivos SMART (específicos, medibles, alcanzables, relevantes, temporales) • Justificación con base en diagnóstico comunitario o de mercado • Alineación con los ODS y beneficios sociales o económicos esperados <p>B. Determinación de viabilidad comercial: mercado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de mercado: oferta, demanda, competencia • Segmentación de clientes y necesidades prioritarias • Estrategias de posicionamiento y diferenciación • Fuentes primarias y secundarias de información de mercado • Evaluación mediante herramienta FODA • Determinación de la factibilidad técnica • Determinación del tipo, tamaño y localización de la empresa <p>C. Determinación de instalaciones físicas de la empresa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingeniería de Proyecto: información técnica, diagrama Layout, selección de procesos y/o sistemas de producción • Determinación del impacto social y medio ambiental. <p>D. Determinación de la viabilidad de gestión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizativa • Administrativa • Legal

Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos
			<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de medios de protección de una idea de negocio <p>E. Determinación de la viabilidad financiera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinación de inversión inicial: disponibles, infraestructura y equipamiento y, recursos financieros • Determinación de costos y del precio de producto o servicio • Estado de resultados proyectado • Punto de equilibrio y margen de utilidad • Fuentes de financiamiento (créditos, fondos, inversionistas) • Determinación del estado de situación financiero proforma • Indicadores de impacto económico, social y ambiental. • Resumen ejecutivo <p>F. Plan de acción inicial o cronograma de actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de actividades, responsables y tiempos • Elaboración de cronograma con herramientas como Gantt • Identificación de riesgos y estrategias de mitigación • Seguimiento y control del avance del Proyecto

Sesión para recapitulación y entrega de evidencias, al término de cada resultado de aprendizaje.

Unidad de aprendizaje:	3. Comunicación y presentación del proyecto emprendedor			08 horas
Propósito de la unidad	Desarrollar, evaluar y comunicar un proyecto emprendedor de impacto local, usando medios digitales y considerando los ODS y los principios de sostenibilidad e inclusión social.			
Resultado de aprendizaje:	3.1. Prepara material visual y audiovisual para comunicar los aspectos clave de su proyecto emprendedor, utilizando herramientas digitales y elementos visuales.			04 horas
Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos	
3.1.1 Diseña materiales con el uso de las tecnologías para presentar el proyecto emprendedor.	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio digital 	15%	<p>A. Diseño de infografías, presentaciones y prototipos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infografías efectivas: características, jerarquía visual, síntesis y claridad; herramientas digitales para la creación de infografías. • Presentaciones digitales: estructura, coherencia, narrativa visual • Diseño de prototipos físicos/digitales básicos. <p>B. Herramientas de edición de video y presentaciones multimedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones de edición básica de video. • Incorporación de texto, voz, música y transiciones. • Técnicas de guion y storyboard para presentaciones efectivas. • Exportación y formatos recomendados para video y multimedia. <p>C. Normas básicas de presentación visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso correcto de tipografía, color, tamaño y contraste. • Coherencia gráfica y alineación con la identidad del proyecto. • Reglas de ortografía, redacción y etiquetado en materiales visuales. • Adaptación del contenido visual al público objetivo. 	
Sesión para recapitulación y entrega de evidencias, al término de cada resultado de aprendizaje.				

Resultado de aprendizaje:	3.2 Presenta su proyecto emprendedor a través de estrategias de comunicación oral y escrita, empleando recursos digitales y técnicas de persuasión, para promover su viabilidad e impacto.	04 horas	
Actividades de evaluación	Evidencias por recopilar	Ponderación	Contenidos
3.2.1 Presenta el proyecto emprendedor mediante un discurso oral y escrito persuasivo utilizando técnicas de argumentación y presentación visual. <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de una infografía o cartel persuasivo • Publicación y socialización de los materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Documento escrito del guion pitch con estructura argumentativa clara. • Video del Elevator pitch en formato MP4 o enlace compartido. • Infografía o cartel digital del proyecto emprendedor. 	15%	<p>A. Estrategias de comunicación oral y escrita para el emprendimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos del discurso persuasivo. • Técnicas de argumentación y síntesis. • Diseño de mensajes dirigidos a inversionistas, socios o comunidad. <p>B. Técnicas de presentación de proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de presentaciones con herramientas digitales. • Lenguaje corporal, expresión verbal y uso del tiempo en presentaciones. • Planeación del guion o esquema de la presentación. <p>C. Aplicación de la técnica de Elevator Pitch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto, propósito y estructura de Elevator P. • Redacción del discurso: problema, propuesta de valor, diferenciación e impacto. • Ensayo, retroalimentación y coevaluación entre pares. • Presentación final del Elevator Pitch. <p>D. Herramientas de difusión digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publicación de proyectos en plataformas escolares o redes educativas. • Elaboración de videos, infografías o micro contenidos para difusión del emprendimiento.

Sesión para recapitulación y entrega de evidencias, al término de cada resultado de aprendizaje.

2.5 Referencias

Básicas:

- Blank, S., & Dorf, B. (2020). *El manual del emprendedor: La guía paso a paso para crear una gran empresa*. Deusto.
- Gutiérrez, R. (2021). *Modelos de negocio: Aplicaciones prácticas con Canvas y Lean Startup*. Alfaomega Grupo Editor.
- Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2020). *Emprendimiento* (11.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Robles, C. A. & Almazán, R. (2020). *Fundamentos de emprendimiento e innovación social*. Trillas.

Complementarias:

- CEPAL. (2020). *Innovación, sostenibilidad y desarrollo productivo: Retos y oportunidades en América Latina*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. <https://www.cepal.org/es>
- Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP). *Nuevo modelo de emprendimiento*. CONALEP. https://www.conalep.edu.mx/emprendimiento/Nuevo_Modelo_de_Emprendimiento
- Estrategia Nacional de Educación Digital / EMPRENDE EMS – SEP. (2022). <https://emprendeems.sep.gob.mx>
- INADEM. (2020). *Guía práctica para emprendedores en México*. Instituto Nacional del Emprendedor.
- Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI). <https://www.gob.mx/impi>
- Kuratko, D. F. (2021). *Entrepreneurship: Theory, Process, Practice* (11th ed.). Cengage Learning.
- Martínez, J. L., & Morales, M. E. (2020). *El emprendedor de éxito: Cómo identificar oportunidades y ponerlas en marcha*. ESIC Editorial.
- Martínez, L., & Hernández, R. (2021). *Innovación y emprendimiento en América Latina: perspectivas y casos*. Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Martínez-Palomo, A. (2019). *Empresas sociales: Gestión y emprendimiento con impacto*. McGraw-Hill Education.
- Miro. (2024). Plantilla de Elevator Pitch. Miro. <https://miro.com/miroverse/elevator-pitch/>
- Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). (2021). *Educación para el emprendimiento: buenas prácticas y lecciones aprendidas*. <https://oei.int/>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2020). *Generación de modelos de negocio: Un manual para visionarios, revolucionarios y retadores*. Deusto.
- Pineda, M., & López, J. A. (2022). *Comunicación efectiva de proyectos: Guía para presentaciones orales y escritas*. Editorial Paidós.
- Ramírez, C. & Salazar, A. (2023). *Estrategias de emprendimiento y desarrollo local sustentable*. Editorial ESIME.

- Red ILCE. (2023). *Recursos para la innovación educativa y emprendimiento*. <https://ilce.edu.mx>
- Roca, L. E. (2021). *Innovación y creatividad: Claves para el desarrollo de nuevos productos*. Editorial UOC.
- Schlesinger, L. A., Kiefer, C. F., & Brown, P. B. (2020). Just Start: Take Action, Embrace Uncertainty, Create the Future. Harvard Business Review Press.
- SembraMedia. (2022). *Elevator pitch para medios: cómo enseñarlo en el aula*. SembraMedia. <https://sembramedia.org/elevator-pitch-para-medios-como-ensenarlo-en-el-aula/>
- Subsecretaría de Educación Media Superior, SEP. (s.f.). *Cultura emprendedora*. SEP-EMS. https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/es_mx/sems/cultura-emprendedora
- Torres, A., & Ramírez, M. (2020). *Análisis FODA en la formulación de proyectos sociales*. Trillas
- UNESCO. (2021). *Educación para el desarrollo sostenible y el emprendimiento juvenil*. <https://www.unesco.org/es/education>
- UNESCO. (2021). *Educación para el desarrollo sostenible: Una hoja de ruta*. <https://unesdoc.unesco.org>
- UNICEF (2025). *Objetivos de Desarrollo sostenible. 17 objetivos para transformar nuestro mundo*. <https://www.unicef.es/educa/desarrollo-sostenible>
- Varela, J., & García, A. (2021). *Educación emprendedora para jóvenes: Aprender a emprender con impacto social*. Editorial Graó.