

La innovación y la creatividad en la formación emprendedora: una revisión de la evidencia científica

Innovation and creativity in entrepreneurial education: a review of the scientific evidence

RESUMEN

La formación emprendedora ha ampliado su enfoque desde la creación de empresas hacia el desarrollo de competencias para identificar oportunidades, resolver problemas, colaborar y generar valor económico y social. En este proceso, la creatividad y la innovación son capacidades relacionadas, pero diferentes: la primera permite producir ideas originales y pertinentes, mientras que la segunda implica transformarlas en soluciones que puedan ponerse a prueba y generar valor. El objetivo de este artículo es revisar la literatura sobre la relación entre creatividad, innovación y educación emprendedora, e identificar estrategias pedagógicas que favorecen su desarrollo en contextos educativos. Se realizó una revisión narrativa estructurada de investigaciones y marcos de referencia sobre educación emprendedora, aprendizaje experiencial, pensamiento creativo y competencias para la innovación. La síntesis destaca el aprendizaje basado en proyectos, el diseño centrado en las personas, la resolución de problemas auténticos, la experimentación, el trabajo colaborativo y la reflexión sobre errores como prácticas relevantes. También se identifican condiciones necesarias, entre ellas un clima de aula seguro, evaluación del proceso, acceso a recursos y conexión con necesidades reales de la comunidad. La creatividad no debe evaluarse únicamente por la novedad de un producto, ni el emprendimiento limitarse a elaborar un plan de negocios. Se concluye que una formación emprendedora integral combina generación de ideas, análisis crítico, validación, ética, sostenibilidad y capacidad para aprender de la experiencia.

PALABRAS CLAVE: creatividad, innovación, educación emprendedora, competencias emprendedoras, aprendizaje basado en proyectos

ABSTRACT

Entrepreneurship education has expanded beyond new venture creation to include competencies for identifying opportunities, solving problems, collaborating, and creating economic and social value. Creativity and innovation are related but distinct capabilities: creativity involves generating original and relevant ideas, whereas innovation involves translating ideas into solutions that can be tested and create value. This article reviews literature on the relationship between creativity, innovation, and entrepreneurship education, identifying instructional strategies that support their development in educational settings. A structured narrative review of research and frameworks on entrepreneurship education, experiential learning, creative thinking, and innovation competencies was conducted. The synthesis highlights project-based learning, human-centered design, authentic problem-solving, experimentation, collaboration, and reflection on mistakes as relevant practices. It also identifies enabling conditions, including a psychologically safe classroom climate, process-oriented assessment, access to resources, and connections with real community needs. Creativity should not be assessed solely by product novelty, and entrepreneurship should not be reduced to writing a business plan. The article concludes that comprehensive entrepreneurship education combines idea generation, critical analysis, validation, ethics, sustainability, and learning from experience.

KEYWORDS: creativity, innovation, entrepreneurship education, entrepreneurial competencies, project-based learning

TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y CONOCIMIENTO

Recepción: 01/10/2026

Aceptación: 10/10/2026

Publicación: 31/12/2026

AUTOR/ES

-  Lic. Gaona Cueva Wuendy Lorena
-  MSc. Flores Paucar Yolanda Elizabeth
-  MSc. Moposita Paredes Jeaneth Patricia
-  MSc. Lapo Merchan Maria Fernanda

-  wuendy.gaona@educacion.gob.ec
-  elizabethfl1275@gmail.com
-  jeaneth.moposita@educacion.gob.ec
-  ernanda.lapo@docentes.educacion.edu.ec

-  Unidad Educativa Lago Agrio
-  Escuela De Educación Básica 20 De Junio
-  Unidad Educativa Leopoldo Lucero
-  Unidad Educativa "Dr. Camilo Gallegos Domínguez"

-  Sucumbios – Ecuador
-  Sucumbios - Ecuador
-  Sucumbios - Ecuador
-  Sucumbios - Ecuador

CITACIÓN:

Gaona, W. Flores, Y. Moposita, J. & Lapo, M. (2026). La innovación y la creatividad en la formación emprendedora: una revisión de la evidencia científica. Revista InnovaSciT. 4 (2.). p. 1606 – 1615.

INTRODUCCIÓN

Los cambios tecnológicos, sociales y económicos han incrementado el interés por desarrollar en los estudiantes competencias que les permitan responder a problemas complejos, identificar oportunidades y crear soluciones pertinentes. En este escenario, la formación emprendedora se entiende cada vez más como un proceso educativo que fomenta iniciativa, autonomía, colaboración, pensamiento crítico y capacidad para convertir ideas en acciones. Aunque estas competencias pueden apoyar la creación de empresas, también resultan relevantes para proyectos sociales, iniciativas comunitarias y procesos de mejora dentro de organizaciones existentes.

La creatividad se relaciona con la generación de ideas que resultan novedosas y apropiadas para una situación; la innovación, por su parte, implica implementar o validar ideas para producir valor. La relación entre ambas no es automática: una idea original puede no responder a una necesidad real, mientras que una mejora innovadora puede surgir de adaptar una solución conocida a un contexto diferente. La formación emprendedora debe ayudar a los estudiantes a explorar posibilidades, analizar necesidades, contrastar supuestos y evaluar las consecuencias de sus propuestas.

La educación emprendedora no debe reducirse a memorizar conceptos empresariales ni a elaborar un plan de negocios ficticio. Su dimensión formativa incluye aprender a reconocer problemas, investigar usuarios o beneficiarios, organizar recursos, trabajar en equipo, gestionar incertidumbre y aprender de los resultados. En las escuelas y universidades, estas experiencias pueden integrarse en proyectos curriculares que conecten conocimientos disciplinares con necesidades del entorno.

Sin embargo, la creatividad y la innovación no se desarrollan de manera espontánea solo por pedir a los estudiantes que sean originales. Requieren tiempo para explorar, criterios para valorar ideas, un entorno donde sea posible equivocarse sin humillación y acompañamiento para convertir propuestas iniciales en soluciones viables. Una evaluación centrada exclusivamente en el resultado final puede desincentivar la experimentación y favorecer proyectos vistosos pero poco fundamentados.

La formación emprendedora también debe incorporar consideraciones éticas, sociales y ambientales. Crear valor no significa únicamente obtener beneficios económicos; puede implicar mejorar un servicio, reducir desperdicios, facilitar el acceso a recursos o atender una necesidad comunitaria. Por tanto, los proyectos deben considerar a quién benefician, qué posibles efectos negativos generan, qué recursos requieren y si pueden mantenerse en el tiempo.

El objetivo de este artículo es revisar la literatura científica sobre innovación y creatividad en la formación emprendedora, identificar estrategias pedagógicas y analizar condiciones para su implementación y evaluación. La pregunta orientadora es: ¿qué enfoques

educativos favorecen el desarrollo de la creatividad y la capacidad de innovar en procesos de formación emprendedora?

MÉTODOS Y MATERIALES

Se desarrolló una revisión narrativa estructurada de literatura sobre creatividad, innovación y educación emprendedora. Este diseño permite integrar investigaciones conceptuales, revisiones de literatura y marcos de competencias que explican procesos creativos, aprendizaje experiencial y desarrollo de capacidades emprendedoras. No se presenta como una revisión sistemática registrada ni como un metaanálisis original.

La búsqueda se orientó mediante descriptores en español e inglés: “creatividad en educación emprendedora”, “innovación educativa y emprendimiento”, “entrepreneurship education”, “entrepreneurial competencies”, “creativity”, “innovation competence”, “design thinking” y “experiential learning”. Se priorizaron artículos académicos revisados por pares, libros de investigación y documentos de organismos internacionales con autoría identificable.

Se consideraron pertinentes las fuentes que abordaran generación de ideas, identificación de oportunidades, aprendizaje basado en proyectos, experimentación, validación de propuestas, evaluación de competencias emprendedoras y creación de valor social o económico. Se incluyeron marcos institucionales para organizar los conceptos y orientar su aplicación educativa. Se excluyeron materiales promocionales sin fundamentación académica identificable.

El análisis se organizó en seis categorías: (a) conceptos de creatividad, innovación y emprendimiento; (b) competencias emprendedoras; (c) metodologías activas; (d) experimentación y aprendizaje del error; (e) evaluación, ética y sostenibilidad; y (f) condiciones y barreras de implementación. La síntesis fue cualitativa y temática. No se realizó una búsqueda exhaustiva con doble selección independiente ni una evaluación formal del riesgo de sesgo de todos los estudios, por lo que las conclusiones deben interpretarse como una revisión narrativa estructurada.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Creatividad, innovación y emprendimiento: conceptos relacionados

La creatividad puede definirse como la capacidad de producir ideas que combinan originalidad y pertinencia. En educación, esto supone generar distintas respuestas posibles, establecer conexiones entre conocimientos y considerar perspectivas diversas. La creatividad no se limita a las artes: puede manifestarse en la solución de un problema matemático, el rediseño de un proceso, una propuesta de servicio o una manera más accesible de comunicar información.

La innovación implica llevar una idea a una forma de aplicación, probarla y valorar si produce una mejora o un valor reconocible para usuarios, comunidades u organizaciones. No toda idea creativa constituye una innovación, porque necesita responder a una necesidad y

demostrar alguna utilidad. La validación permite detectar supuestos erróneos, ajustar la solución y evitar invertir recursos en propuestas que no resuelven el problema planteado.

El emprendimiento es un proceso de identificación y aprovechamiento responsable de oportunidades para crear valor. Puede incluir la puesta en marcha de un negocio, pero también proyectos culturales, ambientales, educativos o sociales. En el ámbito formativo, la atención debe centrarse en las competencias desarrolladas durante el proceso, no solo en si el proyecto culmina en una empresa real.

Estas tres dimensiones se relacionan de forma dinámica: la creatividad amplía las alternativas; la innovación ayuda a probarlas e implementarlas; y el emprendimiento organiza recursos, personas y decisiones para llevar una propuesta a la práctica. Una formación equilibrada debe incluir generación de ideas, análisis crítico, evaluación de viabilidad y reflexión sobre impactos.

Competencias que favorecen la formación emprendedora

El marco EntreComp conceptualiza el emprendimiento como una competencia que puede desarrollarse en diferentes ámbitos de la vida. Sus áreas incluyen ideas y oportunidades, recursos y acción. En el contexto educativo, estas dimensiones pueden traducirse en observar necesidades, valorar oportunidades, movilizar conocimientos, gestionar recursos, colaborar y aprender de la experiencia. Este enfoque ayuda a evitar que el emprendimiento se enseñe únicamente como una asignatura empresarial.

El pensamiento creativo se complementa con pensamiento crítico. Los estudiantes necesitan generar opciones, pero también analizar evidencias, reconocer limitaciones, comparar costos y beneficios y anticipar consecuencias. Sin evaluación crítica, la originalidad puede convertirse en una búsqueda de novedad sin propósito; sin creatividad, el análisis puede limitarse a reproducir soluciones conocidas.

La iniciativa y la perseverancia permiten avanzar cuando una propuesta encuentra dificultades, mientras que la flexibilidad ayuda a revisar supuestos ante nueva información. Estas competencias no deben confundirse con insistir indefinidamente en una idea. Aprender a abandonar una solución que no funciona, explicar por qué y utilizar los recursos de otra manera también representa una decisión emprendedora informada.

La colaboración es esencial porque los proyectos reales requieren conocimientos, perspectivas y habilidades diferentes. La distribución de roles, la negociación de decisiones y la gestión constructiva de desacuerdos permiten integrar aportes y fortalecer la responsabilidad compartida. La evaluación debe reconocer tanto la contribución individual como el resultado colectivo.

Metodologías activas para estimular creatividad e innovación

El aprendizaje basado en proyectos permite organizar el proceso alrededor de una pregunta o desafío auténtico. Los estudiantes investigan el problema, definen objetivos,

generan alternativas, planifican acciones, desarrollan un producto o servicio y comunican resultados. Para que la metodología desarrolle competencias emprendedoras, el proyecto debe incluir decisiones reales del alumnado y oportunidades para revisar el trabajo, no limitarse a elaborar una presentación final.

El aprendizaje basado en problemas comienza con una situación que requiere análisis e investigación. Esta metodología ayuda a distinguir síntomas de causas, identificar actores afectados y buscar información antes de proponer soluciones. En formación emprendedora, puede utilizarse para estudiar dificultades del barrio, necesidades de una institución o problemas ambientales, evitando asumir que la primera idea es necesariamente la más adecuada.

El pensamiento de diseño o design thinking organiza el proceso a partir de la comprensión de las personas involucradas, la definición del problema, la generación de ideas, la creación de prototipos y la prueba de soluciones. En el aula, las entrevistas, mapas de experiencia, bocetos y modelos sencillos ayudan a que los estudiantes consideren las necesidades de usuarios reales. La metodología requiere reflexión ética y consentimiento apropiado cuando se recopila información de personas.

El aprendizaje experiencial permite aprender mediante la acción, la observación de resultados y la reflexión. Una actividad emprendedora puede incluir simulaciones de costos, diseño de un servicio, una feria de proyectos o la prueba de un prototipo a pequeña escala. La experiencia debe acompañarse de preguntas que ayuden a explicar qué ocurrió, por qué ocurrió y qué se cambiaría en una nueva iteración.

Las técnicas de generación de ideas, como lluvia de ideas, mapas mentales, analogías y combinación de conceptos, pueden ampliar las alternativas. Para evitar que estas técnicas se conviertan en actividades superficiales, conviene separar temporalmente la generación inicial de la evaluación, establecer criterios de selección y pedir a los estudiantes que expliquen cómo una propuesta responde al problema.

Experimentación, prototipado y aprendizaje del error

La experimentación permite comprobar si una solución funciona bajo condiciones definidas. Un prototipo no tiene que ser un producto terminado: puede ser un dibujo, maqueta, secuencia de pantallas, representación teatral o simulación de un servicio. Su propósito es obtener información temprana antes de comprometer recursos mayores. La selección del prototipo debe ser proporcional al problema, al tiempo y a los recursos disponibles.

Las pruebas deben vincularse con criterios observables. Los estudiantes pueden preguntar si los usuarios comprenden el producto, cuánto tarda una tarea, qué dificultad aparece o qué parte resulta más útil. Recoger comentarios no consiste en buscar aprobación, sino en detectar oportunidades de mejora. Es importante distinguir entre una opinión aislada y patrones que aparecen en varias pruebas.

El error puede convertirse en fuente de aprendizaje cuando se analiza sin humillación y conduce a una decisión posterior. La reflexión puede incluir hipótesis iniciales, resultados, evidencia inesperada y cambios realizados. No obstante, valorar el error no significa ignorar consecuencias éticas o desperdiciar recursos de manera irresponsable; la experimentación debe planificarse con límites claros y medidas de seguridad.

La iteración fortalece la flexibilidad: después de probar una idea, el equipo puede mejorarla, cambiar de enfoque o concluir que no es viable. La decisión de detener un proyecto también puede demostrar aprendizaje si está fundamentada en evidencia. El docente debe valorar la calidad del razonamiento y la capacidad de adaptación, además del éxito visible del producto.

Vinculación con problemas reales y creación de valor

La conexión con el entorno hace que la formación emprendedora sea relevante. Los estudiantes pueden investigar necesidades relacionadas con el uso responsable del agua, el reciclaje, el acceso a información, la convivencia, los servicios escolares o la difusión de productos locales. La selección del problema debe considerar la edad, el currículo, la disponibilidad de recursos y la posibilidad de obtener información de manera ética.

Identificar una oportunidad requiere escuchar a quienes experimentan el problema y evitar diseñar soluciones basadas únicamente en suposiciones. Entrevistas breves, observación autorizada, encuestas sencillas y revisión de datos públicos pueden aportar información. Los estudiantes deben aprender a formular preguntas neutrales y respetar la privacidad, especialmente cuando participan niños o personas en situaciones vulnerables.

La creación de valor puede ser económica, social, cultural o ambiental. Un proyecto escolar puede reducir desperdicios, facilitar una actividad para personas con discapacidad, mejorar la comunicación comunitaria o proponer un servicio útil. Evaluar el valor requiere considerar a quién beneficia la propuesta, qué recursos consume, qué efectos secundarios puede generar y cómo se mantendría en el tiempo.

La sostenibilidad debe formar parte de la decisión desde el inicio. Una solución de bajo costo puede ser preferible si cumple la necesidad y puede mantenerse con recursos locales. También es importante examinar si el proyecto desplaza costos hacia otros grupos, genera residuos o excluye a personas que deberían beneficiarse. El emprendimiento responsable combina iniciativa con análisis de consecuencias.

Rol docente y clima de aula

El docente facilita el proceso al plantear desafíos, enseñar herramientas de investigación, formular preguntas y ofrecer retroalimentación. No necesita proporcionar de antemano la solución, pero sí estructurar el trabajo, establecer criterios de calidad y garantizar que los estudiantes tengan acceso a recursos apropiados. La autonomía aumenta cuando las decisiones están acompañadas de orientación y responsabilidad.

Un clima de aula favorable a la creatividad permite proponer ideas incompletas, hacer preguntas y revisar errores sin temor a la burla. Esto no significa aceptar cualquier propuesta sin análisis; significa separar la crítica de una idea del juicio sobre la persona. Las normas de trabajo pueden promover escucha, curiosidad, argumentación y respeto por perspectivas diferentes.

El docente debe evitar que los proyectos se conviertan en competencias donde solo se reconoce a quienes cuentan con más recursos, experiencia tecnológica o facilidad para exponer. Se pueden ofrecer materiales alternativos, roles variados, apoyos para la comunicación y criterios transparentes. La inclusión exige que todos los estudiantes puedan contribuir y demostrar competencias de diferentes maneras.

La formación docente y la colaboración institucional son condiciones relevantes para sostener proyectos emprendedores. Los profesores necesitan oportunidades para diseñar actividades interdisciplinarias, gestionar alianzas con la comunidad y evaluar competencias que no se reducen a una prueba de conocimientos. Las instituciones deben definir límites de seguridad, uso de recursos y protección de datos.

Evaluación de la creatividad y las competencias emprendedoras

La evaluación debe reconocer tanto el proceso como el producto. Una rúbrica puede considerar identificación del problema, diversidad de ideas, uso de evidencia, viabilidad, colaboración, prototipado, respuesta a la retroalimentación, comunicación y reflexión ética. Los criterios deben compartirse antes de iniciar el proyecto para que los estudiantes comprendan qué significa un trabajo de calidad.

La creatividad no debería medirse únicamente por la apariencia novedosa del producto o por la cantidad de ideas propuestas. También importa si las ideas son pertinentes, si responden al problema y si se justifican mediante información. La evaluación puede pedir a los estudiantes que expliquen qué alternativas consideraron, por qué eligieron una y qué aprendieron al probarla.

Los portafolios, diarios de proyecto, versiones sucesivas de prototipos, presentaciones orales y autoevaluaciones permiten documentar el desarrollo de competencias. La coevaluación entre compañeros puede ayudar a recibir perspectivas diferentes, siempre que existan criterios claros y un clima respetuoso. El docente debe evitar que la evaluación entre pares se convierta en una votación de popularidad.

El resultado comercial no es un indicador suficiente del aprendizaje emprendedor, especialmente en proyectos escolares donde no se espera crear una empresa real. Una propuesta que no se implementa puede producir aprendizaje valioso si el equipo investigó adecuadamente, detectó limitaciones y justificó su decisión. Del mismo modo, un producto atractivo no garantiza que los estudiantes hayan comprendido el problema o colaborado de forma equitativa.

Barreras y condiciones para la implementación

Entre las barreras se encuentran el tiempo limitado, la presión por cubrir contenidos, la escasez de materiales, la dificultad para coordinar varias asignaturas y la inseguridad ante métodos menos estructurados. Estas condiciones pueden mitigarse con proyectos de alcance realista, uso de materiales cotidianos, etapas breves y objetivos curriculares explícitos.

El acceso desigual a recursos económicos y tecnológicos puede afectar la participación. Las actividades no deben exigir que las familias compren materiales costosos ni que los estudiantes dispongan de dispositivos propios. El docente puede diseñar prototipos de bajo costo, trabajo compartido y alternativas analógicas que permitan demostrar las mismas competencias.

También existen riesgos de convertir el emprendimiento en una narrativa individualista que atribuye el éxito solo al esfuerzo personal y omite las condiciones sociales, el trabajo colectivo y la incertidumbre. La formación crítica debe considerar factores estructurales, derechos laborales, sostenibilidad y responsabilidad social, evitando presentar todo problema como una oportunidad comercial.

La continuidad requiere apoyo directivo, planificación, evaluación y alianzas pertinentes. Los proyectos pueden vincularse con organizaciones comunitarias o profesionales, pero deben definirse expectativas, protección de estudiantes y límites de responsabilidad. La colaboración externa aporta autenticidad cuando se integra al aprendizaje y no se limita a promocionar una marca o producto.

DISCUSIÓN

La literatura revisada permite comprender la creatividad, la innovación y el emprendimiento como dimensiones relacionadas que requieren experiencias pedagógicas complementarias. Generar ideas es necesario, pero insuficiente si no se investiga la necesidad, se evalúa la viabilidad y se prueba la solución. De igual manera, un proyecto organizado puede cumplir un cronograma sin aportar innovación si no analiza críticamente el problema o incorpora aprendizaje nuevo.

Las metodologías activas ofrecen oportunidades para practicar estas competencias cuando incluyen problemas significativos, decisiones del alumnado, experimentación y reflexión. Sin embargo, la etiqueta metodológica no garantiza resultados: un proyecto puede reproducir tareas mecánicas si los estudiantes solo siguen instrucciones y no participan en decisiones sustantivas. La calidad depende de cómo se estructura el desafío, la guía docente y la evaluación.

El aprendizaje del error constituye un elemento importante, pero debe distinguirse de la ausencia de criterios. Experimentar de forma responsable implica definir hipótesis, límites, indicadores y procedimientos de revisión. La evidencia obtenida puede llevar a mejorar, cambiar o abandonar una idea. La reflexión sobre estos procesos ayuda a desarrollar juicio y

no solo perseverancia.

La formación emprendedora debe incluir ética y sostenibilidad para evitar que la creación de valor se mida exclusivamente por ingresos o crecimiento. Analizar impactos sobre usuarios, comunidades y ambiente permite que los estudiantes comprendan las responsabilidades que acompañan a la innovación. Este enfoque amplía la utilidad de la educación emprendedora más allá de la creación de negocios.

Esta revisión tiene limitaciones por su carácter narrativo y la diversidad de enfoques, niveles educativos y formas de medir las competencias emprendedoras. No permite establecer una metodología única como superior en todos los contextos ni estimar un efecto cuantitativo común. Se requieren estudios contextualizados en escuelas y universidades latinoamericanas que evalúen resultados de aprendizaje, inclusión, sostenibilidad y transferencia de competencias a situaciones nuevas.

En términos prácticos, una propuesta formativa puede comenzar con un problema cercano, investigación de necesidades, generación de alternativas, criterios de selección, prototipo, prueba y reflexión. La evaluación debe documentar tanto el resultado como las decisiones y cambios realizados. Este ciclo permite integrar creatividad, análisis crítico y acción emprendedora de manera accesible y coherente con los objetivos curriculares.

CONCLUSIONES

La creatividad y la innovación son componentes relevantes de la formación emprendedora, pero cumplen funciones distintas y complementarias. La creatividad facilita generar ideas originales y pertinentes; la innovación implica probarlas y transformarlas en soluciones que aporten valor; y el emprendimiento organiza recursos y acciones para llevarlas a la práctica. Las estrategias pedagógicas que pueden favorecer estas competencias incluyen aprendizaje basado en proyectos y problemas, pensamiento de diseño, experimentación, prototipado, trabajo colaborativo y reflexión sobre resultados. Su eficacia depende de objetivos claros, acompañamiento docente, oportunidades de decisión y evaluación del proceso.

La formación emprendedora debe considerar viabilidad, ética, inclusión y sostenibilidad, además de la originalidad de las ideas. El éxito de un proyecto no debe medirse únicamente por su rentabilidad o apariencia, sino también por el aprendizaje, la pertinencia de la solución y sus posibles efectos sociales y ambientales.

Finalmente, se recomienda promover experiencias graduales y contextualizadas que conecten el currículo con necesidades reales, permitan revisar propuestas y valoren el aprendizaje derivado de la evidencia. De este modo, la escuela puede contribuir a formar personas creativas, críticas, colaborativas y capaces de generar valor responsable en diferentes ámbitos de la sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- European Commission. (2016). EntreComp: The entrepreneurship competence framework. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2791/593884>
- European Commission, Joint Research Centre. (2018). EntreComp into action: Get inspired, make it happen. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/574864>
- Fayolle, A., & Gailly, B. (2015). The impact of entrepreneurship education on entrepreneurial attitudes and intention: Hysteresis and persistence. *Journal of Small Business Management*, 53(1), 75–93. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12065>
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140–153. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>
- Lackéus, M. (2015). Entrepreneurship in education: What, why, when, how. OECD and European Commission. <https://www.oecd.org/cfe/leed/Entrepreneurship-in-Education.pdf>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). OECD future of education and skills 2030: Conceptual learning framework. OECD. <https://www.oecd.org/education/2030-project/>
- Ries, E. (2011). The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses. Crown Business.
- World Economic Forum. (2020). Schools of the future: Defining new models of education for the Fourth Industrial Revolution. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/reports/schools-of-the-future-defining-new-models-of-education-for-the-fourth-industrial-revolution/>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles.

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior