

# El mercado de la tecnología educativa (*EdTech*) en Colombia

## A. CIFRAS CLAVE

El sector *EdTech* en Colombia está compuesto por cientos de empresas de reciente creación. Se trata de un sector emergente que, a raíz de la COVID-19, se ha visto impulsado debido al auge de la teleformación y de los métodos telemáticos de transmisión de la educación. Por lo que se refiere al marco nacional, tan sólo el 3 % de todos los programas de educación virtual en las instituciones terciarias de Colombia poseen acreditación de alta calidad. En cuanto a la región, hay que destacar que en Latinoamérica el 50 % de los estudiantes de la escuela no alcanzan el nivel básico de competencia en lectura según PISA y, en promedio, están atrasados 3 años en matemáticas, lectura y ciencias en comparación con el promedio de la OCDE.

CIFRAS MACROECONÓMICAS CLAVE	2018	2019	2020	2021
Desempleo (%)	9,692	10,500	16,067	14,545
Población (Millones habs.)	48,258	49,396	50,372	51,049
Crecimiento PIB Real (%)	2,564	3,281	-6,796	7,608
PIB per cápita (USD)	14.879,138	15.013,554	13.721,926	14.570,065
Inflación (%)	3,239	3,522	2,522	3,207

Fuente: Fondo Monetario Internacional, World Economic Outlook Database, octubre de 2021.

CIFRAS SECTORIALES CLAVE	2020
<b>Alumnos totales</b>	12.428.385
- Alumnos de educación preescolar	928.947 (7,5 %)
- Alumnos de educación básica primaria	4.169.781 (33,6 %)
- Alumnos de educación básica secundaria	3.439.531 (27,7 %)
- Alumnos de educación media	1.344.584 (10,8 %)
- Alumnos de educación superior	2.247.104 (18,1 %)
- Alumnos de capacitación para el trabajo	298.438 (2,4 %)
<b>Promedio de estudiantes por ordenador en los centros lectivos</b>	8 estudiantes por cada uno
<b>Organismo regulador Educación</b>	Ministerio de Educación Nacional

Fuente: DANE, 2020. Mineducación, 2020. SIMAT, SIET y SNIES, Ministerio de Educación Nacional, 2020.

## B. CARACTERÍSTICAS DEL MERCADO

### B.1. Definición precisa de las actividades / productos del sector estudiado

Antes de entrar en materia, es importante explicar la diferencia entre los términos *EdTech* y *e-learning* debido a la, *a priori*, similitud que aparentan, que en última instancia podría dar lugar a una confusión.

*E-learning* consiste en aprender a través de Internet o cualquier medio electrónico, es decir, aprender utilizando tecnologías electrónicas a través de las cuales acceder al plan de estudios educativo fuera de una clase tradicional.

*EdTech* es el sector que examina el proceso de analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar los materiales de aprendizaje y el entorno de aprendizaje con el objetivo de mejorar la manera de instruir, así como de aprender por parte de los alumnos. Analiza los recursos, procesos y sistemas tecnológicos para mejorar y/o gestionar el proceso de aprendizaje, aplicados a las actividades del sistema educativo.

Por tanto, la tecnología educativa (*EdTech*) es el resultado de la incorporación y el desarrollo de la tecnología en el sector de la educación. Los principales productos y servicios del sector *EdTech* se engloban en: *software* y *hardware*.

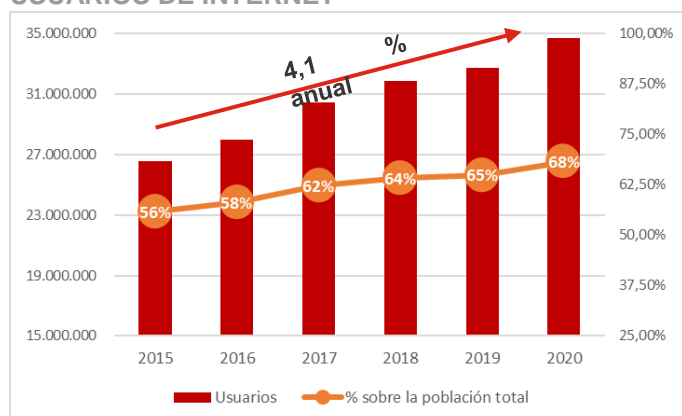
- *Software*: aplicaciones, plataformas digitales, ludificación, realidad virtual, libros digitales, evaluaciones en línea, buscadores, campus virtuales, blogs, webinarios, MOOC, SPOOC, NOOC.
- *Hardware*: *smartphones*, tabletas, ordenadores, robots, proyectores, pantallas.

En cuanto al sector de los servicios educativos en Colombia, hay que señalar que, al igual que en la mayoría de los países, está compuesto por tres niveles: la educación básica (primaria, secundaria y capacitación para el trabajo), la educación media superior (profesional técnico y bachillerato) y la educación superior (técnico superior universitario, licenciatura y posgrado).

### B.2. Tamaño del mercado

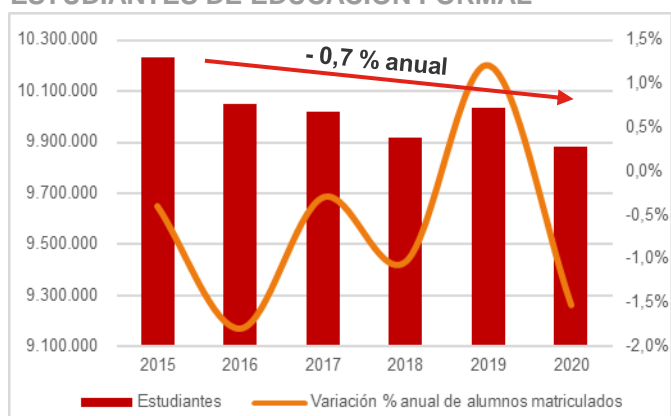
Colombia tiene una población estimada de 51,05 millones de habitantes, de los cuales 12.428.385 son estudiantes (DANE, 2021). Del total de la población, 34,73 millones (el 68 %) son usuarios de Internet, cifra que presenta un crecimiento medio interanual del 4,1 % desde 2015. Como cifra más representativa del tamaño actual del mercado *EdTech* en Colombia, cabe mencionar que el número de hogares con usuarios de ordenador de escritorio, portátil o tableta asciende al 39,30 % del total de hogares colombianos, de los cuales el 44,6 % (22.044.251) lo usan con fines escolares, cifras que, a diferencia de las anteriores, presentan un leve decrecimiento durante los últimos años. Prueba de ello es la disminución media interanual del 0,7 % desde 2015 del número de alumnos de educación formal, si bien con todo supone un mercado de alrededor de 10 millones de personas.

#### USUARIOS DE INTERNET



Fuente: Banco Mundial.

#### ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FORMAL

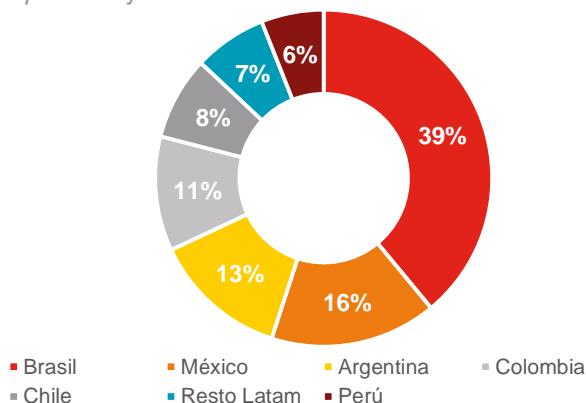


Fuente: DANE, Educación Formal (EDUC).

En comparación con el año anterior, la parte de nuevas *startups* educativas de éxito en Colombia se ha incrementado hasta un 11 % sobre la totalidad del listado de 100 empresas tecnológicas dedicadas a la formación y la educación recogidas por Holon IQ. De todos los países, Colombia ha supuesto el crecimiento más relevante, por detrás de Argentina, con un crecimiento del 38 %.

REPARTO DE LAS 100 MEJORES STARTUPS LATINOAMERICANAS SEGÚN SU PROCEDENCIA, 2021

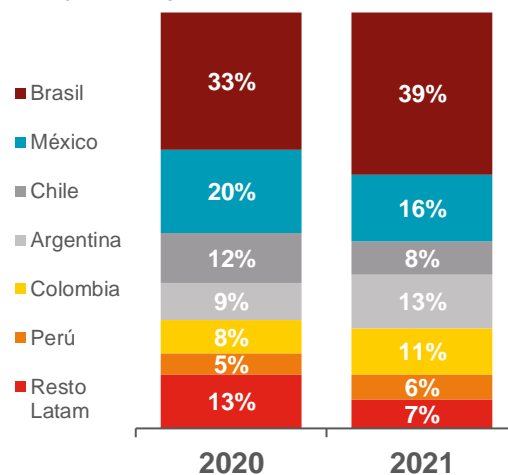
En porcentaje sobre el total



Fuente: Holon IQ.

COMPARATIVA REPARTO EMPRESAS 2020 Y 2021

En porcentaje sobre el total

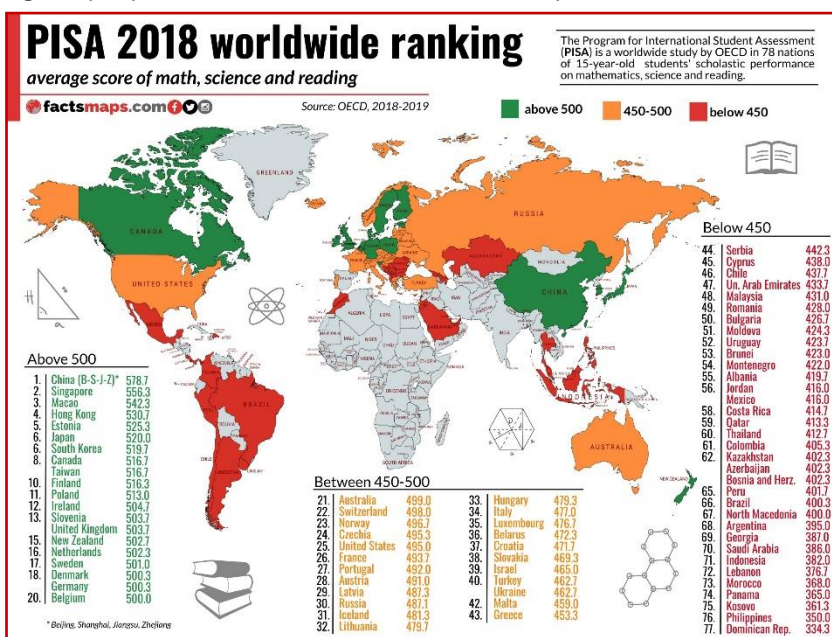


Fuente: Holon IQ.

B.3. Principales actores

Los principales actores del sector *EdTech*, al igual que para el sistema educativo nacional, pueden dividirse en dos categorías, públicos y privados.

La participación de las instituciones públicas en el sector *EdTech* es fundamental para el desarrollo del sistema educativo nacional. De acuerdo con la última evaluación PISA (2018), Colombia se encuentra en los niveles más bajos en términos de aprendizaje entre los países de la OCDE. Además, entre un conjunto de 77 países seleccionados en todo el mundo, se sitúa en la sexagésimo primera posición. Aún más preocupante es la falta de mejora en los resultados obtenidos durante los últimos 12 años. Dadas las circunstancias, el Gobierno debería ser uno de los principales actores a la hora de afrontar esta situación. En relación con la adaptación del sistema educativo a la disrupción tecnológica, hay que destacar la implementación por parte del Gobierno colombiano de la plataforma de educación emocional y aprendizaje “Efecto Educativo”, dentro del portal “[Colombia Aprende](#)” enfocado a mejorar la educación de los niños normalizando su aprendizaje a través de la interacción con los dispositivos digitales; además, cabe destacar también la iniciativa “[Computadores para Educar](#)”.



Fuente: Estudio PISA, 2018. OCDE 2018-2019.

B.3.1. Plataformas de educación en línea colombianas

En Colombia, según la temática o, más bien, la problemática a la que las aplicaciones o herramientas tecnológicas estén destinadas a dar solución, se pueden dividir en diferentes áreas de negocio y/o trabajo:

1. Aprendizaje de idiomas:

- **Slang**: plataforma que enseña inglés profesional y especializado a empresas y universidades por medio del *machine learning*. La tecnología que utiliza está centrada en el usuario y basada en datos, lo que permite que sea altamente adaptativa y que



acelere sustancialmente la adquisición del idioma a nivel profesional. Posee planes dirigidos a empresas, universidades o escuelas de inglés, cuyos precios oscilan entre los 6 y los 15 dólares mensuales.

## 2. Tecnología *steam* y programación:

- **Arukay:** es un sistema de aprendizaje curricular para colegios privados en pensamiento computacional y programación de fácil implementación. Brindan contenidos y formación a profesores y una plataforma de *e-learning* para que los docentes de cada institución puedan enseñarle a niños y jóvenes de primaria y secundaria, lenguajes de programación a través de retos y proyectos STEAM.



## 3. Habilidades para el mundo laboral:

- **Hackü:** plataforma que ofrece a los trabajadores de las empresas cápsulas educativas de 10 minutos vía *whatsapp* y acompañamiento personalizado con *coaches*, que les ha permitido registrar una tasa de terminación de cursos de hasta el 75 %. Entre los cursos más populares destacan los de desarrollo humano, *soft skills* como liderazgo e inteligencia emocional, comercio, ventas y *marketing* digital, así como transformación industrial y desarrollo empresarial.



- **Coschool:** es una empresa B, que busca transformar la educación en Colombia por medio de metodologías innovadoras que promueven la inteligencia emocional para jóvenes, educadores, líderes educativos y empresariales. Se centra en el desarrollo de la comunicación asertiva, la empatía y la resolución de conflictos.



- **Griky:** plataforma de educación digital que ofrece más de 50.000 recursos, 3.000 listas de aprendizaje y 2.000 cursos virtuales en América Latina. Todos ellos encaminados a cubrir el conocimiento de más de 70 carreras universitarias para millones de personas que no tienen la posibilidad de acceder a ellas, digitalizándolas.



- **Platzi:** plataforma de educación en línea que imparte cursos de diseño, *marketing* y programación con una tasa de finalización del 70 % a más de un millón de estudiantes en todo el mundo. Las clases incluyen colaboración en tiempo real entre estudiantes y líderes de la industria como profesores. Su objetivo es ser el hogar profesional para el aprendizaje permanente de habilidades avanzadas.



- **Ubits:** Plataforma de aprendizaje corporativo diseñada para facilitar la capacitación y seguimiento del desempeño de los trabajadores. Ofrece cursos para el entrenamiento profesional en Latinoamérica enfocados principalmente hacia temas como finanzas, recursos humanos y mercadeo. Poseen más de 600 cursos en habilidades blandas como liderazgo, comunicación, adaptación al cambio; y habilidades técnicas como manejo de Excel, *power BI*, *Big Data*, *marketing* digital, etc.



- **Vansa:** organización que, usando inteligencia artificial, analiza el talento de las empresas, para cerrar las brechas educativas, atraer más talento de alto desempeño, mejorar la retención o la cultura empresarial. Los paquetes oscilan entre los 2 y los 7 millones de pesos (460-1.600 EUR). también se encaminan a formar a los futuros líderes de talento humano desde un punto tecnológico y transformador.



- **Zalvadora** es una *startup* de tecnología y educación especialista en organizaciones cuyo foco es la construcción interna de conocimiento organizacional. Cuentan con su propia plataforma LXP y servicios de creación de cursos y consultoría.



## 4. Sistemas de gestión:

- **Acreditta:** plataforma cuya misión consiste en apoyar la transformación digital de las entidades para conectar los logros de organizaciones, individuos, y empleadores alrededor de América Latina. Fundamentalmente certifican títulos y habilidades en el mundo digital de organizaciones educativas y asociaciones profesionales, reconociendo los conocimientos de sus miembros a través de su solución de insignias digitales.



## 5. Tutorías y preparación para exámenes:

- **Maestrik:** es una aplicación que facilita el encuentro entre profesores especializados y usuarios interesados en reforzar conocimientos en diversas áreas; se ha catapultado en Estados Unidos, España, México, Panamá y Colombia.



### B.3.2. Principales empresas en Latinoamérica

Aprendizaje de idiomas	País		
	Brasil	Chile	Colombia
	Beetools Edusynch	Poliglota	Slang

Fuerza laboral y habilidades	País							
	Argentina	Brasil	Chile	Colombia	Guatemala	México	Perú	Venezuela
	Arbusta	ChatClass	Poliglota	Coschool	Kurios	Needed education	Programa Valentina	Teachlr
		Education journey		Griky				
		Edusense		Hacku				
	Mumuki	Kuau		Platzi		Vinco		
		Sanar saúde		Ubits				
	Wisboo	Skillhub		Vansa				
		Trybe		Zalvadora				
		Witseed						

Contenidos digitales	País		
	Argentina	Brasil	Chile
	Educabot Papumba	Árvore Jovens Gênios	Moi

Tecnología avanzada	País		
	Chile	Colombia	Costa Rica
	PleIQ	Acreditta	Processim labs
	SIMA Robot		
Wumbox			

Steam	País				
	Argentina	Brasil	Colombia	México	Perú
	Coder House	Digital Innovation One	Arukay	Bedu	Laboratoria
	Digital House	Driven		Epic Queen	
	Henry	Tera		Thincrs	Silabuz
MindHub					

## C. LA OFERTA ESPAÑOLA

A pesar de la diversidad de empresas españolas dedicadas al sector *EdTech*, debido a que son servicios que pueden ser prestados desde la distancia, es difícil determinar la presencia de este tipo de centros en Colombia.

Una de las universidades españolas prestadora de servicios educativos a distancia referente en Colombia es la [UNED](#), que además abrió en marzo del año pasado su centro de exámenes presenciales en el Centro Educativo Español “Reyes Católicos” situado en Bogotá. Asimismo, la [UOC](#) y [UNIR](#) son otras de las universidades en línea con mayor reconocimiento en Colombia y con una gran participación en las ferias de educación superior.

Además de universidades en línea especializadas en la formación a distancia, hay una serie de escuelas de negocio como el IESE, IE y ESADE, que tradicionalmente captaban estudiantes colombianos para su formación presencial en España, pero que han comenzado a ofrecer programas híbridos o semipresenciales e incluso totalmente en línea.

En cuanto a plataformas españolas en línea cuya principal oferta educativa son servicios *EdTech*, están presentes algunas de las más importantes a escala global y otras que están expandiendo sus operaciones al país andino:

- **Odilo:** conocida por muchos como el “Netflix de la educación”, ofrece a empresas privadas, instituciones educativas y a la administración pública, plataformas de aprendizaje ilimitadas. En Colombia, ha desarrollado la [Biblioteca Digital](#) del Ministerio de Educación, la cual ofrece miles de contenidos multiformato a más de 7 millones de alumnos<sup>1</sup>. Cuenta con colaboraciones con empresas multinacionales como Nestlé o Cabify. Además de Colombia, actualmente está presente en Argentina, Chile, Ecuador, España, México, Perú y Uruguay.
- **Busuu:** una de las redes sociales más grandes del mundo para el aprendizaje de idiomas. Además del sitio web, también tienen una aplicación que puede brindar capacitación en hasta 12 idiomas diferentes.
- **Lingokids:** aplicación especializada en la enseñanza de inglés con el uso de tecnología *playlearning* para niños de entre 2 y 8 años. El año pasado, a causa de la COVID-19, ha donado más de 30.000 licencias a familias, tanto en España como Latinoamérica.
- **Netex:** consultora enfocada en la creación de aplicaciones y servicios para ofrecer soluciones innovadoras para la formación de empresas e instituciones educativas.
- **Body planet:** es una empresa que aplica una manera innovadora de aprendizaje sobre el cuerpo humano a través de materiales educativos como aplicaciones y juguetes interactivos. Se encuentra actualmente internacionalizada en México, Chile y Colombia.
- **Edex:** empresa de consultoría de estudios en el extranjero. Ofrece a los estudiantes asesorías personalizadas para estudiar programas de inglés y de educación superior en el extranjero, facilitándoles el acceso a ellos.
- **Juguetrónica:** realiza actividades organizadas para educar a los más pequeños acerca de cómo interactuar con robots y los utilizan para impartir conocimientos. También dan cursos de robótica y drones y tienen un Museo del Robot. Se encuentran en una etapa de expansión al continente americano.

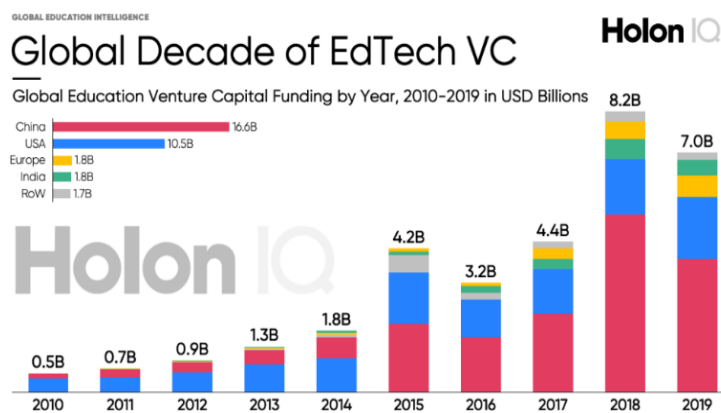
## D. OPORTUNIDADES DEL MERCADO

Según el estudio de GrandView Research<sup>2</sup>, se espera que el mercado global de *EdTech* crezca a una tasa anual del 19,9 % de 2021 a 2028 hasta alcanzar los 377.850 millones de USD desde los 106.040 millones actuales.

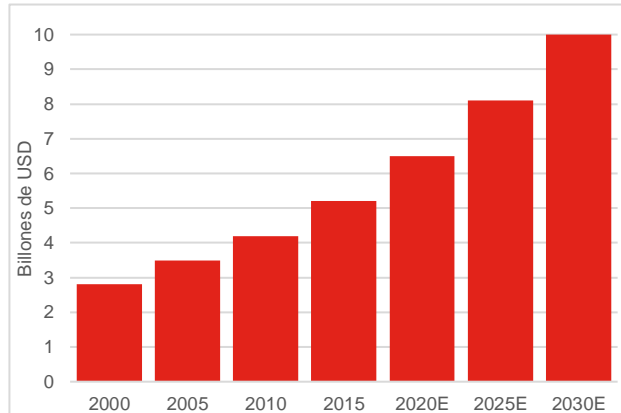
Asimismo, desde Holon IQ afirman que la inversión de Capital Riesgo en *EdTech* se va a triplicar en la próxima década con respecto a la actual, ya que se prevén más de 87.000 millones de USD de financiación hasta 2030.

El sector *EdTech* ofrece múltiples oportunidades en Colombia. Aunque se menciona en el apartado B.2. un decrecimiento de las matrículas en educación formal, las proyecciones del número de usuarios de tecnología de la información y comunicación muestran un alto grado de crecimiento. El número de usuarios de Internet, que actualmente se encuentra en los 35 millones, se espera que alcance los 43 millones en el 2025 (Statista, 2020).

### INVERSIÓN GLOBAL EN CAPITAL RIESGO EDTECH



### GASTO GLOBAL EN EDUCACIÓN Y FORMACIÓN



<sup>1</sup> <https://www.odilo.es/el-ministerio-de-educacion-de-colombia-ofrece-miles-de-contenidos-multiformato-a-mas-de-7-millones-de-alumnos-a-traves-de-la-biblioteca-digital-desarrollada-por-odilo/>

<sup>2</sup> <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/education-technology-market>

## E. CLAVES DE ACCESO AL MERCADO

### E.1. Distribución

Los canales de distribución del sector educativo pueden dividirse en tres tipos: presencial, semipresencial y en línea. Los dos últimos se han visto muy beneficiados por la situación de pandemia y ambas ofertas formativas han llegado para quedarse. Además, cuentan con la ventaja de que, independientemente del tipo de oferta académica buscada por los estudiantes y personas interesadas en estudiar, Internet es la principal fuente de información para comparar universidades, planes educativos, precios y modalidades.

### E.2. Barreras reglamentarias y no reglamentarias

Las principales barreras para estudiar en Colombia son las relacionadas con el coste económico, falta de tiempo o no encontrar una oferta educativa ajustada a las necesidades de los estudiantes. En la modalidad en línea, una de las barreras más comunes es la carencia de presencialidad, ya que, además de que el contacto personal es culturalmente importante, muchos de estos estudiantes buscan, a su vez, ampliar su red de contactos.

### E.3. Ayudas

Amazon Web Services (AWS) anunció el pasado mes de septiembre la llegada a Colombia de **EdStart**, un programa gratuito de aceleración de empresas emergentes de tecnología educativa (*EdTech*), cuyo fin es ayudar a los emprendedores a crear soluciones de administración, análisis y aprendizaje en la nube de AWS.

### E.4. Ferias

#### 1) Expolearning

**Lugar:** Exposición virtual. Organizado por IFEMA Madrid

**Fecha:** 20 y 21 de octubre de 2021

**Link:** <https://www.expoelearning.com/>

#### 2) Expoapel

**Lugar:** Plaza Mayor, Medellín

**Fecha:** 24 al 26 de noviembre de 2021

**Link:** <https://expoapel.com/>

#### 3) Edutechnia

**Lugar:** Recinto ferial Corferias, Bogotá

**Fecha:** 16 al 18 de marzo de 2022

**Link:** <https://edutechnia.com/>



## F. INFORMACIÓN ADICIONAL

Otras páginas donde se puede encontrar información relevante acerca del sector educación y *EdTech* en Colombia:

- Ministerio de Educación: <https://www.mineduccion.gov.co/>
- Sistema Nacional de Información de Educación Superior: <https://snies.mineduccion.gov.co/portal>
- Sistema Nacional de Información de la Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano: <http://siet.mineduccion.gov.co/siet/>
- Estudio HolonIQ: *Top 100 startups EdTech de Latinoamérica*: <https://www.holoniq.com/notes/latam-edtech-100/>
- Datos abiertos Colombia, Ministerio de Educación Nacional. Censo alumnos de preescolar, básica y media: <https://www.datos.gov.co/Educaci-n/Datos-educacion/2a76-5evx>
- Banco Mundial: How countries are using edtech (including online learning, ratio, television, texting) to support access to remote: <https://www.worldbank.org/en/topic/edutech/brief/how-countries-are-using-edtech-to-support-remote-learning-during-the-covid-19-pandemic>
- Startupeable. Plataforma de educación en español para aprender a emprender, escalar, y levantar *Venture Capital* para *startups* en Latinoamérica: <https://startupeable.com/>

## G. CONTACTO

---

La **Oficina Económica y Comercial de España en Bogotá** está especializada en ayudar a la internacionalización de la economía española y la asistencia a empresas y emprendedores en **Colombia**.

Entre otros, ofrece una serie de **Servicios Personalizados** de consultoría internacional con los que facilitar a dichas empresas: el acceso al mercado de Colombia, la búsqueda de posibles socios comerciales (clientes, importadores/distribuidores, proveedores), la organización de agendas de negocios en destino, y estudios de mercado ajustados a las necesidades de la empresa. Para cualquier información adicional sobre este sector contacte con:

Carrera 9ª, N.º 99-07, Torre “La Equidad”, Oficina 901  
Chapinero  
Bogotá, Colombia  
Teléfono: +57 (1) 5202002  
Email: [bogota@comercio.mineco.es](mailto:bogota@comercio.mineco.es)  
<http://colombia.oficinascomerciales.es>

---

Si desea conocer todos los servicios que ofrece ICEX España Exportación e Inversiones para impulsar la internacionalización de su empresa contacte con:

### Ventana Global

913 497 100 (L-J 9 a 17 h; V 9 a 15 h) [informacion@icex.es](mailto:informacion@icex.es)

Para buscar más información sobre mercados exteriores [siga el enlace](#)

---

**INFORMACIÓN LEGAL:** Este documento tiene carácter exclusivamente informativo y su contenido no podrá ser invocado en apoyo de ninguna reclamación o recurso.

ICEX España Exportación e Inversiones no asume la responsabilidad de la información, opinión o acción basada en dicho contenido, con independencia de que haya realizado todos los esfuerzos posibles para asegurar la exactitud de la información que contienen sus páginas.

### AUTOR

Rodrigo Caselles de Santos

Oficina Económica y Comercial  
de España en Bogotá

[bogota@comercio.mineco.es](mailto:bogota@comercio.mineco.es)

Fecha: 08/11/2021

NIPO: 114-21-012-2

[www.icex.es](http://www.icex.es)



FICHAS SECTOR COLOMBIA



**ICEX** España  
Exportación  
e Inversiones