



OTROS  
DOCUMENTOS

---

2023



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

Oficina Económica y Comercial  
de la Embajada de España en Bogotá

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.



OTROS  
DOCUMENTOS

14 de diciembre de 2023  
Bogotá

Este estudio ha sido realizado por  
Candela Álvarez Díaz

Bajo la supervisión de la Oficina Económica y Comercial  
de la Embajada de España en Bogotá

<http://Colombia.oficinascomerciales.es>

Editado por ICEX España Exportación e Inversiones, E.P.E.

NIPO: 114-23-011-6



# Índice

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| 1. Introducción                                      | 4  |
| 2. Características del mercado                       | 6  |
| 2.1. Definición precisa del sector estudiado         | 6  |
| 2.2. Tamaño del mercado                              | 6  |
| 2.3. Principales actores                             | 8  |
| 2.3.1. Plataformas de educación en línea colombianas | 8  |
| 2.3.2. Principales empresas en Latinoamérica         | 10 |
| 3. La oferta española                                | 11 |
| 4. Oportunidades del mercado                         | 12 |
| 5. Claves de acceso al mercado                       | 13 |
| 5.1. Distribución                                    | 13 |
| 5.2. Legislación aplicable y otros requisitos        | 13 |
| 5.3. Ayudas                                          | 13 |
| 5.4. Ferias                                          | 13 |
| 6. Información adicional                             | 14 |



## 1. Introducción

El sector *EdTech* en Colombia está conformado por numerosas empresas de reciente creación. Se trata de un sector en crecimiento que ha experimentado un impulso significativo debido a la pandemia de la COVID-19, ya que ha habido un aumento considerable en la adopción de sistemas de educación en línea y métodos de enseñanza a distancia.

Según el último informe disponible de PISA, los estudiantes de Colombia obtuvieron resultados inferiores al promedio de la OCDE en lectura, matemáticas y ciencias. Alrededor del 50 % de los estudiantes colombianos alcanzaron un nivel de competencia adecuado en lectura y ciencias, mientras que sólo el 35 % lo hizo en matemáticas. Cerca del 40 % mostró un bajo rendimiento en las tres materias.

En materia de *EdTech* es importante destacar el proyecto implementado en el año 2022 con el propósito de impulsar la innovación en la educación colombiana a través de tecnologías digitales y el enfoque STEM. Para lograrlo, se crearon 21 grupos gestores que involucraron a más de 300 personas. Estos Territorios STEM+ se distribuyeron en distintas regiones de Colombia, como Boyacá, Caldas, Cesar, Quindío, Risaralda, Valle del Cauca, Vichada, Itagüí, Barranquilla, Envigado, Tuluá, Lorica, Sabaneta, Pereira, Soacha, Manizales, Armenia, Mosquera, Popayán, Ibagué y Yumbo (MEN, 2022).

| CIFRAS MACROECONÓMICAS CLAVE | 2020    | 2021   | 2022    | 2023                  |
|------------------------------|---------|--------|---------|-----------------------|
| Desempleo (%)                | 15,4    | 13,7   | 10,3    | 10,5<br>(mayo 2023)   |
| Población (Millones habs.)   | 50,372  | 51,049 | 52,085  | 52,215<br>(mayo 2023) |
| Crecimiento PIB Real (%)     | -6,796  | 7,608  | 7,5     | 3<br>(IT 2023)        |
| PIB per cápita (USD PPP)     | 5.207,2 | 6.158  | 6.630,3 | 6.096,6               |
| Inflación (%)                | 2,522   | 3,207  | 13,1    | 13,3 %                |

Fuente: Fondo Monetario Internacional, World Economic Outlook Database. Banco Mundial, Indicadores de Desarrollo Mundial, agosto de 2023.



| CIFRAS SECTORIALES CLAVE                                      | 2022                             |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Alumnos totales                                               | 12.702.895                       |
| - Alumnos de educación preescolar                             | 963.199 (9,89 %)                 |
| - Alumnos de educación básica primaria                        | 4.069.302 (41,8 %)               |
| - Alumnos de educación básica secundaria                      | 3.317.530 (34,1 %)               |
| - Alumnos de educación media                                  | 1.379.937 (14,18 %)              |
| - Alumnos de educación superior                               | 2.448.271 (25,16 %)              |
| - Alumnos Ciclos lectivos especiales integrados (CLEI)        | 524.656 (5,39 %)                 |
| Promedio de estudiantes por ordenador en los centros lectivos | 8 estudiantes por cada uno       |
| Organismo regulador Educación                                 | Ministerio de Educación Nacional |

Fuente: DANE, 2023. Boletín técnico, Educación Formal (EDUC) 2022, Ministerio de Educación Nacional, 2023.



## 2. Características del mercado

### 2.1. Definición precisa del sector estudiado

Es relevante resaltar la diferencia entre los términos *EdTech* y *E-learning* debido a su aparente similitud, que podría llevar a confusiones.

El *E-learning* se refiere al aprendizaje a través de Internet o medios electrónicos, permitiendo acceder al plan de estudios fuera del aula tradicional. Por otro lado, la *EdTech* se centra en analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar materiales y entornos de aprendizaje para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Examina recursos tecnológicos y sistemas para optimizar las actividades formativas en el sistema educativo.

La tecnología educativa (*EdTech*) es el resultado de incorporar y desarrollar la tecnología en el ámbito educativo. Los productos y servicios principales del sector *EdTech* incluyen *software* y *hardware*. En el ámbito del *software*, se encuentran aplicaciones, plataformas digitales, ludificación, realidad virtual, libros digitales, evaluaciones en línea, buscadores, campus virtuales, blogs, webinars, MOOC, SPOOC y NOOC. En cuanto al *hardware*, se incluyen teléfonos inteligentes, tabletas, ordenadores, robots, proyectores y pantallas.

En Colombia, el sector de los servicios educativos comprende tres niveles: educación básica (primaria, secundaria y capacitación para el trabajo), educación media superior (profesional técnico y bachillerato) y educación superior (técnico superior universitario, licenciatura y posgrado). Esto es similar a la estructura educativa de la mayoría de los países.

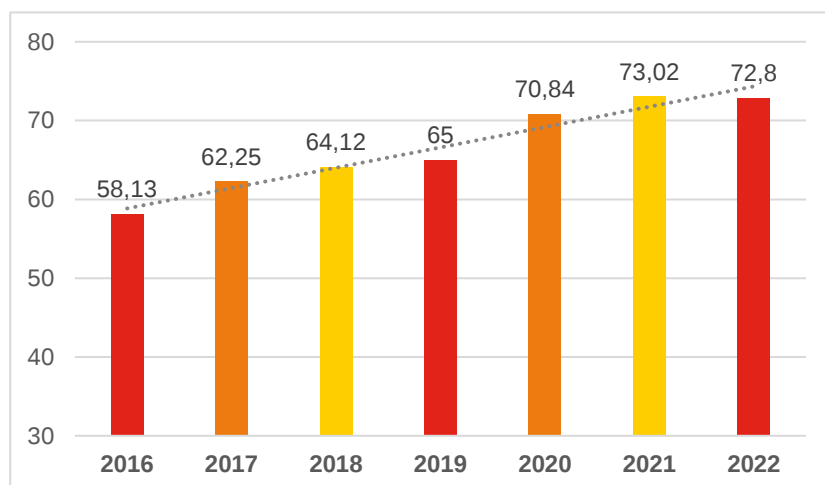
### 2.2. Tamaño del mercado

Colombia tiene una población estimada de 52,21 millones de habitantes, de los cuales 12.702.895 son estudiantes (DANE, 2023). Del total de la población, 39,34 millones (74 %) 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 ascendía al 34 % en el año 2022 para el total nacional. Este porcentaje ha disminuido en comparación con el año 2021, siendo la razón principal el elevado coste de los equipos. En esta misma línea, el porcentaje de personas que utilizaron Internet en 2022 fue de 72,8 %, ligeramente inferior al año 2021 (73 %). El hogar fue el lugar donde se registró el mayor uso de Internet, seguido del trabajo, y en último lugar, desde una institución educativa, con un porcentaje de uso del 16,9 %. Por último, en 2022 el 84,3 % de los usuarios de Internet lo emplearon para redes sociales, siendo el uso destinado a educación del

29,1 % (DANE, 2023). En este contexto, durante el año 2022, se estima que alrededor de 11,2 millones de personas recurrieron a Internet con propósitos educativos. Además, otro indicador relevante que refleja la dinámica de este sector es el porcentaje correspondiente a la matrícula educativa oficial que dispone de acceso a la conexión de Internet. Este indicador mide la proporción de alumnos que pueden usar Internet en la sede educativa oficial como una ayuda pedagógica (MINEDUCACIÓN). En junio de 2023, el 55,62 % de las matrículas oficiales tienen conexión a Internet. Esto supone que 14.500 sedes educativas están conectadas a Internet en Colombia.

### USUARIOS DE INTERNET

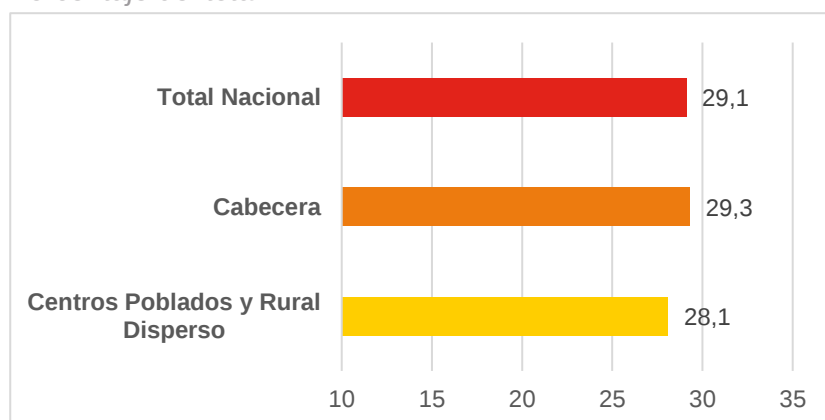
*Porcentaje sobre la población total*



Fuente: Banco Mundial.

### PROPORCIÓN DE PERSONAS DE 5 Y MÁS AÑOS QUE USARON INTERNET PARA EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE

*Porcentaje del total*



Fuente: DANE.

En lo tocante al *share* de nuevas *startups* educativas, Colombia ocupa el tercer puesto del listado de 100 empresas tecnológicas dedicadas a la formación y la educación recogidas por Holon IQ. El 13 % de las *startups* de *EdTech* latinoamericanas son de Colombia, lo que supone un incremento del 2 % en relación al año pasado.

## 2.3. 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 crucial para el desarrollo del sistema educativo en Colombia. Según la última evaluación PISA (2018), el país se encuentra en niveles de aprendizaje bajos en comparación con los países de la OCDE y ocupa la sexagésima primera posición entre los 77 países del mundo evaluados. Es preocupante que los resultados no hayan mostrado una mejora en los últimos 12 años.

«[Computadores para Educar](#)». Ante esta situación, es fundamental que el Gobierno asuma un papel destacado para abordar estos desafíos. En ese sentido, ha resultado fundamental la implementación de la plataforma de educación emocional y aprendizaje llamada "Efecto Educativo", que forma parte del portal "Colombia Aprende". Esta plataforma busca mejorar la educación de los niños al normalizar el aprendizaje a través de la interacción con dispositivos digitales.

En este sentido, las universidades pioneras en esta modalidad educativa, como lo son la Javeriana (1972), la Universidad de Antioquia (1973), la Universidad del Valle (1973), la Universidad de los Andes (1948), la Universidad de La Sabana (1975) y la Unidad Universitaria del Sur de Bogotá (Unisur, que será posteriormente la UNAD) (1982) crean sus espacios de educación a distancia a través de proyectos populares y desescolarizados. A agosto de 2022, en Colombia existían 1.139 programas que se encuentran en la modalidad virtual. De estos, alrededor del 50 % son de nivel universitario, técnico o tecnológico, el otro 50 % corresponde a programas de formación posgradual<sup>1</sup>.

### 2.3.1. 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, las plataformas se pueden dividir en diferentes áreas de negocio y/o trabajo:

<sup>1</sup> Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES), Ministerio de Educación Nacional.



### 1. Aprendizaje de idiomas:

- **Slang:** utiliza el aprendizaje automático (*machine learning*) para enseñar inglés especializado a empresas y universidades. Su enfoque centrado en el usuario y basado en datos permite una adaptación eficiente y acelerada del idioma en un contexto profesional. Ofrece planes con precios mensuales que varían de 6 a 15 dólares, dirigidos a empresas, universidades o escuelas de inglés.



### 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 enseñarles 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 han 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.



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



- **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 ejerciendo como profesores.



## 2.3.2. Principales empresas en Latinoamérica

|                        | País                                                 |                           |                       |
|------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------|-----------------------|
|                        | Brasil                                               | Chile                     | Colombia              |
| Aprendizaje de idiomas | <a href="#">Beetools</a><br><a href="#">Edusynch</a> | <a href="#">Poliglota</a> | <a href="#">Slang</a> |
|                        |                                                      |                           |                       |

|                              | País                    |                                                                                            |                           |                                                                                                                                                                                     |                        |                                                               |                                    |           |
|------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------|-----------|
|                              | Argentina               | Brasil                                                                                     | Chile                     | Colombia                                                                                                                                                                            | Guatemala              | México                                                        | Perú                               | Venezuela |
| Fuerza laboral y habilidades | <a href="#">Arbusta</a> | <a href="#">ChatClass</a><br><a href="#">Education journey</a><br><a href="#">Edusense</a> | <a href="#">Poliglota</a> | <a href="#">Coschool</a><br><a href="#">Griky</a><br><a href="#">Hacku</a><br><a href="#">Platzi</a><br><a href="#">Ubits</a><br><a href="#">Vansa</a><br><a href="#">Zalvadora</a> | <a href="#">Kurios</a> | <a href="#">Needed education</a><br><br><a href="#">Vinco</a> | <a href="#">Programa Valentina</a> |           |
|                              | <a href="#">Mumuki</a>  | <a href="#">Kuau</a><br><a href="#">Sanar saúde</a>                                        |                           |                                                                                                                                                                                     |                        |                                                               |                                    |           |
|                              | <a href="#">Wisboo</a>  | <a href="#">Skillhub</a><br><a href="#">Trybe</a><br><a href="#">Witseed</a>               |                           |                                                                                                                                                                                     |                        |                                                               |                                    |           |
|                              |                         |                                                                                            |                           |                                                                                                                                                                                     |                        |                                                               |                                    |           |
|                              |                         |                                                                                            |                           |                                                                                                                                                                                     |                        |                                                               |                                    |           |
|                              |                         |                                                                                            |                           |                                                                                                                                                                                     |                        |                                                               |                                    |           |

|                      | País                                                                          |                                                         |                                |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------|
|                      | Argentina                                                                     | Brasil                                                  | Chile                          |
| Contenidos digitales | <a href="#">Educabot</a><br><a href="#">Papumba</a>                           | <a href="#">Árvore</a><br><a href="#">Jovens Gênios</a> | <a href="#">Moi</a>            |
|                      |                                                                               |                                                         |                                |
|                      | País                                                                          |                                                         |                                |
|                      | Chile                                                                         | Colombia                                                | Costa Rica                     |
| Tecnología avanzada  | <a href="#">PleIQ</a><br><a href="#">SIMA Robot</a><br><a href="#">Wumbox</a> | <a href="#">Acreditta</a>                               | <a href="#">Processim labs</a> |

|       | País                          |                                        |                        |                            |                             |
|-------|-------------------------------|----------------------------------------|------------------------|----------------------------|-----------------------------|
|       | Argentina                     | Brasil                                 | Colombia               | México                     | Perú                        |
| Steam | <a href="#">Coder House</a>   | <a href="#">Digital Innovation One</a> | <a href="#">Arukay</a> | <a href="#">Bedu</a>       | <a href="#">Laboratoria</a> |
|       | <a href="#">Digital House</a> | <a href="#">Driven</a>                 |                        | <a href="#">Epic Queen</a> |                             |
|       | <a href="#">Henry</a>         |                                        |                        |                            | <a href="#">Silabuz</a>     |
|       | <a href="#">MindHub</a>       | <a href="#">Tera</a>                   |                        | <a href="#">ThinCRS</a>    |                             |

### 3. 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 y referente en Colombia es la [UNED](#), que además abrió en marzo de 2021 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, hay una serie de universidades, 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 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 del mundo 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>2</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.
- **[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.

<sup>2</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/>

## 4. Oportunidades del mercado

El tamaño del mercado mundial de *EdTech* se valoró en 123.400 millones de dólares en 2022 y se espera que se expanda a una tasa de crecimiento anual compuesto (CAGR) del 13,6 % de 2023 a 2030. Se espera que las soluciones *EdTech* evolucionen en línea con los avances en las últimas tecnologías, como puede ser la tecnología IoT.<sup>3</sup> El mercado de *EdTech*, en la actualidad, se encuentra predominantemente en Estados Unidos. No obstante, es importante destacar que algunos de los mercados que están experimentando un crecimiento significativo son los de Europa, la región de Asia-Pacífico y América Latina. A pesar de que las cifras del año 2022 no presentaron un panorama tan optimista como el período posterior a la pandemia, es relevante señalar que esta situación se debe, en parte, a la coyuntura económica global.

El sector *EdTech* ofrece múltiples oportunidades en Colombia. No obstante, la entrada a este mercado representa un gran desafío. Si se hace una comparación global, el nivel de desempeño educativo colombiano es bastante bajo, así como el nivel de digitalización del sector. Sin embargo, son estos mismos motivos los que deben impulsar a identificar y desarrollar nuevas soluciones y enfoques innovadores. Los principales actores de la región reconocen un potencial considerable en el sector *EdTech* para ampliar el acceso a la educación, mejorar la experiencia y los resultados de aprendizaje de los estudiantes, así como aumentar la eficiencia en este ámbito. Se observa un creciente interés y un aumento significativo en la inversión en *EdTech*, con la aparición de más de 1.500 nuevas empresas en América Latina y el Caribe, y un incremento de seis veces en la inversión de capital privado en el último año.<sup>4</sup> 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 MUSD de financiación hasta 2030.

<sup>3</sup> Grand View Research. Education Technology Market Size, Share & Trends Analysis Report by Sector (Preschool, K-12, Higher Education), by End-user (Business, Consumer), by Type, by Deployment, by Region, and Segment Forecasts, 2023-2030.

<sup>4</sup> Banco Interamericano de Desarrollo. *Education Technology in Latin America and the Caribbean*.

## 5. Claves de acceso al mercado

### 5.1. 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, Internet es la principal fuente de información para comparar universidades, planes educativos, precios y modalidades.

### 5.2. Legislación aplicable y otros requisitos

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.

### 5.3. Ayudas

**Amazon Web Services (AWS)** anunció el año pasado 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. También es importante mencionar el programa de Territorios STEM+, que tiene el objetivo de impulsar la innovación en la educación colombiana a través de tecnologías digitales y el enfoque STEM.

### 5.4. Ferias

- **Expolearning**  
**Lugar:** Exposición virtual. Organizado por IFEMA Madrid  
**Fecha:** 23 y 24 de marzo de 2024 (por confirmar)  
**Enlace:** <https://www.expoelearning.com/>
- **Edutechnia**  
**Lugar:** Recinto ferial Corferias, Bogotá  
**Fecha:** 30 y 31 de agosto, 1 de septiembre  
**Enlace:** <https://edutechnia.com/>



## 6. Información adicional

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

- Ministerio de Educación: <https://www.mineducacion.gov.co/>
- Sistema Nacional de Información de Educación Superior: <https://snies.mineducacion.gov.co/porta/>
- Sistema Nacional de Información de la Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano: <http://siet.mineducacion.gov.co/siet/>
- Estudio Holon IQ: *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, radio, 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/>



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](#)

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

