



Hacia una economía sin contacto

Presentación México

Hacia una economía sin contacto – Presentación México

En el estudio **Hacia una economía sin contacto**, se analizan las tendencias sin contacto más relevantes que han ido reconfigurado nuestra vida, que durante el periodo del confinamiento y distanciamiento físico debido a la pandemia por Covid-19 se aceleraron, y que probablemente conservarán un fuerte dinamismo en los próximos años:

- 01 Mayor **Inclusión Digital** en el mundo y brechas entre los grupos de edad y por género
- 02 Uso de **Pagos Digitales** a un ritmo más rápido: más tecnologías sin contacto, menos efectivo
- 03 Aceleración de las tendencias del **E-commerce**: el futuro del comercio a consumidores
- 04 Recuperación lenta de la Economía de la Experiencia y más **Experiencias Digitales**
- 05 Más **Trabajo Remoto desde Casa**
- 06 Crecimiento de la **Educación a Distancia** en escuelas y universidades

01

TENDENCIA ECONOMÍA SIN CONTACTO

Mayor **Inclusión Digital**
en el mundo y brechas
entre los grupos de edad
y por género



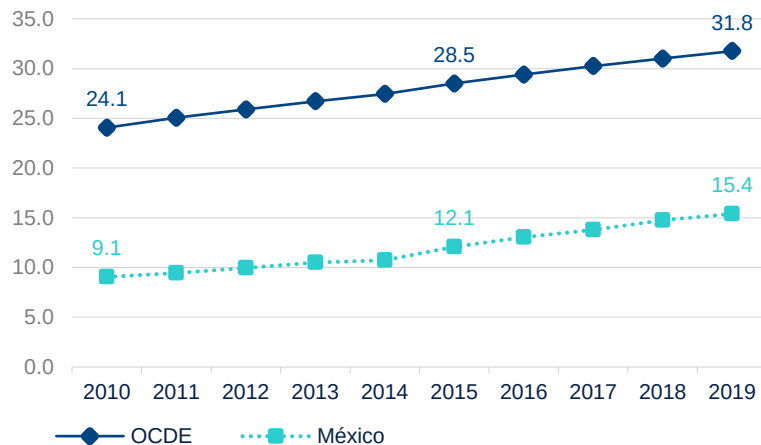
La inclusión digital se está haciendo principalmente a través de los datos móviles

■ En el mundo, las suscripciones móviles desplazan a las suscripciones a banda ancha fija. Para 2019, las suscripciones activas a banda ancha móvil casi sextuplicaron las conexiones fijas: 6,380 vs. 1,145 millones.

■ Para México, ocurre algo similar, en 2019 las fijas representaban 15.4 suscripciones por cada 100 habitantes y las móviles 77.5 por cada 100 habitantes. Ambas por debajo del promedio de los países de la OCDE.

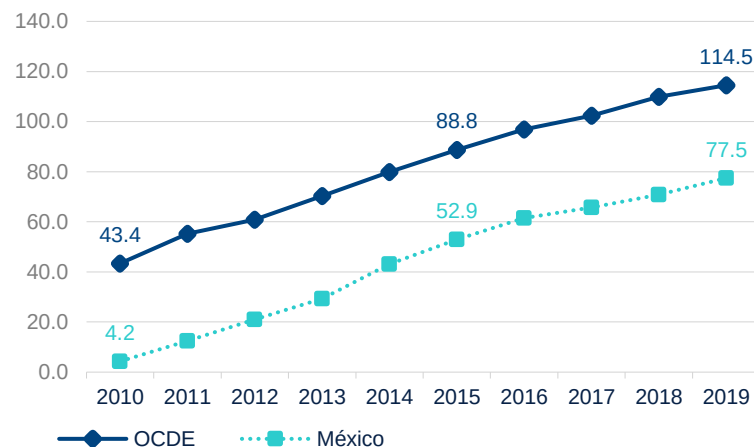
SUSCRIPCIONES A BANDA ANCHA FIJA EN LA OCDE Y EN MÉXICO, 2010-2019

(SUSCRIPCIONES POR 100 HABITANTES)



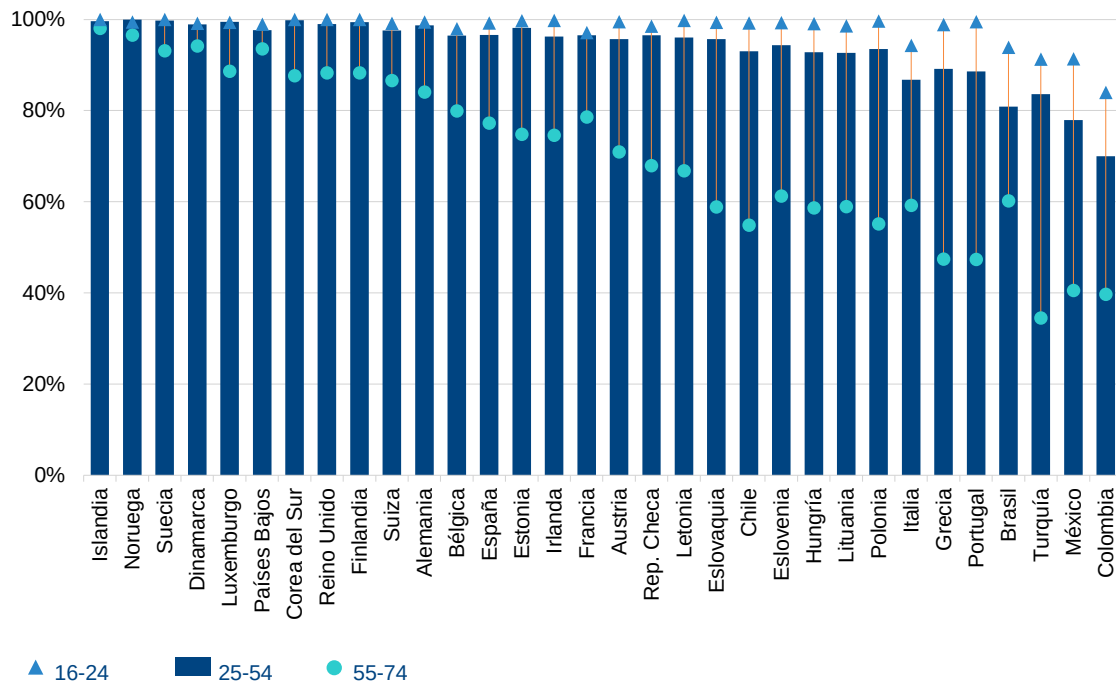
SUSCRIPCIONES A BANDA ANCHA MÓVIL EN LA OCDE Y EN MÉXICO, 2010-2019

(SUSCRIPCIONES POR 100 HABITANTES)



Pese al crecimiento, persiste una brecha generacional en el uso de Internet

POBLACIÓN USUARIA DE INTERNET POR GRUPOS DE EDAD, 2019 (%)



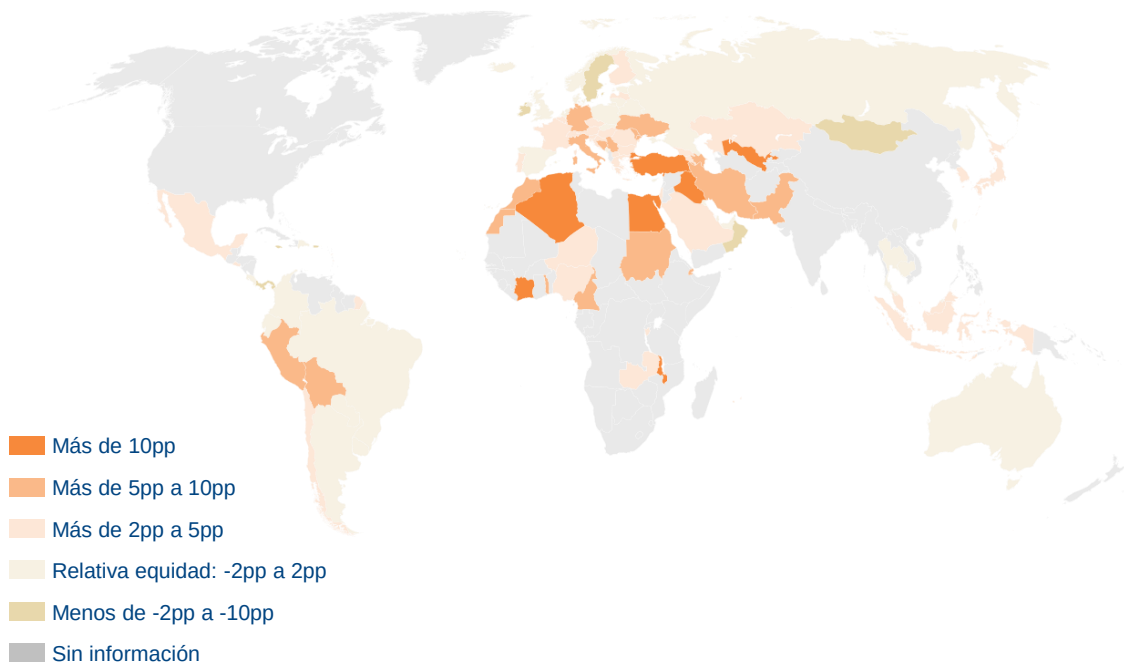
Nota: Para Brasil y Colombia el dato corresponde a 2018; para Chile y Suiza, 2017.

Fuente: BBVA Research a partir de datos de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), 2020.

- A partir de datos de la OCDE, entre la población de 16 a 24 años, más de 90% ha usado Internet en los últimos 12 meses.
- En cambio, en países como Chile, Eslovaquia, Grecia, Hungría, Italia, Lituania, Polonia y Portugal, más de **40% de los adultos entre 55 y 74 años no era usuaria de Internet en 2019**, ni por conexión fija ni por teléfono móvil.
- En México, **91.3% de los jóvenes de 16 a 24 años ha usado Internet**, mientras que entre la población de 55 a 74 años, solo **40.5%.**

Además, se observa una brecha por género en el uso de Internet

BRECHA POR GÉNERO ENTRE LA POBLACIÓN USUARIA DE INTERNET, 2017-2018 (PUNTOS PORCENTUALES (PP): % HOMBRES MENOS % MUJERES)



- En varios países, tanto desarrollados como en desarrollo, se observa una brecha por género en el uso de Internet de más de 2 puntos porcentuales entre hombres y mujeres.
- Destacan los casos de Iraq y Costa de Marfil en donde las brechas por género son de 47.1 y 20.2 puntos porcentuales, respectivamente.
- En México, la brecha por género es de 2.9 puntos porcentuales: 74.5% de los hombres usa Internet, mientras que las mujeres 71.6%.

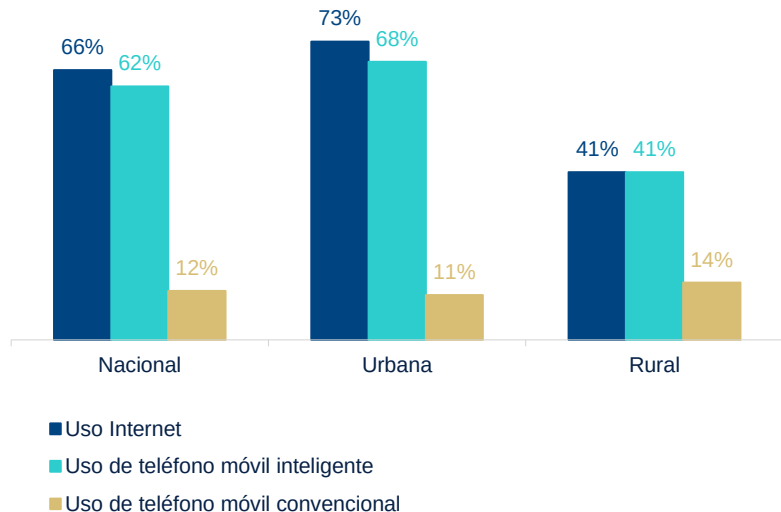
Nota: Algunos datos corresponden a 2019, 2016 o 2015.

Fuente: BBVA Research a partir de datos de la Unión Internacional de Telecomunicaciones de las Naciones Unidas (UIT).

La brecha digital puede incidir en las oportunidades para afrontar la situación derivada de la pandemia por Covid-19

- En México, la brecha digital se extiende al sector rural y urbano, donde **73% de las personas en el ámbito urbano utilizan Internet, mientras que en el ámbito rural 41%.**

PROPORCIÓN DE PERSONAS DE 6 AÑOS Y MÁS EN MÉXICO CON ACCESO A INTERNET Y TELÉFONO MÓVIL, 2018



- Es posible que las empresas y personas que tengan mayores recursos y habilidades digitales puedan sortear mejor el complicado escenario provocado por la pandemia por Covid-19.
- La inclusión digital está aumentando, pero se mantienen importantes brechas. Es necesario impulsar la inclusión digital en zonas rurales, y en todos los grupos de edad y por sexo.

02

TENDENCIA ECONOMÍA SIN CONTACTO

Uso de Pagos Digitales
a un ritmo más rápido:
más tecnologías sin
contacto,
menos efectivo



Medios de pago digitales cara a cara sin contacto

ESQUEMA DE LOS PRINCIPALES MEDIOS DE PAGO DIGITALES SIN CONTACTO



Debido a la crisis sanitaria por Covid-19, a nivel mundial ha crecido el interés en la población de poder pagar sus compras usando la menor cantidad de efectivo posible y más a través de medios digitales.

Por un lado, entre los **pagos digitales** que se hacen directamente en comercios o cara a cara, ha aumentado la preferencia por el **uso de tecnologías sin contacto**, que se analizará en las siguientes páginas.

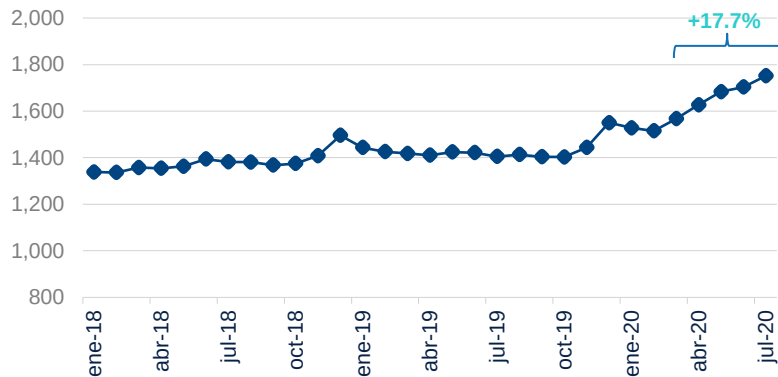
Por otro lado, gracias al crecimiento de los pagos digitales, ha crecido también las **compras que se hacen de forma remota o e-commerce**.

México: Frente a la situación, ha crecido la tenencia de billetes y monedas, pero se ha retirado menos dinero de los cajeros automáticos

- Entre marzo y julio de 2020, el valor de los billetes y monedas en circulación en poder del público creció **17.7%**, respecto a los mismos meses de 2019.
- En julio habían **1.75 billones (millón de millones) de pesos** en billetes y monedas en circulación.

BILLETES Y MONEDAS EN CIRCULACIÓN EN PODER DEL PÚBLICO, 2018 - 2020

(MILES DE MILLONES DE PESOS)



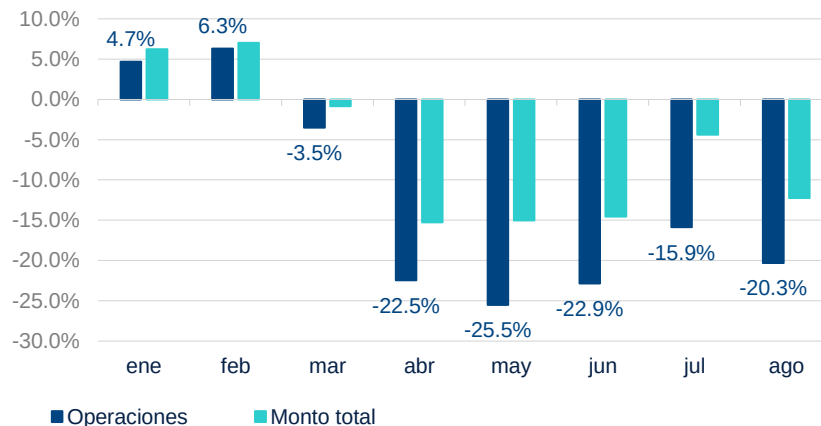
Fuente: BBVA Research a partir de datos del Banco de México.

En México, entre abril y agosto, en cajeros automáticos:

- Disminuyó **21.4%** las operaciones para retirar dinero.
- El retiro promedio pasó de **2,062 a 2,300 pesos** entre 2019 y 2020, es decir **+11.6%**.

OPERACIONES Y MONTO TOTAL DE RETIROS DE EFECTIVO EN CAJEROS AUTOMÁTICOS A TRAVÉS DE TDD, 2020

(BBVA BIG DATA, VAR. % ANUAL)

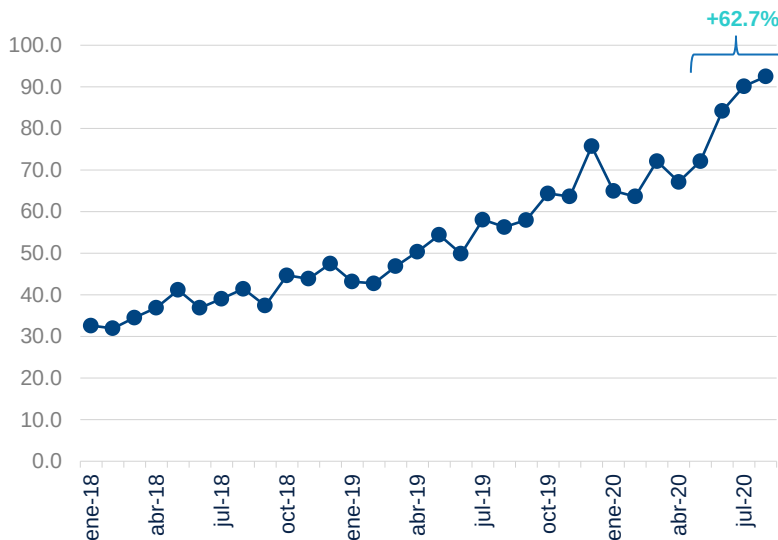


Fuente: BBVA Research a partir de datos de BBVA Big Data.

México: Más pagos por transferencia electrónica y por CoDi

- Entre junio y agosto de 2020, en promedio **crecieron 62.7% las operaciones de transferencias interbancarias por SPEI**, respecto al año pasado.

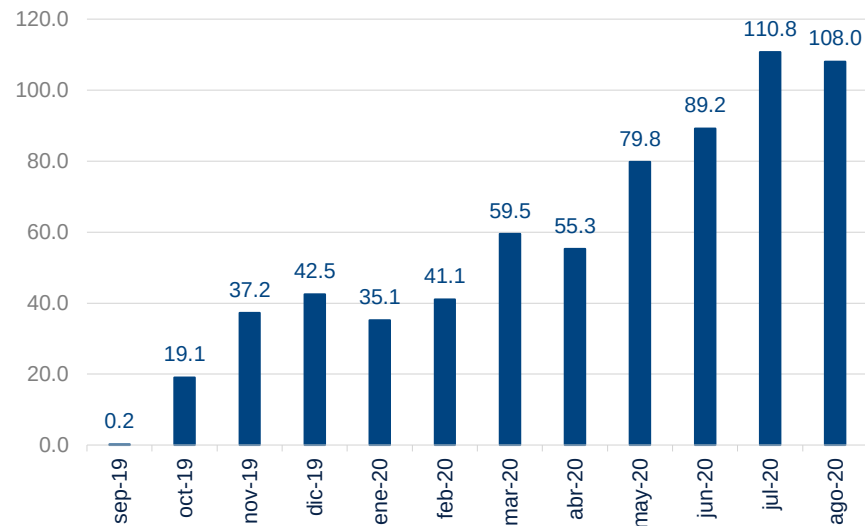
TRANSFERENCIAS MENSUALES ENVIADAS POR SPEI (MILLONES DE OPERACIONES)



Fuente: BBVA Research a partir de datos del Banco de México.

- En los meses de julio y agosto, **las transferencias por CoDi superaron los 100 millones de pesos mensuales**.

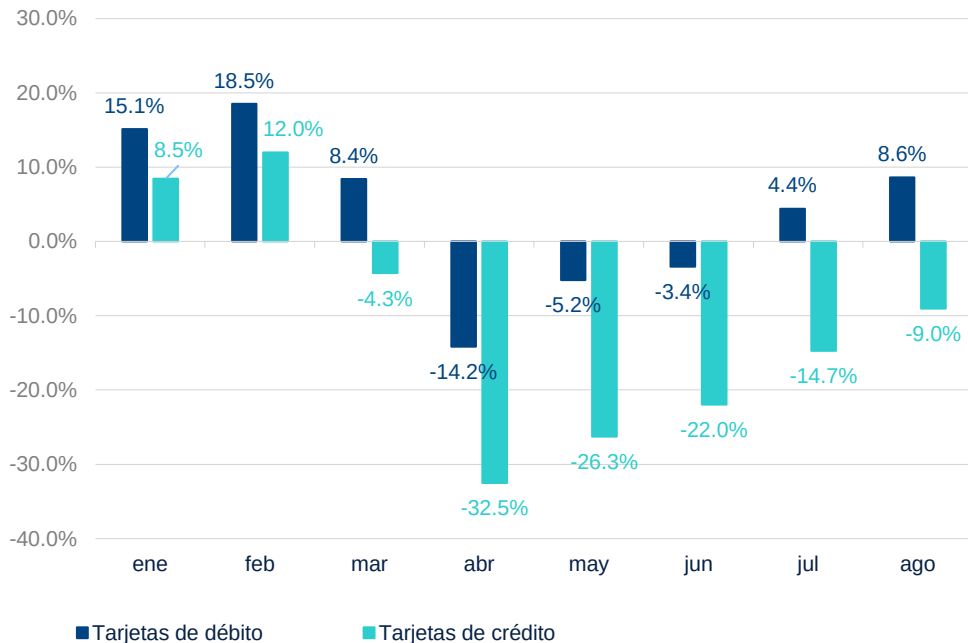
MONTO MENSUAL ENVIADO A TRAVÉS DE CODI (MILLONES DE PESOS)



Fuente: BBVA Research a partir de datos del Banco de México.

México: Pese a las condiciones económicas, en julio y agosto aumentaron los pagos con tarjeta de débito

MONTO OPERADO A TRAVÉS DE TARJETAS DE DÉBITO (VAR. % ANUAL)



- Debido a la contracción económica y a las condiciones de confinamiento, entre abril y junio disminuyó el monto total pagado con tarjetas de crédito y débito en el país.
- Pero en los meses de julio y agosto, el monto total pagado mediante **tarjetas de débito aumentó en promedio 6.5%**, respecto al año pasado.

Crecen en México los pagos digitales: más transferencias electrónicas, más pagos por CoDi, más compras con tarjetas de débito y menos retiro de efectivo en cajeros automáticos.

03

TENDENCIA ECONOMÍA SIN CONTACTO

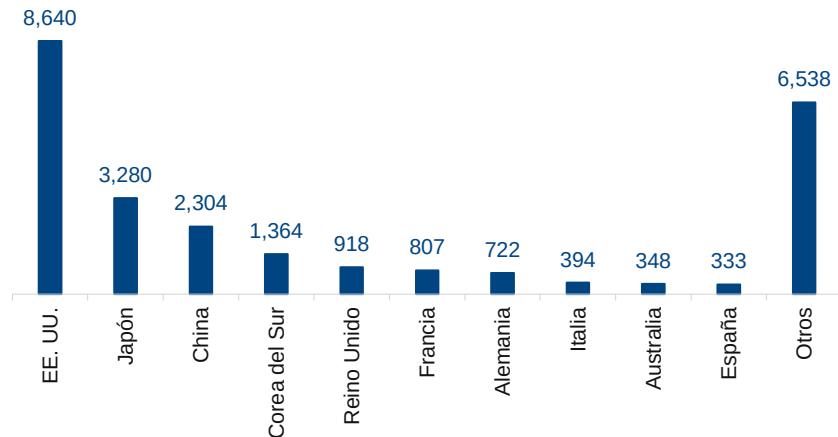
Aceleración de las
tendencias del
E-Commerce:
el futuro del comercio
a consumidores



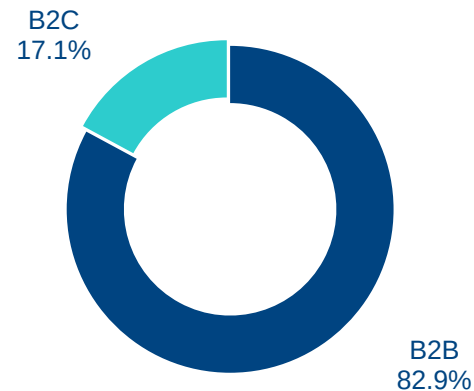
E-commerce en el mundo: 25.6 billones de US dólares en 2018

- El valor global de las ventas de e-commerce (B2B y B2C) alcanzaron 25.6 billones (millones de millones) de US dólares en 2018, que equivalen a 30% del PIB mundial.
- Estados Unidos fue el mercado más grande de e-commerce a nivel global, seguido de Japón y China.
- 82.9% del e-commerce correspondió a Business-to-Business (B2B) y 17.1% fueron Business-to-Consumer (B2C).

VENTAS DE E-COMMERCE B2B Y B2C, 2018
(MILES DE MILLONES DE US DÓLARES)

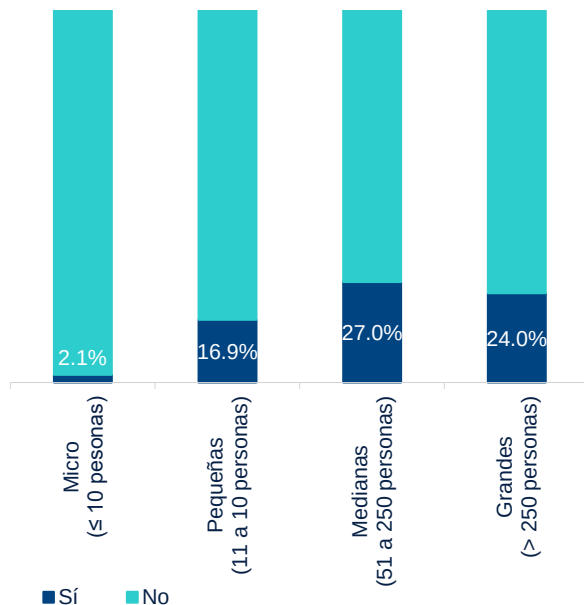


PORCENTAJE DE VENTAS DE E-COMMERCE B2B Y B2C, 2018
(%)



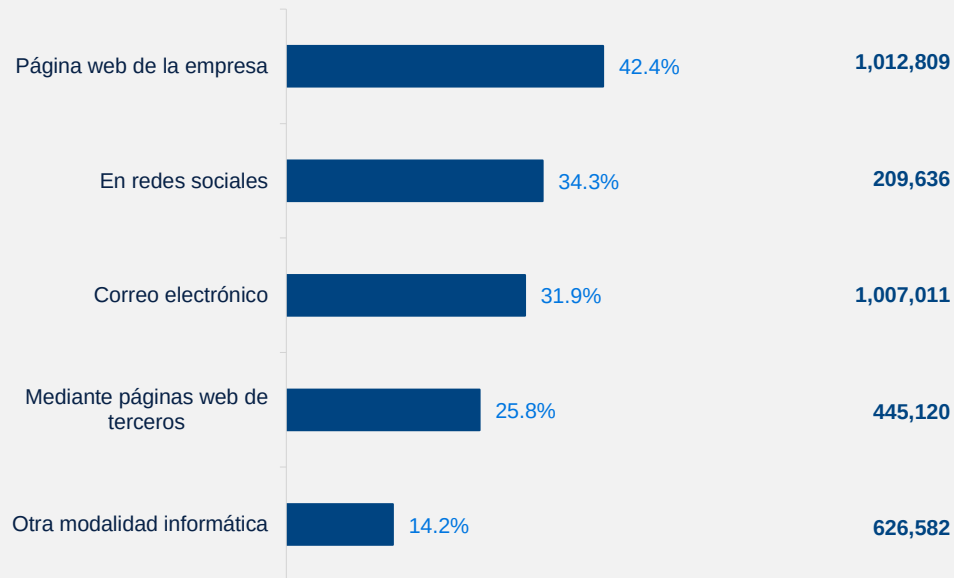
El mercado del e-commerce en México ascendió a 3.3 millones de millones de pesos, 11.8% del monto total de las ventas a nivel nacional

UNIDADES ECONÓMICAS QUE REALIZARON VENTAS POR INTERNET SEGÚN TAMAÑO, 2018 (%)



Fuente: BBVA Research a partir de datos de Inegi, Censos Económicos 2019.

MEDIO USADO PARA VENDER POR INTERNET ENTRE LAS EMPRESAS QUE REALIZAN VENTAS POR ESTE MEDIO, 2018 (MÚLTIPLES RESPUESTAS, %)



VENTAS 2018 (MILLONES DE PESOS)

TOTAL (B2B + B2C) **3,301,158**

Fuente: BBVA Research a partir de datos de Inegi, Censos Económicos 2019.

¿Qué se compra en línea?

POBLACIÓN DE 16 A 74 AÑOS QUE REALIZÓ UNA O MÁS COMPRAS EN LÍNEA EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES, PAÍSES SELECCIONADOS, 2019 (%)

										
Ropa, calzado y artículos deportivos	45.4	58.2	63.6	28.3	66.1	78.8	32.1	47.4	16.4	78.5
Entradas a eventos y entretenimiento	32.9	17.2	37.7	13.2	56.6	53.0	6.8	31.5	8.7	54.3
Música y películas	12.5	17.2	52.6	8.7	57.2	49.4	4.2	47.8	6.5	41.3
Viajes	39.0	42.3	30.2	17.4	56.5	48.9	10.9	21.1	5.4	23.4
Libros, revistas y periódicos	20.6	21.0	29.7	17.3	34.5	44.1	8.9	22.9	3.2	55.3
Software y/o Videojuegos	20.8	30.0	36.1	9.4	33.0	42.8	3.5	42.4	7.0	13.6
Equipo de telecomunicaciones	16.5	12.8	21.6	12.1	28.4	45.0	7.2	24.5	5.7	n.d.
Comestibles, limpieza y cosméticos	15.6	12.5	17.7	5.3	16.1	25.9	10.3	39.2	6.0	44.0
Productos financieros	5.3	10.1	11.6	4.2	44.0	43.5	5.5	n.d.	0.3	4.6
Servicios de telecomunicaciones	7.2	15.5	19.3	5.1	24.7	17.8	5.8	n.d.	9.2	n.d.
Equipo de cómputo	14.1	16.6	17.9	3.3	21.6	20.9	4.3	n.d.	1.1	14.2
Medicina	1.3	1.2	10.3	0.9	8.0	14.1	0.9	3.3	n.d.	n.d.

Fuente: BBVA Research a partir de datos de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), 2020.

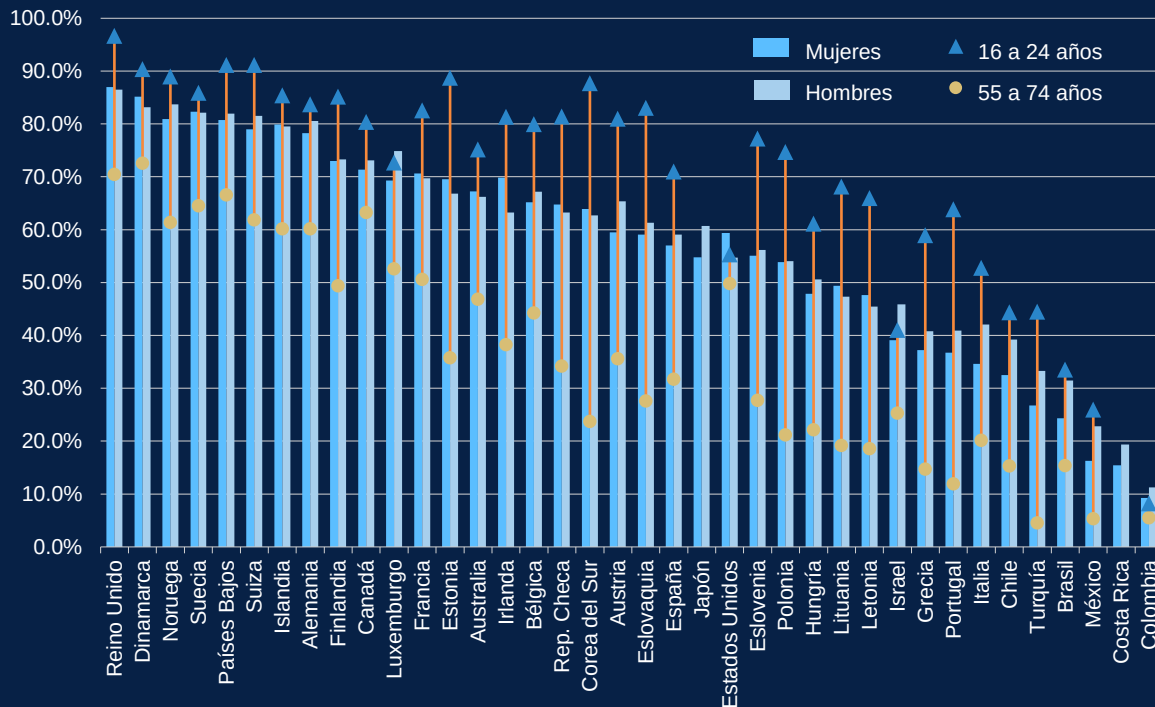
- **Ropa, calzado y artículos deportivos** son los bienes más comprados a través de **e-commerce en el mundo**.

Además:

- Noruega y Alemania: música y películas.
- Canadá y Corea del Sur: compra de bienes básicos, como comestibles, artículos de limpieza y cosméticos.
- **México está rezagado frente a otros países en el uso de e-commerce: ropa, calzado y artículos deportivos (16.4%), servicios de telecomunicaciones (9.2%), entradas a eventos y entretenimiento (8.7%).**

Brecha e-commerce: Hay una marcada brecha por edad y en algunos países por sexo

POBLACIÓN DE 16 A 74 AÑOS QUE REALIZÓ UNA O MÁS COMPRAS EN LÍNEA EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES, SEGÚN EDAD Y SEXO, 2019 (%)



En 2019 en México:

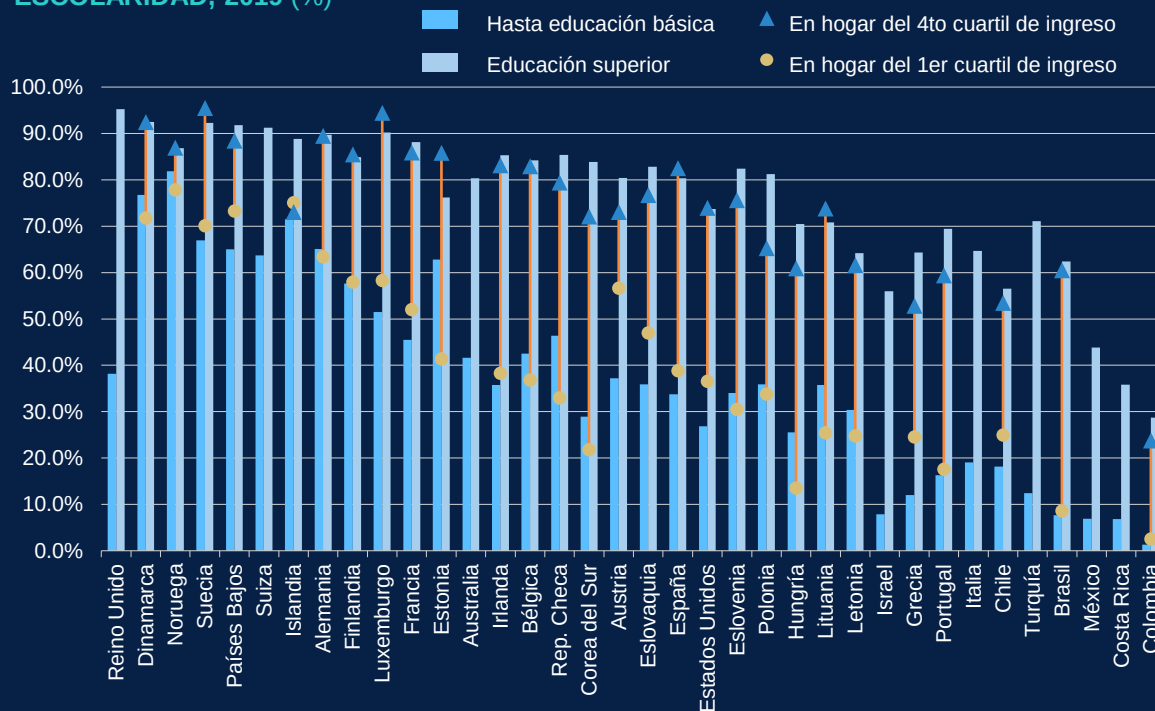
- Hay un rezago muy importante en el uso del e-commerce en comparación a otros países de la OCDE,
- **22.8%** de los **hombres** realizaron compras en línea en el último año,
- **16.3%** de las **mujeres** realizaron compras en línea,
- **26.0%** de las personas de **16 a 24 años** realizaron compras en línea, y
- **5.3%** de las personas entre **55 a 77 años** realizaron compras en línea,

Nota: Para Brasil, Canadá, Colombia, Costa Rica y Japón el dato corresponde a 2018; para Chile, Estados Unidos e Israel, 2017; y para Australia, 2016.

Fuente: BBVA Research a partir de datos de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), 2020.

Brecha e-commerce: Las personas con más escolaridad y en cuartiles más altos de ingreso compran más en línea

POBLACIÓN DE 16 A 74 AÑOS QUE REALIZÓ UNA O MÁS COMPRAS EN LÍNEA EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES, SEGÚN CUARTIL DE INGRESO DEL HOGAR Y MÁXIMO NIVEL DE ESCOLARIDAD, 2019 (%)



- En gran parte de los países analizados, más de **60%** de la población con educación superior ha realizado compras en línea en los últimos 12 meses.
- En la mayoría de los países, más de **60%** de la población en el cuartil de ingreso más alto hacen uso del e-commerce.
- En 2019 en México:
 - **6.9%** de la población con **educación hasta nivel básico** ha comprado en línea, y
 - **43.8%** de la población con **educación superior** ha comprado en línea.

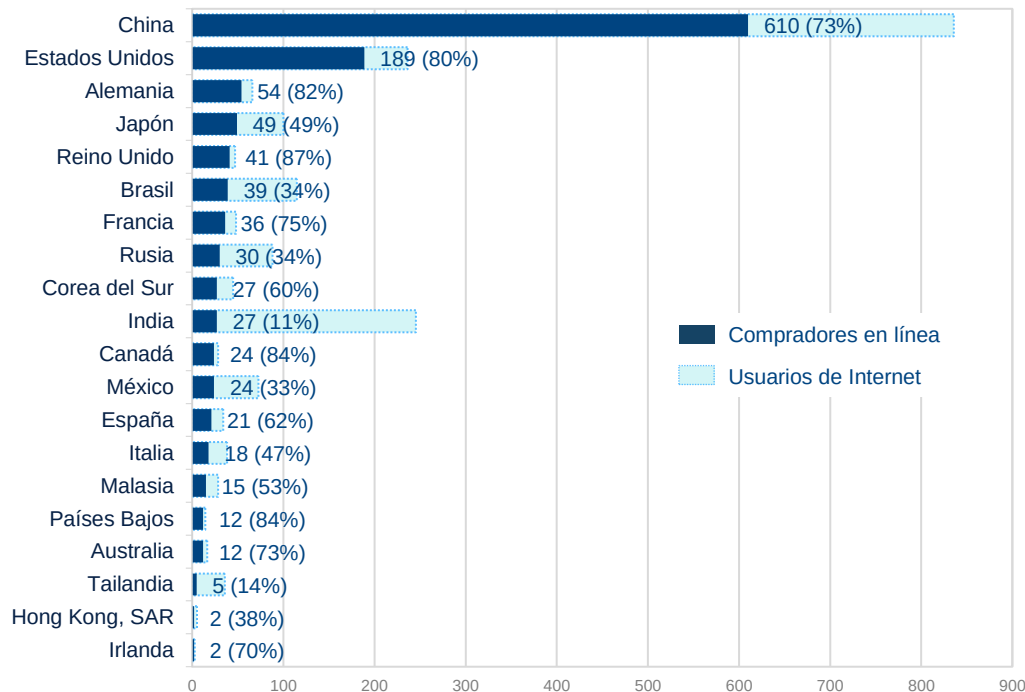
Nota: Para Brasil, Colombia y Costa Rica el dato corresponde a 2018; para Chile, Estados Unidos e Israel, 2017; y para Australia, 2016.

Fuente: BBVA Research a partir de datos de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), 2020.

México tiene potencial para crecer en e-commerce: solo 33% de las personas que usan Internet habitualmente compran en línea

COMPRADORES EN LÍNEA, PRINCIPALES 20 ECONOMÍAS, 2018

(MILLONES Y % DEL TOTAL DE USUARIOS DE INTERNET)



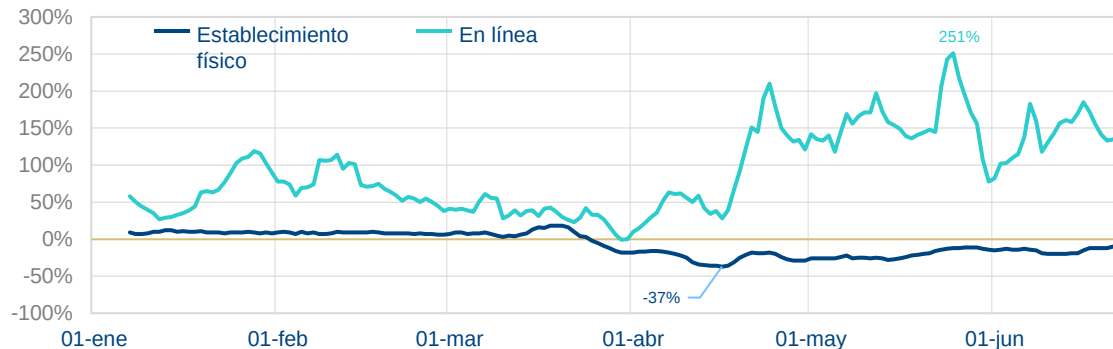
De acuerdo con cifras de la Unctad, se estima que **1,452 millones de personas, o un cuarto de la población** que usa Internet, ha comprado en línea en 2018.

En 2018 en México:

- Habían 24 de millones de personas que compraron en línea.
- Esto equivale a cerca del 33% del total de las personas que han usado Internet.

La pandemia aceleró la tendencia creciente del e-commerce, ¿mantendrá el ímpetu o es temporal?

MÉXICO: TASA DE CRECIMIENTO ANUAL DEL CONSUMO EN TARJETAS EN LÍNEA Y EN ESTABLECIMIENTO FÍSICO, 2020* (%)



* Datos hasta el 25 de junio.

Fuente: BBVA Research, The COVID-19 impact on Consumption in Real Time and High Definition, 2020.

En México, entre finales de abril y junio:

- Las operaciones por e-commerce crecieron en promedio 150%
- Las ventas en establecimientos físicos cayeron 20%.

En México existe un importante potencial de crecimiento en la demanda y oferta por e-commerce:

- 67% de los usuarios de Internet no realizan compras en línea,
- La mayoría de las empresas no venden por Internet, sobretodo las microempresas.

04

TENDENCIA ECONOMÍA SIN CONTACTO

Recuperación lenta de
la Economía de la
Experiencia y
más Experiencias
Digitales



Muchas actividades relacionadas con la Economía de la Experiencia tuvieron que cerrar debido a la crisis por Covid-19

Debido a la pandemia por Covid-19 y a las medidas implementadas de aislamiento para contener los contagios, muchas de las actividades relacionadas con la economía de la experiencia tuvieron que cerrar o se vieron severamente afectadas, en especial aquellas que implicaban directa o indirectamente reunir a personas.

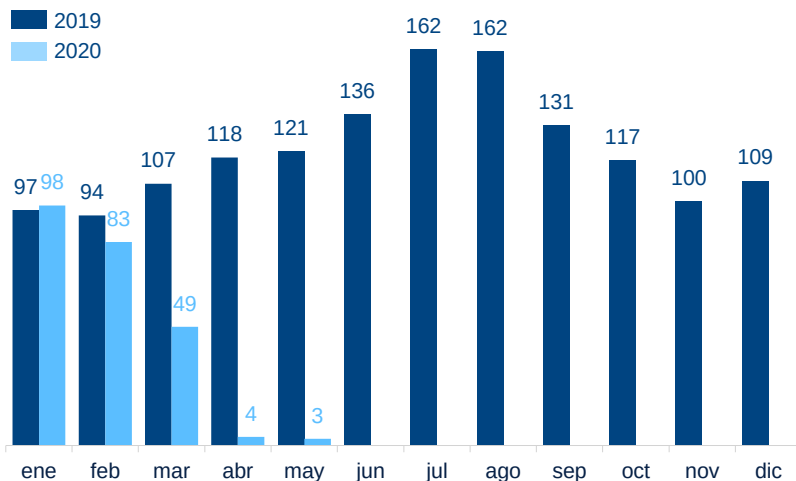
- Turismo (hoteles, aviones, cruceros, proveedores de visitas guiadas).
- Museos, zoológicos y parques para niños.
- Cines y bares.
- Artes escénicas (teatros, musicales) y conciertos.
- Festivales, ferias y convenciones.
- Eventos deportivos masivos (futbol soccer, futbol americano, beisbol, basquetbol, tenis, entre otros).
- Parques de entretenimiento, temáticos y acuáticos.
- Eventos sociales (bodas, cumpleaños, fiestas).

En el mundo: en abril y mayo de 2020 llegaron menos de 3% de los turistas internacionales respecto a 2019

En México: cayó 95.6% la llegada de turistas internacionales en 2020t2

LLEGADAS DE TURISTAS INTERNACIONALES A NIVEL MUNDIAL POR MES, 2019 VS. 2020

(MILLONES)

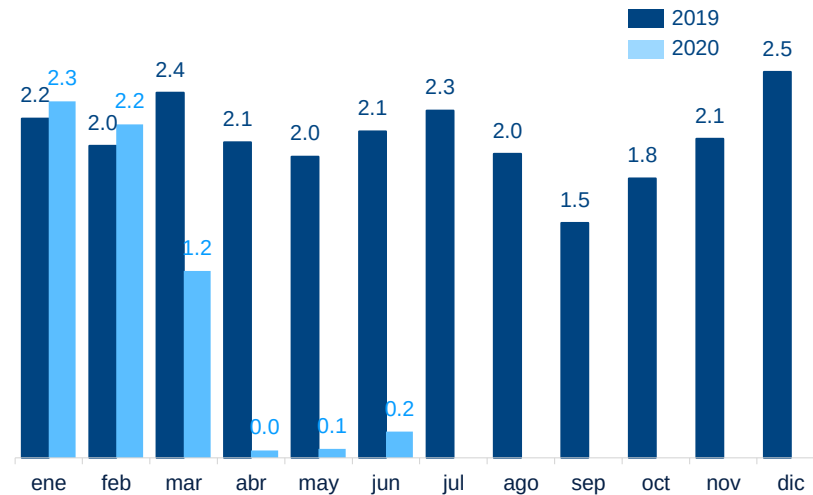


Nota: Para 2019 son estimaciones y para 2020 son cifras preliminares.

Fuente: BBVA Research a partir de datos de World Tourism Organization (Unwto), 2020.

LLEGADAS DE PASAJEROS INTERNACIONALES A AEROPUERTOS DE MÉXICO, 2019 VS. 2020

(MILLONES)



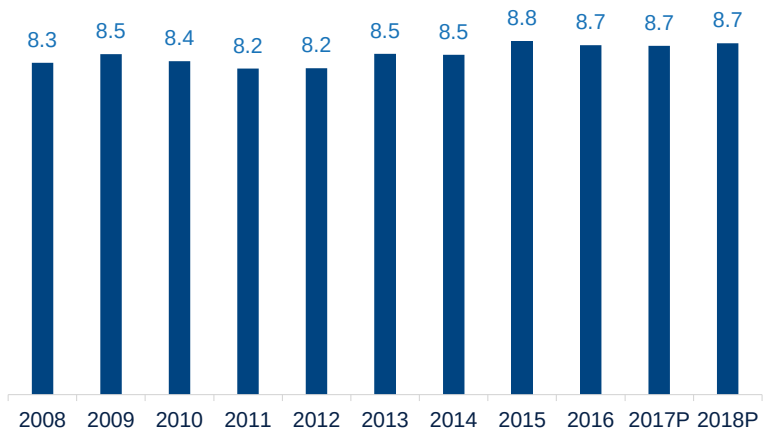
Nota: Para 2019 son estimaciones y para 2020 son cifras preliminares.

Fuente: BBVA Research a partir de datos de Sectur, 2020.

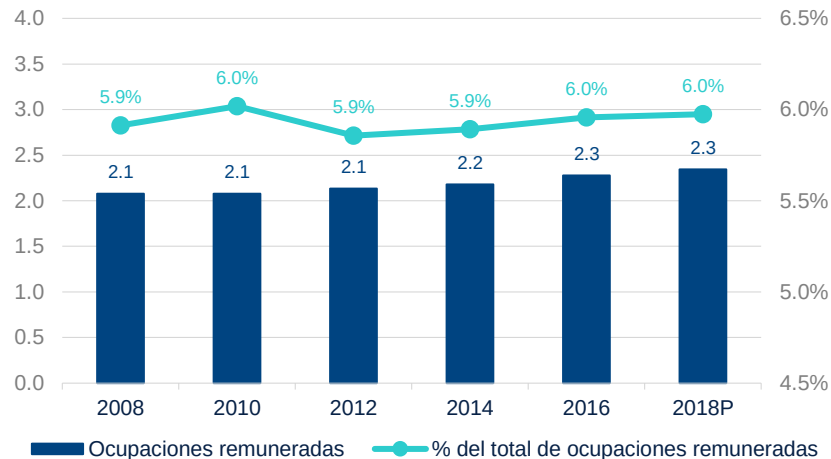
En México, 6% de la ocupación remunerada fue en el sector turístico

- El PIB Turístico representó 8.7% del PIB total del país en 2018.
- En términos de empleo, el sector turístico constituyó **el 6% de la ocupación remunerada del país** con cerca de **2.3 millones de ocupaciones remuneradas en 2018.**

PORCENTAJE DEL PIB TURÍSTICO CON RESPECTO AL PIB TOTAL DE MÉXICO (%)



OCUPACIONES REMUNERADAS EN EL SECTOR TURISMO (MILLONES Y % DEL TOTAL DE LOS REMUNERADOS)

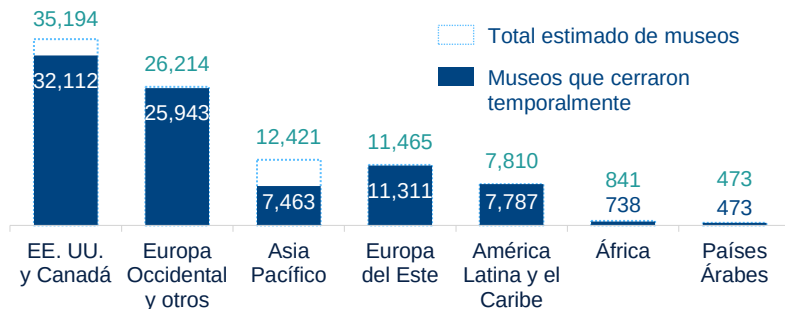


P: Cifras preliminares.

Fuente: BBVA Research a partir de datos de Inegi, 2020.

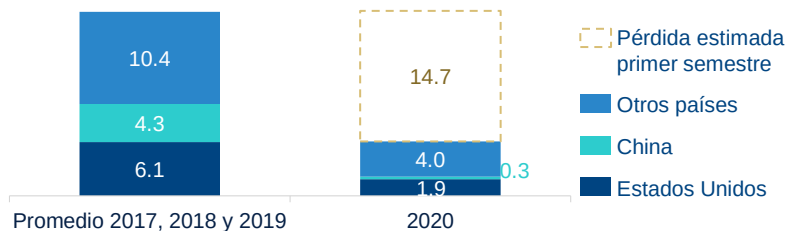
Museos, industria del cine, eventos deportivos y musicales, entre otros, afectados por el Covid-19

NÚMERO ESTIMADO DE MUSEOS CON CIERRE TEMPORAL POR REGIÓN, ABRIL Y MAYO DE 2020

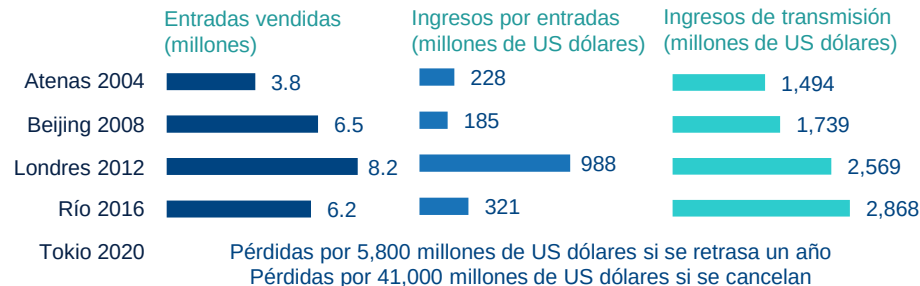


- **MUSEOS:** se estima que casi **86 mil museos en el mundo (91% del total)** tuvieron que cerrar temporalmente debido a la pandemia (Unesco, 2020).
- **CINEMAS:** en el primer semestre de 2020 **se han perdido 14,700 mdd en taquilla en el mundo**, que equivale a una caída del 70% respecto a años previos (Mitchell, 2020).
- **TOKIO 2020:** La pérdida por retrasar un año se estima en alrededor de **5,800 mdd**, si se llegaran a cancelar **41,000 mdd** (Miyamoto en Nannichi & Hashida, 2020).

VALOR DE LA TAQUILLA MUNDIAL DE CINE, PRIMER SEMESTRE DEL AÑO (MILES DE MILLONES DE US DÓLARES)



JUEGOS OLÍMPICOS: ENTRADAS VENDIDAS, INGRESOS POR ENTRADAS E INGRESO POR TRANSMISIÓN



¿De la Economía de la Experiencia a las experiencias digitales?

INFRAESTRUCTURA CULTURAL EN MÉXICO POSIBLEMENTE AFECTADA POR LA PANDEMIA POR COVID-19, 2018

7,493	Pantallas de cine*	951	Galerías de arte
7,453	Bibliotecas	915	Auditorios
2,081	Centros culturales	682	Festivales
1,379	Museos	674	Teatros

Nota: *El dato corresponde a 2019.

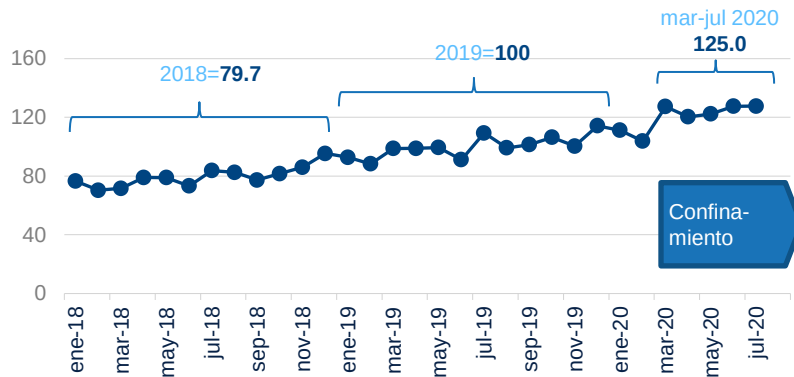
Fuente: BBVA Research a partir de datos de la Cuenta Satélite de Cultura en Inegi e Imcine.

Es probable que la Economía de la Experiencia tenga una lenta recuperación y que continuará creciendo la demanda por experiencias digitales.

¿HACIA EXPERIENCIAS DIGITALES?

A causa de la pandemia por Covid-19, se ordenaron políticas de distanciamiento físico y de confinamiento en casa, lo que incrementó la demanda por experiencias digitales como el **video streaming**. Se estima que, entre marzo y julio de 2020, aumentó **25.0%** las suscripciones en México en comparación al promedio de 2019.

ÍNDICE DE SUSCRIPCIONES A VIDEO STREAMING EN MÉXICO (2019 = 100)



Fuente: BBVA Research a partir de datos de BBVA Big Data.

05

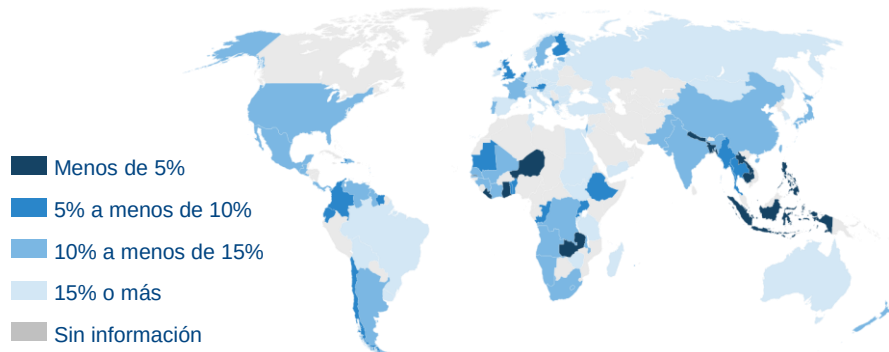
TENDENCIA ECONOMÍA SIN CONTACTO

Más Trabajo Remoto desde Casa

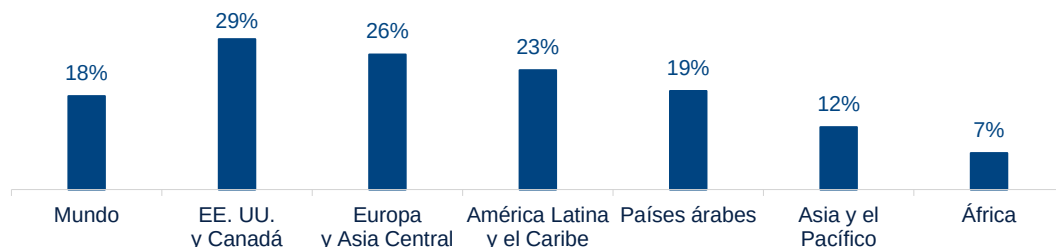


260 millones de personas trabajaban desde su casa antes del Covid-19

PORCENTAJE DE TRABAJADORES QUE TIENEN UN TRABAJO BASADO EN CASA (TODOS LOS TIPOS DE EMPLEO), 2019 (%)



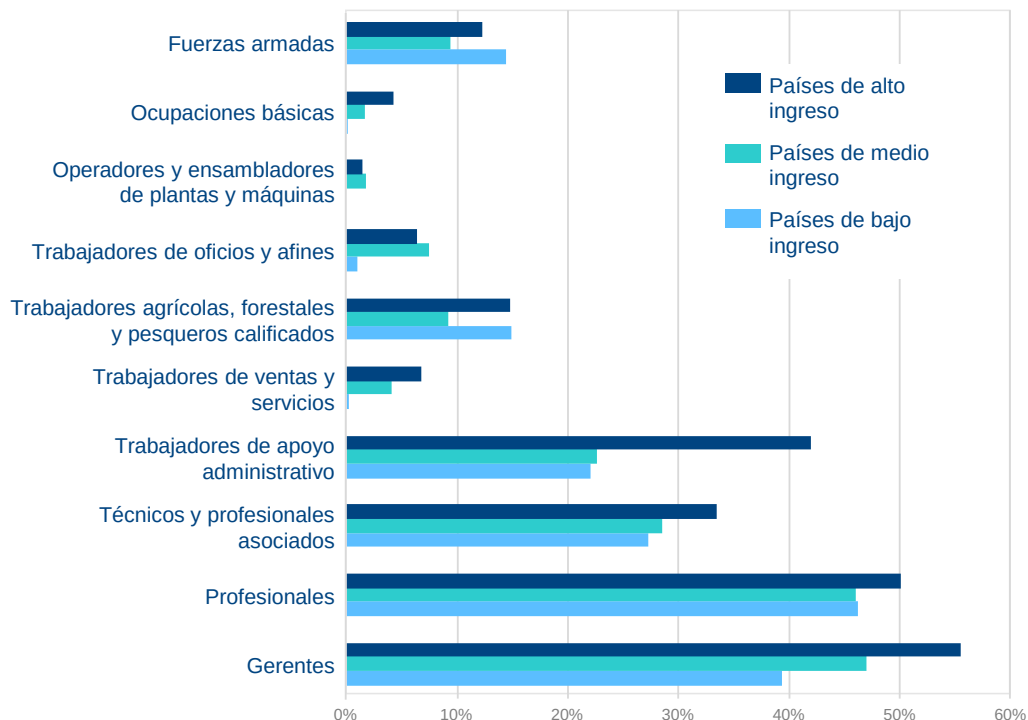
POBLACIÓN POTENCIAL QUE PODRÍA DESEMPEÑAR EFECTIVAMENTE SUS FUNCIONES TRABAJANDO DESDE CASA, CONSIDERANDO LA ESTRUCTURA OCUPACIONAL DE CADA REGIÓN, 2019 (%)



- De acuerdo con la OIT, el **7.9% de la fuerza laboral mundial (260 millones de personas), trabajaba desde su hogar** de manera permanente antes de la pandemia de Covid-19.
- La OIT estima que **18%** de los trabajadores en el mundo están en una ocupación y en un país con la infraestructura para poder desempeñar efectivamente sus funciones trabajando desde casa.
- En América Latina y el Caribe **23%** de la población podría trabajar efectivamente en casa; aunque en **México se estima que entre el 5% al 10% de la población lo pueden hacer.**

La probabilidad de poder trabajar efectivamente desde casa depende de la ocupación y la infraestructura del país

PROBABILIDAD DE PODER REALIZAR EFECTIVAMENTE SU TRABAJO DESDE CASA POR OCUPACIÓN, SEGÚN PAÍSES POR GRUPO DE INGRESO, 2019 (%)



De acuerdo a la OIT, las ocupaciones más susceptibles de trabajar en casa son:

- Gerentes,
- Profesionales,
- Técnicos y profesionales asociados, y
- Trabajadores de apoyo administrativo.

En cambio, las menos susceptibles son:

- Operadores y ensambladores de plantas y máquinas;
- Trabajadores de oficios y afines;
- Trabajadores agrícolas, forestales y pesqueros calificados; y
- Trabajadores de ventas y servicios.

En México, 7.7 millones de trabajadores realizaron sus actividades laborales desde casa en abril de 2020

En abril de 2020:

millones de trabajadores
realizaron sus actividades
laborales desde casa

7.7

16.6%

del total de los trabajadores **hombres**
realizaron sus actividades desde casa

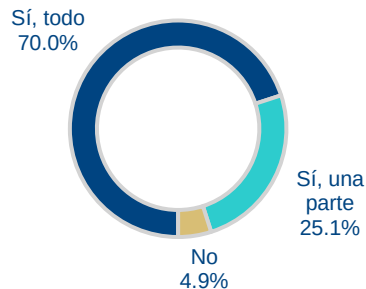
34.7%

del total de las trabajadoras **mujeres**
realizaron sus actividades desde casa

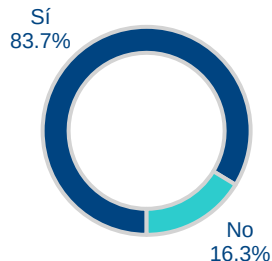
Personas ocupadas que trabajaron desde su casa durante la contingencia:

¿TIENE EL EQUIPAMIENTO PARA
TRABAJAR DESDE CASA?

(%)

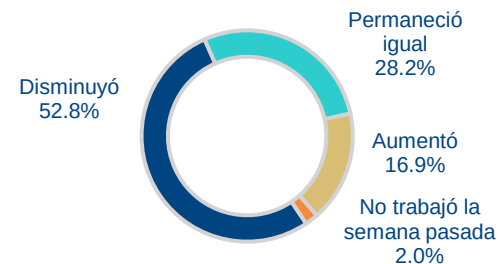


¿EL LUGAR DONDE TRABAJA TIENE LAS
CONDICIONES DE SEGURIDAD E HIGIENE PARA
AFRONTAR LA CONTINGENCIA? (%)



¿POR EL COVID-19, SU JORNADA DE
TRABAJO ...?

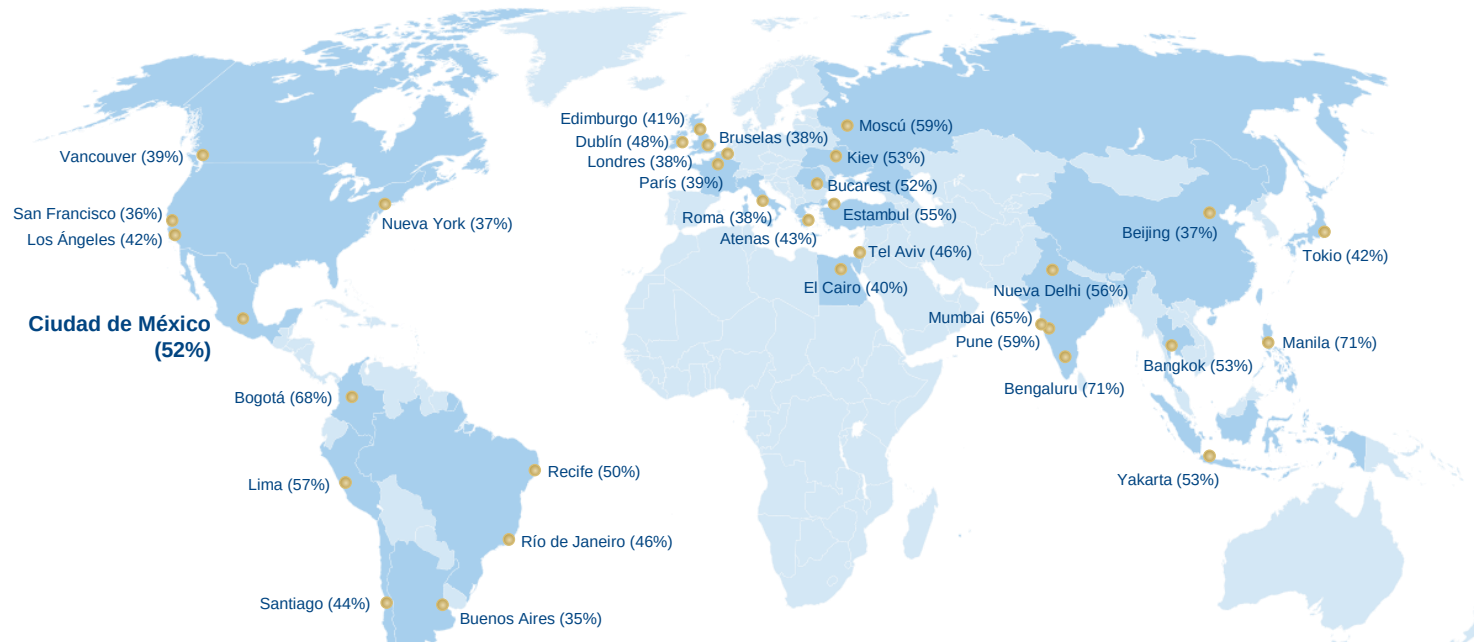
(%)



¿El trabajo desde casa llegó para quedarse? El trabajo remoto contribuiría a reducir el tránsito y a mejorar la calidad de vida en las ciudades

ÍNDICE DE TRÁNSITO VEHICULAR, PRINCIPALES CIUDADES SELECCIONADAS, 2019

(% DE MINUTOS ADICIONALES CON TRÁNSITO CONGESTIONADO VS. DESCONGESTIONADO)



Las ciudades con mayor saturación de tránsito por continente son:

Bogotá, Lima, Ciudad de México y Recife en América;

Moscú, Kiev y Bucarest en Europa;

Bengaluru, Manila, Mumbai y Pune en Asia.

Nota: Ricardo Hausmann señala que, generalmente, en las ciudades de los países en desarrollo, el transporte diario de los trabajadores formales de bajo ingreso frecuentemente excede las 3 horas, lo que hace muchos opten por el sector informal, afectando la productividad. (The logic of the informal economy, Project Syndicate)

Fuente: BBVA Research a partir de datos de Tomtom, 2020.

El trabajo remoto desde casa podría convertirse en una de las principales propuestas de valor que ofrezcan las empresas a los trabajadores.

06

TENDENCIA ECONOMÍA SIN CONTACTO

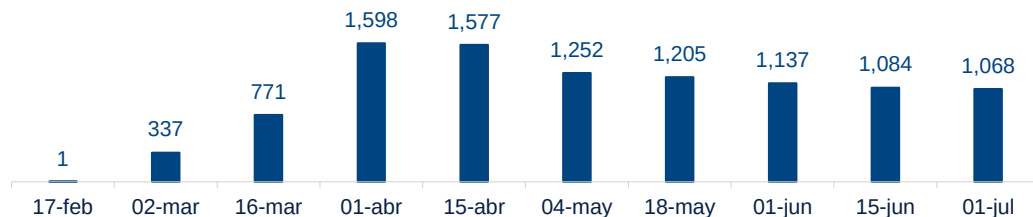
Crecimiento de la
Educación a Distancia en
escuelas y universidades



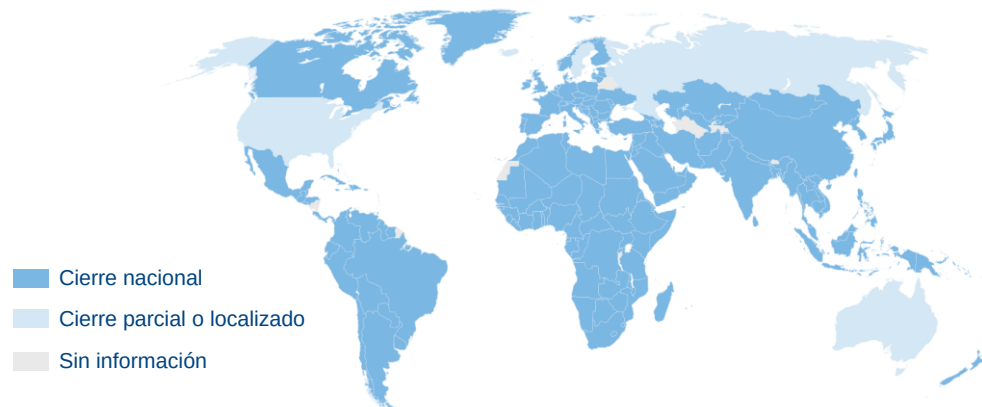
El Covid-19 afectó a 1,600 millones de estudiantes en el mundo

POBLACIÓN ESTUDIANTIL AFECTADA POR EL CIERRE DE ESCUELAS POR EL COVID-19, FECHAS SELECCIONADAS POR QUINCENA, 2020

(MILLONES DE ESTUDIANTES MATRICULADOS)



CIERRE DE ESCUELAS POR CAUSA DEL COVID-19, 1 DE ABRIL DE 2020



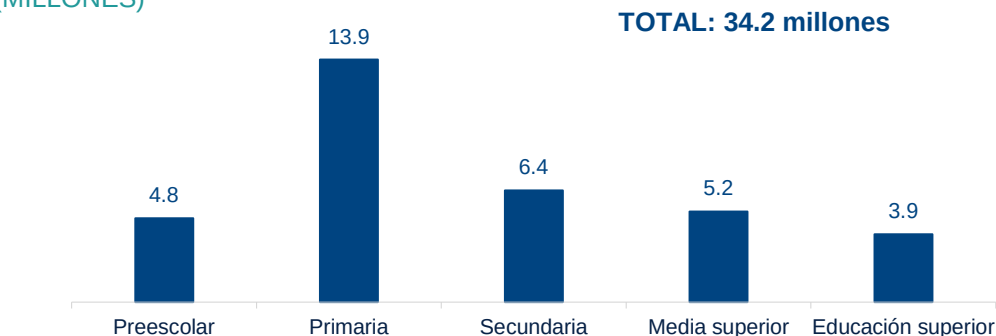
Fuente: BBVA Research a partir de datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (Unesco).

- La mayor parte de los gobiernos en el mundo cerraron temporalmente las escuelas como medida para contener la propagación de la pandemia.
- En abril, **194** países cerraron a nivel nacional sus escuelas y **6** países lo hicieron de forma localizada.
- De acuerdo con la Unesco, entre el 25 de marzo al 26 de abril de 2020, cerca de **1,600 millones de estudiantes** tuvieron que permanecer en sus casas, **91.3% del total de la matrícula mundial desde preescolar a posgrado.**

Ciclo escolar 2020-2021 en México: 34.2 millones de estudiantes y 260 mil escuelas reanudan clases a distancia

MÉXICO: ESTIMADO DE ESTUDIANTES QUE REANUDAN CLASES A DISTANCIA EN EL CICLO ESCOLAR 2020-2021

(MILLONES)



ESTIMADO DE ESCUELAS

Públicas	198,348		14,212		2,511	
Privadas	34,528		6,798		3,960	
Total	232,876		21,010		6,471	

- La educación escolarizada presencial seguirá teniendo un papel predominante en la educación en México y a nivel global.
- Crecerán las tendencias de sistemas híbridos y con contenidos multimedios
- El esquema temporal de clases a distancia en México podría contribuir a aumentar la desigualdad social.

La modalidad de educación a distancia permite que millones de estudiantes puedan continuar de cierta forma sus estudios.

Sin embargo, en las regiones rurales y de bajo desarrollo, el cierre de escuelas implica que los estudiantes se van a quedar sin clases y probablemente aumente la deserción escolar y la desigualdad social.

Nota: No se incluyen estudiantes en capacitación para el trabajo, educación inicial y en escuelas normales.

Fuente: Secretaría de Educación Pública (SEP), Conferencia de Prensa, 2020, y Principales Cifras, 2019.



Hacia una economía sin contacto

Presentación México