

EL DILEMA DIGITAL

LA INFANCIA EN UNA ENCRUCIJADA



El dilema digital: la infancia en una encrucijada

Un análisis de cómo los padres están creando espacios más seguros en línea, los desafíos a los que se enfrentan en 2024 y las tendencias de uso de pantallas por parte de los niños a nivel global y en cinco mercados clave.

Índice

PRÓLOGO	3
Sobre Qustodio	3
Metodología	4
INTRODUCCIÓN	6
HOGARES CONECTADOS: LAS FAMILIAS EN 2024	7
Evaluación de riesgos	10
La era del ‘smartphone’	11
El experimento social	14
Los esenciales para la vuelta al cole	15
La IA en 2024: más allá del entusiasmo inicial	18
El futuro digital	20
EL USO DE APPS POR PARTE DE MENORES EN 2024	21
VÍDEO EN LÍNEA	22
REDES SOCIALES	30
VIDEOJUEGOS	38
EDUCACIÓN	46
COMUNICACIÓN	53
REFLEXIÓN FINAL	61
REFERENCIAS	62
ANEXO	63

Prólogo

Desde 2019, analizamos el uso de la tecnología por parte de los más jóvenes a través de nuestros informes anuales para mostrar cómo viven, aprenden y exploran en el mundo digital. Durante más de media década, hemos estudiado el impacto de los constantes avances tecnológicos sobre las familias, con el fin de arrojar algo de luz sobre qué hacen nuestros jóvenes cuando están en línea, así como los riesgos a los que se enfrentan en la red; riesgos con repercusiones en el mundo real.

El propósito de esta investigación, que ya está en su sexta edición, es **ofrecer a las familias, educadores y responsables políticos una visión de cómo se mueven los niños y niñas en línea**, los riesgos concretos de sus aplicaciones favoritas y cómo usarán la tecnología en el futuro, además de dar consejos para ayudar a garantizar su seguridad mientras están conectados.

Nuestro informe empieza por investigar la perspectiva de las familias, a través de encuestas a padres, madres y tutores legales que indagan en el papel del control parental y la tecnología en su día a día. Revela **cómo**

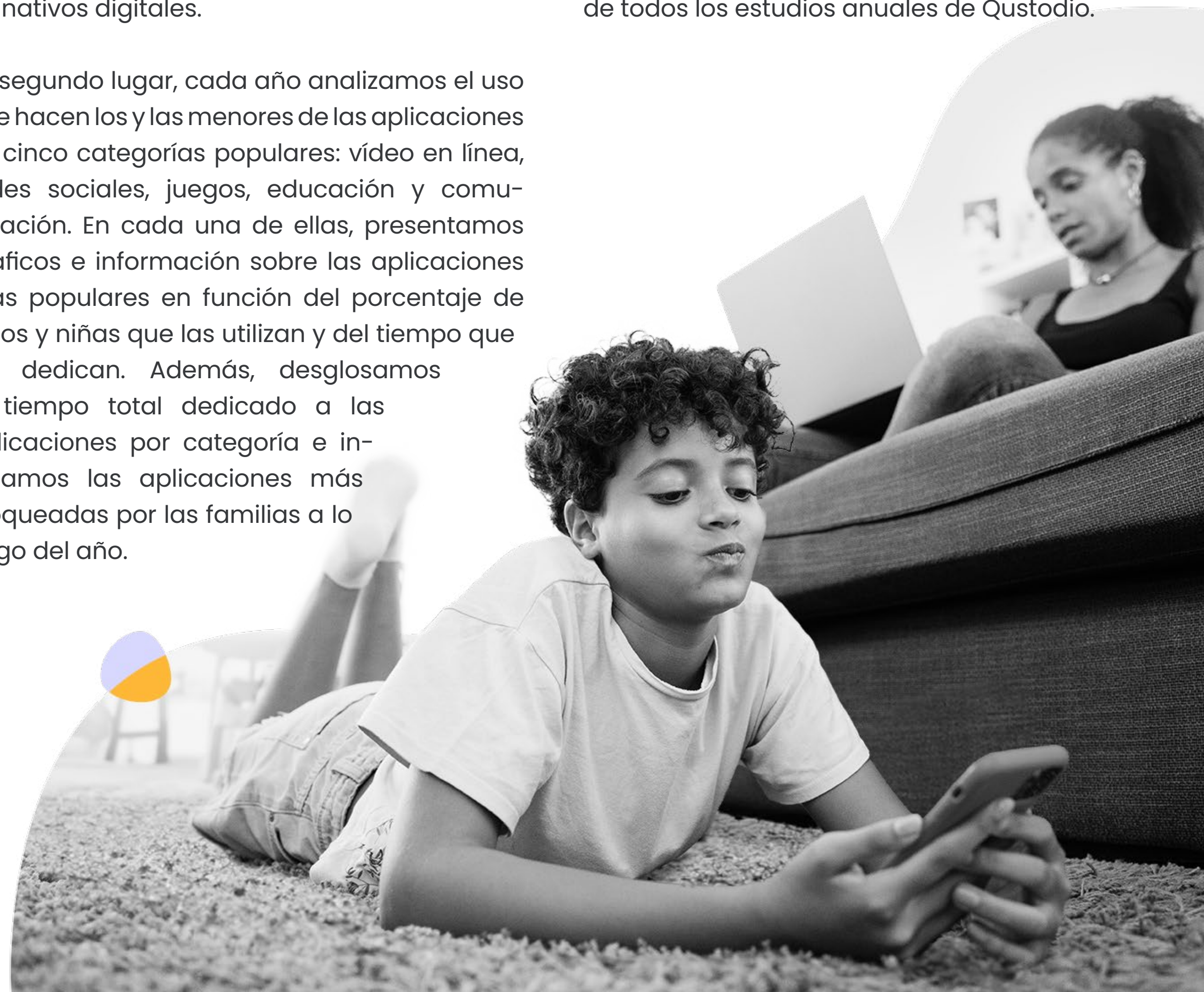
las familias supervisan a sus hijos e hijas y gestionan su bienestar, combinando el uso de las herramientas tecnológicas con sus estilos de crianza propios para educar a una generación de nativos digitales.

En segundo lugar, cada año analizamos el uso que hacen los y las menores de las aplicaciones en cinco categorías populares: vídeo en línea, redes sociales, juegos, educación y comunicación. En cada una de ellas, presentamos gráficos e información sobre las aplicaciones más populares en función del porcentaje de niños y niñas que las utilizan y del tiempo que les dedican. Además, desglosamos el tiempo total dedicado a las aplicaciones por categoría e indicamos las aplicaciones más bloqueadas por las familias a lo largo del año.

Para ofrecer **una visión más detallada del uso de la tecnología por parte de los niños y niñas a lo largo de los años**, el informe incluye un anexo de datos históricos que recopila información de todos los estudios anuales de Qustodio.

SOBRE QUSTODIO

Fundada en 2012 por los expertos en ciberseguridad Eduardo Cruz, Josep Gaspar y Josh Gabel, [Qustodio](#) es líder mundial en seguridad online y bienestar digital para familias. En 2022, Qustodio pasó a formar parte del [grupo Qoria](#), que protege la vida digital de los y las menores a través de una colaboración única entre escuelas, familias y educadores en materia de ciberseguridad. El compromiso de Qoria es **ayudar a las familias y a los centros educativos a utilizar Internet de forma más inteligente en un mundo cada vez más conectado**. Juntos, ayudamos a millones de familias y docentes de todo el mundo a proteger a los más pequeños y pequeñas de los peligros que acechan en la red, a la vez que promovemos hábitos digitales saludables y hacemos una labor de concienciación.



METODOLOGÍA

Desde 2019, nuestra investigación ha analizado y documentado los hábitos digitales de los y las menores para entender mejor su experiencia en Internet. ***El dilema digital*** muestra **cómo los menores usan las aplicaciones en línea, tanto en dispositivos móviles como de sobremesa**, entre el 1 de enero y el 31 de diciembre de 2024, y los compara con los datos registrados entre 2020 y 2023.

Nuestro informe consta de tres secciones:

1. **Una encuesta a padres y madres** con aproximadamente 2000 participantes que emplearon herramientas de control parental y bienestar digital en 2024, con el objetivo de evaluar cómo las familias manejaron el uso de la tecnología en el hogar a lo largo del año y su opinión sobre el estado actual del panorama digital.
2. **Un análisis del uso que hacen los niños y niñas de las aplicaciones en 2024**, a partir del uso anónimo de dispositivos móviles y ordenadores. Estos datos se recopilaban de forma anónima de 400 000 familias con niños de 4 a 18 años. Nuestro estudio evalúa su uso en todo el mundo, además de información más específica sobre el comportamiento de los y las menores en EE. UU., Reino Unido, Francia, España y Australia.
3. **Un anexo con un histórico de datos que registra el uso de aplicaciones** por parte de los y las menores en todos los informes anuales de Qustodio, desde 2019 hasta 2024.



Presentación de datos

Nuestro informe analiza el uso de aplicaciones por parte de los niños y niñas, tanto en términos de popularidad a lo largo del año como del uso real diario de las mismas. Para 2024, **hemos establecido un criterio básico para medir su popularidad: solo hemos incluido el porcentaje de menores que abrió y usó una aplicación determinada durante un total de al menos 5 minutos en un mismo día del año.** En años anteriores, no habíamos fijado este umbral de 5 minutos, pero hacerlo nos permite filtrar el uso accidental de aplicaciones o aquellas que se han descargado y eliminado rápidamente, para así distinguir entre uso ocasional e intencional. Luego, clasificamos las aplicaciones por nivel de popularidad en 2024, ordenándolas del primer al sexto puesto en cada categoría.

Para contextualizar el uso habitual que los niños y niñas hacen de una aplicación, **también hemos presentado la media de minutos diarios que los usuarios dedicaron a esa aplicación a lo largo del año.** Comparamos la media de minutos diarios desde 2020 hasta 2024, con el fin de mostrar cómo ha aumenta-

do o disminuido el uso de las aplicaciones por parte de los menores a lo largo de los años, y determinando así el aumento o descenso de popularidad real de las aplicaciones.

También **mostramos las aplicaciones que más bloquearon las familias a lo largo del año**, clasificando las aplicaciones en cada categoría en función del porcentaje total de padres y madres que las bloquearon en cualquier momento del año. **En nuestro apartado de educación**, no hemos incluido una sección de «las más bloqueadas», ya que las familias no suelen limitar el acceso a aplicaciones educativas.

Clasificación de las aplicaciones

Hemos dividido la información sobre aplicaciones en cinco categorías populares: **vídeo en línea, redes sociales, juegos, educación y comunicación.** Algunos tipos de aplicaciones tienen varios usos y encajan en más de una categoría. Por ejemplo, aunque los usuarios de YouTube pueden dejar comentarios y se fomenta la interacción, lo hemos clasificado como «vídeos en línea», igual que otros servicios de *streaming* como Twitch. Para facilitar el análisis de los datos, hemos clasificado cada aplicación en una categoría.

Excepciones

Para proporcionar una panorámica más clara de las aplicaciones y plataformas que utilizan los niños y niñas, **nuestro estudio excluye lanzadores de juegos, como Epic Games Launcher y Steam;** plataformas de correo electrónico, como Gmail; o aplicaciones nativas de dispositivos específicos, como Teléfono y FaceTime. Por último, puesto que las aplicaciones de juegos de azar no son aptas para menores, las hemos excluido por completo del estudio.

Introducción

Han pasado más de 25 años desde que gran parte del mundo le abrió con entusiasmo las puertas de su casa a Internet. **Un cuarto de siglo en el que jóvenes y mayores han aprovechado por igual las ventajas de un nivel de conexión sin precedentes**, accediendo a información al instante y relacionándose con sus seres queridos en cualquier momento, sin barreras ni fronteras. Pero el mismo Internet al que nos conectamos desde cada vez más dispositivos también está repleto de estafas, contenido perjudicial y usuarios con malas intenciones... y eso mismo es a lo que están expuestos nuestros hijos e hijas.

Intentamos crear un entorno más seguro para nuestros hijos e hijas al impedirles legalmente conducir, beber alcohol o fumar. Las películas y los discos están clasificados por edad y vienen con etiquetas informativas para los padres y madres. Pero **Internet es tan vasto que no es fácil filtrarlo todo**, por lo que los menores se ven expuestos a menudo a contenidos más aptos para adultos, sea intencionalmente o no.

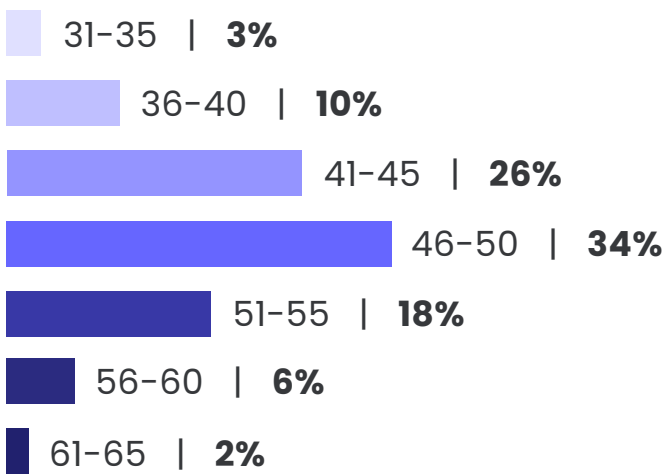
Poco a poco, estamos tomando conciencia de ello. En todo el mundo, **lo que antes eran con-**

versaciones tímidas sobre prohibiciones y restricciones ya se han convertido en clamores, y las familias exigen respuestas: ¿Debermos dejar que los niños y niñas tengan redes sociales? ¿Deberíamos dar teléfonos móviles a los menores? ¿Cómo podemos proteger a los y las menores de lo malo de Internet, mientras les permitimos disfrutar de una tecnología con tanto que ofrecer? Los padres, madres y educadores se encuentran en una encrucijada, sin saber qué rumbo tomar, a la espera de que aparezcan señales que les guíen.

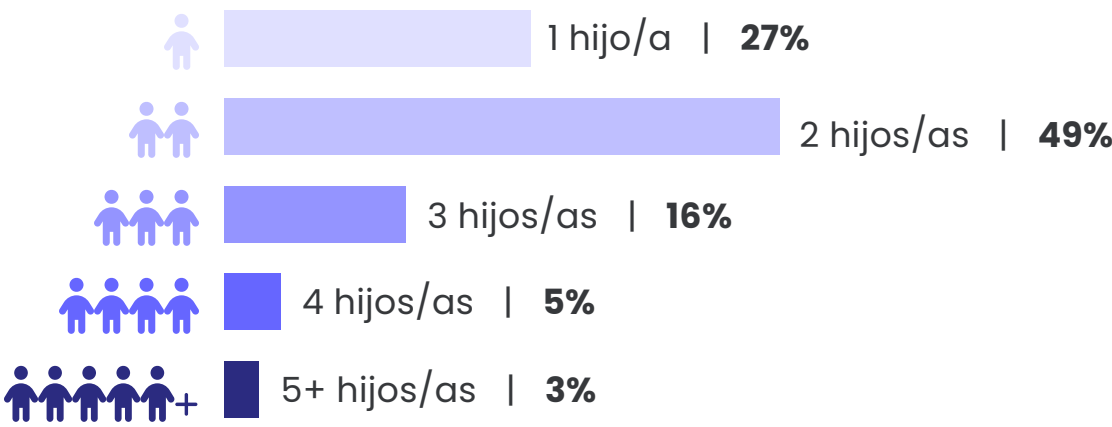
Para entender el punto de vista actual de las familias y saber cómo están creando un Internet más seguro para sus hijos e hijas, nuestra encuesta anual estudió **el impacto del mundo en línea en el día a día de más de 2000 padres y tutores que usan herramientas de control parental y bienestar digital**. Los resultados nos indican los desafíos a los que se enfrentan las familias y los cambios que les gustaría ver. En esta sección de nuestro informe, nos centramos en cómo están educando las familias en la era digital, y compartimos algunos de sus puntos de vista y reflexiones sobre los aspectos positivos y negativos de aprender con la tecnología.

Encuesta de Qustodio a las familias de 2024: datos demográficos

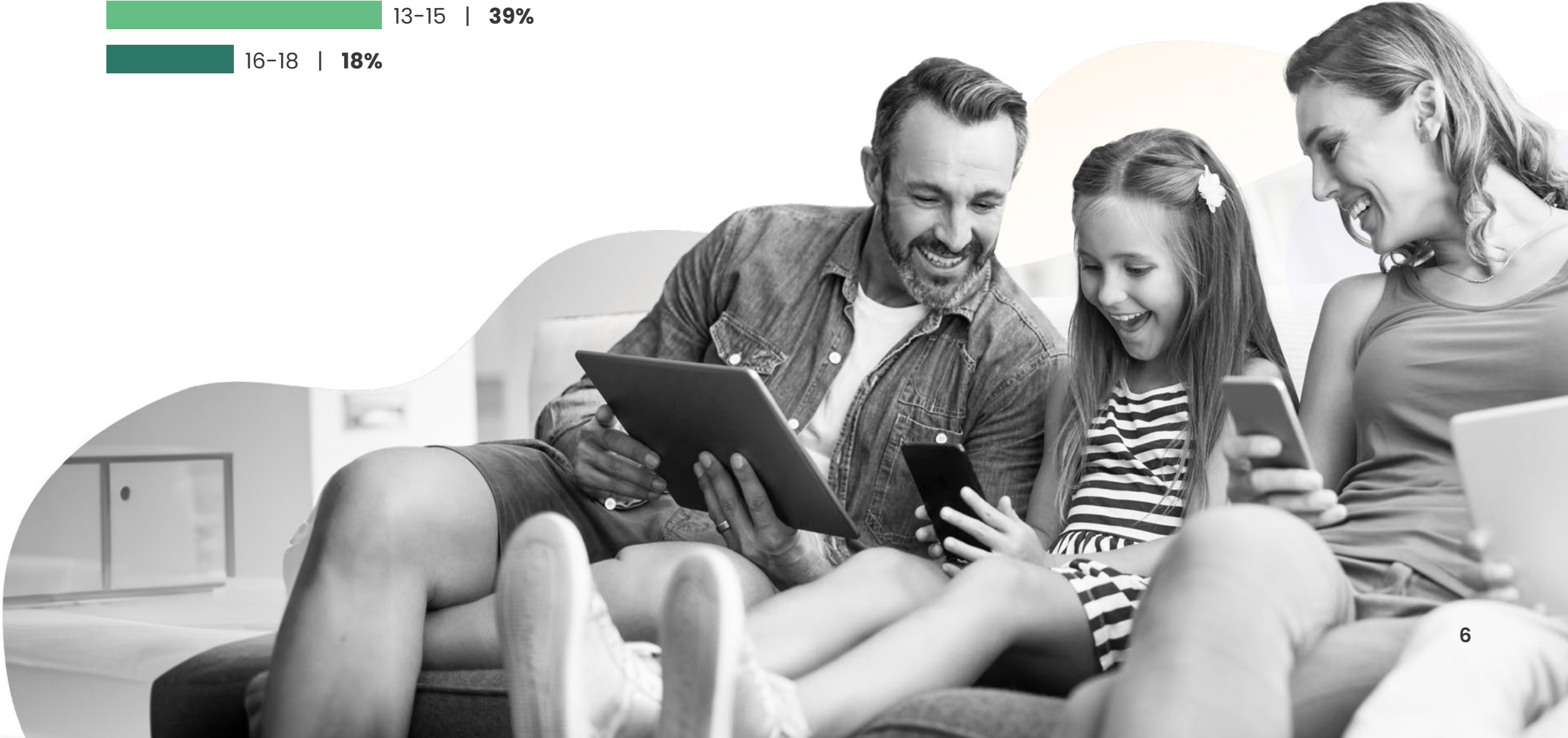
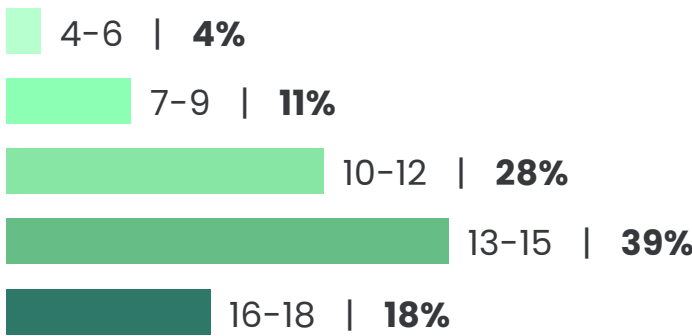
Rango de edad de los adultos



Número de hijos/as por familia encuestada



Rango de edad de los/las menores





Hogares conectados: las familias en 2024

Hoy en día, [el hogar promedio en EE. UU. tiene acceso a 13 tipos de dispositivos](#) y un total de 21 dispositivos tecnológicos y de entretenimiento, entre los que aquellos que se conectan a Inter-

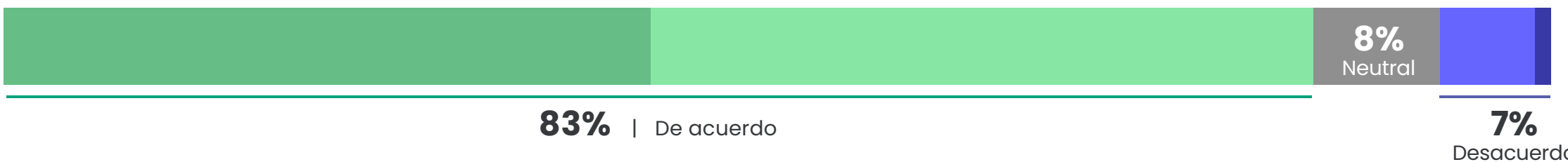
net —como *smartphones*, portátiles y tabletas—, son los más usados. En muchos países, que haya multitud de dispositivos en los hogares ya se está convirtiendo en lo habitual. En el Reino

Unido, [en cada hogar hay una media de 10 dispositivos que se pueden conectar a Internet](#). Si es una familia con hijos, el número de dispositivos aumenta en un 50%: **los hogares del Reino Unido con menores tiene un promedio de 15 dispositivos diferentes con posibilidad de conectarse a Internet**.

¿Cómo de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones?

Muy de acuerdo De acuerdo Neutral Desacuerdo Total desacuerdo

Mis hijos pasan más tiempo delante de la pantalla del que me gustaría.



Mis hijos son capaces de supervisar por sí mismos el uso que hacen de la tecnología.



Uso los dispositivos electrónicos de forma saludable para dar buen ejemplo.



Suelo pasar más tiempo usando dispositivos del que me gustaría.



Con tantos dispositivos a mano, no es de extrañar que compitan por la atención de mayores y pequeños. La mayoría de los padres y madres considera que sus hijos pasan demasiado tiempo frente a las pantallas: **el 83% está de acuerdo o muy de acuerdo en que su hijo o hija pasa más tiempo usando dispositivos de lo que le gustaría**. Y, a pesar de que la mayoría (el 64%) cree que está dando un buen ejemplo a sus hijos o hijas al usar la tecnología con moderación, **un 66% de los padres y madres está de acuerdo o muy de acuerdo en que también pasa más tiempo del que le gustaría usando dispositivos**.

Los padres y madres confían poco en que los pequeños y pequeñas sepan usar la tecnología de forma equilibrada, ya que **el 66% de ellos no**





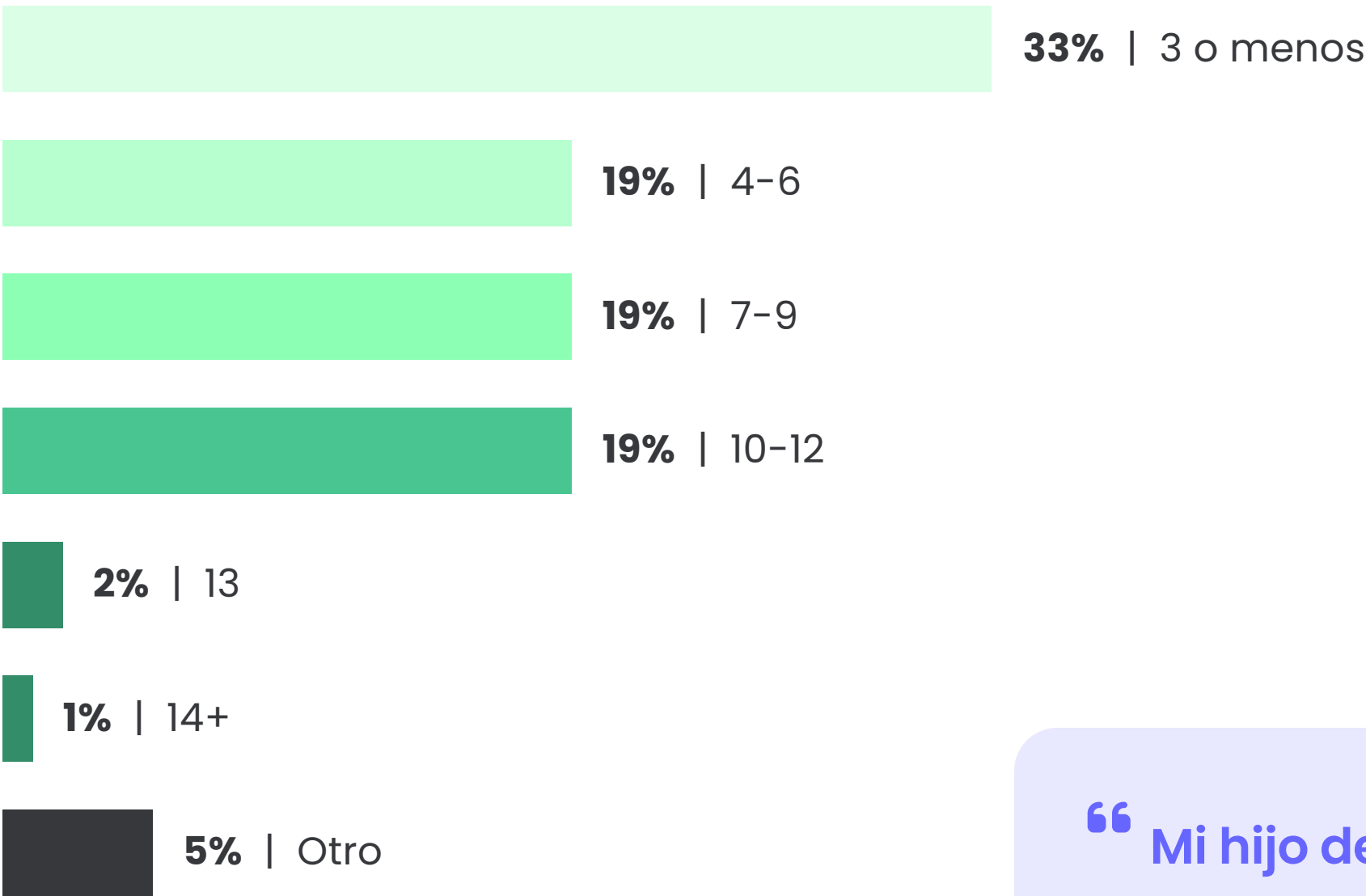
siente que su hijo o hija sea capaz de medir su uso de la tecnología. Probablemente sea por esto que las familias recurren a herramientas de control parental y bienestar digital, además de a otros métodos para gestionar mejor el uso de la tecnología de los suyos.

La mayoría de las familias que recurren a herramientas de control parental afirman que lo recomendable es empezar a usarlas a una edad temprana. Aunque no interactúan con las pantallas de la misma manera que los niños y niñas de más edad, los más pequeños empiezan a usar pantallas a través de vídeos de YouTube o juegos en tabletas, lo que puede explicar por qué **un tercio de los padres y madres considera que la edad ideal para comenzar a usar herramientas de control parental es a los 3 años o incluso antes.**

Los padres están divididos equitativamente entre otros grupos de edad: el 19% defiende el uso de controles parentales a los 4-6 años, 7-9 años y 10-12 años, respectivamente. En lo que coinciden casi todos es en que estas herramientas deberían empezar a emplearse antes de la adolescencia: **solo el 3% de los padres y madres opina que a partir de los 13 años es la edad ideal para introducir el uso de herramientas de control parental.**

Como la tecnología está tan integrada en la vida cotidiana, las familias a menudo combinan herramientas digitales con otros métodos de supervisión para proteger mejor a sus hijos. Retirar los dispositivos de los lugares visibles es una técnica que ayuda a reducir el tiempo de pantalla; lo respaldan tres cuartas partes de las personas encuestadas: **el 76% guarda los dispositivos a sus hijos durante momentos concretos del día**, como la hora de dormir. Algo más de la mitad de las familias encuestadas (53%) programa horas libres de tecnología durante la semana y el fin de semana para promover un uso responsable de los dispositivos.

¿A qué edad crees que es recomendable empezar a usar controles parentales en los dispositivos de los más pequeños?

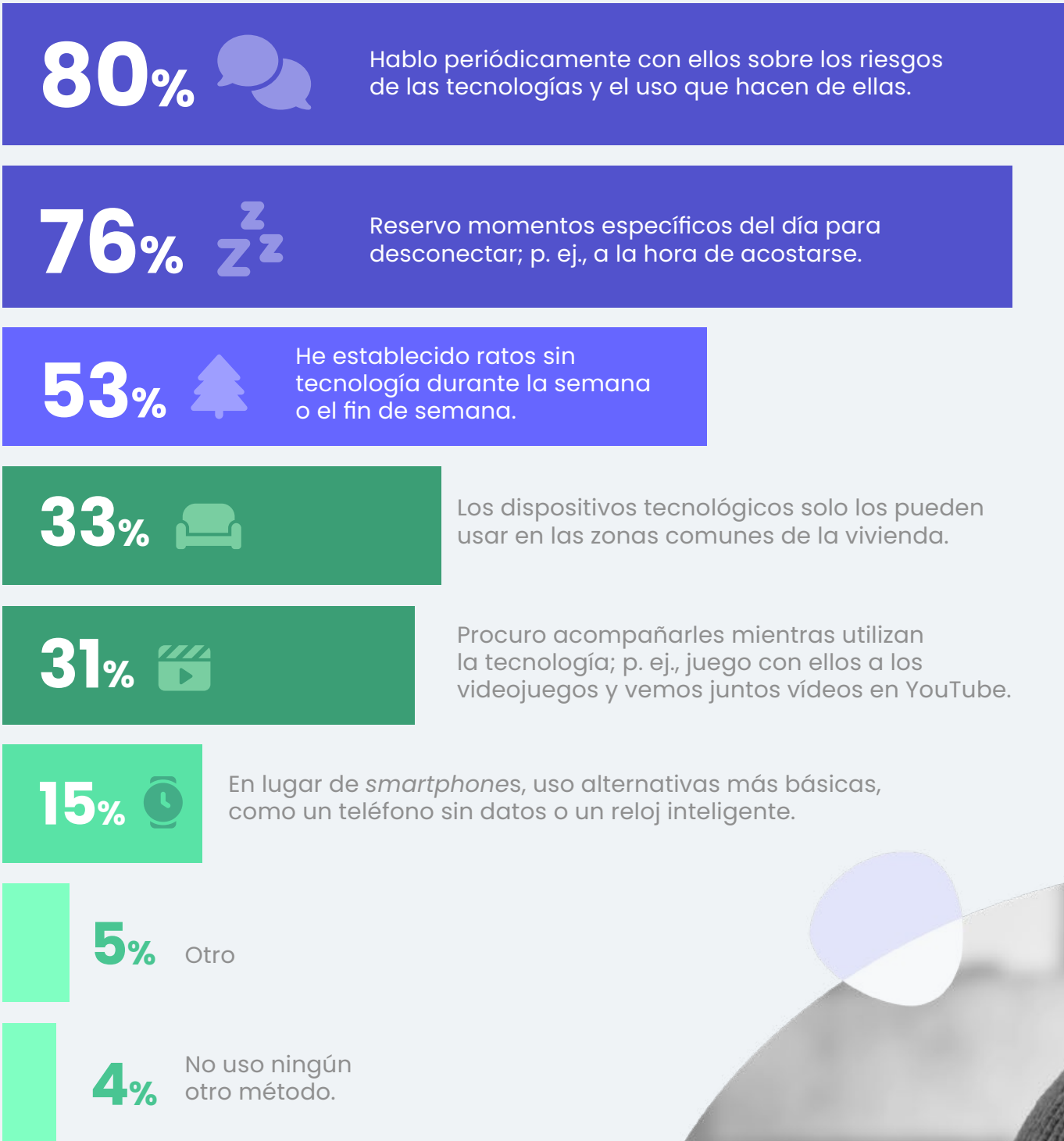


“Es difícil esperar que los niños usen [los dispositivos] de manera sensata... ¡Si hasta a los adultos nos cuesta hacerlo!”
- Adulto con 2 hijos/as, 49 años

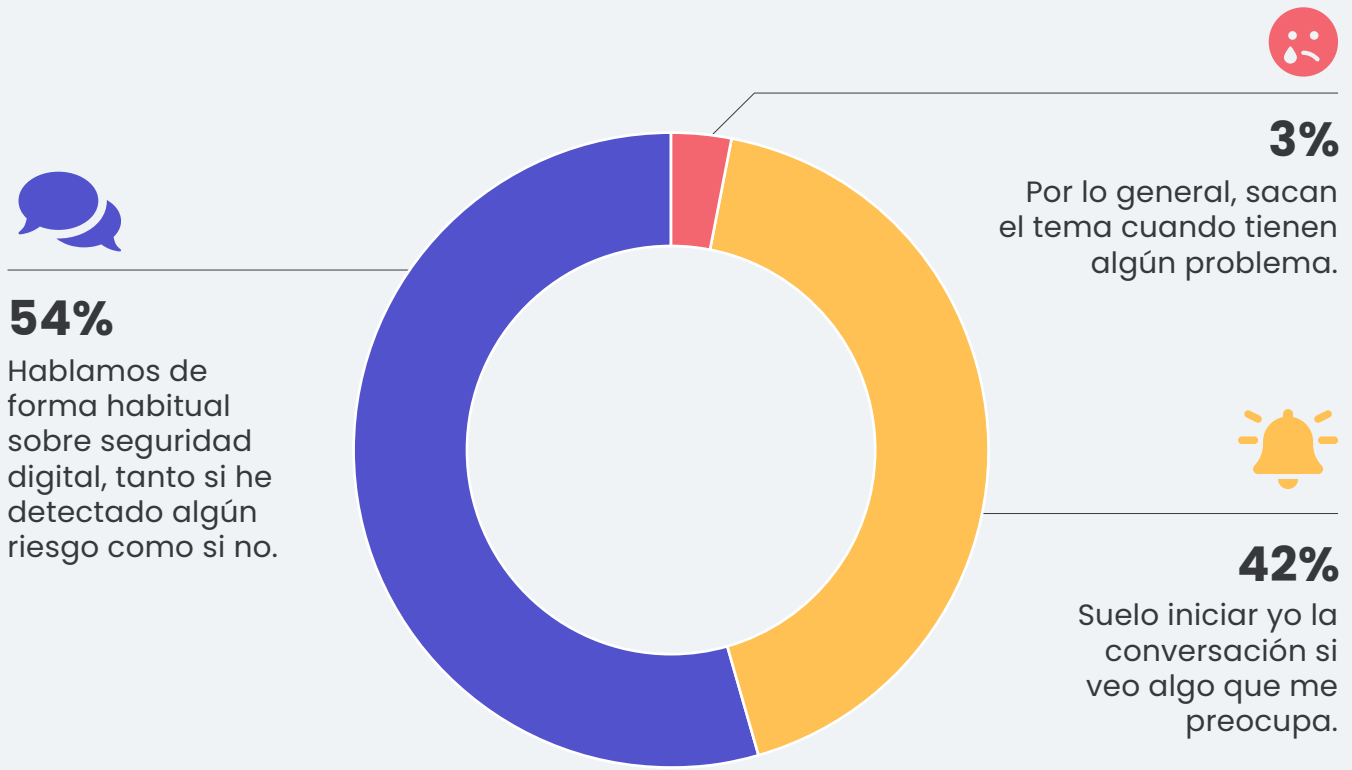
“Mi hijo de 14 años usa la tecnología de forma razonable la mayor parte del tiempo, pero no es el caso de mi hija de 16. Depende mucho del niño o niña.”
- Adulto con 2 hijos/as, 46 años



Además de las herramientas de control parental, ¿qué métodos usas para proteger la seguridad de tu hijo/a o hijos/as en sus dispositivos?



A la hora de abordar este tema con tus hijos, ¿cómo surgen las conversaciones?



Los riesgos para la seguridad de los niños y niñas son una fuente de preocupación constante cuando usan dispositivos conectados. Para mitigar esto, **un tercio de los padres (33%) opta por solo dejar usar dispositivos en las zonas comunes.** Otros padres prefieren conectarse con sus hijos, pues un 31% juega a videojuegos o ve contenido en Internet con ellos.

Comprar dispositivos más básicos, sin embargo, es una opción menos popular: **solo 1 de cada 10 padres y madres se decantan por dispositivos más rudimentarios,** como teléfonos sin datos o relojes inteligentes.

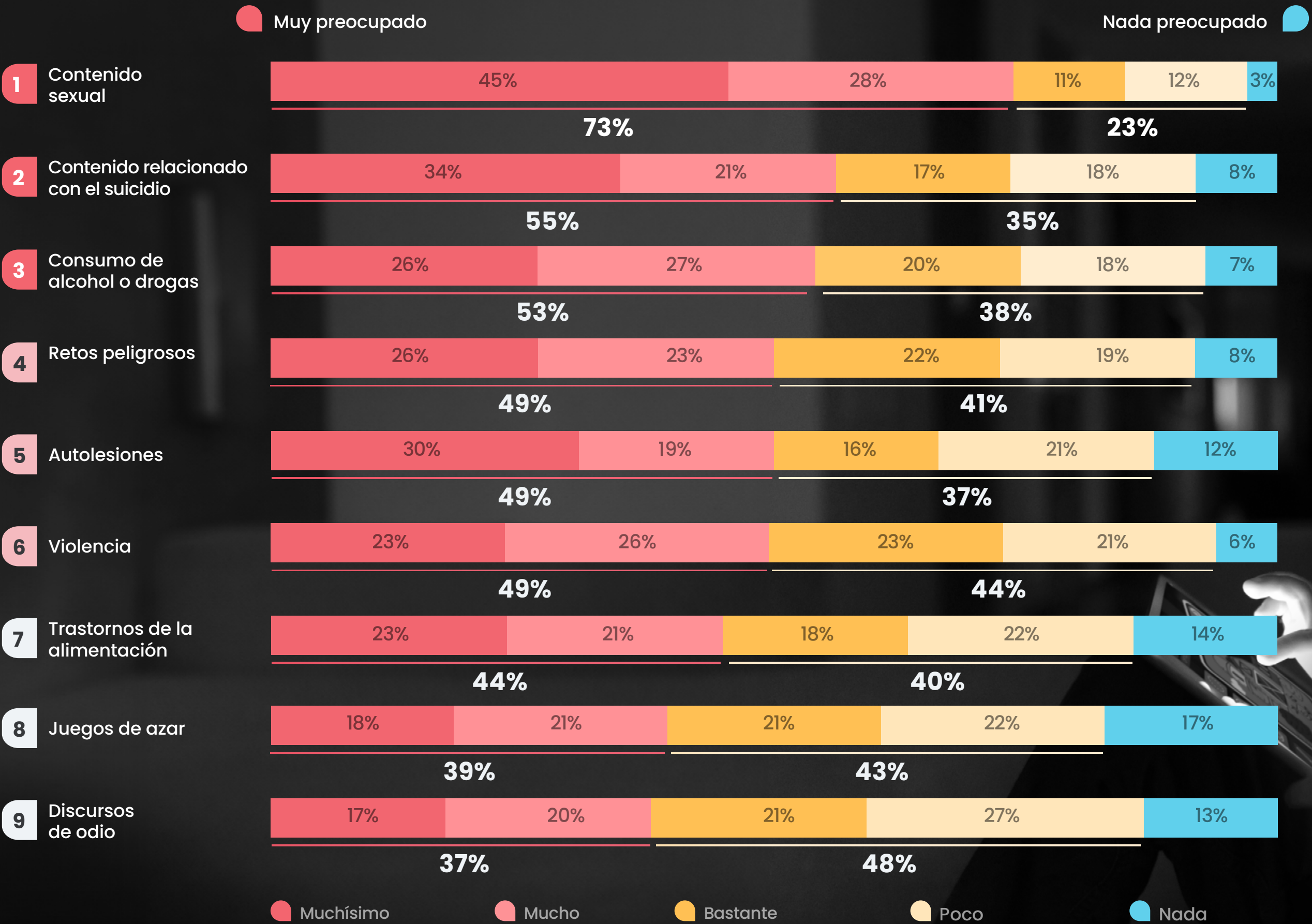
La forma más popular en que los padres y madres contribuyen al bienestar digital de sus hijos e hijas a través de la comunicación: **el 80% de ellos habla con frecuencia sobre el uso de la tecnología y los riesgos que conlleva.** Pero, ¿cómo se aborda el tema?

Algo más de la mitad de las familias muestran iniciativa a la hora de abordar los riesgos a los que se enfrentan sus hijos a medida que aumenta el uso de dispositivos. **El 54% habla de forma habitual con sus hijos sobre el uso seguro de los dispositivos conectados a Internet sin necesidad de haber visto nada preocupante,** mientras que dos de cada cinco padres y madres abordan el tema cuando descubren algo que hace saltar las alarmas.



Evaluación de riesgos

Quando tomaste la decisión de supervisar los dispositivos de tus hijos, ¿cuánto te preocupaba que pudieran acceder a los siguientes tipos de contenido? Clasificación: de más a menos preocupado



Aunque las familias sean conscientes de los riesgos, es complicado preparar a los niños y niñas para los peligros que se pueden encontrar mientras están conectados. Algunos de estos peligros motivan a los padres y madres a proteger los dispositivos de sus hijos más que otros.

Al recordar en qué momento decidieron supervisar los dispositivos de sus hijos o hijas, las familias clasificaron de «nada» a «muchísimo» cómo de preocupados estaban sobre el contenido al que podrían estar expuestos. Para la gran mayoría, el contenido de índole sexual fue el principal motivador a la hora de dar el paso de supervisar los dispositivos de sus hijos e hijas, ya que un 73% de las personas encuestadas aseguró que le preocupaba «mucho» o «muchísimo» que vieran contenido de carácter sexual.

Las preocupaciones sobre la salud mental también influyen en las decisiones de las familias: el 55% aseguran estar «muy preocupadas» o «extremadamente preocupadas» por la posible exposición a contenidos relacionados con el suicidio, mientras que casi la mitad (el 49%) presenta el mismo nivel de preocupación por los contenidos sobre autolesiones. La exposición a actividades ilegales, como el consumo de alcohol o drogas, también está entre los motivos por los que los padres y madres decidieron supervisar la actividad de los dispositivos de sus hijos e hijas, además de la posibilidad de que vieran algunos de los retos peligrosos que circulan por las redes sociales y que suelen fomentar comportamientos ilegales o controvertidos.



La era del 'smartphone'

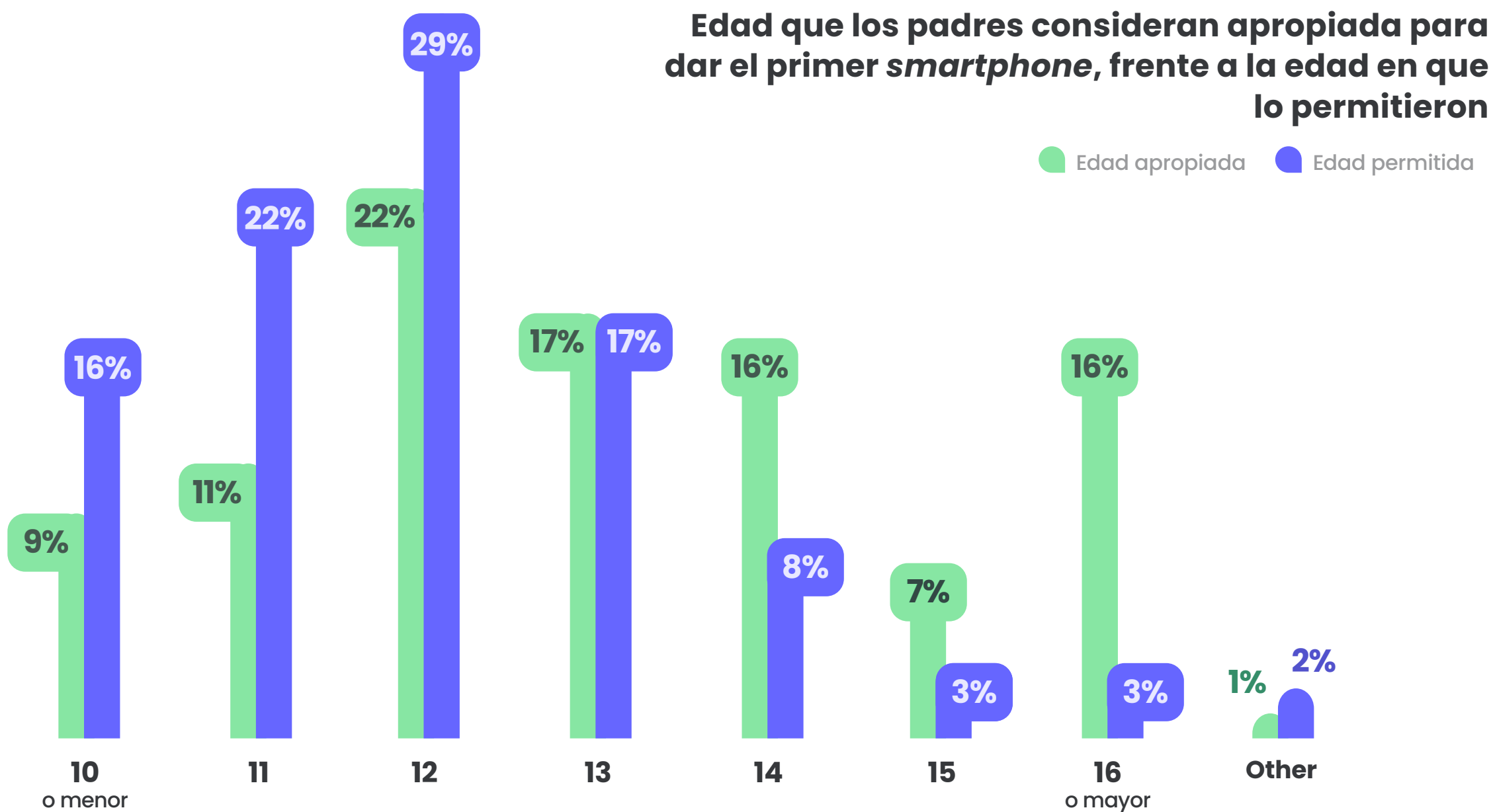
Aunque el uso de casi cualquier dispositivo conectado a internet conlleva ciertos riesgos, **hay uno que las familias supervisan más que cualquier otro: el móvil.** Cada vez más padres y madres usan el teléfono para estar en contacto con sus hijos cuando están en clase, en actividades extraescolares o con sus amigos y amigas, pero esto también significa que pueden exponerse a esas amenazas en cualquier momento.

En muchos países, **la edad promedio a la que los menores reciben su primer teléfono móvil coincide con el comienzo de la educación secundaria.** En esta etapa tan importante, los preadolescentes suelen empezar a tener más libertad, lo cual también trae una serie de nuevos riesgos de los que los adultos los deben proteger. Y es que haber crecido físicamente no siempre va de la mano con estar a la altura de lo que la sociedad espera de uno o una adolescente.

La mayoría de las familias están de acuerdo en que un menor está listo para recibir su primer teléfono móvil en la adolescencia. El 22% de los padres y madres cree que 12 años es una edad adecuada para que sus hijos o hijas tengan teléfono propio. Las opiniones respecto

a la edad se dividen de la siguiente manera: el 17% considera que los 13 es la mejor edad para darles un móvil, mientras que el 16% piensa que debería ser a los 14. **Uno de cada diez defiende que no deberían tener *smartphone* hasta los 16, mientras que un número similar de familias considera que con 11 años ya tienen un nivel de madurez suficiente para tener móvil propio.** Sin embargo, la edad a la que las familias consideran que es adecuado que sus hijos tengan móvil no siempre coincide con la edad a la que se lo dan.

A pesar de que solo al 9% le parece razonable que los menores de 10 años tengan *smartphone*, el **16% dejó que sus hijos o hijas tuvieran uno a esa edad o antes.** En el extremo opuesto, aunque el 16% de los padres y madres piensa que lo más adecuado es a partir de los 16, solo el 3% ha aplicado esa regla. En general, la mayoría de las familias está de acuerdo en que 12 años es la edad ideal para tener un teléfono móvil y también es la edad a la que suelen darles su primer *smartphone* a sus hijos e hijas.



“ Considero que hay que darle móvil a un o una menor cuando lo necesite por seguridad. No hace falta que sea *smartphone*, pero es lo que les daré porque así no hay que tener tantos dispositivos y podemos instalar aplicaciones que nos ayuden a protegerlos.”

- Adulto con 4 hijos/as, 40 años

“ Nuestro hijo fue el último (o al menos uno de los últimos dos o tres) en tener móvil, con 12 años. Se metían con él por eso y su relación con nosotros se resintió. Aun así, nos hubiera gustado esperar más tiempo, ya que no es capaz de autorregularse y por cómo le afecta emocionalmente el uso del dispositivo.”

- Adulto con 3 hijos/as, 47 años



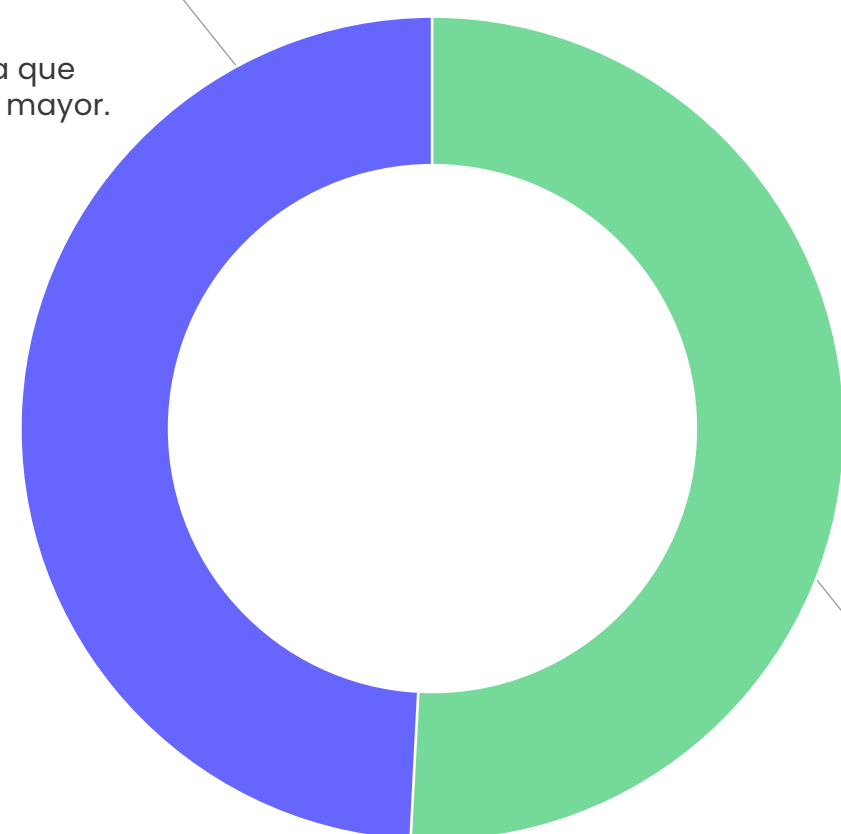
Ante la pregunta de a qué edad le compraron a sus hijos o hijas su primer teléfono, muchas familias mencionaron la presión social y lo difícil que es resistirse a la creciente tendencia de darles un móvil a una edad temprana. Sin embargo, muchos padres y madres aseguran que, en retrospectiva, hubieran hecho las cosas de otra manera: **casi la mitad de ellos (el 49%) hubiese dado a sus hijos o hijas el primer móvil a otra edad**; casi todos, más tarde. Algo más de la mitad de las familias se mantuvo firme en su decisión: **el 51% considera que tomó la decisión correcta y que dio a sus hijos o hijas su primer teléfono a una edad adecuada.**

Al explicar el porqué de su cambio de postura, las respuestas más comunes de los adultos mencionaron los problemas como la adicción, la falta de madurez para usar el dispositivo de forma responsable, el tiempo excesivo frente a las pantallas, la exposición a contenido inapropiado, el impacto sobre la salud mental y el comportamiento, las presiones por parte de compañeros y la creencia de que **los niños o niñas deberían ser algo mayores antes de exponerse a los riesgos y distracciones de los teléfonos móviles.**

En retrospectiva, ¿cambiarías la edad a la que le o les diste su primer *smartphone*?

49%

Esperaría a que fuese algo mayor.



51%

Creo que lo hice a una edad adecuada.

“ Por un lado, habría esperado hasta que fueran más maduros, pero por otro, cuando son más pequeños — si usas herramientas de control parental— te hacen caso y puedes guiarlos antes de que lleguen a una edad en la que escuchan más a sus amigos.”

– Adulto con 2 hijos/as, 43 años

“ Esperaría a que fueran algo mayores para darles tiempo a madurar un poco más y tener más experiencia en tomar decisiones y establecer límites. Tienen que conocerse bien, lo cual no sucede a la misma edad para todos los niños o niñas.”

– Adulto con 2 hijos/as, 42 años



“ Mi hijo tenía 12 años y creo que fue una buena edad. Mi hija tenía 7 años y era demasiado pequeña. Ahora tiene 12 y ya ha estado expuesta a las tendencias que hay en Internet. Ahora tiene una percepción negativa sobre algunos aspectos de sí misma y del mundo.”

- Adulto con 2 hijos/as, 48 años

“ Como no quieres que se queden aislados en su grupo de amigos, es difícil negarse a darles un móvil.”

- Adulto con 2 hijos/as, 40 años

La decisión de comprar un teléfono móvil a los niños y niñas no es algo que las familias se tomen a la ligera. **La tecnología avanzada influye en las dinámicas familiares de muchas maneras**, sobre todo cuando los dispositivos sirven de ventana al mundo adulto, con contenido sin filtrar, un Internet sin regular y multitud de aplicaciones y herramientas que se pueden descargar, usarse un día y borrarse fácilmente.

Con el tiempo, la bola de nieve se va haciendo más grande y resulta imposible revisar todo el contenido al que acceden nuestros menores, lo que implica que se puedan ver expuestos a diferentes peligros en algunas aplicaciones. En los últimos años, un tipo de aplicación ha destacado especialmente por sus riesgos potenciales: las redes sociales. Estas han cambiado mucho desde sus inicios. Antes, se usaban para compartir fotos saliendo de fiesta o para compartir tonterías con nuestros seres queridos. Ahora, son una plataforma desde la que nuestras opiniones pueden llegar a casi cualquier persona, para bien y para mal.



El experimento social

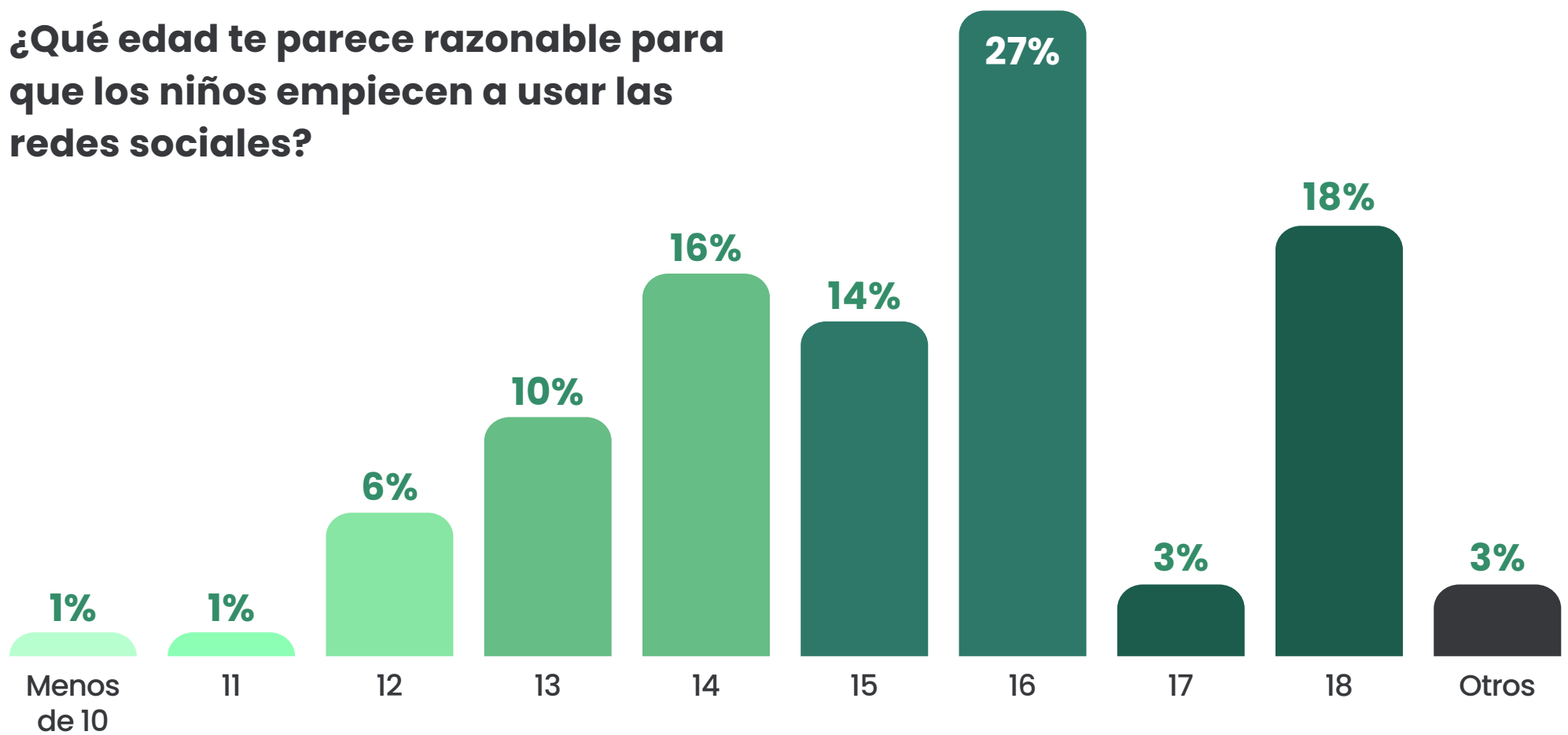
Gracias a las redes sociales, podemos compartir información y conocimientos de manera creativa y entretenida, para estar al tanto de lo que sucede en casi cualquier rincón del planeta. Pero, ¿a qué precio? Los perfiles en los que se muestra una versión perfecta de la realidad hacen que nos comparemos con los demás, las diferencias de opinión tienden a acalorarse rápidamente y la pantalla puede distorsionar cómo percibimos el mundo en el que vivimos. Por estas y muchas otras razones,

están cambiando las tendencias en todo el mundo, ya que cada vez es más habitual que se pida restringir el acceso de los y las menores a las redes sociales.

Cuando se les preguntó a las familias a qué edad consideraban adecuado que los niños y niñas empezaran a usar las redes sociales, la mayoría opinó que debería ser hacia el final de la adolescencia. **El 27% de los padres cree que los 16 años es la mejor edad para comenzar**

a usar las redes sociales, mientras que otro porcentaje importante opina que conviene esperar hasta la mayoría de edad: **el 18% considera que a los 18 años es el momento más adecuado para que se empiecen a usar estas plataformas.**

¿Qué edad te parece razonable para que los niños empiecen a usar las redes sociales?



“ La edad a la que es adecuado usar las redes sociales depende de cada niño o niña; limitar su uso es una buena forma de ayudarles a aprender a ser responsables. A mi hijo de 14 años le dejamos usar (con muchas restricciones) un par de plataformas. De su comportamiento dependerá que le dejemos usar otras aplicaciones.”

- Adulto con 1 hijo/a, 57 años

“ He visto de primera mano lo adictivas que pueden ser las redes sociales al principio, por esa necesidad de conectar con los demás. Es una batalla constante que es más fácil de retrasar hasta que sean algo mayores.”

- Adulto con 3 hijos/as, 50 años

Los esenciales para la vuelta al cole

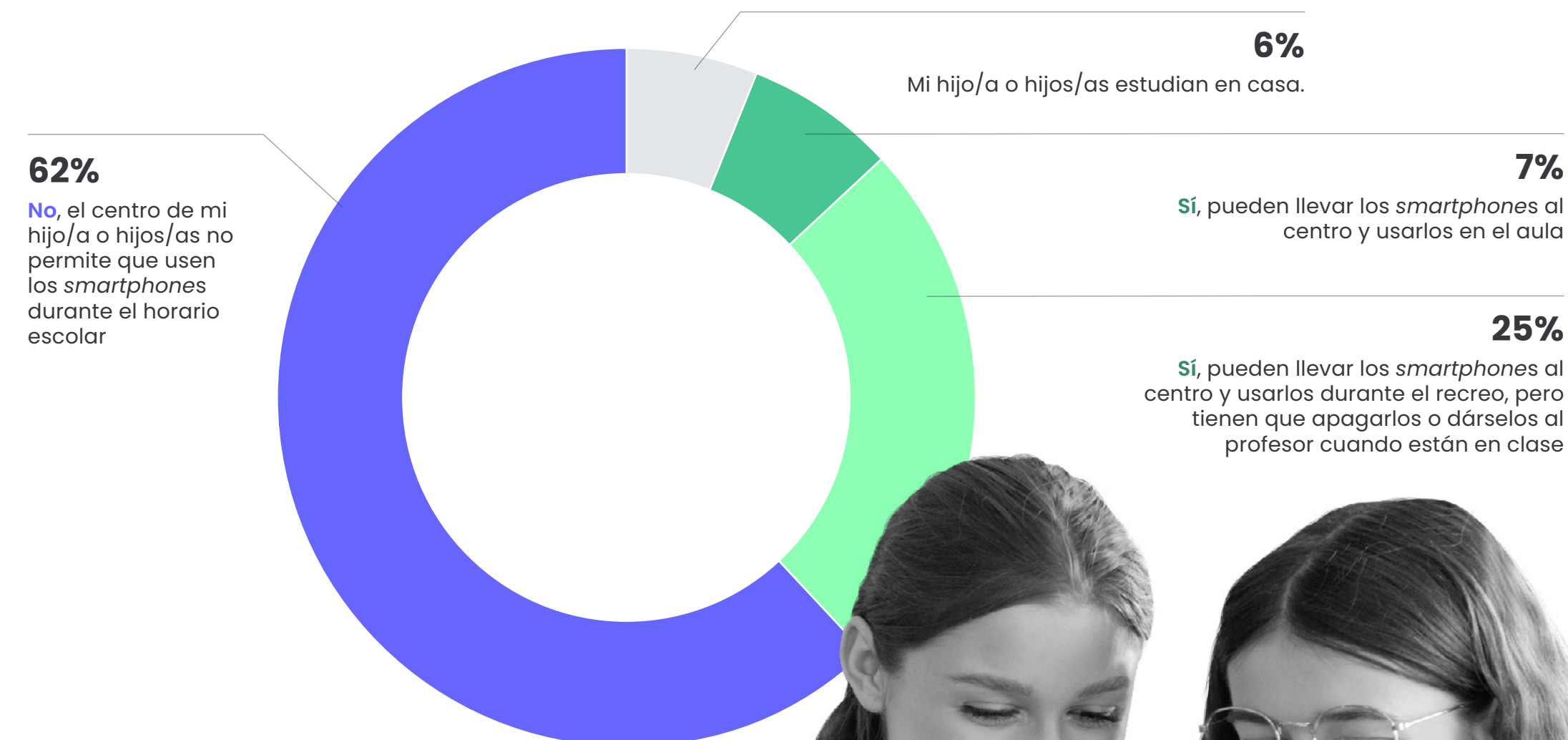
La tentación de estar conectados y ver qué se está publicando en todo momento puede ser difícil de resistir tanto para niños como para adultos. Un adolescente promedio recibe más de [200 notificaciones de aplicaciones](#) cada día; una cuarta parte de ellas en horario escolar.

Como pueden suponer una gran distracción, los centros educativos están estableciendo normas para limitar el uso de teléfonos móviles, así como sobre el empleo de dispositivos escolares en el aula. **El 62% de las familias afirmó que el centro educativo de su hijo o hija no permite el uso de móviles en horario escolar**, mientras que un 25% asegura que se pueden

llevar móviles al centro y usarlos durante los recreos, pero deben apagarse o entregarse al personal docente durante las clases. En total, menos del 10% de los niños y niñas puede llevar el móvil a su centro educativo y usarlo en clase. Esto quiere decir que, aunque el uso del *smartphone* pueda ser causa de conflicto en casa, todavía pueden concentrarse y estar libres de distracciones durante el horario escolar.

Y no son solo los teléfonos los que están provocando este revuelo: **los dispositivos de los centros educativos y su papel en la educación moderna también se han convertido en un**

¿El centro educativo de tu hijo/a o hijos/as permite el uso de *smartphones*?

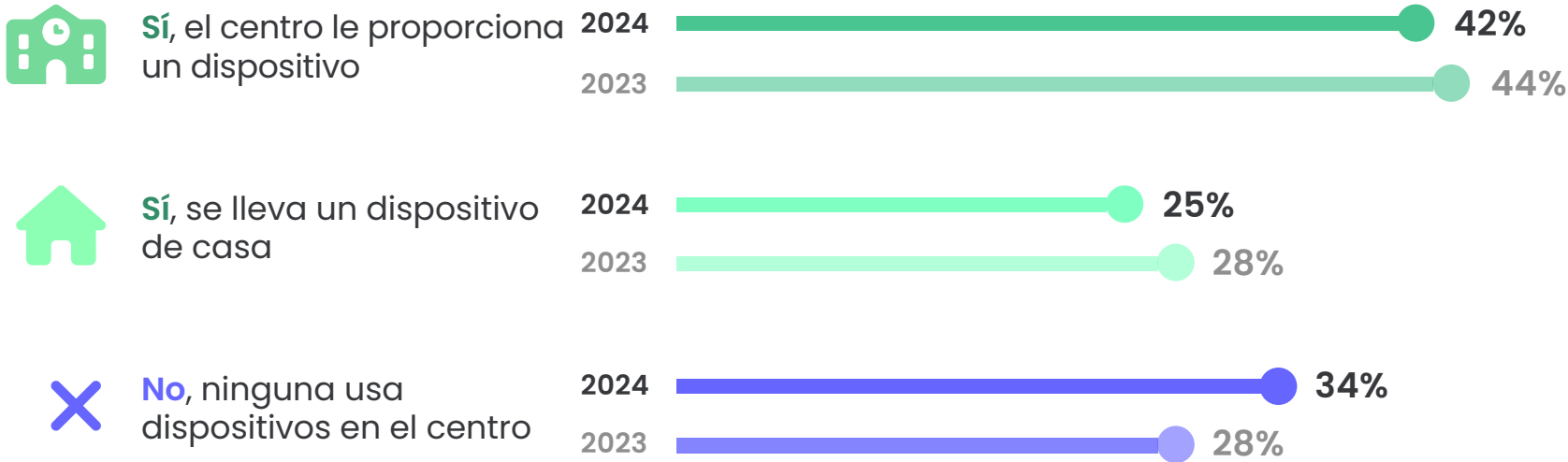
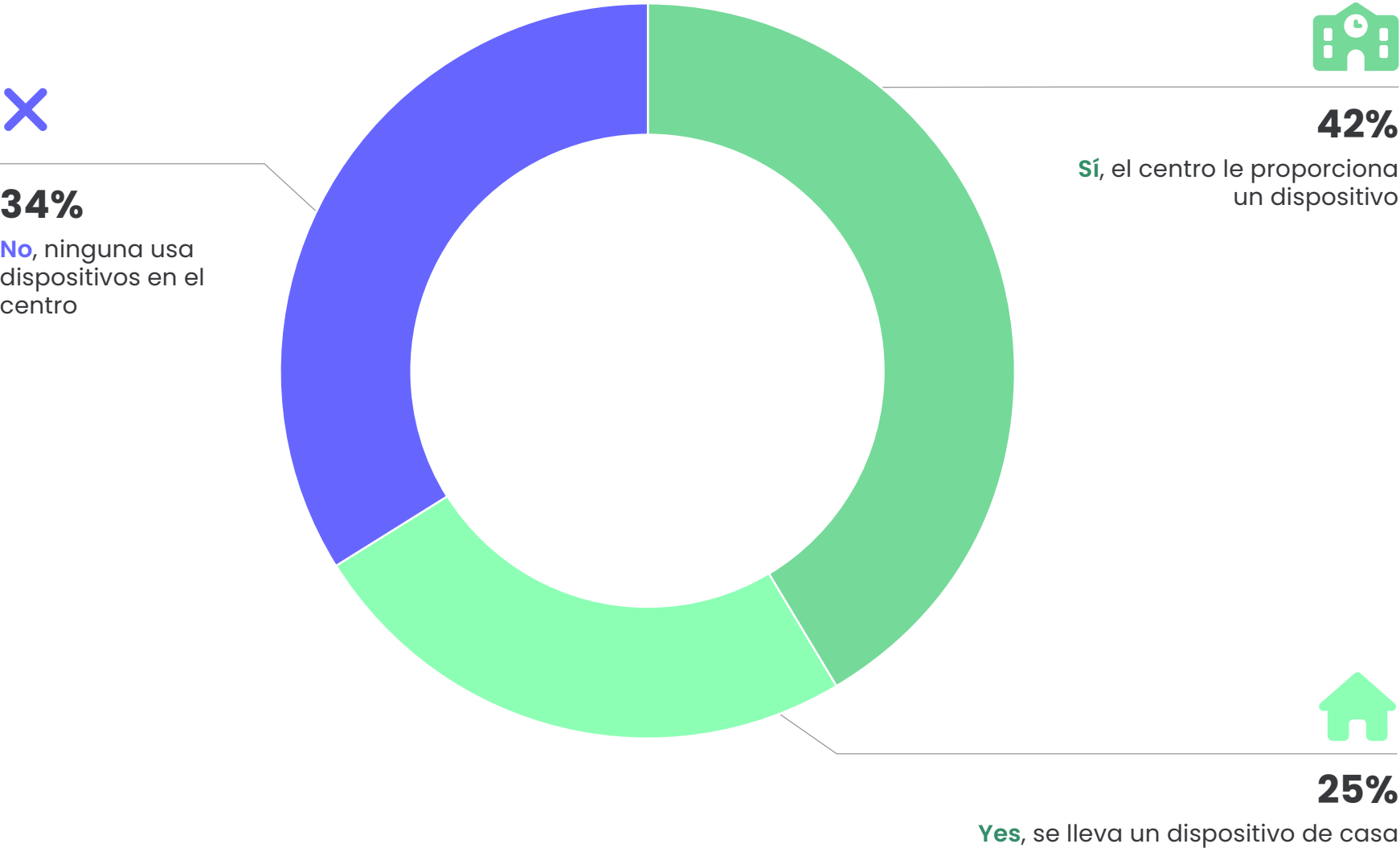


“Con el mediano y la pequeña, tengo claro que no les compraré un móvil hasta mucho después. También espero que la sociedad se conciencie más sobre los riesgos a los que se exponen los y las menores, para que las familias no tengan que enfrentarse solas a las grandes tecnológicas.”

- Adulto con 3 hijos/as, 47 años



¿Alguno de tus hijos tiene que utilizar un dispositivo en su centro educativo?



punto de debate. Mientras muchos los ven como una herramienta indispensable en el aula que permite que los niños y niñas aprendan con la ayuda de la tecnología, otros se fijan en el otro lado. En países como [Suecia](#) o [Tailandia](#), se han propuesto medidas para controlar el acceso del alumnado a los dispositivos y promover hábitos más saludables dentro y fuera del aula.

En comparación con nuestro estudio del año pasado, el uso de dispositivos en clase ha disminuido: **el 34% de las familias que utilizan herramientas de control parental indicó que sus hijos no emplean dispositivos en la escuela**, lo cual representa un aumento desde el 28%.

El 67% de los niños y niñas utiliza un dispositivo escolar, ya sea traído de casa («BYOD», por sus siglas en inglés, o «trae tu propio dispositivo», un sistema popular en EE. UU. y Australia) o proporcionado por la propia escuela. En comparación con el 72% de 2023, observamos una disminución moderada de cinco puntos porcentuales; **es demasiado pronto para saber si esta tendencia apunta a una reducción del uso de dispositivos en los entornos educativos o no.**

Los dispositivos pueden contribuir al crecimiento y aprendizaje de los y las menores en el entorno académico, pero también representan una fuente de preocupación más para las familias. **Ahora que dos de cada tres menores usa un dispositivo en el entorno académico**, algunos centros educativos están explorando maneras de asegurar que las medidas de seguridad en el aula vayan en la misma línea que las que aplican las familias en casa.

¿Cómo funcionan las herramientas de control parental en los dispositivos escolares? Algunas funciones de seguridad permiten a las familias aplicar restricciones cuando estos dispositivos se usan en el hogar, a través del bloqueo de aplicaciones, límites de tiempo de pantalla y filtros web. Otras, permiten bloquear dispositivos o pausar el acceso a Internet, para que así se cumplan las normas de cada hogar y los menores puedan descansar de verdad. Sin embargo, **solo el 29% de los centros en los que se usa un dispositivo permite a las familias supervisar la actividad de esta manera en el hogar**, lo que indica que aún queda camino por recorrer para optimizar la colaboración entre el entorno doméstico y académico en lo que a acceso digital se refiere.



¿Los dispositivos del centro educativo de tu hijo/a o hijos/as cuentan con alguna función de supervisión parental?

No, el centro es el único que gestiona el uso del dispositivo.

71%

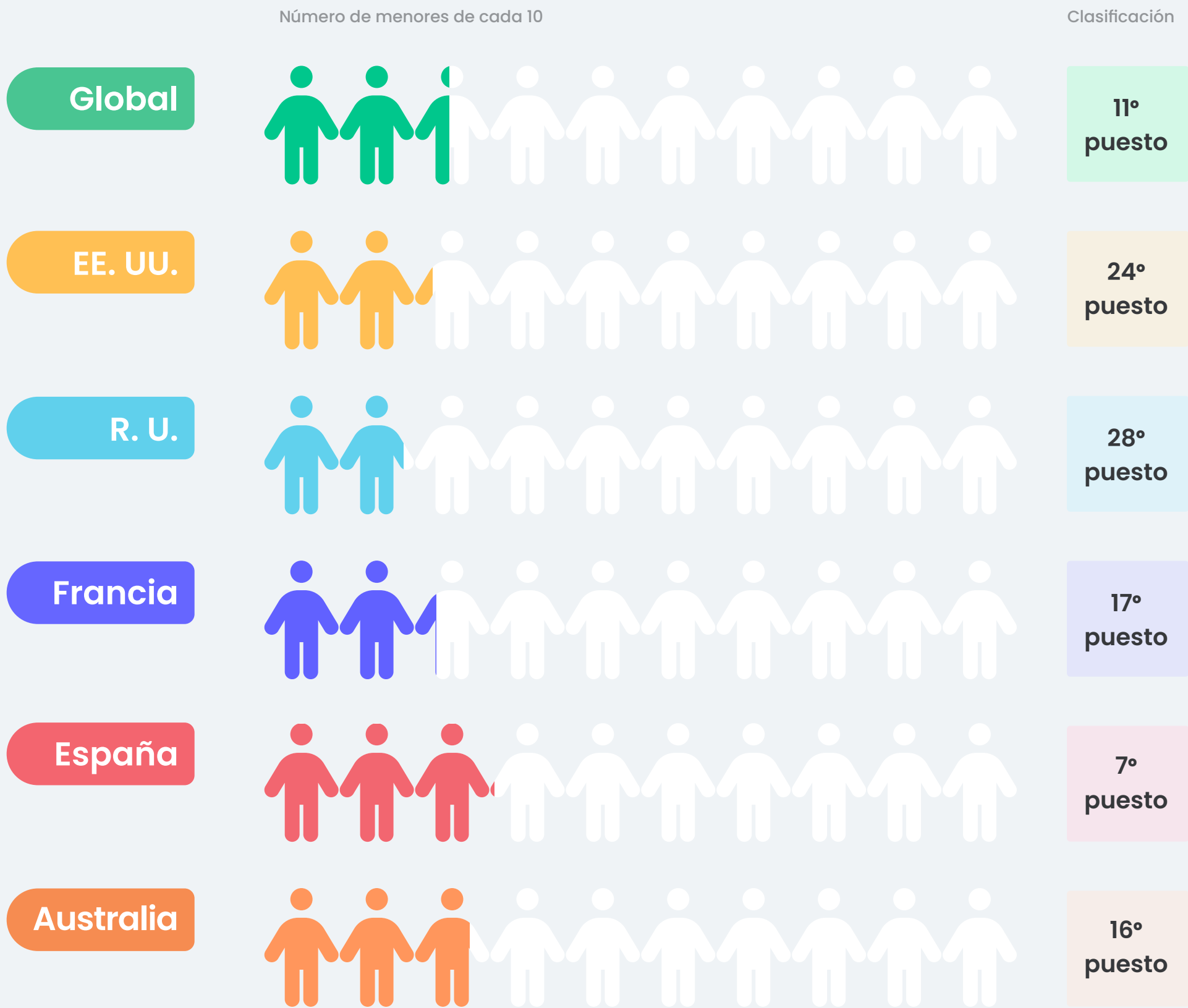
29%

Sí, el dispositivo del centro cuenta con funciones de control parental que puedo usar cuando mis hijos no están en clase.



Uso de OpenAI durante 2024

Clasificación global de OpenAI.com en relación con el número de menores de entre 4 y 18 años que accedieron al sitio durante el año



La IA en 2024: más allá del entusiasmo inicial

Gracias, en gran medida, al auge de ChatGPT, 2023 fue el gran año de la IA generativa, ya que personas de todo tipo empezaron a experimentar con esta tecnología novedosa. Aunque la expectación inicial se enfrió un poco en 2024, la IA siguió avanzando e integrándose en las aplicaciones y plataformas que usamos a diario. Por ejemplo, Google empezó a implementar sus «AI Overviews» o, lo que es lo mismo, resúmenes generados por IA que filtran información de varias fuentes y prometen revolucionar la forma en que hacemos búsquedas.

Para saber más sobre cómo usan los menores la IA en un entorno en constante cambio y en el que esta tecnología está más integrada en nuestro día a día, analizamos su acceso a la página de OpenAI, una de las empresas más conocidas del sector. Nuestro análisis de 2024 sobre el uso de dispositivos por parte de los niños y niñas reveló que **OpenAI.com, la página en la que se aloja el *chatbot* de IA generativa ChatGPT, se convirtió en la undécima página más visitada por menores de todo el mundo.** ChatGPT fue especialmente popular en España, donde OpenAI.com ocupó el séptimo puesto

en la clasificación de sitios más visitados por los niños y niñas.

El interés de los menores por la IA no solo crece, sino que se va más allá de la perspectiva informativa y neutral de ChatGPT, pues les atraen las interacciones más «humanas» que ofrecen las plataformas de *chatbots* personalizados, como Character.AI, uno de *chatbots* de IA más populares de 2024. Aunque estas interacciones se produzcan con la IA y no con otros usuarios humanos, sigue habiendo riesgos de seguridad de los que las familias deben estar pendientes. La conversación en tiempo real, casi natural, puede resultar entretenida y ofrecer una sensación de conexión, pero no es real. Estos vínculos emocionales, aunque artificiales, son muy atractivos para los más jóvenes y plantean nuevos desafíos digitales que los niños y niñas, adolescentes y sus familias deben enfrentar juntos.

No cabe duda de que la IA representa un cambio radical y un gran avance en la forma en que usamos la tecnología; su adopción a gran escala tendrá un impacto significativo en nuestras vidas. Sin embargo, aunque sus beneficios resulten impresionantes, la IA también tiene un lado oscuro que debemos analizar en detalle y para el que debemos prepararnos, especialmente en lo relativo a la infancia.

“ Empecé a usar los controles parentales por lo frecuentes que son la pornografía y otros contenidos inapropiados en Internet, además de porque la desinformación, la inteligencia artificial y las noticias falsas se han vuelto muy comunes y difíciles de identificar.”

- Adulto con 2 hijos/as, 35 años

El futuro digital

Reducir el uso de dispositivos en un mundo completamente digital es una tarea monumental. Con opiniones que varían mucho entre familias, educadores y expertos, **establecer el nivel de exposición a la tecnología que es adecuado es un desafío para todos**. Pretender prescindir por completo del uso de dispositivos no solo es poco realista, sino que también priva a los niños y niñas de los numerosos beneficios que ofrece la tecnología.

Es evidente que las familias ven las dos caras de la moneda y, al pedir un cambio, lo que quieren es un Internet que impulse —en lugar de perjudicar— a los menores y dispositivos adecuados para ellos que garanticen su segu-

ridad mientras los preparan para formar parte de la sociedad actual.

El uso adecuado de la tecnología a cada edad implica **dar acceso a los niños y niñas a plataformas y aplicaciones que se ajusten a su etapa de desarrollo**, en lugar de darles libertad total desde que tienen un dispositivo en las manos. En el siguiente apartado, analizamos las aplicaciones más populares entre los niños y niñas en 2024, para entender a qué dedican su tiempo en línea, los riesgos de cada tipo de aplicación y para compartir trucos que ayuden a las familias a crear entornos seguros para la próxima generación de navegantes digitales.

“El *smartphone* y, en general, la tecnología digital, son una bendición por cuanto multiplican nuestras posibilidades de acceder al conocimiento y, por ello, usarlo en beneficio propio. Sin embargo, eso conlleva una responsabilidad que no está desarrollada hasta alcanzar cierta edad, y obviamente, varía en cada niño.”

– Adulto con un hijo/a, 60 años

“Es importante que tengan noción de los riesgos y capacidad para autorregularse. Y esto es difícil de adquirir a temprana edad. No hay entendimiento claro de cómo se ve afectado el cerebro del niño con la exposición prolongada a pantallas y sobre todo con contenido que se dicta por algoritmos. Hago un paralelismo entre el tipo de dieta que alimenta el cuerpo y los contenidos que alimentan el cerebro. “Dieta” sana e inteligente o “dieta” chatarra.”

– Adulto con 2 hijos/as, 45 años

El uso de apps por parte de menores en 2024

PUNTOS CLAVE: UN AÑO EN CIFRAS

En nuestro informe anual, estudiamos el uso que hacen los niños y las niñas de las aplicaciones en sus dispositivos personales —sobre todo teléfonos inteligentes y tabletas, pero también ordenadores— en cinco categorías populares. Identificamos las aplicaciones más usadas del año y medimos cuánto tiempo captaron la atención de los menores. Estas son algunas de las conclusiones clave sobre el 2024.



4 horas

La **cantidad total de tiempo frente a las pantallas** que los niños y niñas pasaron diariamente en sus dispositivos personales fuera del horario escolar, igualando la media de 2023.



+95%

Es el tiempo adicional que pasaron los niños y niñas de EE. UU. en **YouTube**, en comparación con los españoles. Por cada hora que los y las menores de España dedicaron a YouTube, los de EE. UU. estuvieron casi dos.



2 horas

El tiempo medio diario que los niños y niñas de todo el mundo estuvieron en **TikTok**, la aplicación de redes sociales más popular. Los usuarios más activos fueron los del Reino Unido, donde esta cifra aumentó hasta las 2 horas y 12 minutos.



+25%

El incremento de tiempo que los niños y niñas de todo el mundo pasaron en **Instagram** en comparación con el año 2023; usaron la app una media de 79 minutos al día, frente a los 63 del año anterior.



31 minutos

El tiempo medio diario que los niños y niñas españoles usaron **Brawl Stars**, que superó a **Roblox** como la aplicación más popular por primera vez desde 2020.



x4

A nivel mundial, los menores pasaron 4,1 veces más tiempo chateando con amigos en Snapchat que en **WhatsApp**, la aplicación de comunicación más utilizada.



8 minutos

El tiempo promedio diario que los niños y niñas de todo el mundo pasaron mejorando sus habilidades lingüísticas en **Duolingo**.



DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Vídeo en línea



Qué nos dicen los **datos**

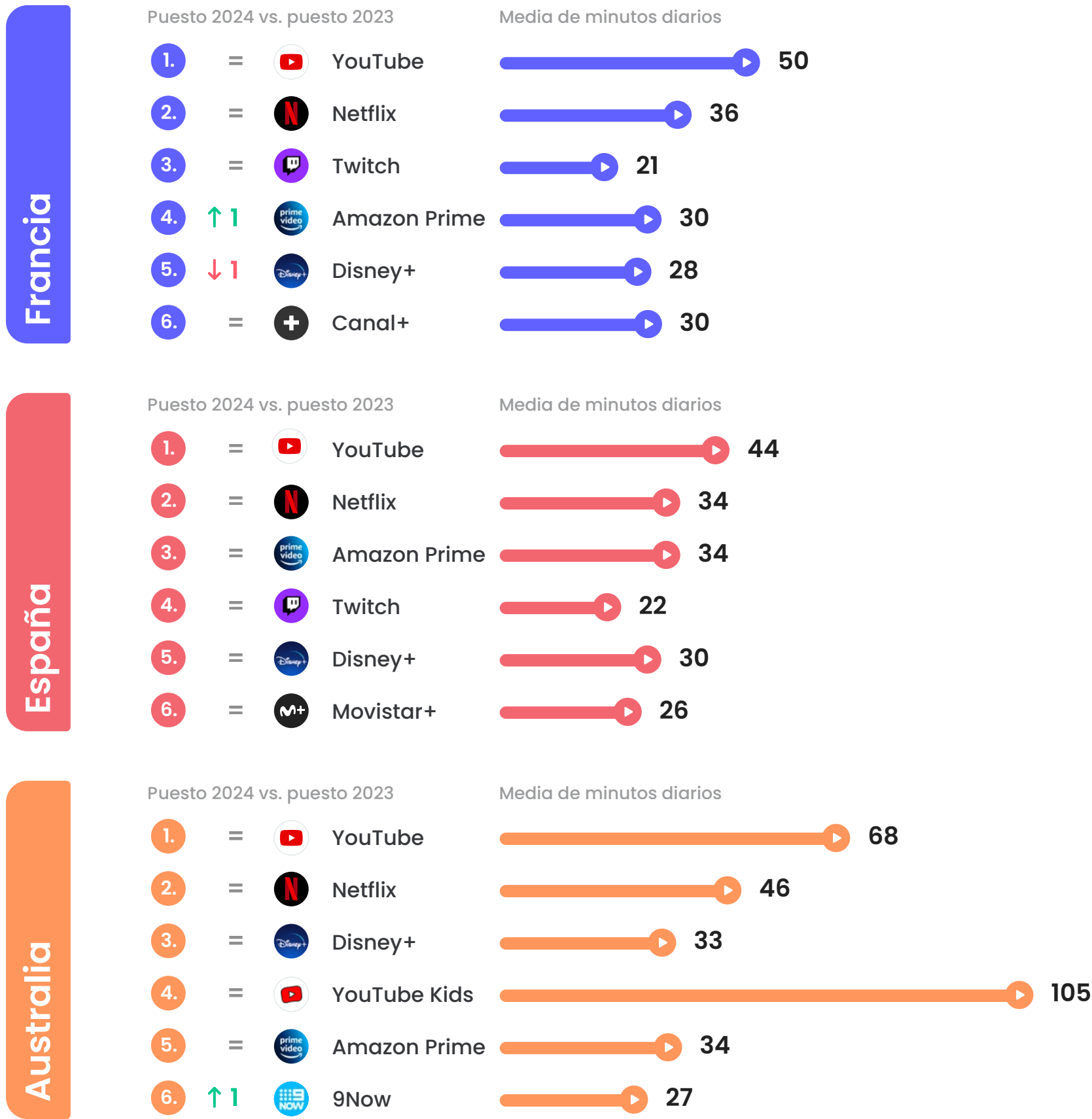
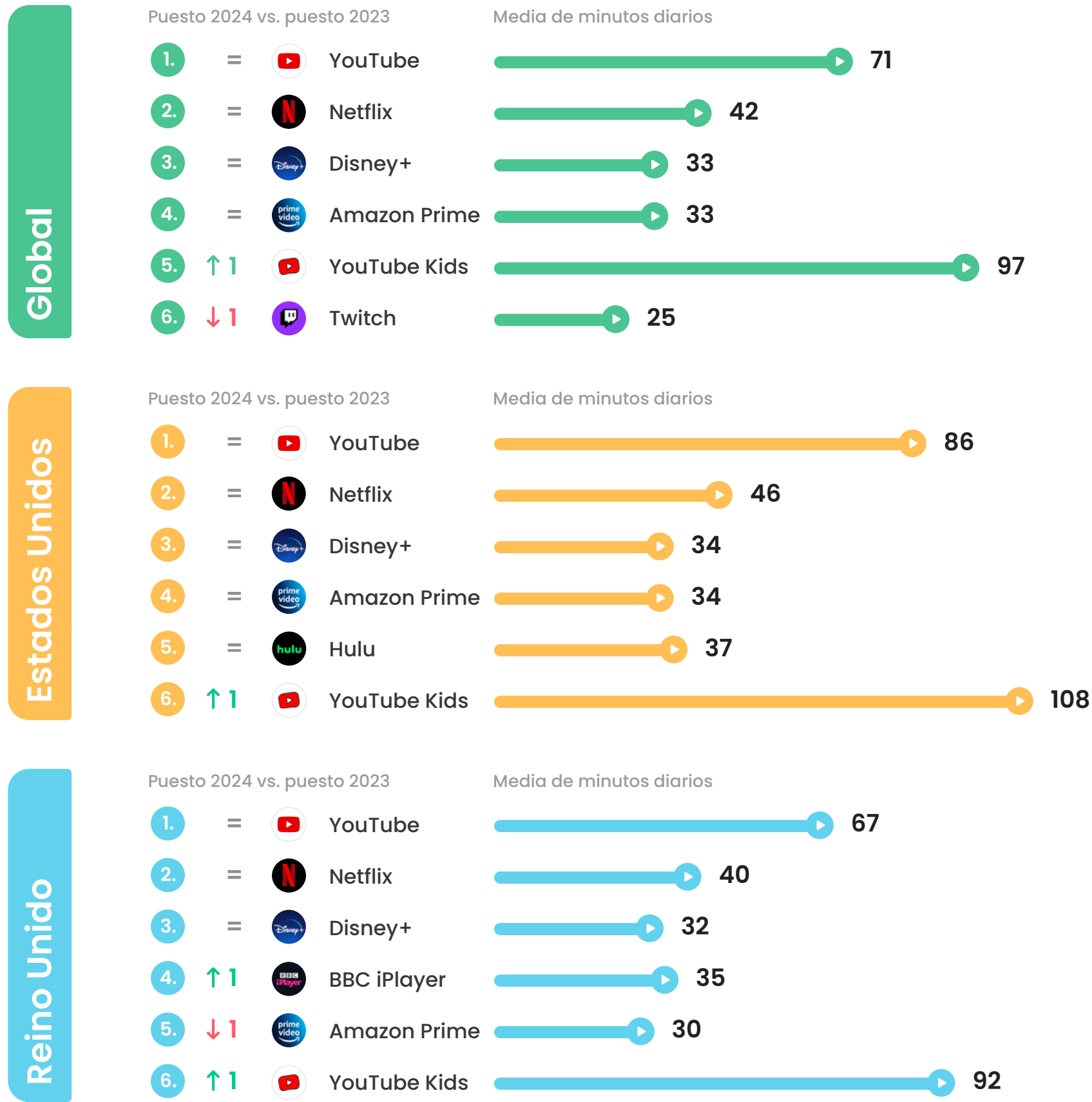
Ante la reducción en la producción, la subida de precios y el aumento de la publicidad, en 2024 se hicieron más maratones de series y películas que nunca. Netflix superó los [262 millones](#) de suscriptores, mientras que Prime Video llegó a [200 millones](#).

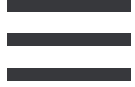
También fue un año con mucho movimiento para las plataformas de *streaming* gratuitas: YouTube rozó los [2500 millones de usuarios activos mensuales](#) y lanzó el Centro Familiar, un servicio que permite a las familias supervisar la actividad de los canales de sus hijos e hijas adolescentes. Impulsada por el éxito de TikTok e Instagram Reels, la plataforma está dando cada vez más relevancia a los vídeos de formato corto con YouTube Shorts.

A pesar de estas novedades, el tiempo que los niños y niñas dedicaron a sus plataformas de vídeo preferidas se mantuvo relativamente estable. **En 2024, los menores de todo el mundo pasaron 71 minutos en YouTube —la aplicación de vídeo en línea más popular—**, solo un minuto más que en 2023. En cuanto a los servicios de pago, los niños vieron Netflix 42 minutos al día, 4 minutos menos que el año anterior.

Aplicaciones más populares de 2024 vs. tiempo promedio de uso diario

*Clasificación del 1 al 6, de la más a la menos popular, según el porcentaje total de menores que usaron la aplicación al menos 5 minutos a lo largo del año





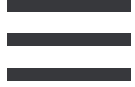
EL USO DE APLICACIONES DE VÍDEO EN LÍNEA POR PARTE DE MENORES EN 2024

Un año más, YouTube fue la aplicación de *streaming* más popular tanto a nivel global como en cada uno de los países contemplados en nuestro informe. En 2024, los niños y niñas de todo el mundo dedicaron unos 71 minutos al día a ver a sus *youtubers* favoritos; esto es solo un minuto más que en 2023, lo que indica que el ascenso constante desde los 56 minutos de 2021 podría estar estabilizándose. En los países anglófonos, YouTube se usó más que en los demás analizados: en EE. UU., Australia y el Reino Unido, los menores vieron, respectivamente, 86, 68 y 67 minutos al día, mientras que en Francia y España la cifra fue de solo 50 y 44 minutos.

La siguiente fue Netflix, que, a pesar de ser la plataforma de *streaming* de pago más popular, experimentó un descenso en el tiempo de reproducción en 2024. A nivel mundial, los niños y niñas pasaron una media de 42 minutos diarios viendo Netflix, 4 minutos menos que en 2023 y 6 menos que en su pico de 2022. En 2024, los menores de EE. UU. y Australia fueron los que más vieron Netflix, con una media de 46 minutos diarios.

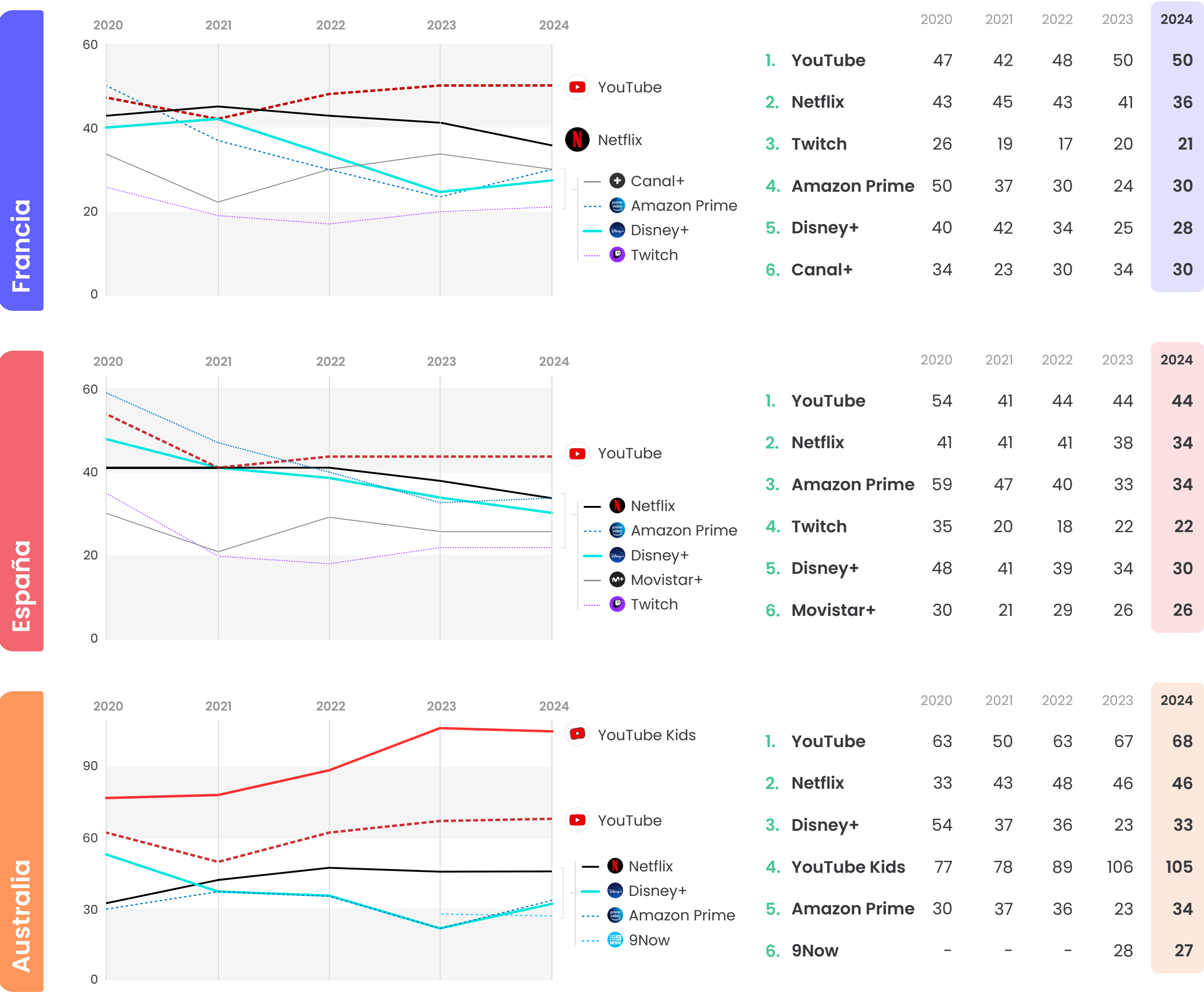
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de vídeo en línea más populares, de 2020 a 2024





Al estar dirigido a un rango de edad específico, YouTube Kids se quedó en la quinta posición en la lista de aplicaciones de vídeo más populares, pero fue la más usada por el público de menor edad. En 2024, el tiempo de uso de YouTube Kids siguió aumentando hasta alcanzar los 97 minutos diarios, solo 1 minuto más que en 2023, pero 13 más que en 2022. Los niños y niñas de EE. UU. fueron los que más tiempo pasaron reproduciendo vídeos en la aplicación, con 108 minutos diarios.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de vídeo en línea más populares, de 2020 a 2024





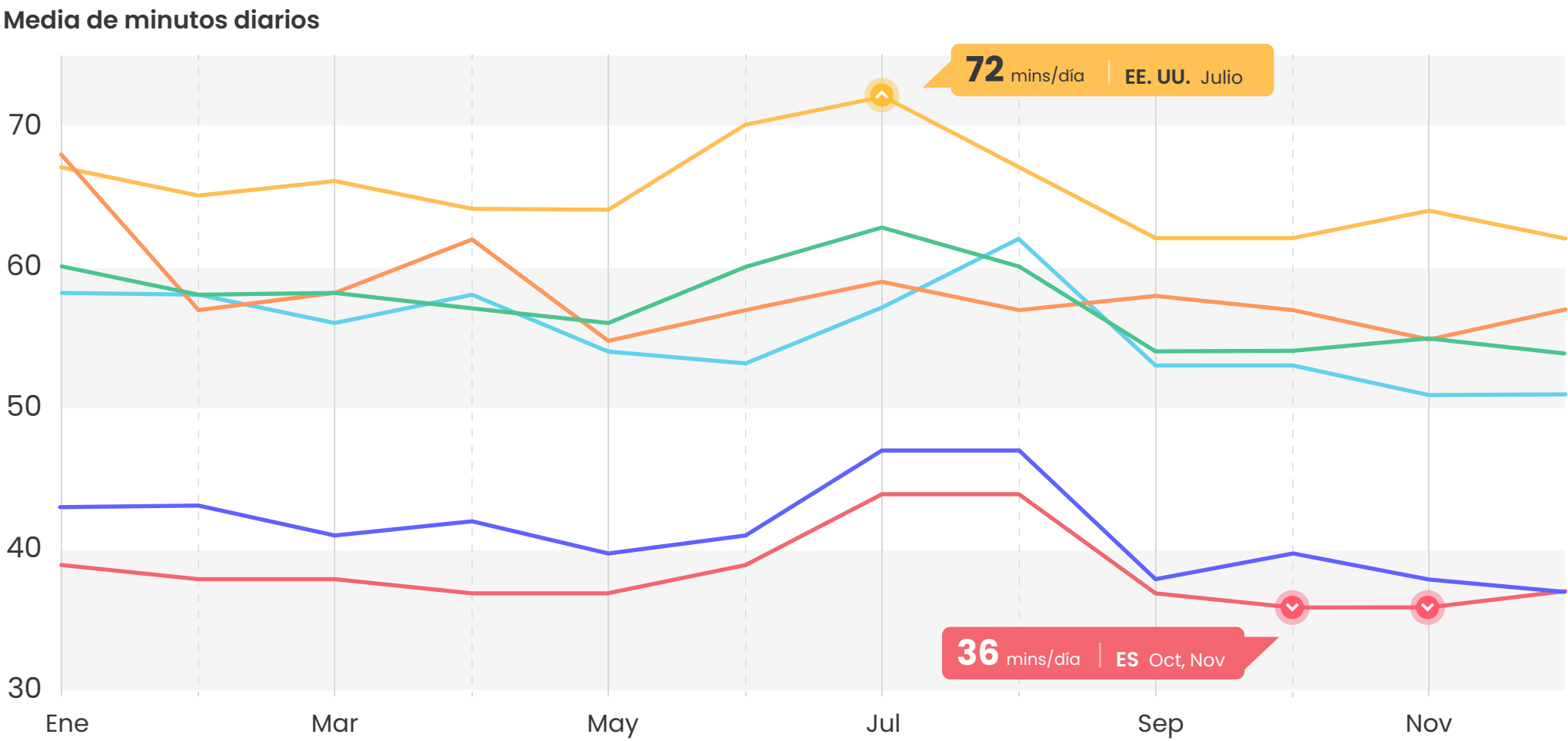
¿CUÁNTO TIEMPO PASARON LOS Y LAS MENORES VIENDO CONTENIDO POR *STREAMING* EN 2024?

El tiempo de *streaming* se mantuvo bastante constante entre 2023 y 2024. **En 2024, los niños y niñas de todo el mundo reprodujeron vídeos en línea durante 58 minutos diarios**, un minuto más que en 2023 y 13 más que en 2022. Con 66 minutos diarios de media, **los menores de EE. UU. fueron los que más tiempo dedicaron a ver vídeo online en 2024**. Les

siguieron Australia y el Reino Unido, con 58 y 56 minutos, respectivamente. Como era de esperar, se usó más en los meses de vacaciones escolares: **en enero, durante las vacaciones de verano australianas, los niños y niñas de ese país vieron 68 minutos diarios** de vídeo en línea, mientras que en EE. UU. se alcanzó un récord de 72 minutos en julio.



Tiempo promedio de uso mensual de aplicaciones de vídeo en línea



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2024 Med	2023 Med	2022 Med
Global	60	58	58	57	56	60	63	60	54	54	55	54	58	57	45
EE. UU.	67	65	66	64	64	70	72	67	62	62	64	62	66	64	49
R. U.	58	58	56	58	54	53	57	62	53	53	51	51	56	56	43
Francia	43	43	41	42	40	41	47	47	38	40	38	37	42	43	35
España	39	38	38	37	37	39	44	44	37	36	36	37	39	39	30
Australia	68	57	58	62	55	57	59	57	58	57	55	57	58	58	39

LAS PLATAFORMAS DE VÍDEO EN LÍNEA
MÁS BLOQUEADAS EN 2024

Coincidiendo con su enorme popularidad y los más de 70 minutos diarios que los niños y niñas dedican a verla, **YouTube volvió a ser la aplicación de vídeo en línea más bloqueada de 2024**, igual que en 2023. **Netflix y Disney se mantienen como la segunda y tercera aplicación más popular**, por lo que no hay cambios respecto al año anterior. Curiosamente, **Prime Video adelantó a Twitch como la cuarta aplicación más bloqueada**, probablemente debido al aumento de la popularidad global de Prime y al menor uso de Twitch. En Francia, sin embargo, los padres y madres optaron por bloquear más Twitch que Prime Video y Disney+.

Plataformas de vídeo más bloqueadas (% de padres)



“ Nuestra hija de 14 años entraba en YouTube y en páginas web cuando estaba en clase o haciendo los deberes. Era una gran distracción, así que tuvimos que poner límites. ”

- Adulto con 2 hijos/as, 50 años

“ Es muy fácil que los niños se enganchen y acaben pasando horas en Internet viendo vídeos sin sentido, noticias disparatadas, etc. No son conscientes del tiempo que le dedican ni tienen la fuerza de voluntad de parar cuando siempre hay algo nuevo que ver. ”

- Adulto con 4 hijos/as, 46 años

Nuestras recomendaciones

“

Comparte tú también tus impresiones y experiencias sobre el contenido que consumes

Mostrar un interés real por lo que tu hijo o hija hace en Internet puede ayudar a que se abra más contigo. Una manera de abordar el tema es hacer preguntas abiertas como “¿Qué has estado viendo últimamente?” o “¿Cómo te sentiste?”. Comparte tú también tus impresiones y experiencias sobre el contenido que consumes. **Aunque no estés de acuerdo con todas las decisiones u opiniones de tu hijo o hija, es importante validar sus emociones.** Deja claro que puede contar contigo para lo que haga falta, sin miedo a que te vayas a enfadar. Esta relación de confianza incrementa las probabilidades de que te cuente abiertamente lo que hace, y así puedas guiarlo y apoyarlo cuando se encuentre cualquier problema.



Dra. Nicole Beurkens
Psicóloga infantil

“

Oriéntale para que vea contenidos que le permitan, por ejemplo, aprender nuevas habilidades o mejorar su estado de ánimo



Si quieres animar a tu hijo o hija a buscar contenido más positivo o educativo en Internet, primero hablad sobre qué consideráis “positivo”. Ten en cuenta su edad, nivel de madurez, habilidades y conocimientos que puede desarrollar en cada etapa, así como sus intereses y aficiones principales. **Familiarízate con las distintas plataformas donde tu hijo o hija puede ver contenido de vídeo,** como Netflix, YouTube, Twitch o las redes sociales. Tratad el tema con frecuencia y ved contenido juntos, sobre todo cuando son más pequeños o pequeñas. Así, podrás recomendar a tu hijo o hija que vea contenidos que le beneficien, como aquellos que le permitan aprender nuevas habilidades, mejoren su estado de ánimo o le ayuden a conocer mejor el mundo en el que vive.



Teodora Pavkovic
Director of Wellbeing, Qoria

“

Haz preguntas abiertas, aprende junto a ellos y crea un espacio de confianza mutua

Para crear una comunicación abierta sobre lo que ven nuestros hijos online y cómo les hace sentir, es esencial fomentar un diálogo sincero y sin juicios desde una edad temprana. Esto les permitirá sentirse cómodos compartiendo tanto sus preocupaciones como las nuestras, ya sea del mundo real o digital. Además, **conocer sus intereses y mostrar interés genuino en ellos facilita que se abran y compartan sus experiencias**. Haz preguntas abiertas, aprende junto a ellos y crea un espacio de confianza mutua, sé un modelo mostrando tus propios hábitos con los dispositivos, ya que esto les ayudará a sentirse más cómodos al mostrar los suyos.

**Gloria R. Ben**

Psicóloga y neuropsicóloga

“

Establecer buenos hábitos de consumo audiovisual ayuda a ajustar las expectativas de los más pequeños mientras crecen

Cuando todavía son pequeños o pequeñas, **un truco es que vean vídeos y usen plataformas de *streaming* en las zonas comunes de casa para saber fácilmente qué contenido y canales consumen**. Aunque sea imposible controlar todo lo que ven, sí ayuda aplicar filtros y opciones de visualización adaptadas a su edad, además de poner el foco más en la calidad del contenido que en la cantidad de tiempo que pasan frente a la pantalla. Establecer buenos hábitos de consumo audiovisual permite ajustar las expectativas de los más pequeños y mantener a los niños y niñas de más edad por el buen camino. También es importante que tomen descansos; con tanta oferta de contenido, es fácil dejarse llevar, así que establecer una rutina de uso de pantallas permitirá evitar los excesos.

**Emily Lawrenson**

Qustodio Digital Wellbeing Team



DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Redes sociales

Qué nos dicen los **datos**

El 2024 marcó un punto de inflexión para las redes sociales, enfrentando **críticas intensas del público y la aprobación de medidas regulatorias significativas**. En EE. UU., las preocupaciones por la seguridad nacional llevaron a la aprobación de una ley que obligaba a ByteDance, la empresa matriz de TikTok, [a desvincularse de la aplicación](#) o enfrentar una prohibición nacional. Por otra parte, el descontento con X (anteriormente Twitter) tras la adquisición por parte de Elon Musk incitó [un éxodo masivo hacia plataformas alternativas](#) como Bluesky y Threads. En Europa, la Comisión Europea impuso una multa récord de casi 800 millones de euros a Meta, propietaria de Facebook e Instagram, convirtiéndola en la [primera empresa sancionada por prácticas de monopolio](#) por esta institución.

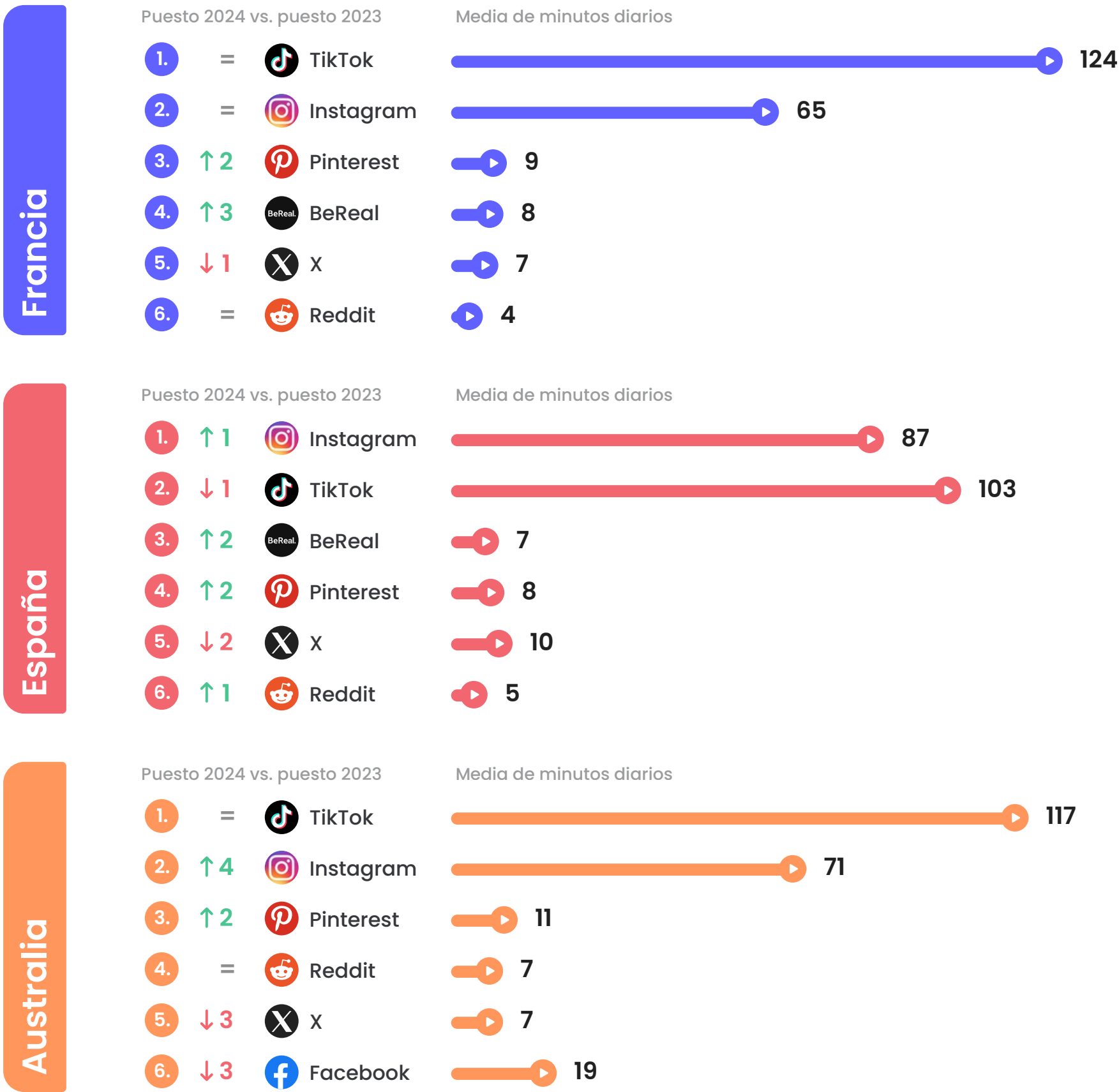
Las **inquietudes sobre la seguridad y el impacto de las redes sociales en la salud mental infantil** cobraron protagonismo tras [la advertencia](#) del Cirujano General de EE. UU. En el resto del mundo, gobiernos y empresas de redes sociales se apresuraron a atender la creciente demanda de cambios. [Instagram, por ejemplo, introdujo las cuentas de adolescentes](#) para menores de 16 años (y hasta 18 en algunos territorios), con funciones

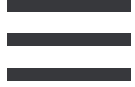
diseñadas para proteger a los usuarios más jóvenes, mientras que **algunos países pidieron que se establecieran restricciones al uso de las redes sociales**. Australia fue pionero al proponer la [prohibición del uso de redes sociales](#) a menores de 16 años, medida que podría entrar en vigor en 2025. Por su parte, [Noruega impondrá restricciones para menores de 15 años](#). En sintonía con las preocupaciones de las familias, la primera ministra de Noruega afirmó que «la expresión personal no debe quedar en manos de algoritmos».

¿Por qué hay tanto debate en torno a este asunto ahora? En todo el mundo, las redes sociales no solo son una fuente de entretenimiento y noticias, sino también un espacio para el intercambio de opiniones y la libre expresión, lo que ha llevado a que tanto mayores como jóvenes las usen cada vez más. En particular, **el creciente interés de niños y niñas por estas plataformas —y, por lo tanto, su mayor exposición a contenidos tanto positivos como negativos— quedó evidenciada en el incremento del uso de las aplicaciones durante 2024**. Los menores de todo el mundo dedicaron un 7% más de tiempo que en 2023 a las tres redes sociales más populares: TikTok, Instagram y Pinterest.

Aplicaciones más populares de 2024 vs. tiempo promedio de uso diario

*Clasificación del 1 al 6, de la más a la menos popular, según el porcentaje total de menores que usaron la aplicación al menos 5 minutos a lo largo del año





EL USO DE APLICACIONES DE REDES SOCIALES POR PARTE DE MENORES EN 2024

Como era de esperar, **TikTok fue la red social favorita de los jóvenes a nivel mundial**, ocupando el primer lugar en todos los países estudiados, excepto en España, donde quedó en una nada desdeñable segunda posición. Desde la pandemia, el crecimiento de TikTok también se refleja en el tiempo que los niños y niñas dedican a la aplicación: a nivel global, el tiempo promedio diario que pasan en TikTok alcanza ahora los 120 minutos, lo cual es más del doble que en 2020. **Quienes más la usaron fueron los menores del Reino Unido**, con un promedio de 134 minutos al día, un 6% más que los 127 minutos de 2023.

Los cambios que Instagram implementó en 2024 para los adolescentes podrían responder al uso intensivo de la aplicación en los últimos años. A nivel mundial, **el tiempo de uso de Instagram creció un 25% de 2023 a 2024, con incrementos del 23% en el Reino Unido y España**. En Australia y EE. UU., el aumento fue todavía mayor, con un 31% y un 37% respectivamente. En España, Instagram fue la aplicación más popular entre los niños y niñas, quienes dedicaron un promedio de 87 minutos diarios a explorar *stories* y *reels*.

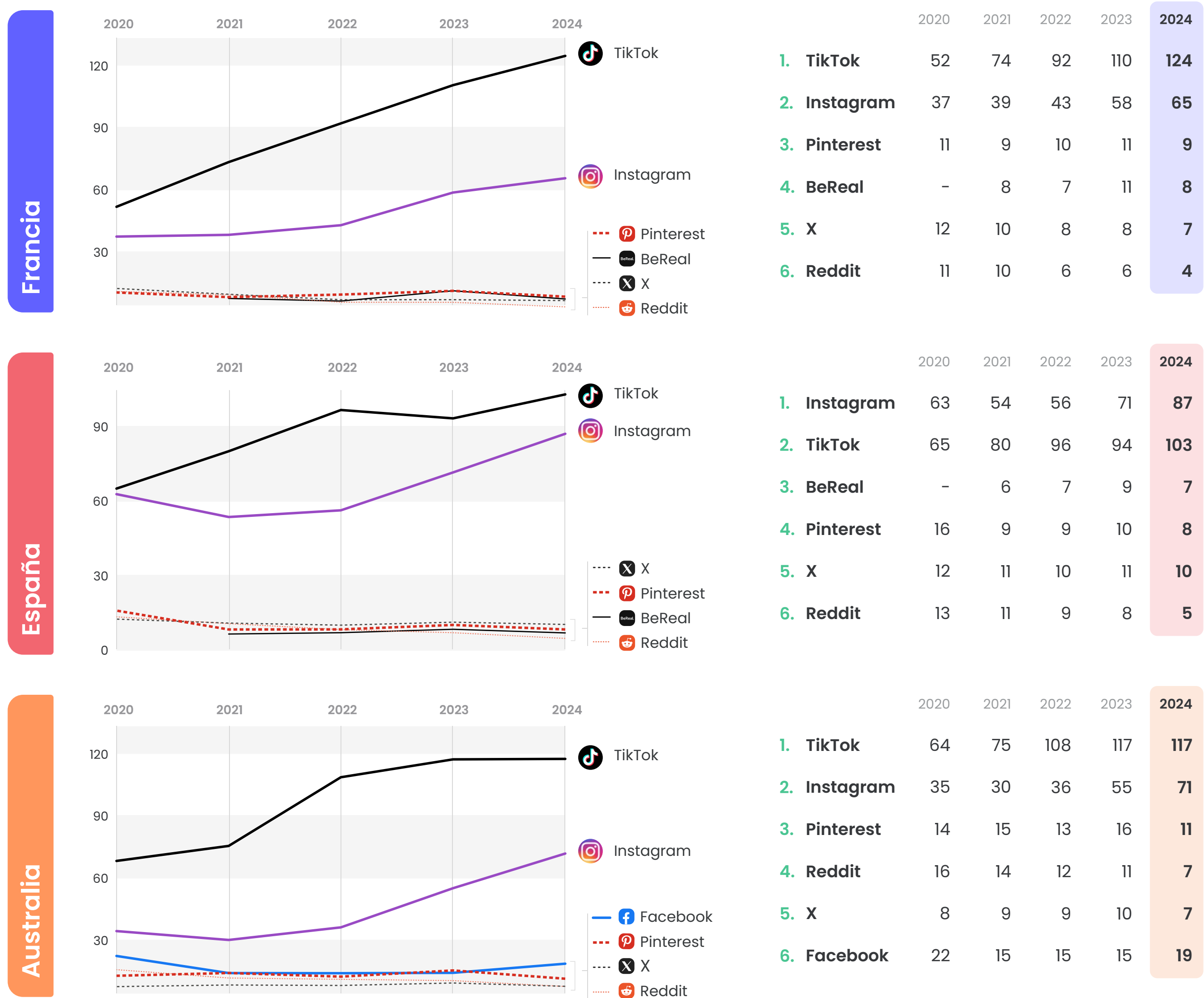
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de redes sociales más populares, de 2020 a 2024





Mientras **aplicaciones como Instagram y TikTok captan cada vez más la atención de los jóvenes**, no es el caso de todas las *apps* que figuran entre las seis más usadas. La curiosidad por lo que haría Elon Musk al frente de X impulsó su uso en 2024, pero **el tiempo promedio diario de uso de X cayó un 10%**, quedando en solo 9 minutos. Por su parte, Pinterest, a pesar de alcanzar la segunda posición de popularidad en EE. UU., no retuvo el interés de los menores durante el año; **la interacción con Pinterest disminuyó un 13% globalmente**, y es que los jóvenes redujeron su uso diario promedio de 16 a 14 minutos.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de redes sociales más populares, de 2020 a 2024



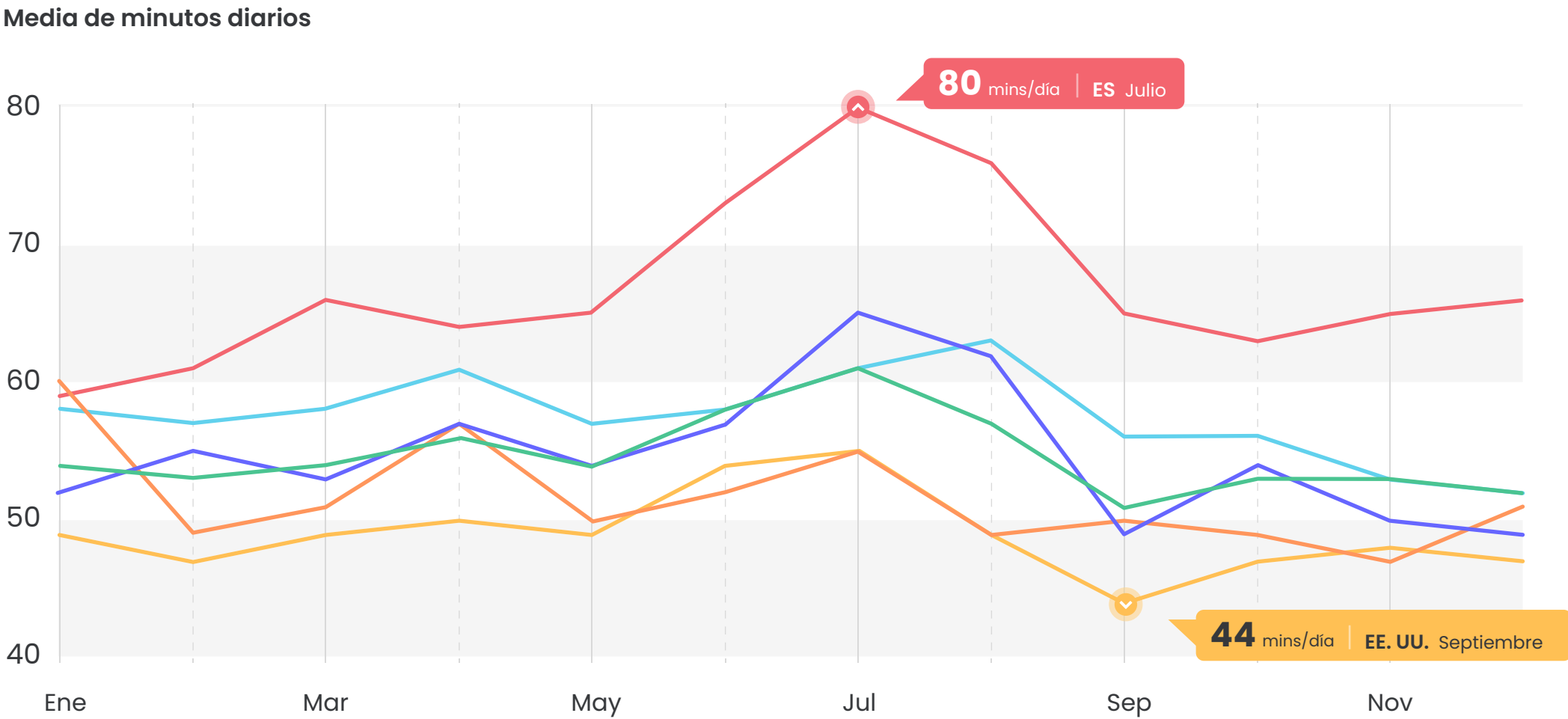


¿CUÁNTO TIEMPO PASARON LOS Y LAS MENORES EN LAS REDES SOCIALES EN 2024?

A medida que pasan los años, los niños y niñas están cada vez más pendientes de las aplicaciones de redes sociales, y sigue aumentando poco a poco el tiempo medio de uso de estas plataformas. En 2024, **los menores de todo el mundo pasaron una media de 55 minutos diarios revisando notificaciones**, poniéndose al día con intereses y haciendo *scroll* en sus páginas de inicio. **Los niños y niñas de España fueron los más fieles a las redes sociales**, con un uso medio diario de 67 minutos, lo que supone un incremento del 12 % respecto a los 59 minutos de 2023.

En la mayoría de los países, el uso de las redes sociales aumentó durante los periodos vacacionales: en Francia y España, el pico fue en julio, con 65 minutos diarios en Francia y 80 en España. Por su parte, los niños y niñas de EE. UU. mostraron algo menos de interés por ponerse al día con sus *influencers* favoritos o revisar su número de seguidores lo largo del año: **EE. UU. registró la media diaria más baja entre los países analizados**, cayendo hasta solo 44 minutos en septiembre, coincidiendo con el inicio del curso escolar.

Tiempo promedio mensual de uso de aplicaciones de redes sociales



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2024 Med	2023 Med	2022 Med
Global	54	53	54	56	54	58	61	57	51	53	53	52	55	52	52
EE. UU.	49	47	49	50	49	54	55	49	44	47	48	47	49	46	47
R. U.	58	57	58	61	57	58	61	63	56	56	53	52	58	55	52
Francia	52	55	53	57	54	57	65	62	49	54	50	49	55	53	50
España	59	61	66	64	65	73	80	76	65	63	65	66	67	59	59
Australia	60	49	51	57	50	52	55	49	50	49	47	51	51	51	46



LAS APLICACIONES DE REDES SOCIALES
MÁS BLOQUEADAS EN 2024

Un año más, **TikTok fue la aplicación de redes sociales con más probabilidades de ser bloqueada por las familias en todas las regiones.** No es un dato sorprendente, si tenemos en cuenta que los jóvenes pasaron 2 horas diarias en TikTok en 2024, así como el posible impacto de la aplicación en [la salud mental adolescente](#) y las preocupaciones sobre la seguridad de sus datos.

Al igual que en 2023, **Instagram fue la segunda aplicación de redes sociales más bloqueada por las familias.** Aunque es probable que los 79 minutos diarios que los niños y niñas dedicaron a la plataforma fueran un motivo de peso, no cabe duda de que problemas como la salud mental, el contenido inapropiado y el ciberacoso también llevaron a muchos padres a bloquearla. Aunque Instagram fue la segunda aplicación de redes sociales más bloqueada a nivel mundial, en EE. UU., el Reino Unido y Australia, todavía más padres y madres optaron por bloquear X.

Aplicaciones de redes sociales más bloqueadas (% de padres)



“ Nos preocupan la violencia, el contenido explícito, la pornografía, el ciberacoso, las malas influencias, el contenido relacionado con el suicidio o los retos peligrosos (como el de las cápsulas de detergente), además de la misoginia, el racismo y los discursos de odio. Queríamos filtrar lo que podían ver e intentar que aprovecharan lo positivo de Internet. Hablamos en familia sobre los contenidos problemáticos y sobre cómo, una vez visto algo, no se puede “desver”. Preferimos ser nosotros quienes decidamos cuándo y cómo se tratan los temas complejos.”

- Adulto con 1 hijo/a, 45 años

“ En aplicaciones como Snapchat y TikTok, parece casi imprescindible hacerse notar y recibir atención, lo que puede crear la falsa ilusión de una mejora en la autoestima.”

- Adulto con 3 hijos/as, 39 años

Nuestras recomendaciones

“

Activa los ajustes de privacidad y seguridad



Para fomentar un uso saludable de las redes sociales, es fundamental que **cada familia establezca normas claras sobre el acceso y la forma de empleo desde el principio**. Debes hablar frecuentemente con tu hijo o hija sobre los riesgos y posibles daños relacionados con las redes sociales —así como de sus beneficios— para que sea consciente de los peligros del mundo digital antes de que los sufra en primera persona. Antes de que pruebe una aplicación nueva, fija reglas y expectativas, activa los ajustes de privacidad y seguridad, y, de vez en cuando, comprueba si todo sigue en orden para demostrarle que te preocupas por él o ella, sin invadir su espacio ni su intimidad.



Yasmin London

Global Online Safety Expert, Qoria

“

Nunca es tarde para cambiar de rumbo en lo que a dispositivos y redes sociales se refiere

Quiero que los padres y madres sepan que nunca es tarde para cambiar de rumbo en lo que a dispositivos y redes sociales se refiere. La clave es abordar la situación con calma y transparencia. Empieza por reconocer que quizá te hayas equivocado, explica por qué crees que la aplicación no es adecuada en este momento y pon nuevos límites. Lo más probable es que tu hijo o hija no vaya a estar de acuerdo, pero **las ventajas de proteger su salud y seguridad superan con creces cualquier malestar** que pueda sentir. Si rompe alguna regla, céntrate en entender por qué lo ha hecho y aprovecha para que queden claras las normas de uso. Estableced un nuevo plan juntos, por ejemplo, restringiendo el acceso o creando un período de prueba con pautas claras.



Dra. Nicole Beurkens

Psicóloga infantil

“

Piensa si está preparado para las redes sociales y qué límites saludables deben imponerse

Ofrecer experiencias aptas para cada edad es clave para la seguridad en línea y el bienestar digital de los niños y niñas. Más allá de su edad biológica, piensa en su carácter y forma de ser, así como en su nivel de madurez, al plantearte si está preparado o preparada para las redes sociales y qué límites saludables deben imponerse en caso de que ya tenga una cuenta. **Todas las plataformas de redes sociales cuentan con restricciones de edad, normalmente a partir de los 13 o 14 años (por ahora), según el país.** En el mundo “offline”, ayúdale a entender los códigos sociales, desarrollar empatía y regular sus emociones.



Teodora Pavkovic
Director of Wellbeing, Qoria

“

Establecer reglas universales deja grietas que pueden aprovecharse

Los niños y niñas acceden a muchas páginas y plataformas, y no solo a las redes sociales. Se calcula que, de media, los menores usan unas 50 aplicaciones diferentes a la semana, y las que usan van cambiando con el tiempo. **No es realista ni práctico pretender que las autoridades negocien con las familias cómo configurar los controles parentales** de todas esas aplicaciones. Las prohibiciones tampoco son efectivas, pues impiden que los menores aprendan a manejar espacios digitales como las redes sociales y pueden dejar brechas de seguridad. Entonces, ¿cómo podemos protegerlos? Pues asegurándonos de que los dispositivos que utilizan sean seguros y limitando las brechas de seguridad. Es crucial mantener una conversación abierta y **asegurarnos de que su actividad digital sea apropiada para su edad.** La cooperación entre padres, educadores y la sociedad es esencial para que los niños y niñas aprovechen la tecnología de manera segura y adecuada.



Tim Levy
Director general de Qoria



DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Video- juegos



Qué nos dicen los **datos**

Gracias a la omnipresencia del *smartphone* y al creciente interés por las experiencias de juego cada vez más interactivas e inmersivas, la industria de los videojuegos para dispositivos móviles está en pleno auge. **Se estima que esta industria generó unos [ingresos de 98 740 millones de dólares en todo el mundo en 2024](#)**, casi 10 000 millones más que en 2023. Además, los videojuegos siguen dominando el mercado de las aplicaciones, pues representan [más del 40 % del total de descargas](#).



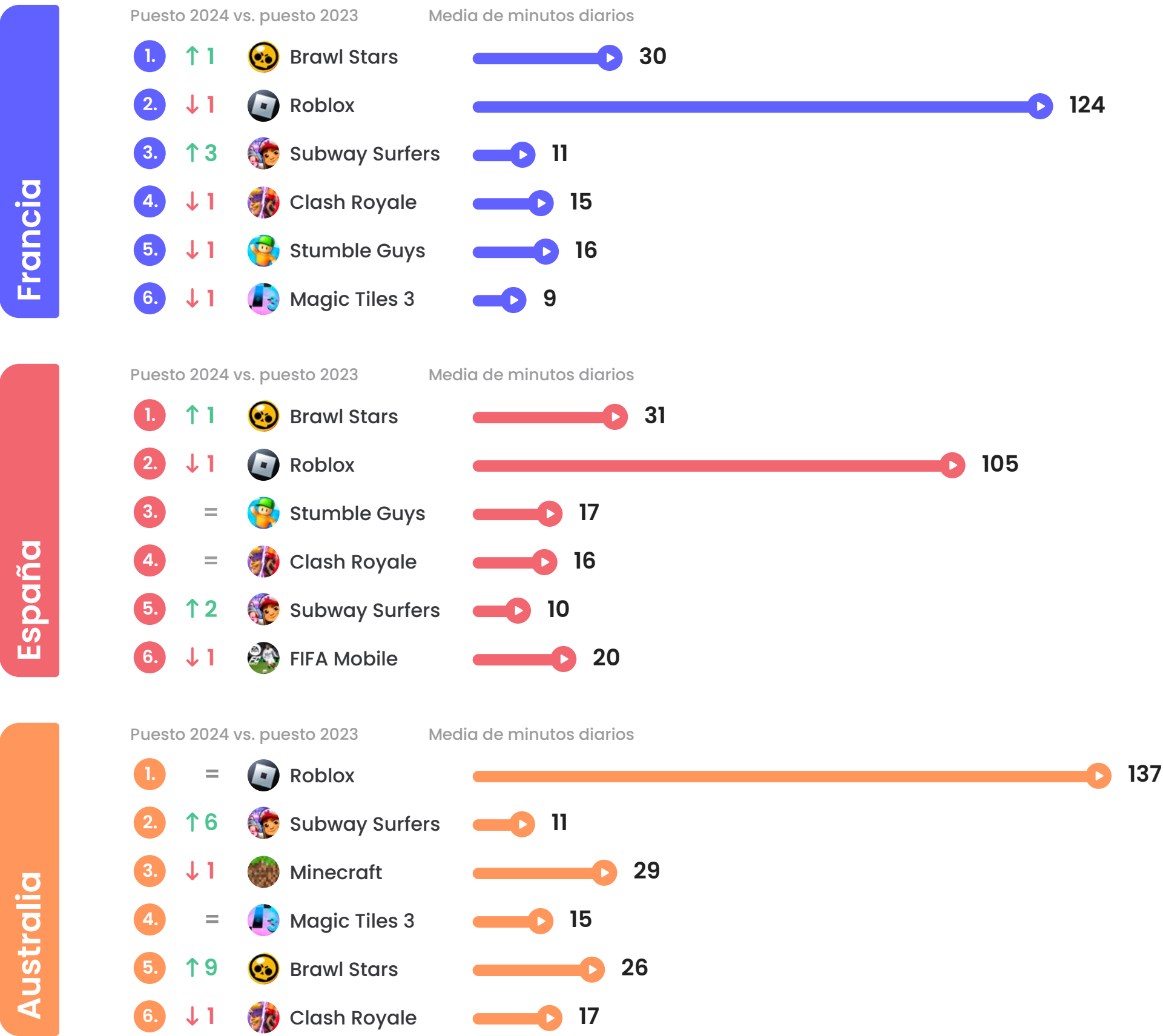
El año 2024 estuvo marcado por la creciente popularidad de los juegos de mundo abierto como Roblox, Fortnite y Minecraft, lo cual refleja la expansión del **metaverso** que ofrece espacios virtuales inmersivos e interconectados donde los usuarios pueden interactuar tanto entre sí como con el entorno digital. También vimos un impulso en los **juegos casuales**; aquellos que ocupan poco espacio de almacenamiento y están diseñados para partidas cortas e intensas. Títulos como Subway Surfers y Brawl Stars ayudaron a catapultar la popularidad de este género.

El tiempo que los niños y niñas dedicaron a sus juegos para móvil favoritos siguió aumentando en 2024. Por quinto año consecutivo, **Roblox se mantuvo como el juego más popular del mundo, con un promedio de 139 minutos al día**, lo que supone un incremento del 7 % con respecto a 2023. El siguiente lugar lo ocupó Brawl Stars, en el que los y las menores de todo el mundo pasaron una media de 29 minutos diarios jugando a intensas batallas multijugador.



Aplicaciones más populares de 2024 vs. tiempo promedio de uso diario

*Clasificación del 1 al 6, de la más a la menos popular, según el porcentaje total de menores que usaron la aplicación al menos 5 minutos a lo largo del año





EL USO DE APLICACIONES DE VIDEOJUEGOS POR PARTE DE MENORES EN 2024

Roblox está disponible en prácticamente todas las plataformas de juegos que puedas imaginar, pero **4 de cada 5 usuarios** prefieren jugar, crear e interactuar en el enorme universo de **Roblox desde sus dispositivos móviles**. Por eso, no sorprende que Roblox siguiera siendo la aplicación de videojuegos más utilizada en 2024 y también a la que más tiempo dedicaron los niños y niñas, por delante de todas las apps de todas las categorías analizadas en este informe. De media, a nivel mundial, dedicaron 139 minutos diarios a jugar, crear y socializar en Roblox, 9 minutos más que en 2023, aunque lejos de los picos de 2021 y 2022, cuando los menores pasaron 173 y 180 minutos diarios usando la aplicación, respectivamente. EE. UU. volvió a ser el país en el que más tiempo se jugó a Roblox, con más de 2 horas y media al día (152 minutos diarios), lo que representa un aumento del 9 % respecto al año anterior. Australia se situó en segundo lugar, con 137 minutos diarios, 5 más que en 2023.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de videojuegos más populares, de 2020 a 2024

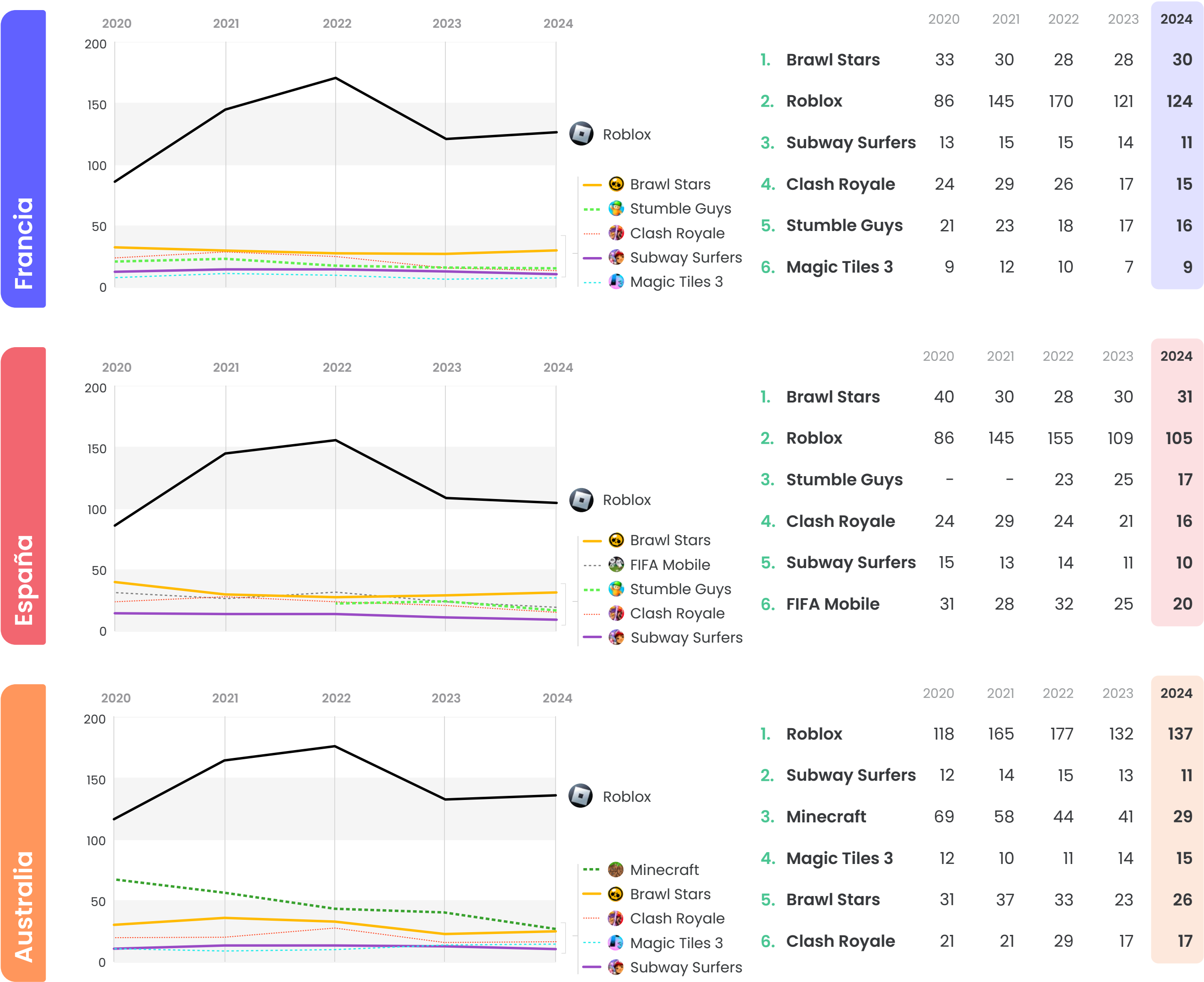




Brawl Stars fue la segunda aplicación de videojuegos más popular en todo el mundo, con un incremento del 4 % en el tiempo de juego en 2024 respecto a 2023. Quienes más jugaron a Brawl Stars fueron los niños y niñas de Francia y España, con una media de 31 minutos diarios en España y 30 en Francia, lo que supone un incremento del 3 % y el 7 %, respectivamente.

Con 100 minutos menos de juego que Roblox, los menores de todo el mundo dedicaron una media de 39 minutos diarios a Minecraft, un 17 % menos que en 2023. Aunque sigue siendo [el videojuego más vendido de todos los tiempos](#), Minecraft ocupa el cuarto puesto en nuestro *ranking* global de popularidad, y ni siquiera figura en las listas de Francia y España. Esto probablemente signifique que los niños y niñas prefieren jugar a Minecraft en ordenadores o consolas, en lugar de hacerlo desde el móvil.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de videojuegos más populares, de 2020 a 2024





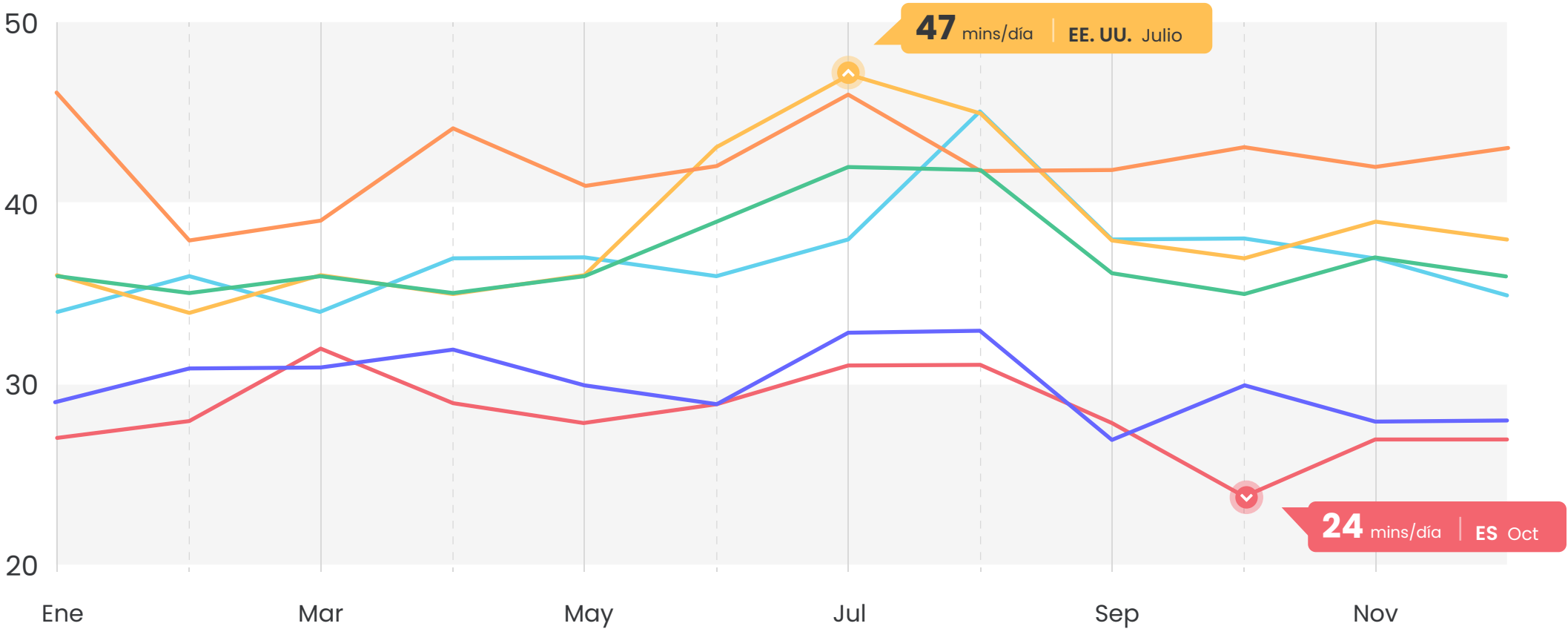
¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS Y LAS MENORES A LAS APLICACIONES DE VIDEOJUEGOS EN 2024?

En los últimos tres años, el tiempo total que los niños y niñas dedican a las aplicaciones de videojuegos ha variado muy poco. **En 2024, pasaron una media de 37 minutos diarios jugando en sus aplicaciones favoritas**, en comparación con los 35 de 2023 y acercándose al máximo de 38 minutos registrado en 2022. Los más aficionados a jugar desde sus dispositivos móviles fueron los menores australianos, con una media de 43 minutos al día, seguidos de los de EE. UU. (39 minutos) y el Reino Unido (37 minutos).

Si analizamos los datos mes a mes, **resulta evidente que las vacaciones escolares es cuando los niños y niñas más usan los dispositivos móviles para jugar**, sobre todo Australia, donde la media de minutos diarios fue más alta (46) durante las vacaciones de verano e invierno, y en EE. UU., donde se marcó el récord anual en julio, con 47 minutos diarios.

Tiempo promedio mensual de uso de aplicaciones de juegos

Media de minutos diarios



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2024 Med	2023 Med	2022 Med
Global	36	35	36	35	36	39	42	42	36	35	37	36	37	35	38
EE. UU.	36	34	36	35	36	43	47	45	38	37	39	37	39	36	41
R. U.	34	36	34	37	37	36	38	45	38	38	37	35	37	36	37
Francia	29	31	31	32	30	29	33	33	27	30	28	28	30	29	30
España	27	28	32	29	28	29	31	31	28	24	26	26	28	27	28
Australia	46	38	39	44	41	42	46	42	42	43	42	43	43	40	41





LAS APLICACIONES DE VIDEOJUEGOS MÁS BLOQUEADAS EN 2024

Roblox fue la aplicación de videojuegos que más se bloqueó a nivel mundial, probablemente por la gran cantidad de tiempo que los niños y niñas dedicaron a crear juegos en ella. Pero puede que el tiempo excesivo frente a la pantalla no haya sido la única razón por la que algunas familias no dejen a los suyos usar la aplicación, pues también viene con riesgos como el chat en línea, el contenido inapropiado en algunos juegos y las compras dentro de la aplicación.

Es fácil perder la noción del tiempo con juegos rápidos y llenos de acción como los de estilo arcade. Quizás por esta razón, Brawl Stars se convirtió en el segundo juego más bloqueado por padres y madres de todo el mundo en 2024.

Aplicaciones de videojuegos más bloqueadas (% de padres)



“ Reviso todas las apps antes de que se añadan a los dispositivos y solo nosotros podemos hacer compras o instalar aplicaciones.”

- Adulto con 1 hijo/a, 45 años

“ La realidad es que toda actividad en línea conlleva sus riesgos. Yo estoy pendiente y hablo con ella sobre lo que es adecuado o peligroso. Ella me dice lo que ve o hace por su cuenta, de manera voluntaria.”

- Adulto con 1 hijo/a, 63 año

Nuestras recomendaciones

“

Jugar juntos refuerza los lazos y fomenta la comunicación



Jugar al mismo juego que tu hijo o hija, o mejor aún, jugar juntos, te permite ver y conocer bien el contenido al que se expone mientras juega a su videojuego favorito. Así podrás decidir si es adecuado para su edad y detectar otros riesgos potenciales, como la interacción con desconocidos. Jugar juntos también refuerza los lazos y fomenta la comunicación, lo que puede hacer que se sientan más cómodos contándote cualquier situación incómoda que se encuentren en el juego o en cualquier otro rincón de Internet. Si jugar juntos no es una opción, **recomendamos a las familias que hablen con sus hijos e hijas sobre los juegos que les gustan y se aseguren de que son apropiados para su edad**. Si el juego tiene funciones de control parental, estas se pueden ajustar para reducir el riesgo de que se vean expuestos a contenido inadecuado.



Michael Guy

Qustodio Digital Wellbeing Team

“

Asegúrate de ser un buen ejemplo a seguir en lo que a uso de la tecnología se refiere

Fomentar hábitos de juego saludables empieza por establecer expectativas y límites claros en lo que a uso de pantallas se refiere. También es necesario que **los padres y madres les den a sus hijos e hijas la oportunidad de participar en actividades libres de pantallas** todos los días. Planead juntos un horario en el que haya un equilibrio entre el juego y otras actividades como el ejercicio físico, los deberes, las tareas del hogar o el tiempo en familia. Asegúrate de ser un buen ejemplo a seguir en lo que a uso de la tecnología se refiere, ya que los niños observan a los adultos e imitan su comportamiento. Anímalos a hacer descansos con frecuencia y habla sobre la importancia de saber escuchar las señales que nos envían nuestro cuerpo y nuestra mente cuando sentimos fatiga o estrés.



Dra. Nicole Beurkens

Psicóloga infantil

“

Ayuda a tu hijo o hija a comunicarse con empatía y respeto en Internet

El mundo de los videojuegos en línea es divertido, inmersivo y tiene el potencial de ofrecer a los niños y niñas un montón de oportunidades para que desarrollen habilidades como la resolución de problemas, la colaboración o incluso la generosidad. Sin embargo, también es un ámbito en el que cada jugador está “oculto” tras una pantalla y un nombre de usuario que garantiza el anonimato, con poca supervisión y muchas emociones intensas. Para moverse por estos entornos sin exponerse a riesgos, los menores tienen que aprender a ser conscientes del tono, el contenido y el contexto de sus conversaciones, habilidades que forman parte de la toma de perspectiva. Una forma sencilla y rápida de ayudar a tu hijo o hija a comunicarse con empatía y respeto cuando está en línea es recurrir a un juego de rol y hacer preguntas del tipo “¿Qué pasaría si...?” para que ponga en práctica esas habilidades.



Teodora Pavkovic
Director of Wellbeing, Qoria

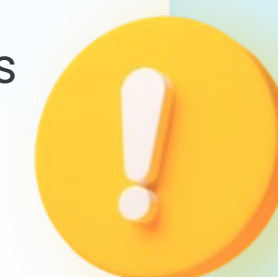
“

Asegúrate de que tu hijo o hija sepa cómo denunciar conductas ofensivas o hirientes

Los videojuegos pueden ser una gran vía de escape para los niños, además de ayudarles a desarrollar habilidades como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Sin embargo, las funciones en línea de las aplicaciones de videojuegos pueden ser el entorno perfecto para que se produzcan conflictos, haya comportamientos inadecuados o incluso abusos. Si tu hijo o hija se topa con conductas ofensivas o desagradables mientras juega, asegúrate de que sepa cómo denunciarlas y a quién dirigirse para hablar de lo ocurrido. Charla con él o ella después de cualquier incidente para analizar qué pasó, cómo podría haber actuado y las emociones que surgieron. Por último, los juegos en línea pueden generar emociones intensas —ya que hay puntos y premios en juego—, por lo que enseñar a los niños a manejar la decepción, los éxitos y las derrotas como parte de un equipo les ayudará a adoptar una actitud saludable ante los videojuegos en línea.



Yasmin London
Global Online Safety Expert, Qoria



Educación

Qué nos dicen los **datos**

Durante los últimos 15 años, las aplicaciones educativas han evolucionado hasta convertirse en herramientas entretenidas y atractivas que ayudan a los niños y niñas a alcanzar sus objetivos de aprendizaje. La **gamificación** motiva a aprender a través de recompensas, como medallas y puestos altos en la clasificación; **el microaprendizaje y el nanoaprendizaje** son perfectos para aquellas personas con menos capacidad de atención, pues ofrecen lecciones breves y concisas, mientras que las tecnologías de **realidad virtual («VR», por sus siglas en inglés)** y **realidad aumentada («AR»)** ofrecen experiencias de aprendizaje inmersivas imposibles de reproducir en un libro.

Como muchos centros educativos cuentan con dispositivos propios, el tiempo que los y las menores usan aplicaciones educativas en sus dispositivos personales es mínimo, sobre todo comparado con el que dedican a las *apps* de redes sociales o juegos. Sin cambios respecto al año anterior, **en 2024 los menores dedicaron 6 minutos diarios a las aplicaciones educativas instaladas en sus dispositivos personales**. La aplicación de aprendizaje de idiomas **Duolingo volvió a ser la más popular del mundo**, mientras que **Simply Piano fue con la que los y las menores de todo el mundo pasaron más tiempo, con 19 minutos diarios de práctica**.

En 2024, la tecnología educativa (también llamada *EdTech*) en las escuelas siguió avanzando, y cada vez más plataformas de gestión de aprendizaje (o «LMS», por sus siglas en inglés) y herramientas de gestión del aula hacen hincapié en experiencias de aprendizaje personalizadas, motivadoras y auténticas. Una tendencia interesante es el crecimiento del **edutainment**, que mezcla contenido educativo con entretenimiento para mantener el interés del alumnado.



Aplicaciones educativas en dispositivos personales

Igual que en años anteriores, nos centramos en las aplicaciones de aprendizaje que los menores usan en sus dispositivos personales, en lugar de en herramientas escolares como Google Classroom. Como las aplicaciones educativas suelen usarse menos que las de categorías como redes sociales o videojuegos, en este caso no hay apartado de «las más bloqueadas», ya que no suelen provocar problemas en las familias.

Aplicaciones más populares de 2024 vs. tiempo promedio de uso diario

*Clasificación del 1 al 6, de la más a la menos popular, según el porcentaje total de menores que usaron la aplicación al menos 5 minutos a lo largo del año

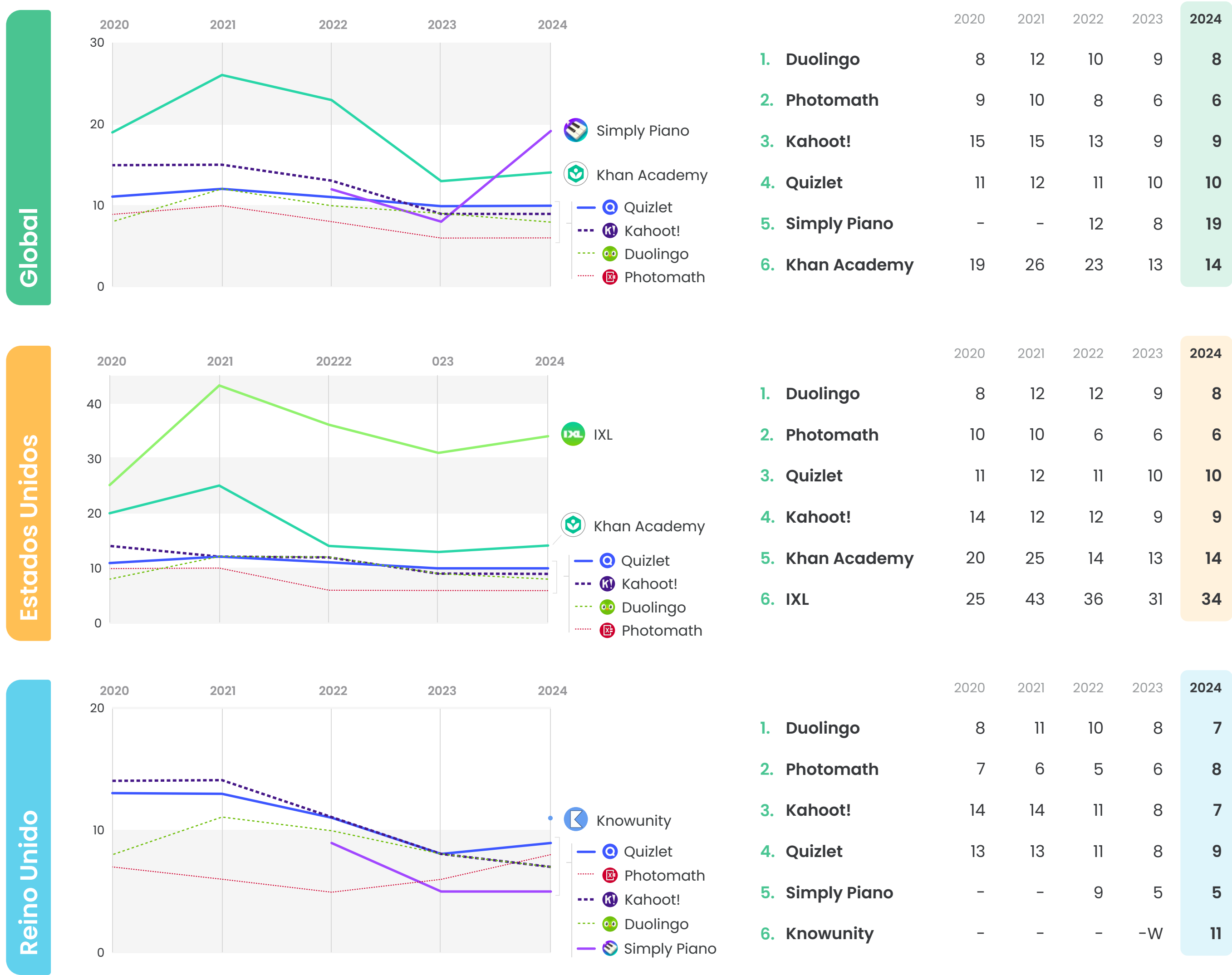




EL USO DE APLICACIONES EDUCATIVAS POR PARTE DE MENORES EN 2024

A nivel mundial, la lista de las cinco aplicaciones educativas más abiertas en los dispositivos de los niños y niñas fue idéntica que el año anterior, con **la app de aprendizaje de idiomas del búho a la cabeza, seguida de Photomath de Google, Kahoot!, Quizlet y Simply Piano**. Si nos fijamos en países concretos, la inteligencia artificial comenzó a hacerse un hueco hacia el final de la clasificación en Europa: el asistente de aprendizaje Knowunity —que ayuda de manera personalizada a estudiar temas que van desde álgebra y poesía hasta biología— apareció por primera vez en las listas de popularidad del Reino Unido, España y Francia.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones educativas más populares, de 2020 a 2024



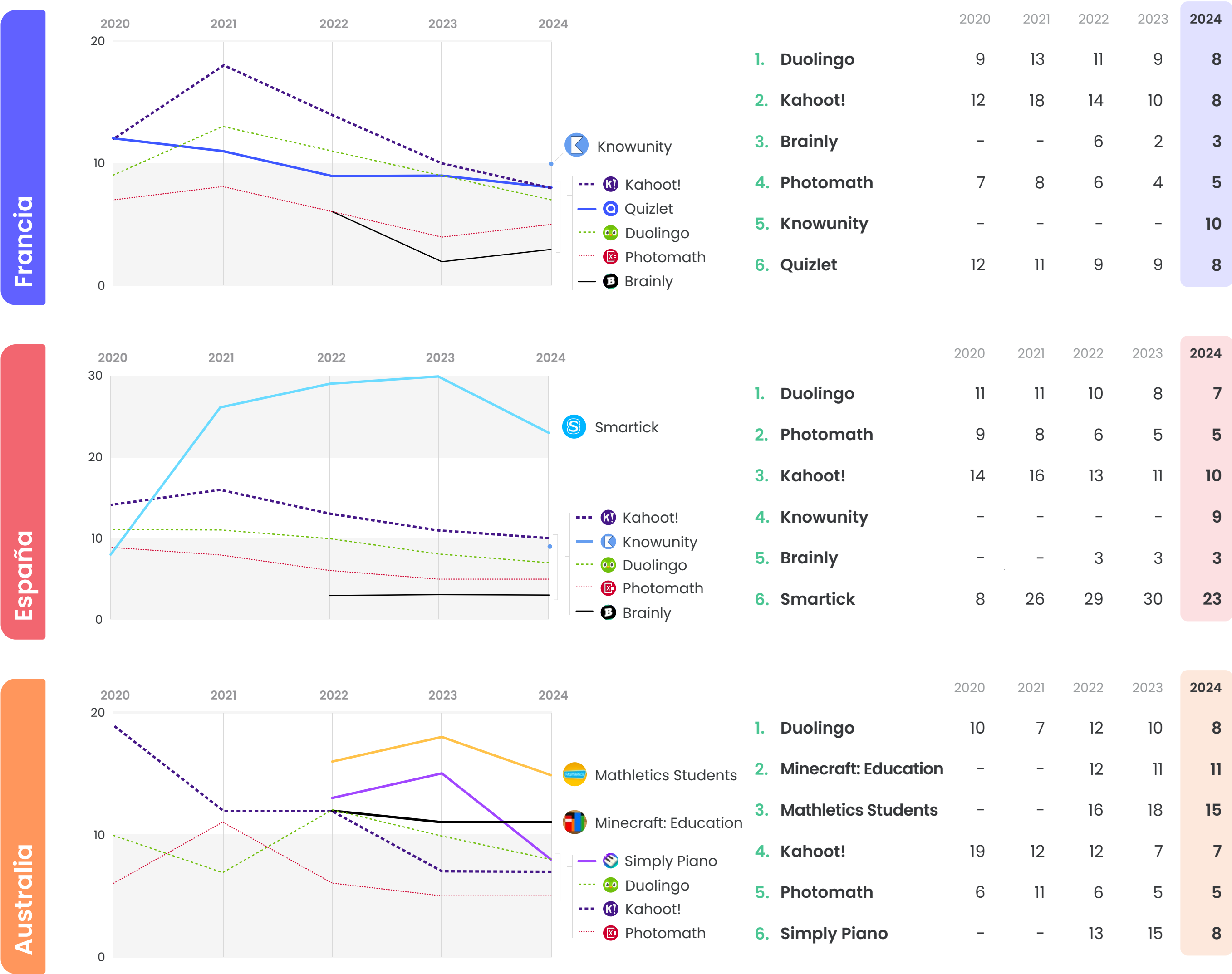


Aunque **Minecraft: Education Edition** está disponible en 115 países, esta versión educativa del videojuego más vendido de la historia solo entró en las listas de popularidad de Australia, donde repitió en el segundo puesto por segundo año consecutivo.

En cuanto a tiempo invertido, la aplicación de música **Simply Piano** fue la que más horas de uso registró en todo el mundo, con 19 minutos diarios de práctica. Y, aunque los usuarios de Khan Academy pasaron de media 14 minutos al día en la plataforma a nivel global, EE. UU. destacó especialmente por el tiempo dedicado al estudio en la aplicación de aprendizaje adaptativo IXL, con 34 minutos diarios.

En España, los niños y niñas dedicaron 23 minutos al día a **Smartick**, una plataforma de aprendizaje adaptativo de matemáticas y lectura que divide el estudio en sesiones de 15 minutos, diseñada para edades de 4 a 14 años. Por su parte, en Australia, los menores destinaron 15 minutos diarios a **Mathletics Students**, otra aplicación para el estudio de matemáticas.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones educativas más populares, de 2020 a 2024



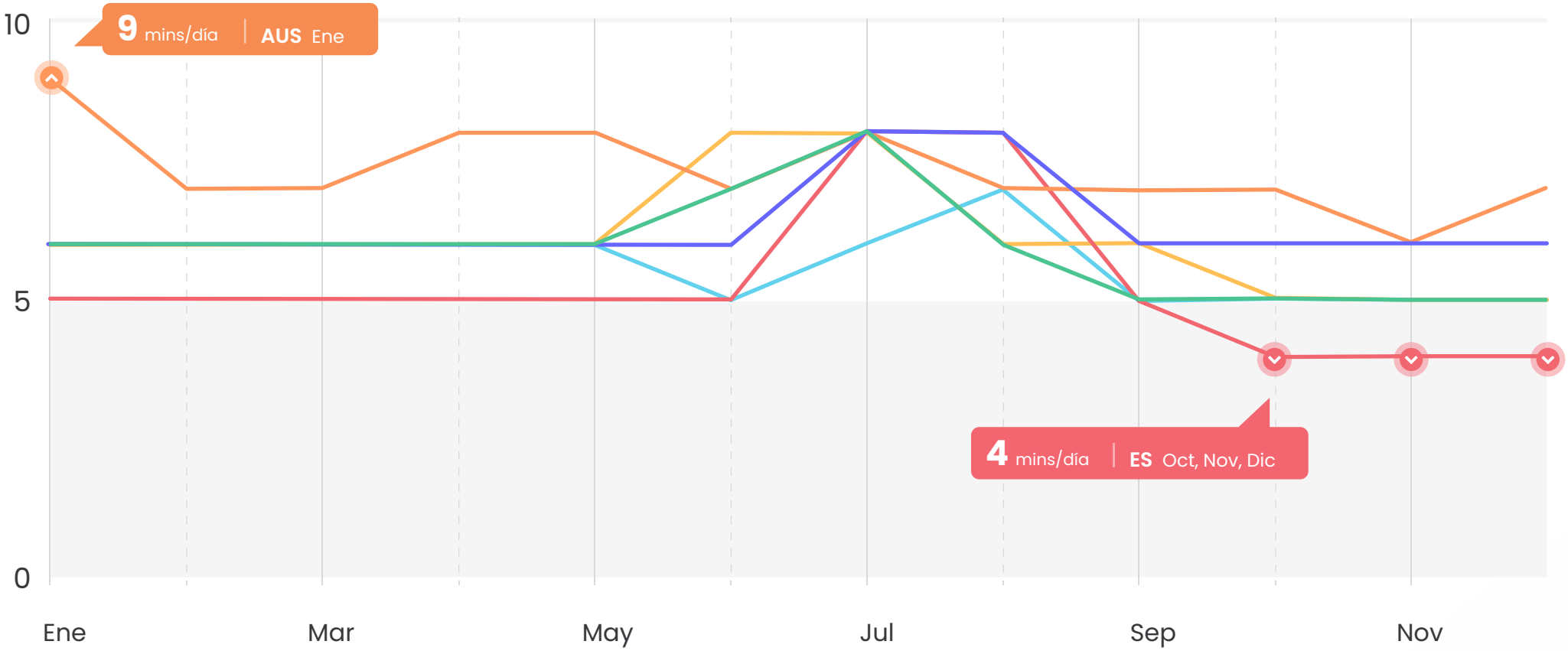


¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS Y LAS MENORES A LAS APLICACIONES EDUCATIVAS EN 2024?

Hemos visto que los niños y niñas usan sus dispositivos escolares sobre todo para actividades académicas, mientras que las aplicaciones educativas que tienen en sus dispositivos personales ofrecen principalmente experiencias de aprendizaje breves y gamificadas. Los 6 minutos diarios que los y las menores dedican a las aplicaciones de aprendizaje reflejan sesiones cortas y concisas, normalmente en forma de una partida en su aplicación preferida de aprendizaje gamificado, como **Kahoot!** (9 minutos al día) o **Duolingo** (8 minutos al día). La herramienta de tarjetas interactivas **Quizlet**, presente en todas las clasificaciones de popularidad, excepto en España, registró 10 minutos diarios de media a nivel mundial, dedicados a crear, compartir y estudiar materiales interactivos.

Tiempo promedio mensual de uso de aplicaciones educativas

Media de minutos diarios



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2024 Med	2023 Med	2022 Med
Global	6	6	6	6	6	7	8	7	6	5	5	5	6	6	7
EE. UU.	6	6	6	6	6	8	8	6	6	5	5	5	6	6	7
R. U.	6	6	6	6	6	5	6	7	5	5	5	5	6	6	6
Francia	6	6	6	6	6	6	8	8	6	6	6	6	6	7	11
España	5	5	5	5	5	5	8	8	5	4	4	4	5	6	6
Australia	9	7	7	8	8	7	8	7	7	7	6	7	7	9	9

Nuestras recomendaciones

“

Prueba las aplicaciones primero y comprueba si los objetivos de aprendizaje están claros



Elementos como los puntos, las recompensas, los niveles y las medallas hacen que las aplicaciones de aprendizaje *gamificado*, como Duolingo, resulten muy atractivas y animen a los niños y niñas a mantener su racha de conexión. Aunque algunas *apps* de aprendizaje *gamificado* combinan bien formación y diversión, no podemos asegurar que todas aquellas que están etiquetadas como “educativas” resulten igual de estimulantes a nivel intelectual; como padres y madres, podemos tener que decidir si aportan valor o son solo una pérdida de tiempo. Recomendamos que las pruebes primero para verificar si los objetivos de aprendizaje están claros y si se ajustan al nivel educativo y de desarrollo de tu hijo o hija, asegurándote de que los elementos de juego (puntos, recompensas, etc.) no eclipsen las metas formativas. También puedes consultar las reseñas y valoraciones de otras familias para comprobar si la *app* cumple realmente con sus promesas educativas.



Michael Guy

Qustodio Digital Wellbeing Team

“

Los niños y niñas necesitan que los guiemos y les demos las herramientas para aprender a encontrar y procesar información *offline*

Las personas tendemos a buscar la vía más fácil para completar una tarea o encontrar información, algo con lo que nos ayuda mucho la tecnología. Los niños y niñas necesitan que los guiemos y les demos las herramientas para aprender a encontrar y procesar información *offline*. Establecer rutinas de uso de pantallas les ayuda a entender cuándo y dónde pueden usar la tecnología. Para algunos menores y adolescentes, retirarles los dispositivos en ciertos momentos o preparar un rincón en casa para estudiar sin distracciones también puede ser muy útil. **Aprovecha otros recursos, como ir a la biblioteca o hacer actividades y experimentos prácticos**, involucrándote tú también.



Emily Lawrenson

Qustodio Digital Wellbeing Team



“

Investiga las aplicaciones o plataformas que utilizan y aprende de ellos

Para asegurar que el contenido educativo que consumen tus hijos sea apto para su edad y apropiado para su nivel de aprendizaje, **lo más importante es compartir con ellos lo que están viendo y conocerlo para poder evaluarlo.** Investiga las aplicaciones o plataformas que utilizan y aprovecha la oportunidad para aprender de ellos, fomentando su pensamiento crítico mediante preguntas abiertas como: “¿Por qué la utilizas?” o “¿Para qué te sirve?”. Estas conversaciones les ayudarán a justificar y reflexionar sobre sus elecciones. Además, apóyate en aplicaciones de control parental que limiten el acceso a contenido inapropiado y te brinden mayor tranquilidad.



Gloria R. Ben

Psicóloga y neuropsicóloga

“

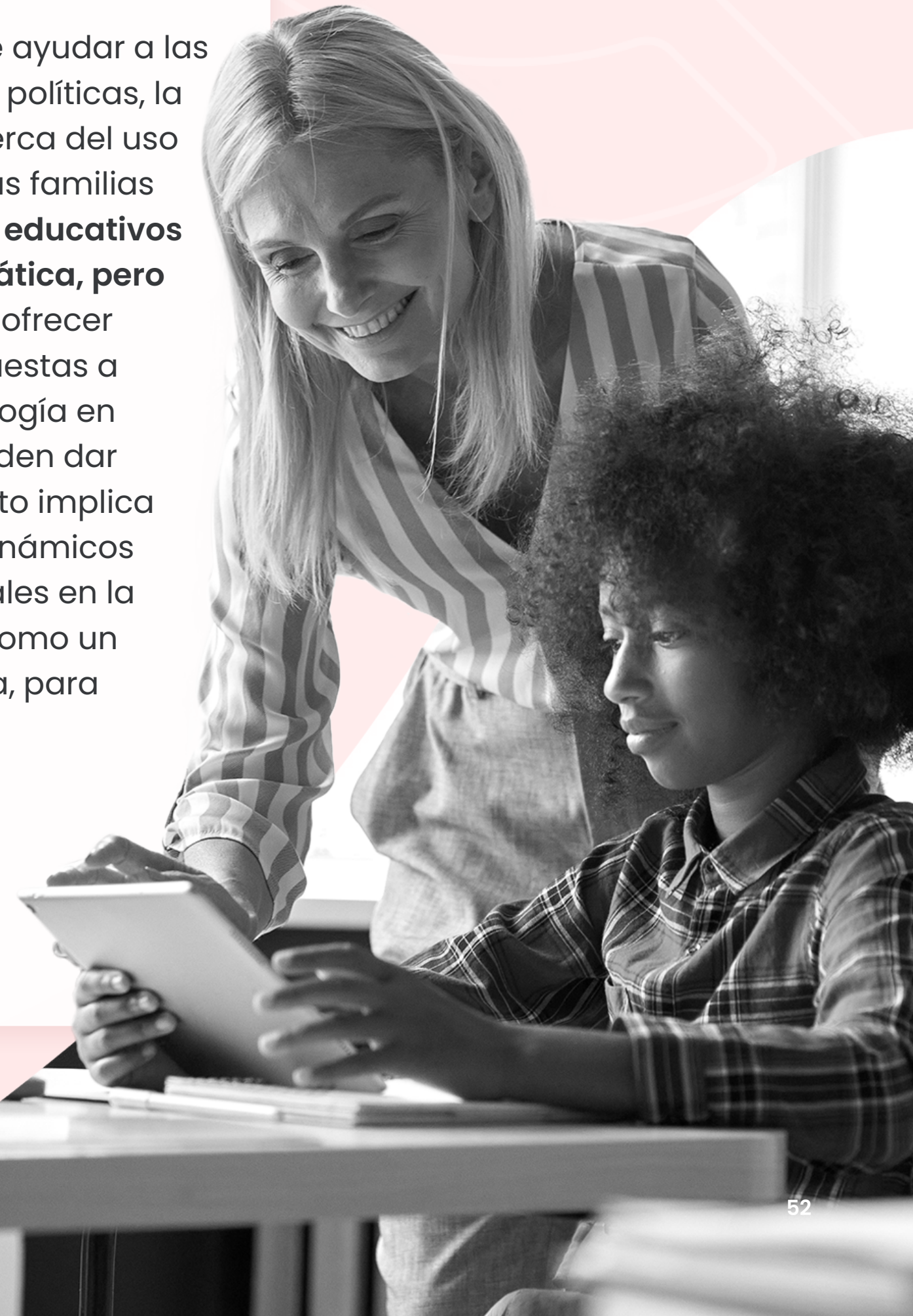
Las escuelas pueden dar ejemplo de un uso eficaz y responsable de la tecnología en el aula

Las escuelas pueden desempeñar un papel fundamental a la hora de ayudar a las familias a mejorar el bienestar digital de sus hijos, centrándose en las políticas, la educación y la tecnología. Unas directrices claras y colaborativas acerca del uso de la tecnología —en especial los dispositivos escolares— ayudan a las familias a entender qué prácticas digitales fomentar o evitar. **Muchos centros educativos ya forman a los estudiantes en ciudadanía digital y educación mediática, pero podrían extender estos esfuerzos a los padres y madres.** Así, podrían ofrecer sesiones de formación básica, seminarios online o recursos con respuestas a preguntas frecuentes, plantillas de acuerdos sobre el uso de la tecnología en la familia y otras herramientas prácticas. Por último, las escuelas pueden dar ejemplo de un uso eficaz y responsable de la tecnología en el aula. Esto implica utilizar los dispositivos para enriquecer el aprendizaje con métodos dinámicos y atractivos, en lugar de limitarse a reproducir los enfoques tradicionales en la pantalla. También significa usar medidas de seguridad adecuadas, como un filtrado responsable de contenidos y herramientas de gestión del aula, para mantener al alumnado centrado y seguro.



Josh Gabel

VP Qoria Europe



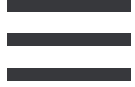
Comuni- cación

Qué nos dicen los **datos**

En el último par de décadas, los móviles se han convertido en potentes ordenadores de bolsillo con los que podemos navegar por Internet, sacar fotos, jugar, ver películas u orientarnos en cualquier parte del mundo, entre muchas otras cosas. Aunque ya no lo usamos solo para hacer llamadas y enviar mensajes, el *smartphone* sigue siendo, ante todo, una herramienta de comunicación.

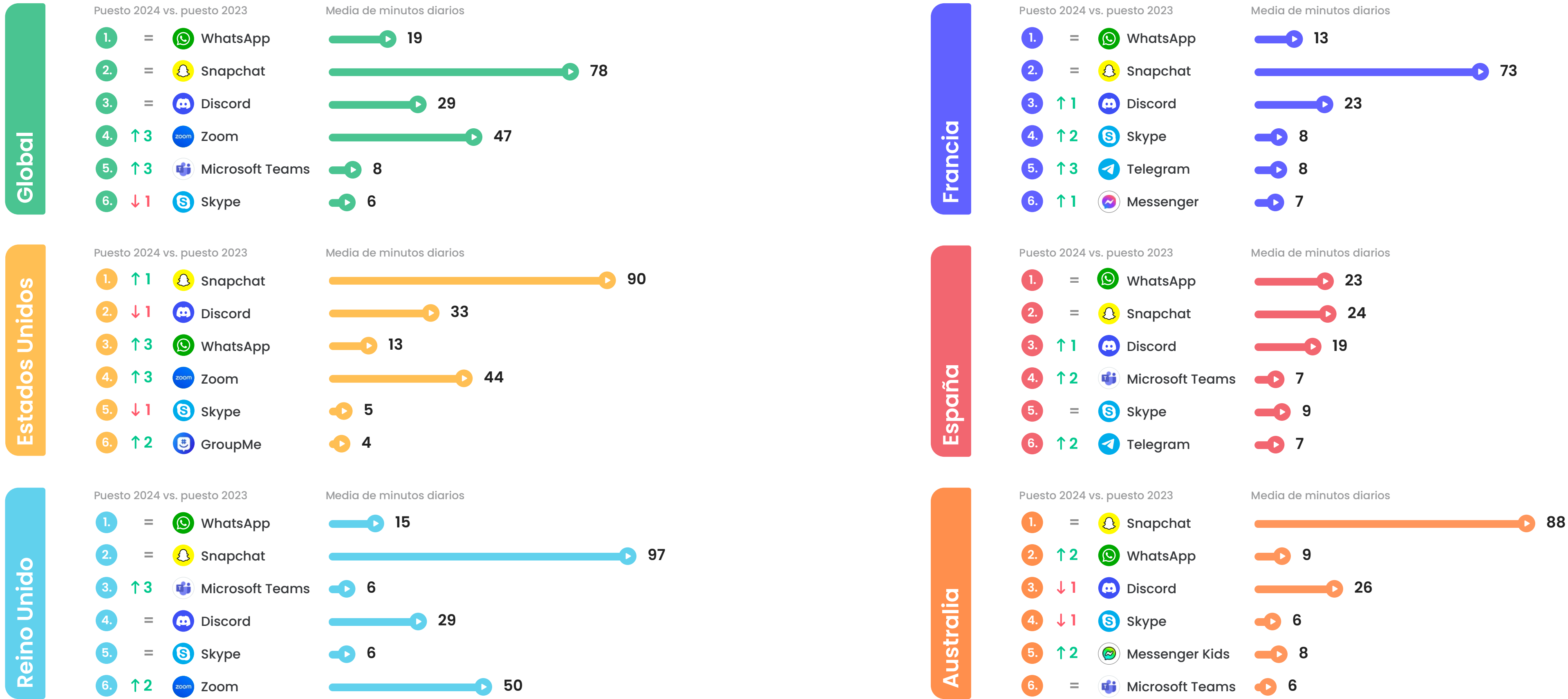
Prueba de ello es la enorme popularidad de las aplicaciones de mensajería. WhatsApp, la app de mensajería más usada en más de 60 países, tiene más de [50 millones de descargas mensuales](#) y prevé superar los [3000 millones](#) de usuarios en 2025. Por su parte, Snapchat, la favorita de la generación Z, registra más de [41 millones](#) de descargas al mes y cuenta con 800 millones de usuarios activos cada mes.

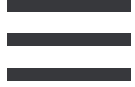
Las aplicaciones que usan los niños y niñas para comunicarse nos dan una idea de cómo lo hacen. En 2024, **los menores de todo el mundo dedicaron una media de 37 minutos diarios a sus aplicaciones de comunicación favoritas**, 2 minutos menos que el año anterior. Aunque WhatsApp siguió siendo la app de comunicación más usada, los usuarios de Snapchat fueron los más activos: a escala global, los niños y niñas **pasaron 78 minutos al día snapeando con amigos y familiares**.



Aplicaciones más populares de 2024 vs. tiempo promedio de uso diario

*Clasificación del 1 al 6, de la más a la menos popular, según el porcentaje total de menores que usaron la aplicación al menos 5 minutos a lo largo del año



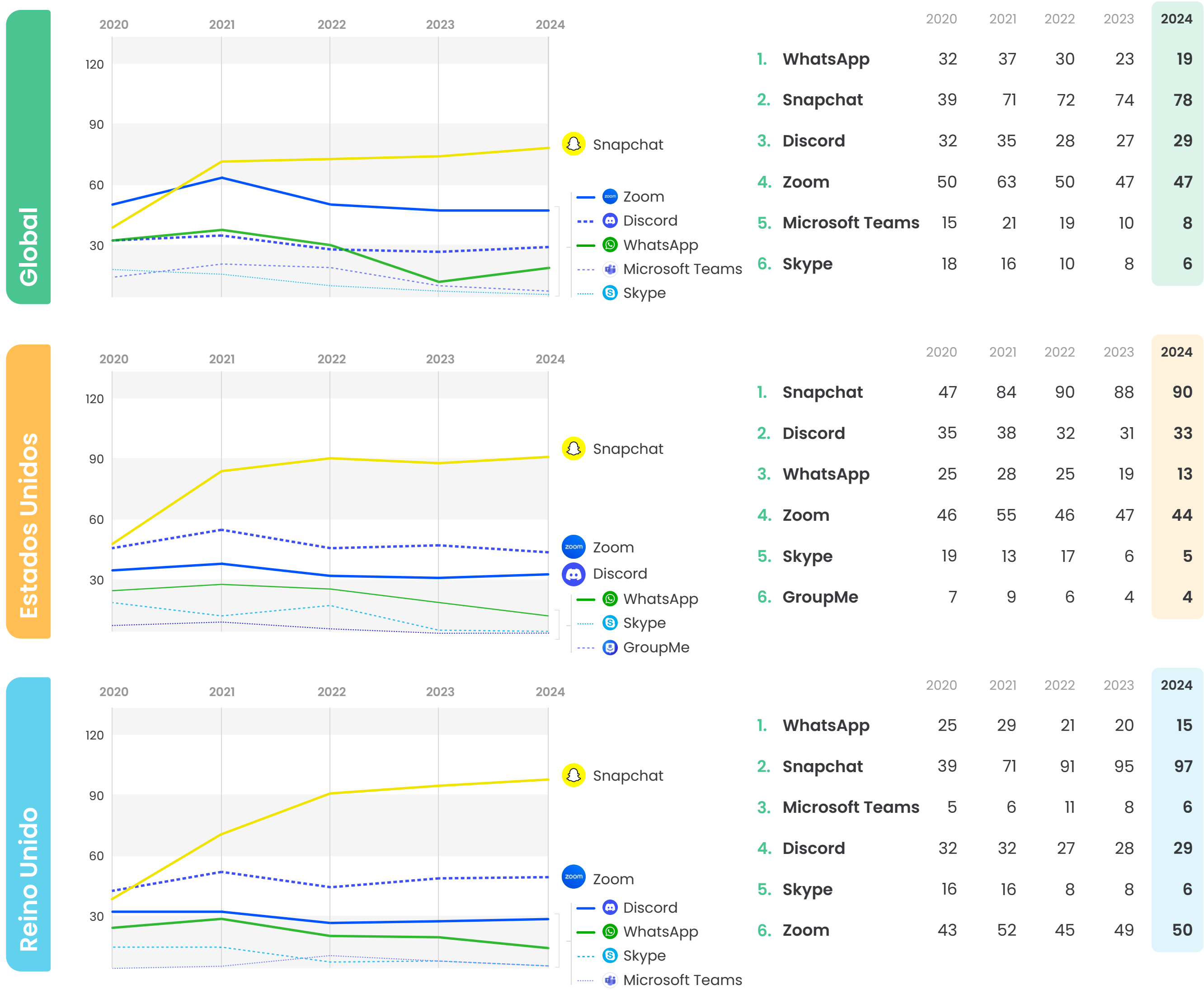


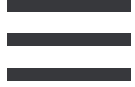
EL USO DE APLICACIONES DE COMUNICACIÓN POR PARTE DE MENORES EN 2024

En 2024, **WhatsApp** fue la aplicación de comunicación número uno a nivel global y en casi todos los países analizados, salvo en Australia y EE. UU., donde la superó Snapchat. Este dato era de esperar, ya que WhatsApp nunca ha conseguido conquistar del todo a los usuarios de estos dos países. WhatsApp sí mantiene el nivel de popularidad en Europa —como se ve en España, Francia y el Reino Unido— donde su uso entre los niños y niñas le aseguró el primer puesto otro año más. Pese a ello, WhatsApp dio de qué hablar en 2024 al subir hasta la tercera posición en EE. UU. y hasta la segunda en Australia.

Sin embargo, si observamos el tiempo que los y las menores dedicaron a sus aplicaciones de comunicación favoritas a lo largo del año, vemos mejor dónde centraron su atención. Según las aplicaciones que abrieron en sus dispositivos, WhatsApp fue la *app* de comunicación más popular, pero en términos generales, los niños y niñas usaron Snapchat y Discord durante más tiempo. De hecho, Discord también se mantuvo entre los primeros puestos de las herramientas de comunicación, situándose en segundo lugar en EE. UU. y

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de comunicación más populares, de 2020 a 2024





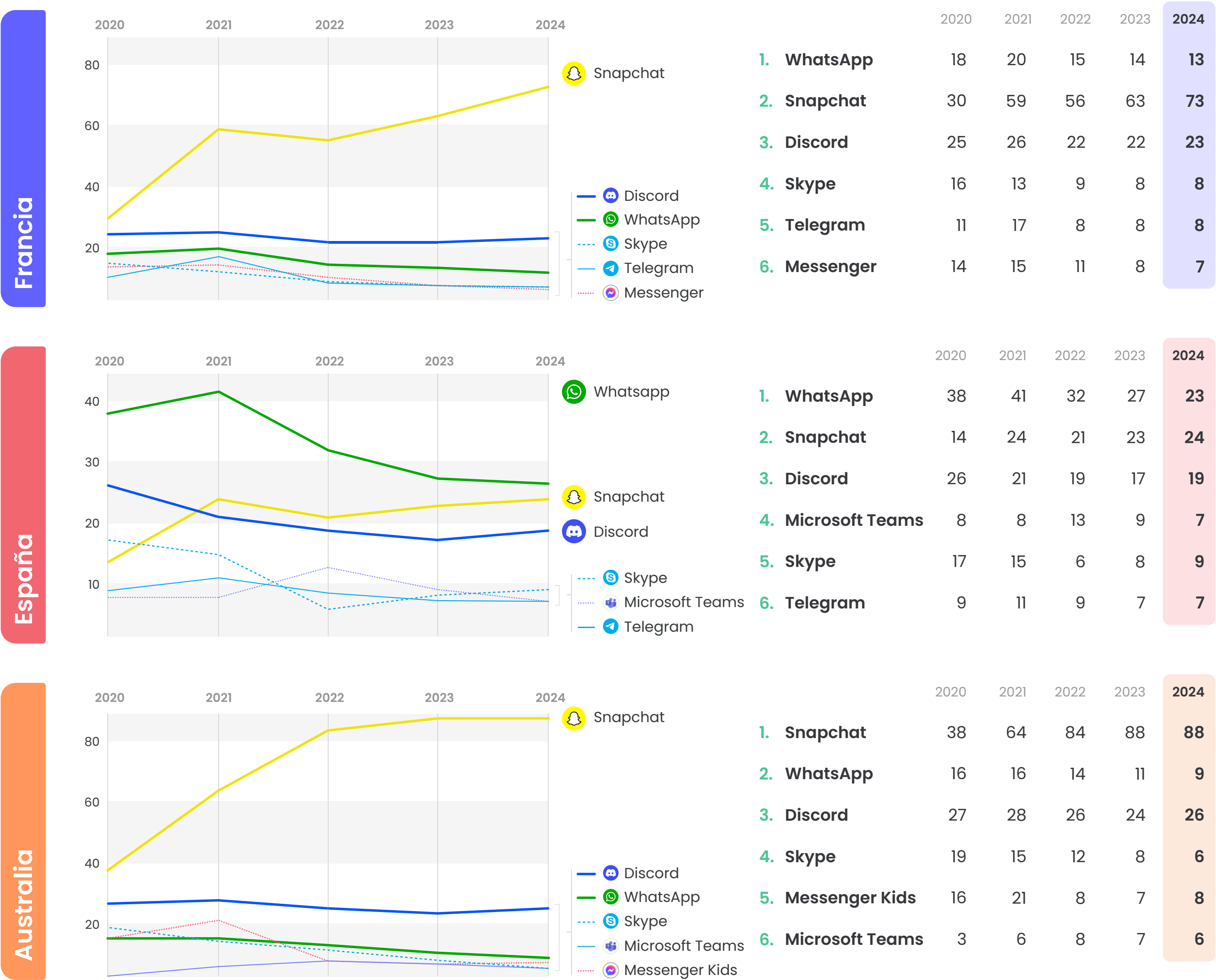
en tercera posición a nivel global, así como en Francia, España y Australia.

En 2024, los y las menores de todo el mundo dedicaron 78 minutos diarios de media a Snapchat —4 minutos más que en 2023—, lo cual supera con creces los 19 minutos que pasaron en WhatsApp. Los usuarios más activos de Snapchat fueron los niños y niñas del Reino Unido y EE. UU., con 97 y 90 minutos al día, respectivamente, superando así los 95 y 88 minutos de 2023.

En cuanto al tiempo de uso, el único país que no siguió la tendencia general fue España, donde los menores apenas usaron Snapchat durante 24 minutos diarios, solo un minuto más de lo que pasaron chateando en WhatsApp.

La gran diferencia entre el tiempo que los niños y niñas dedican a Snapchat y el que pasan en otras *apps* de comunicación puede explicarse por la naturaleza de la plataforma. Aunque, en esencia, se trate de una aplicación de mensajería, Snapchat también cuenta con funciones más típicas de las redes sociales —como las *stories* y Discover— que pueden enganchar al usuario durante mucho tiempo.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de comunicación más populares, de 2020 a 2024



¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS Y LAS MENORES A LAS APLICACIONES DE COMUNICACIÓN EN 2024

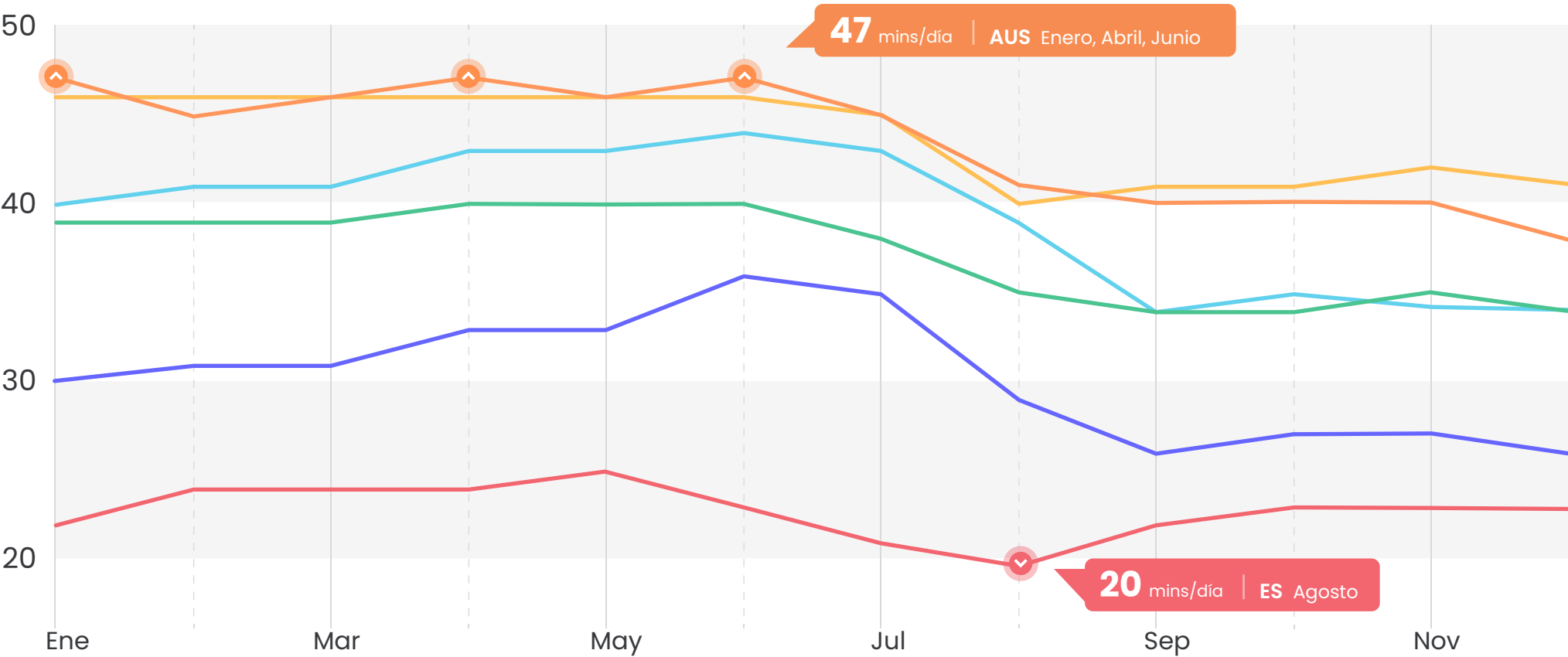
En 2024, los niños y niñas de todo el mundo pasaron una media de 37 minutos diarios charlando en sus aplicaciones de comunicación favoritas, 2 minutos por debajo del promedio mundial de 39 minutos diarios registrado en 2023. Los más ávidos fueron los de EE. UU. y Australia, con 44 y 43 minutos diarios respectivamente para comunicarse con amigos y familiares. Con tan solo 23 minutos al día, los menores de España fueron quienes dedicaron menos tiempo a este tipo de aplicación.

Igual que la necesidad de estar en contacto con otras personas se mantiene bastante estable, también lo hizo el tiempo medio mensual que los niños y niñas invirtieron en aplicaciones de comunicación, con un leve descenso al volver al cole en la mayoría de países analizados. En España, el promedio diario de uso de apps de mensajería descendió hasta su punto más bajo en julio y agosto, con solo 21 y 20 minutos diarios, respectivamente; un contraste muy marcado con los valores máximos a los que llegó el uso de redes sociales en esos mismos meses (80 y 76 minutos diarios). Por el contrario, el uso por parte de los y las menores de Australia alcanzó sus picos durante el curso, con 47 minutos diarios en enero, abril y junio.

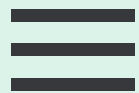


Tiempo promedio mensual de uso de aplicaciones de comunicación

Media de minutos diarios



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2024 Med	2023 Med	2022 Med
Global	39	39	39	40	40	40	38	35	34	34	35	34	37	39	39
EE. UU.	46	46	46	46	46	46	45	40	41	41	42	41	44	45	46
R. U.	40	41	41	43	43	44	43	39	34	35	34	34	39	42	40
Francia	30	31	31	33	33	36	35	29	26	27	27	26	30	29	27
España	22	24	24	24	25	23	21	20	22	23	23	23	23	21	24
Australia	47	45	46	47	46	47	45	41	40	40	40	38	43	47	46



LAS APLICACIONES DE MENSAJERÍA MÁS BLOQUEADAS EN 2024

Un año más, **la aplicación de comunicación con más probabilidades de ser bloqueada por las familias fue Snapchat**. Teniendo en cuenta que los niños y niñas dedicaron de media 78 minutos al día a esta plataforma, la decisión de bloquearla podría deberse, en parte, a conflictos relacionados con el tiempo de uso o a los riesgos de seguridad que conllevan los mensajes efímeros, como el ciberacoso o la exposición a contenido inapropiado.

Al igual que en 2023, **Discord fue la segunda aplicación de comunicación con más probabilidades de ser bloqueada**. Aunque puede que el tiempo dedicado a Discord sea una de las razones, también cabe la posibilidad de que los padres y madres tengan miedo de los riesgos de seguridad de este chat tan popular entre *gamers*. En ella, los y las menores podrían toparse con servidores con contenido inapropiado, lenguaje de carácter sexual o racista, y conectar con desconocidos, entre otros posibles peligros.

Aplicaciones de mensajería más bloqueadas (% de padres)



“ Hoy en día, cualquier contenido puede ser una oportunidad para los ciberdelincuentes o ser una brecha de seguridad, así que intento enseñarles [a mis hijos] que no hay mejor herramienta que el sentido común.”

- Adulto con 2 hijos/as, 45 años

“ Mi hija tuvo problemas y sufrió acoso en sexto de primaria. Algunos de los mensajes que leí me horrorizaron.”

- Adulto con 1 hijo/a, 54 años

Nuestras recomendaciones

“

Expresa tus preocupaciones y entiende las suyas



Uno de los grandes retos de la crianza de los hijos e hijas es protegerlos en Internet sin que se sientan invadidos. En lugar de revisar sin permiso sus mensajes, **recomendamos hacer revisiones periódicas**. Hablar con total transparencia con los hijos o hijas es una oportunidad para las familias de expresar y entender las preocupaciones de ambas partes. También es importante establecer límites justos y adecuados a su edad y nivel de madurez, e ir ajustándolos a medida que los menores sean más independientes. Por último, **predica con el ejemplo, mostrando un uso saludable de la tecnología** para que no se sientan señalados injustamente.



Michael Guy

Qustodio Digital Wellbeing Team

“

Los padres y madres van dejando las primeras huellas digitales que después se convertirán en las de los menores

Mucho antes de que nuestros hijos e hijas empiecen a conectarse a Internet, somos nosotros —los padres y madres— quienes vamos dejando las primeras huellas digitales que después se convertirán en las suyas. A la hora de plantearse cómo abordar la privacidad en línea, conviene aplicar el enfoque de la “máscara de oxígeno”: primero, **reflexiona sobre cómo manejas tus propios datos, los de tus hijos y los de otras personas en la red**, y adapta tus hábitos a la hora de publicar contenido antes de mostrárselos a tu hijo o hija. Hablar sobre qué implica compartir datos o imágenes con permiso es un buen punto de partida, ya que ayudarán a tu hijo o hija a ser más consciente de las consecuencias del uso de Internet. Algunas normas básicas para compartir información personal son: no revelar tu ubicación, contraseñas ni fechas de nacimiento, especialmente a desconocidos o en espacios públicos en línea.



Teodora Pavkovic

Director of Wellbeing, Qoria

“

Revisad juntos la configuración de privacidad y ajustadla a medida que tu hijo o hija crezca

Enséñales a reconocer señales de alerta, como mensajes de desconocidos o solicitudes de información personal. Anímales a consultártelo antes de responder a alguien que no les transmita mucha confianza. Recuérdales que, **una vez se comparte algo en Internet, dejan de ser dueños de ese contenido**, así que deben pararse a pensar antes de subir nada. Revisad juntos la configuración de privacidad de las aplicaciones y dispositivos con frecuencia, y ajustadla a medida que tu hijo o hija crezca y demuestre ser responsable y tener buen criterio a la hora de tomar decisiones.



Dra. Nicole Beurkens
Psicóloga infantil

“

Presta atención si hay alteraciones en sus rutinas, mayor aislamiento o si se muestra más callado

Frente al acoso, lo principal es la observación y la escucha activa. **Las principales señales de acoso incluyen cambios que pueden ser emocionales, conductuales o físicos.** En el ámbito emocional, podrías notar un estado de ánimo decaído, nerviosismo excesivo o cambios repentinos en su humor. En cuanto a la conducta, presta atención si hay alteraciones en sus rutinas, mayor aislamiento o si se muestra más callado de lo habitual. También puede haber una disminución en su rendimiento académico o manifestaciones físicas, como dolores de cabeza frecuentes, molestias estomacales u otros signos de somatización. Para enfrentar este asunto, es fundamental mantener una observación cercana y una escucha activa. **Crear un ambiente de confianza, donde tus hijos se sientan seguros para hablar de lo que les ocurre**, es clave para poder intervenir de manera adecuada y brindarles el apoyo necesario.



Gloria R. Ben
Psicóloga y neuropsicóloga



Reflexión final

Nuestro objetivo sigue siendo el mismo que cuando publicamos nuestro primer informe, hace ya 6 años: **ofrecer una panorámica anual de cómo viven las familias en un mundo cada vez más digitalizado**. Al proporcionar información sobre a qué dedican los niños y niñas el tiempo que pasan conectados, hemos arrojado luz sobre las tendencias y contribuido al debate actual en torno a la seguridad en línea y el bienestar digital.

En 2024, este tema cobró un mayor protagonismo. Vimos cómo Roblox, una de las aplicaciones favoritas de niños y niñas de todo el mundo, respondió a las inquietudes de los padres revisando sus sistemas de seguridad y controles parentales. Instagram, por su parte, introdujo las cuentas para adolescentes para menores de 16 años, con funciones diseñadas especialmente para proteger a los más jóvenes. También pasaron a la acción algunos gobiernos, a través de medidas como la prohibición de redes sociales para menores de 16 años en Australia y la introducción de un límite de edad mínimo de 15 años en Noruega.

En la actualidad, los padres y madres se enfrentan al reto sin precedentes de guiar a sus hijos por un entorno digital cada vez más complejo: un mundo que ofrece un sinfín de oportunidades educativas y sociales, pero que también presenta riesgos de seguridad y trampas nuevas para todos. **Nuestra encuesta reveló que no hay una solución que valga para todas las familias y que el bienestar digital es complicado de alcanzar**. Por ejemplo, muchos padres se arrepienten de haber dado un teléfono inteligente a sus hijos o hijas demasiado pronto y reconocen que es difícil resistir a la tentación constante que suponen los dispositivos, a los que los propios adultos sienten que dedican demasiado tiempo.

En 2024, no hubo grandes cambios en las aplicaciones que usaron los niños y niñas, pero siguió aumentando la cantidad de tiempo que pasaron en las más populares. **De media, pasaron un 7% más de tiempo en Roblox, YouTube, TikTok, Instagram y Snapchat que en 2023**. Además, tanto menores como adultos hemos pasado de simplemente te-

ner curiosidad por la inteligencia artificial a incorporarla en nuestro día a día.

A medida que los niños y niñas pasan más tiempo conectados, se intensifica el debate en torno a la seguridad en línea y los efectos de las redes sociales en la salud mental. Los gobiernos están empezando a tomar medidas para proteger a los menores, pero está por ver si las prohibiciones de redes sociales resultan eficaces. En Qustodio, estamos más convencidos que nunca de que, con un enfoque integral que combine comunicación abierta, educación y supervisión consciente, podemos ayudar a los jóvenes a aprovechar los

innumerables beneficios de la tecnología, a la vez que los preparamos para afrontar con confianza que conlleva su uso.

Tenemos a nuestro alcance un futuro digital más prometedor y seguro.





REFERENCIAS

Werbeck, Alexis. [“Connected consumer study.”](#), *Deloitte*, 5 de septiembre de 2023.

[“Tech Nation: number of internet-connected devices grows to 10 per home.”](#) *Aviva PLC*, 15 de enero de 2020.

[“Thailand limits digital device use among young students.”](#) *VnExpress International*, FPT Group, 20 de agosto de 2024.

Cano, José A. [“Tech-Savvy Sweden Leads Global Push To Ban Screens In Classrooms.”](#) *Ethic*.

[“Constant Companion: A Week in the Life of a Young Person's Smartphone Use.”](#) *Common Sense Media*, 2023.

Stoll, Julia. [“Netflix: number of subscribers worldwide 2024.”](#) *Statista*, 18 de octubre de 2024.

Coppola, Daniela. [“Amazon Prime – statistics & facts.”](#) *Statista*, 15 de octubre de 2024.

Dean, Brian. [“YouTube Stats: How Many People Use YouTube?”](#) *Backlinko*, 5 de septiembre de 2024.

Halpert, Madeline. [“Bipartisan US bill could force ByteDance to divest TikTok.”](#) *BBC News*, 5 de marzo de 2024.

Tenbarge, Kat & Collier, Kevin. [“X sees largest user exodus since Elon Musk takeover.”](#) *NBC News*, 13 de noviembre de 2024.

[“Social Media and Youth Mental Health: The US Surgeon General's Advisory.”](#) *HHS.gov*.

Shrikant, Aditi. [“Can Instagram’s new ‘Teen Accounts’ help improve youth mental health? Experts weigh in.”](#) *CNBC*, 18 de septiembre de 2024.

Sullivan, Helen. [“Australia passes world-first law banning under-16s from social media despite safety concerns.”](#) *The Guardian*, 28 de noviembre de 2024.

Bryant, Miranda. [“Norway to increase minimum age limit on social media to 15 to protect children.”](#) *The Guardian*, 23 de octubre de 2024.

Sherman, Natalie. [“TikTok sued for ‘wreaking havoc’ on teen mental health.”](#) *BBC News*, 8 de octubre de 2024.

[“Mobile Games – Worldwide.”](#) *Statista*, 2024.

[“App market downloads distribution by category 2024.”](#) *Statista*, 26 de agosto de 2024.

[“Roblox Corporation 2024 Proxy Statement and 2023 Annual Report.”](#) *Roblox*, 30 de mayo de 2024.

Boddy, Zachary. [“Minecraft crosses 300 million copies sold as it prepares to celebrate its 15th anniversary.”](#) *Windows Central*, 15 de octubre de 2023.

[“Gaming Industry Size & Share Analysis – Growth Trends & Forecasts \(2024 – 2029\)”](#). *Mordor Intelligence*.

Ofgang, Erik. [“2024 EdTech Trends: Authenticity, Better Tools, and More AI \(Of Course\).”](#) *Tech & Learning*, 13 de febrero de 2024.

Duarte, Fabio. [“Most Popular Messaging Apps \(2025\)”](#). *Exploding Topics*, 12 de noviembre de 2024.

Nair, Aarti. [“WhatsApp Statistics for 2024 – All You Need to Know.”](#) *Verloop.io*, 13 de agosto de 2024.

Annexo

VÍDEO EN LÍNEA	64
Tiempo de uso	66
Más bloqueados	72
REDES SOCIALES	74
Tiempo de uso	76
Más bloqueados	82
VIDEOJUEGOS	84
Tiempo de uso	86
Más bloqueados	92
EDUCACIÓN	94
Tiempo de uso	96
COMUNICACIÓN	102
Tiempo de uso	104
Más bloqueados	110

Vídeo en línea Aplicaciones de vídeo en lína más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

Global	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. YouTube	48	1. YouTube	64	1. YouTube	56	1. YouTube	67	1. YouTube	70	1. YouTube	71
	2. Netflix	35	2. Netflix	38	2. Netflix	45	2. Netflix	48	2. Netflix	46	2. Netflix	42
	3. Twitch	35	3. Twitch	27	3. Disney+	47	3. Disney+	40	3. Disney+	31	3. Disney+	33
	4. YouTube Kids	52	4. Disney+	46	4. Twitch	20	4. Amazon Prime	34	4. Amazon Prime	27	4. Amazon Prime	33
	5. Amazon Prime	N/A	5. Hulu	36	5. Hulu	38	5. Twitch	19	5. Twitch	22	5. YouTube Kids	97
Estados Unidos	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. YouTube	63	1. YouTube	71	1. YouTube	61	1. YouTube	77	1. YouTube	84	1. YouTube	86
	2. Netflix	50	2. Netflix	37	2. Netflix	49	2. Netflix	52	2. Netflix	49	2. Netflix	46
	3. Twitch	16	3. Disney+	48	3. Disney+	48	3. Disney+	42	3. Disney+	30	3. Disney+	34
	4. Hulu	42	4. Twitch	24	4. Twitch	20	4. Amazon Prime	35	4. Amazon Prime	26	4. Amazon Prime	34
	5. YouTube Kids	55	5. Hulu	36	5. Hulu	38	5. Hulu	24	5. Hulu	30	5. Hulu	37
Reino Unido	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. YouTube	58	1. YouTube	59	1. YouTube	53	1. YouTube	64	1. YouTube	66	1. YouTube	67
	2. Netflix	47	2. Netflix	35	2. Netflix	41	2. Netflix	46	2. Netflix	44	2. Netflix	40
	3. YouTube Kids	63	3. Twitch	28	3. Disney+	46	3. Disney+	42	3. Disney+	35	3. Disney+	32
	4. BBC iPlayer	27	4. Disney+	44	4. Twitch	16	4. Amazon Prime	25	4. Amazon Prime	24	4. BBC iPlayer	35
	5. Twitch	12	5. YouTube Kids	63	5. BBC iPlayer	41	5. Twitch	16	5. BBC iPlayer	35	5. Amazon Prime	30

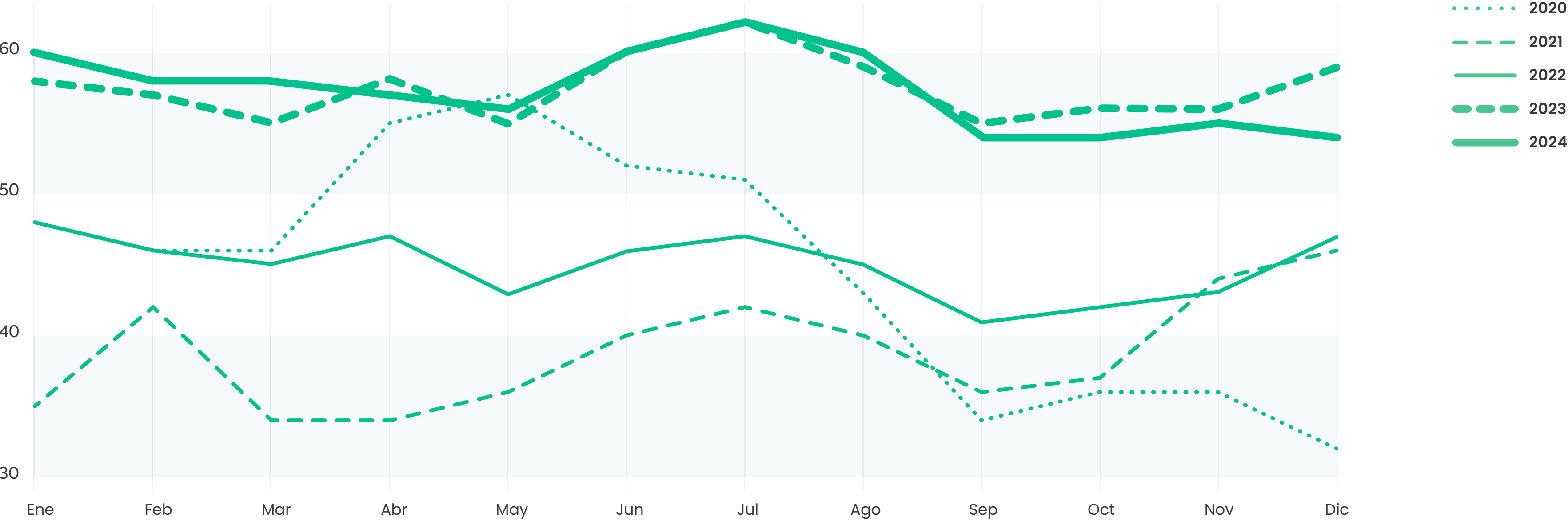
Vídeo en línea Aplicaciones de vídeo en lína más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

Francia	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
		NO DATA			1. YouTube	47		1. YouTube	42		1. YouTube	48		1. YouTube	50		1. YouTube	50
					2. Netflix	43		2. Netflix	45		2. Netflix	43		2. Netflix	41		2. Netflix	36
					3. Twitch	26		3. Twitch	19		3. Twitch	17		3. Twitch	20		3. Twitch	21
					4. Disney+	40		4. Disney+	42		4. Disney+	34		4. Disney+	25		4. Amazon Prime	30
					5. YouTube Kids	46		5. Amazon Prime	37		5. Amazon Prime	30		5. Amazon Prime	24		5. Disney+	28
España	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
		1. YouTube	46		1. YouTube	54		1. YouTube	41		1. YouTube	44		1. YouTube	44		1. YouTube	44
		2. Netflix	42		2. Netflix	41		2. Netflix	41		2. Netflix	41		2. Netflix	38		2. Netflix	34
		3. Twitch	16		3. Twitch	35		3. Twitch	20		3. Amazon Prime	40		3. Amazon Prime	33		3. Amazon Prime	34
		4. Movistar+	31		4. Disney+	48		4. Disney+	41		4. Twitch	18		4. Twitch	22		4. Twitch	22
		5. Amazon Prime	33		5. Amazon Prime	59		5. Amazon Prime	47		5. Disney+	39		5. Disney+	34		5. Disney+	30
Australia	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
		NO DATA			1. YouTube	63		1. YouTube	50		1. YouTube	63		1. YouTube	67		1. YouTube	68
					2. Netflix	33		2. Netflix	43		2. Netflix	48		2. Netflix	46		2. Netflix	46
					3. Disney+	54		3. Disney+	37		3. Disney+	36		3. Disney+	32		3. Disney+	33
					4. Twitch	15		4. Twitch	22		4. Amazon Prime	36		4. YouTube Kids	106		4. YouTube Kids	105
					5. YouTube Kids	77		5. YouTube Kids	78		5. Twitch	16		5. Amazon Prime	23		5. Amazon Prime	34

Vídeo en línea

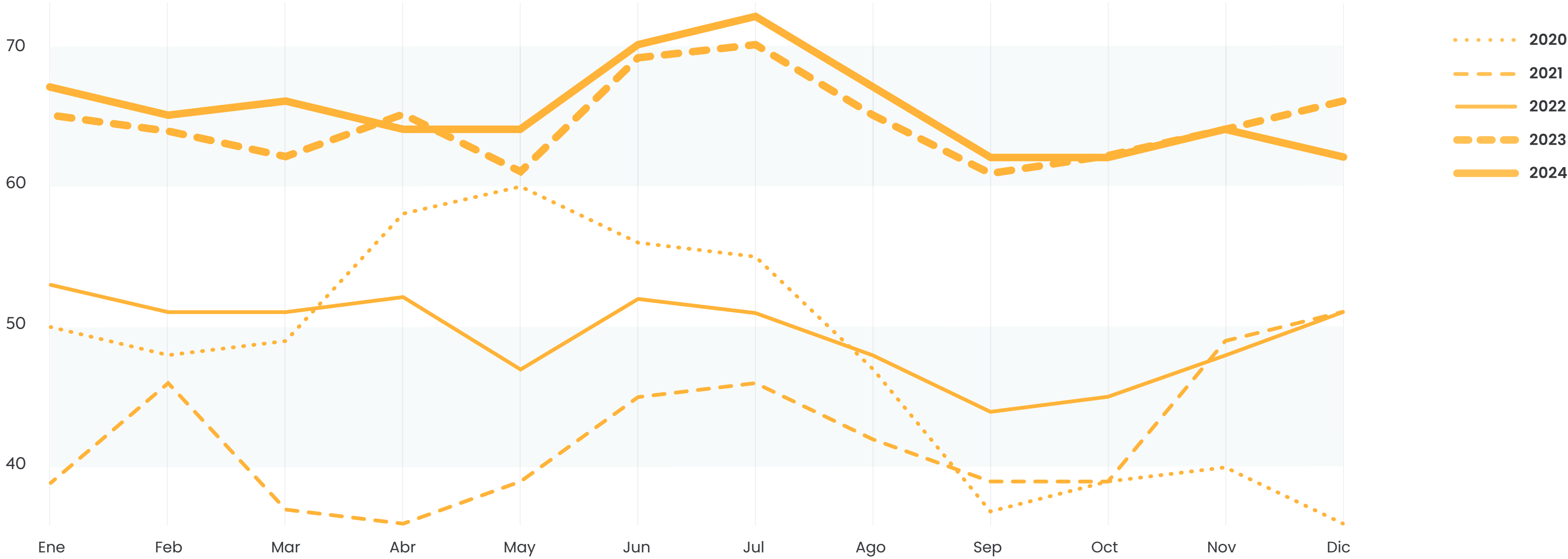
Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	60	58	58	57	56	60	63	60	54	54	55	54	58
2023	58	57	55	58	55	60	62	59	55	56	56	59	57
2022	48	46	45	47	43	46	47	45	41	42	43	47	45
2021	35	42	34	34	36	40	42	40	36	37	44	46	38
2020	48	46	46	55	57	52	51	43	34	36	36	32	45



Vídeo en línea Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	67	65	66	64	64	70	72	67	62	62	64	62	66
2023	65	64	62	65	61	69	70	65	61	62	64	66	64
2022	53	51	51	52	47	52	51	48	44	45	48	51	49
2021	39	46	37	36	39	45	46	42	39	39	49	51	42
2020	50	48	49	58	60	56	55	47	37	39	40	36	48

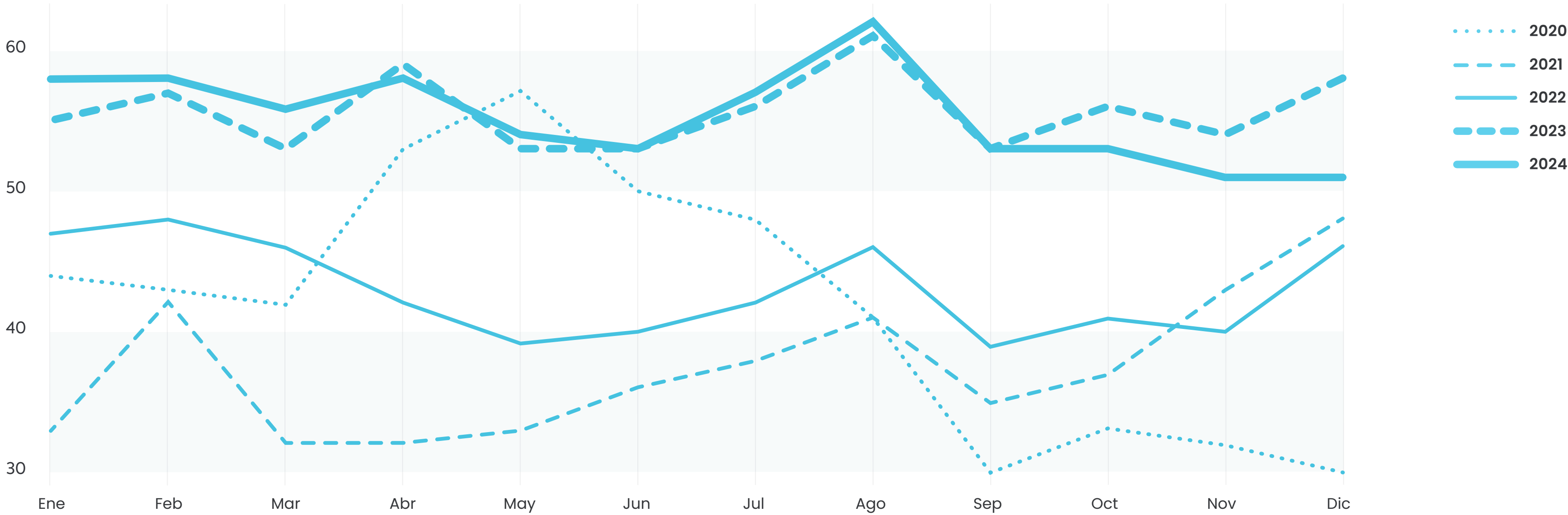


Estados Unidos

Vídeo en línea

Tiempo de uso (mins/día)

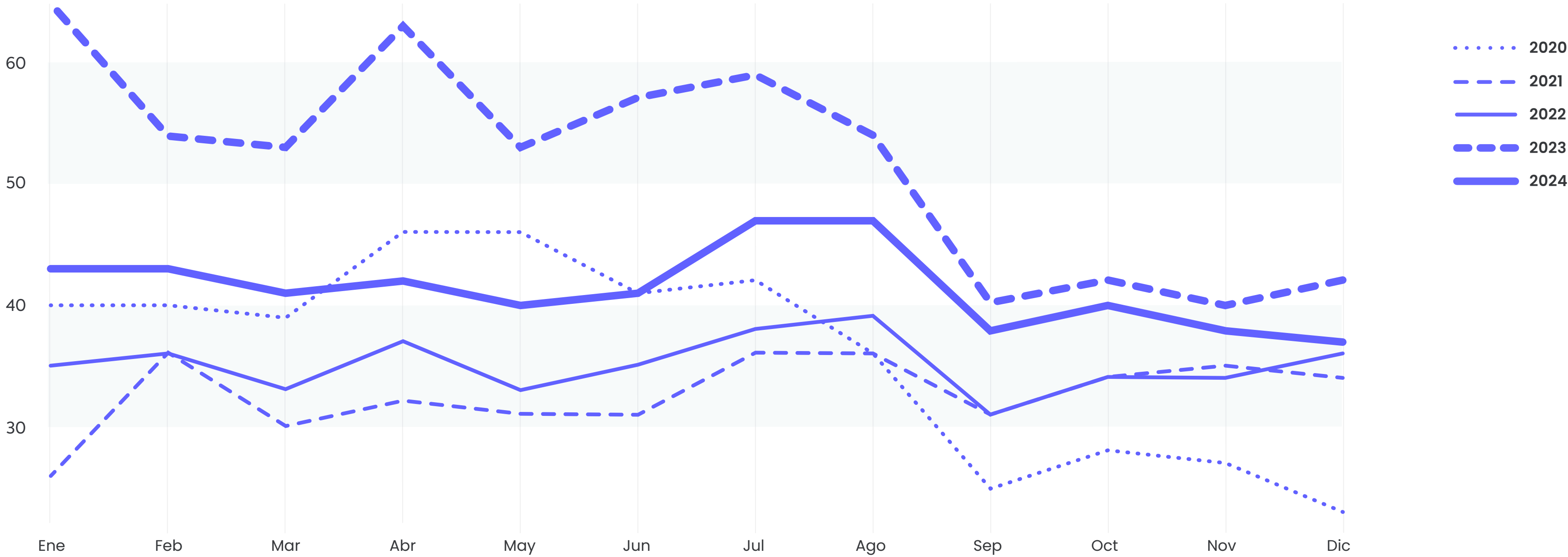
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	58	58	56	58	54	53	57	62	53	53	51	51	56
2023	55	57	53	59	53	53	56	61	53	56	54	58	56
2022	47	48	46	42	39	40	42	46	39	41	40	46	43
2021	33	42	32	32	33	36	38	41	35	37	43	48	37
2020	44	43	42	53	57	50	48	41	30	33	32	30	42



Vídeo en línea

Tiempo de uso (mins/día)

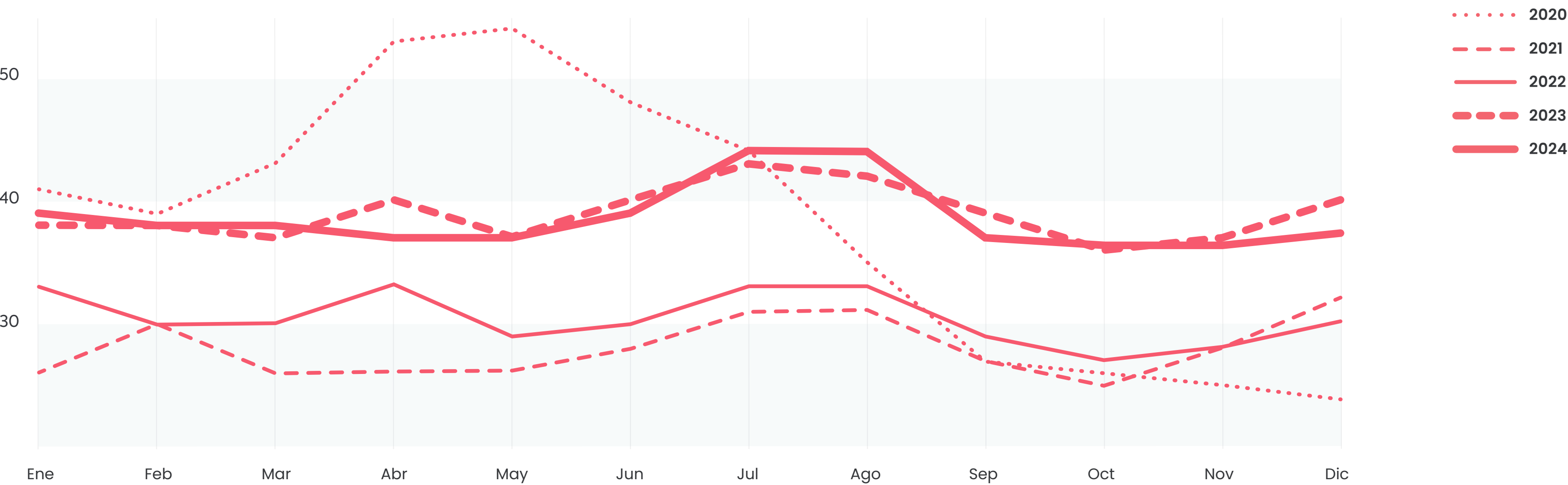
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	43	43	41	42	40	41	47	47	38	40	38	37	42
2023	65	54	53	63	53	57	59	54	40	42	40	42	43
2022	35	36	33	37	33	35	38	39	31	34	34	36	35
2021	26	36	30	32	31	31	36	36	31	34	35	34	33
2020	40	40	39	46	46	41	42	36	25	28	27	23	36



Vídeo en línea

Tiempo de uso (mins/día)

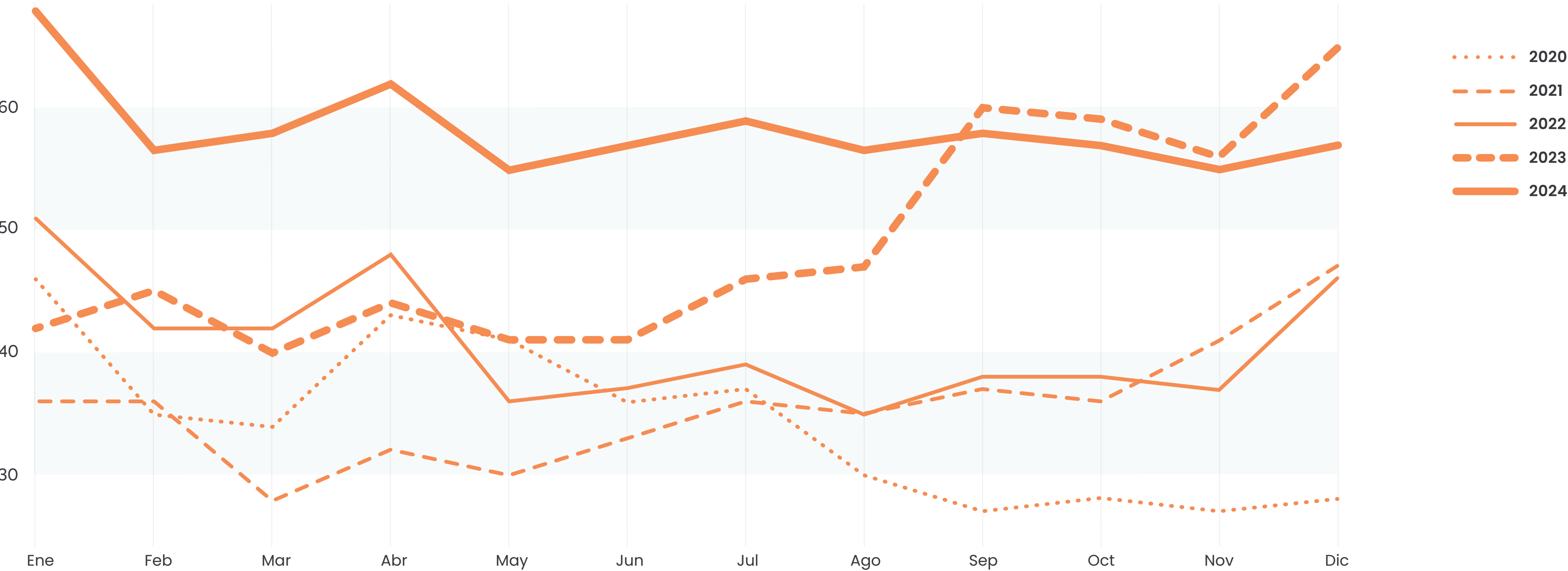
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	39	38	38	37	37	39	44	44	37	36	36	37	39
2023	38	38	37	40	37	40	43	42	39	36	37	40	39
2022	33	30	30	33	29	30	33	33	29	27	28	30	30
2021	26	30	26	26	26	28	31	31	27	25	28	32	28
2020	41	39	43	53	54	48	44	35	27	26	25	24	38



Vídeo en línea

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	68	57	58	62	55	57	59	57	58	57	55	57	58
2023	42	45	40	44	41	41	46	47	60	59	56	65	58
2022	51	42	42	48	36	37	39	35	38	38	37	46	39
2021	36	36	28	32	30	33	36	35	37	36	41	47	35
2020	46	35	34	43	41	36	37	30	27	28	27	28	34



Vídeo en línea Aplicaciones de vídeo en línea más bloqueadas (% de familias): top 5

Global	2019 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. YouTube Kids	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Hulu	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2024 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Amazon Prime 5. YouTube Kids
Estados Unidos	2019 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Hulu	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Hulu	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Amazon Prime 5. Hulu	2024 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Amazon Prime 5. YouTube Kids
Reino Unido	2019 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. BBC iPlayer	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. BBC iPlayer	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. YouTube Kids	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. YouTube Kids 5. Amazon Prime	2024 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. YouTube Kids 5. Amazon Prime

Vídeo en línea Aplicaciones de vídeo en línea más bloqueadas (% de familias): top 5

Francia	2019 NO DATA	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. YouTube Kids 5. Disney+	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2024 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Disney+
España	2019 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Movistar+ 5. Disney Channel	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Movistar+	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Disney+	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Disney+	2024 1. YouTube 2. Netflix 3. Amazon Prime 4. Twitch 5. Disney+
Australia	2019 NO DATA	2020 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. Disney+	2021 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. YouTube Kids	2022 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. YouTube Kids	2023 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. YouTube Kids 5. Twitch	2024 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Disney+ 5. Amazon Prime

Redes sociales Aplicaciones de redes sociales más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

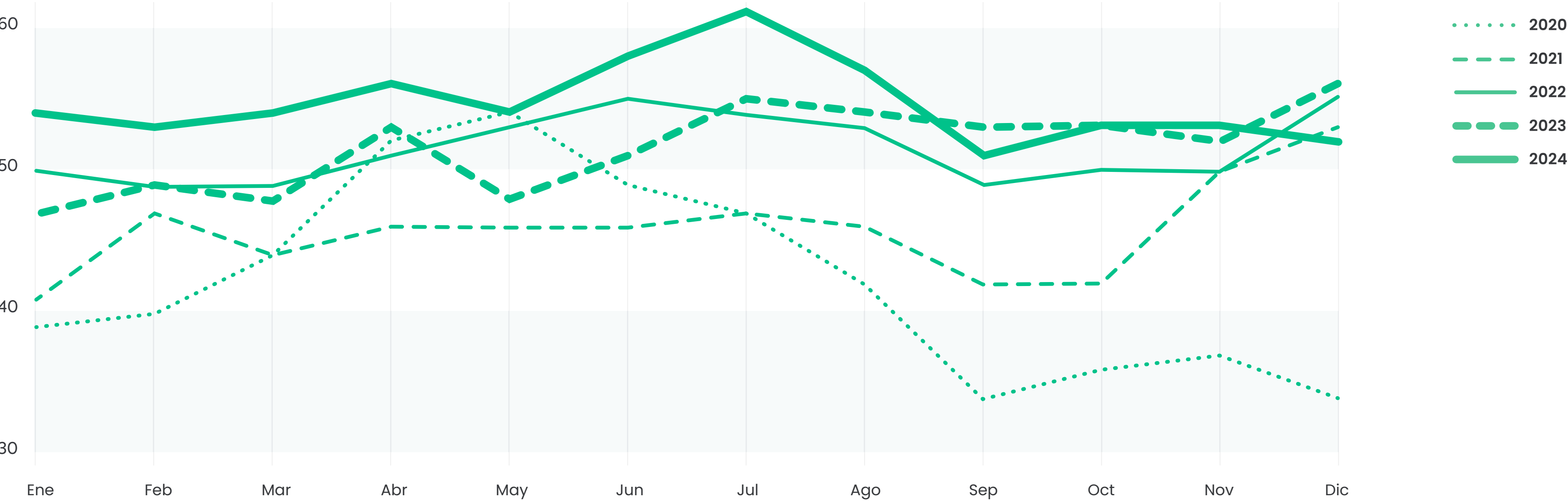
Global	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Instagram		39	1. TikTok		75	1. TikTok		91	1. TikTok		107	1. TikTok		112	1. TikTok		120
	2. TikTok		38	2. Facebook		17	2. Facebook		10	2. Facebook		20	2. Facebook		19	2. Instagram		79
	3. Facebook		17	3. Instagram		44	3. Instagram		41	3. Pinterest		16	3. X		10	3. Pinterest		14
	4. Pinterest		17	4. Pinterest		17	4. Pinterest		13	4. Instagram		45	4. Reddit		9	4. X		9
	5. Twitter		NA	5. Twitter		13	5. Reddit		15	5. Twitter		10	5. Instagram		63	5. Reddit		8
Estados Unidos	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Instagram		40	1. Facebook		17	1. TikTok		99	1. TikTok		113	1. TikTok		120	1. TikTok		132
	2. TikTok		44	2. TikTok		87	2. Facebook		10	2. Facebook		18	2. X		9	2. Pinterest		18
	3. Facebook		24	3. Pinterest		20	3. Pinterest		15	3. Pinterest		20	3. Reddit		9	3. Instagram		89
	4. Pinterest		23	4. Instagram		40	4. Instagram		39	4. Reddit		13	4. Facebook		20	4. Reddit		8
	5. Houseparty		NA	5. Reddit		28	5. Reddit		16	5. Twitter		10	5. Pinterest		20	5. X		9
Reino Unido	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Instagram		32	1. TikTok		70	1. TikTok		97	1. TikTok		114	1. TikTok		127	1. TikTok		134
	2. TikTok		37	2. Facebook		16	2. Facebook		8	2. Facebook		11	2. X		8	2. Instagram		49
	3. Facebook		18	3. Instagram		40	3. Instagram		34	3. Pinterest		14	3. Facebook		15	3. Pinterest		12
	4. Pinterest		17	4. Pinterest		12	4. Pinterest		12	4. Twitter		9	4. Reddit		10	4. X		8
	5. Twitter		NA	5. Twitter		10	5. Reddit		14	5. Instagram		30	5. Pinterest		14	5. Reddit		8

Redes sociales Aplicaciones de redes sociales más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

Francia	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
		NO DATA			1. TikTok	52		1. TikTok	74		1. TikTok	92		1. TikTok	110		1. TikTok	124
					2. Instagram	37		2. Instagram	39		2. Instagram	43		2. Instagram	58		2. Instagram	65
					3. Facebook	15		3. Facebook	9		3. Facebook	13		3. Facebook	14		3. Facebook	9
					4. Pinterest	11		4. Pinterest	9		4. Pinterest	10		4. X	8		4. X	8
					5. Twitter	12		5. Twitter	10		5. Twitter	8		5. Pinterest	11		5. Pinterest	7
España	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
		1.	48		1. TikTok	65		1. TikTok	80		1. TikTok	96		1. TikTok	94		1. Instagram	87
		2.	31		2. Instagram	63		2. Instagram	54		2. Instagram	56		2. Instagram	71		2. TikTok	103
		3.	11		3. Facebook	29		3. Facebook	5		3. Facebook	20		3. X	11		3. BeReal	7
		4.	14		4. Pinterest	16		4. Pinterest	9		4. Pinterest	9		4. Facebook	23		4. Pinterest	8
		5.	11		5. Twitter	12		5. Twitter	11		5. Twitter	10		5. BeReal	9		5. X	10
Australia	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
		NO DATA			1. Facebook	22		1. Facebook	15		1. TikTok	108		1. X	10		1. TikTok	117
					2. TikTok	64		2. TikTok	75		2. Facebook	15		2. TikTok	117		2. Instagram	71
					3. Instagram	35		3. Pinterest	15		3. Pinterest	13		3. Facebook	15		3. Pinterest	11
					4. Pinterest	14		4. Instagram	30		4. Reddit	12		4. Reddit	11		4. Reddit	7
					5. Reddit	16		5. Reddit	14		5. Twitter	9		5. Pinterest	16		5. X	7

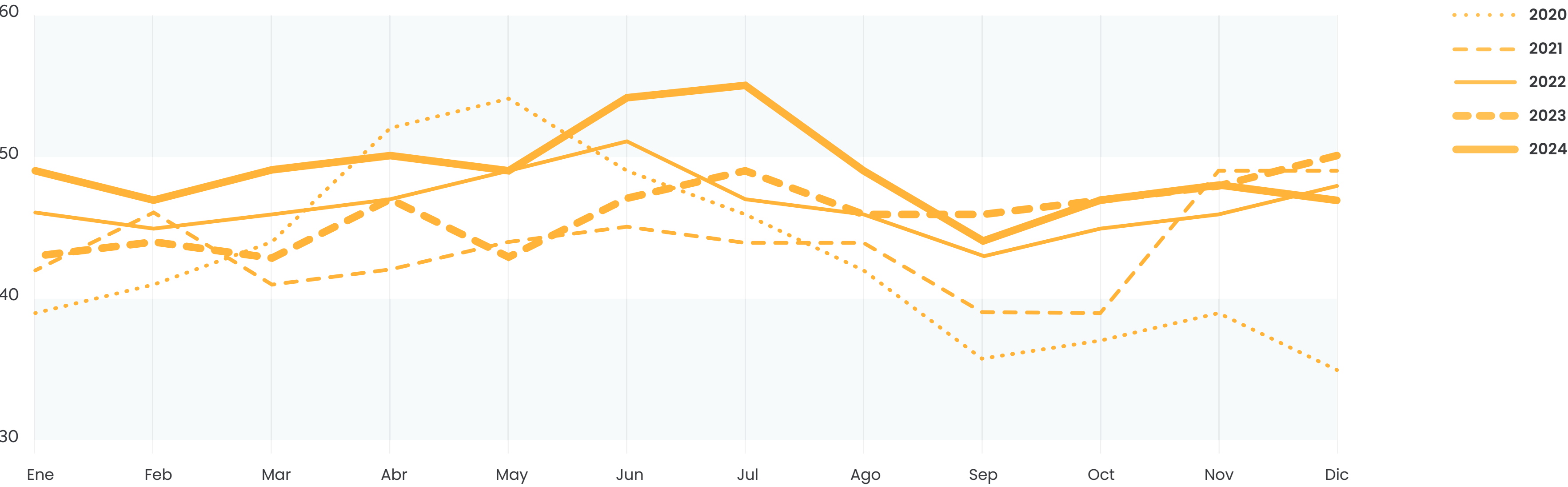
Redes sociales Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	54	53	54	56	54	58	61	57	51	53	53	52	55
2023	47	49	48	53	48	51	55	54	53	53	52	56	52
2022	50	49	49	51	53	55	54	53	49	50	50	55	52
2021	41	47	44	46	46	46	47	46	42	42	50	53	45
2020	39	40	44	52	54	49	47	42	34	36	37	34	42



Redes sociales Tiempo de uso (mins/día)

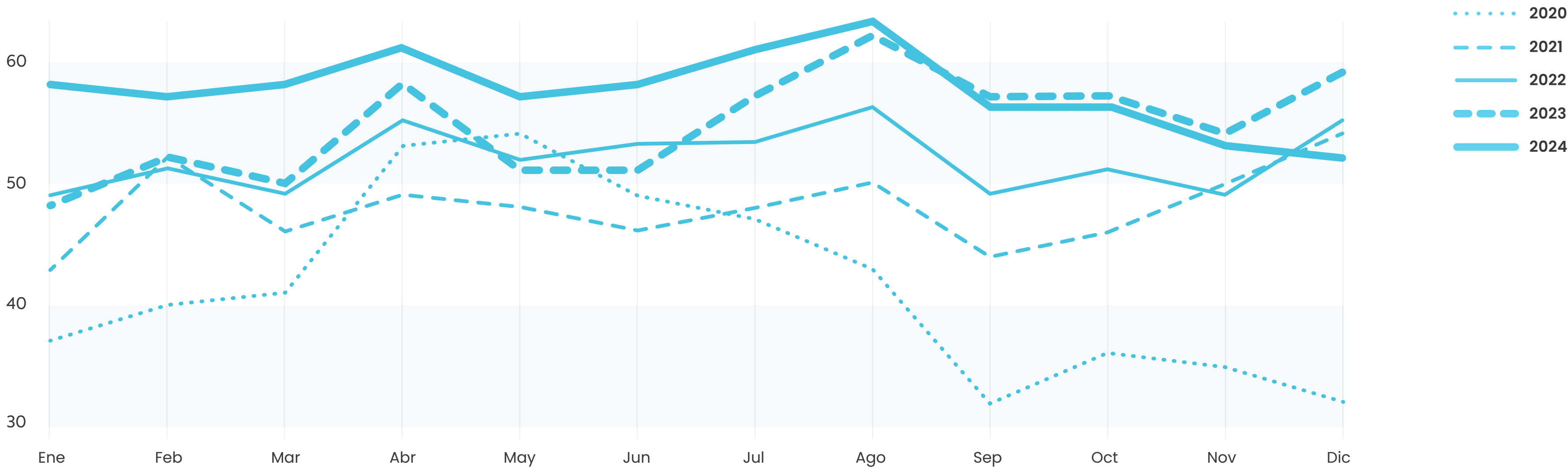
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	49	47	49	50	49	54	55	49	44	47	48	47	49
2023	43	44	43	47	43	47	49	46	46	47	48	50	46
2022	46	45	46	47	49	51	47	46	43	45	46	48	47
2021	42	46	41	42	44	45	44	44	39	39	49	49	43
2020	39	41	44	52	54	49	46	42	36	37	39	35	43



Estados Unidos

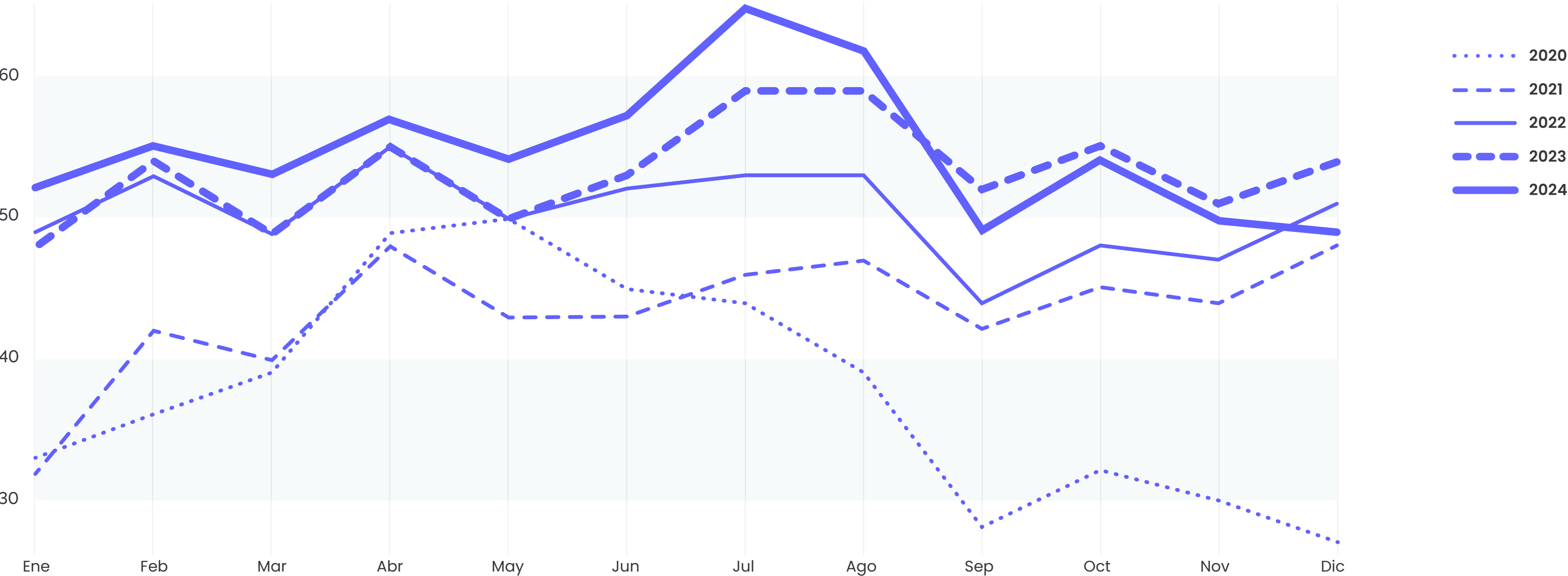
Redes sociales Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	58	57	58	61	57	58	61	63	56	56	53	52	58
2023	48	52	50	58	51	51	57	62	57	57	54	59	55
2022	49	51	49	55	52	53	53	56	49	51	49	55	52
2021	43	52	46	49	48	46	48	50	44	46	50	54	48
2020	37	40	41	53	54	49	47	43	32	36	35	32	41

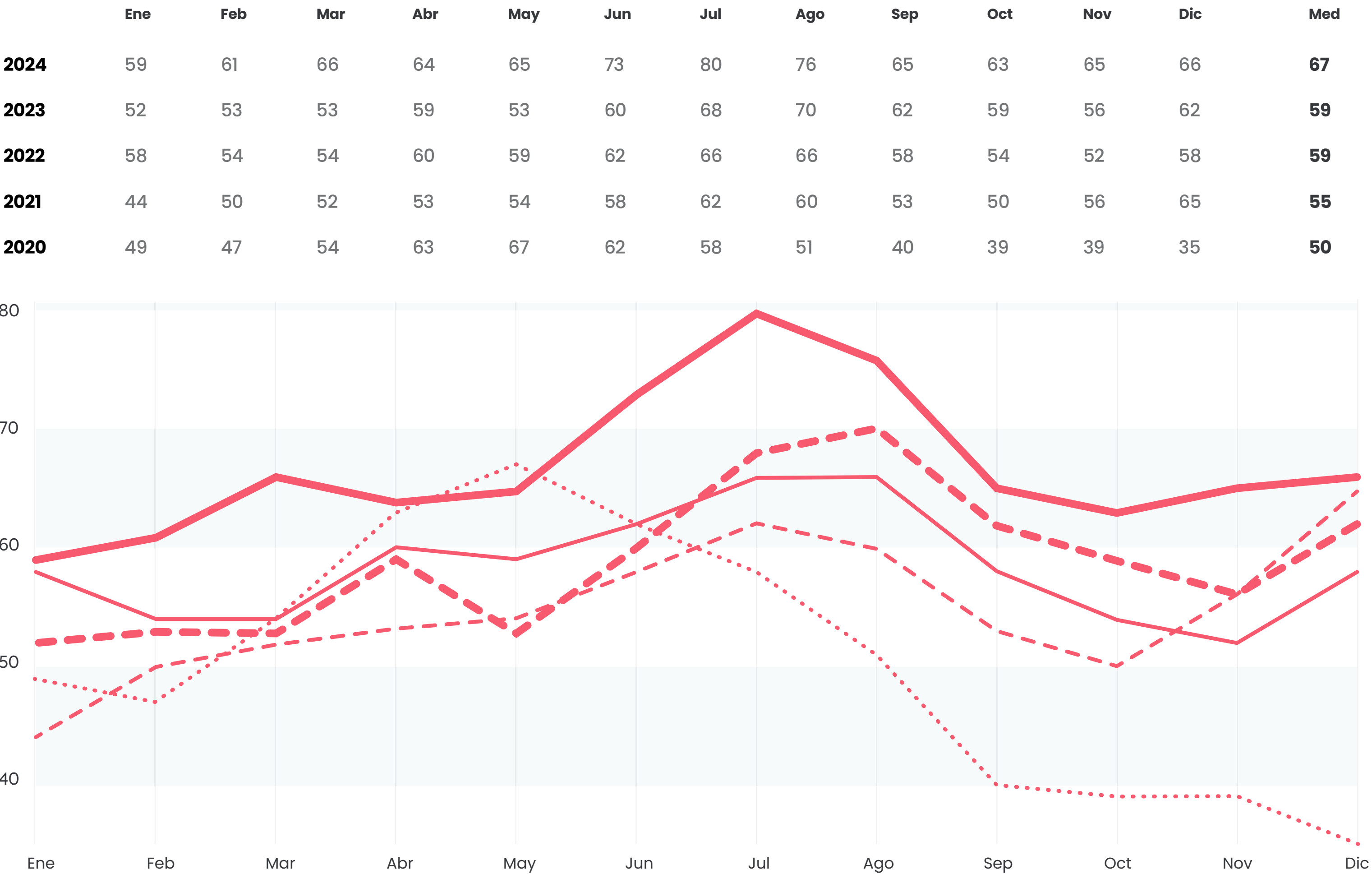


Redes sociales Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	52	55	53	57	54	57	65	62	49	54	50	49	55
2023	48	54	49	55	50	53	59	59	52	55	51	54	53
2022	49	53	49	55	50	52	53	53	44	48	47	51	50
2021	32	42	40	48	43	43	46	47	42	45	44	48	44
2020	33	36	39	49	50	45	44	39	28	32	30	27	38



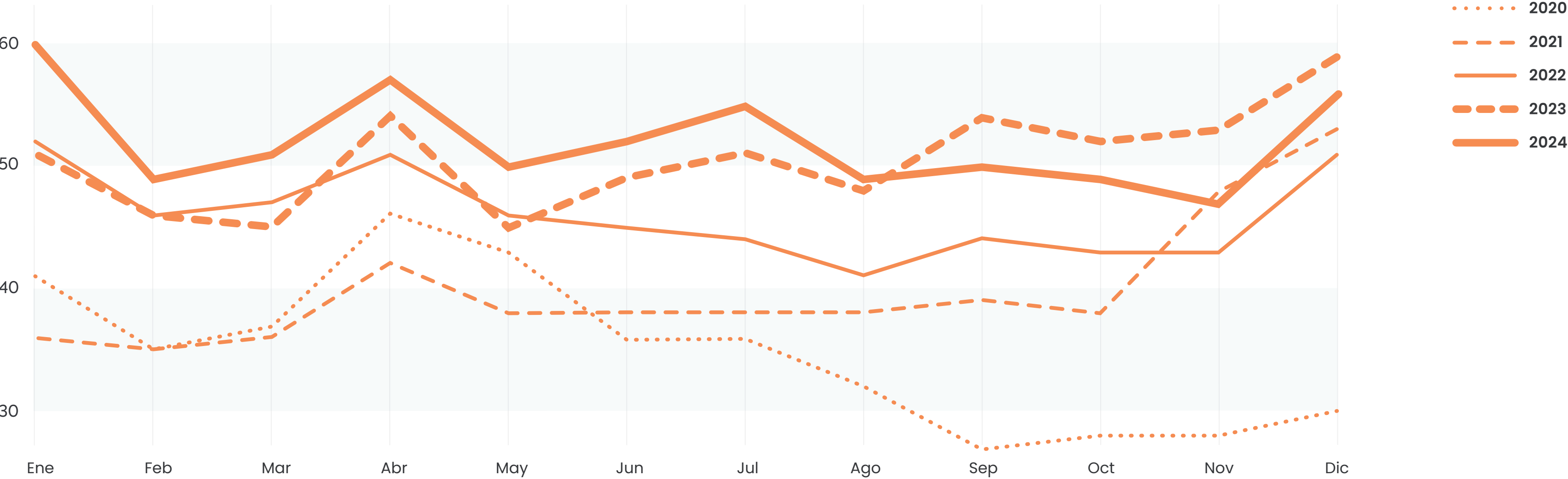
Redes sociales Tiempo de uso (mins/día)



España

Redes sociales Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	60	49	51	57	50	52	55	49	50	49	47	51	51
2023	51	46	45	54	45	49	51	48	54	52	53	59	51
2022	52	46	47	51	46	45	44	41	44	43	43	51	46
2021	36	35	36	42	38	38	38	38	39	38	48	53	39
2020	41	35	37	46	43	36	36	32	27	28	28	30	35



Redes sociales Aplicaciones de redes sociales más bloqueadas (% de familias): top 5

Global	2019 1. Instagram 2. Facebook 3. TikTok 4. Twitter 5. Pinterest	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2021 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2022 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2023 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. Facebook 5. Pinterest	2024 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. Facebook 5. Reddit
Estados Unidos	2019 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Reddit	2021 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Pinterest 5. Reddit	2022 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Reddit	2023 1. TikTok 2. X 3. Facebook 4. Reddit 5. Instagram	2024 1. TikTok 2. X 3. Reddit 4. Instagram 5. Facebook
Reino Unido	2019 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2021 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Pinterest 5. Twitter	2022 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Reddit	2023 1. TikTok 2. X 3. Instagram 4. Facebook 5. Reddit	2024 1. TikTok 2. X 3. Instagram 4. Facebook 5. Reddit

Redes sociales Aplicaciones de redes sociales más bloqueadas (% de familias): top 5

Francia	2019 NO DATA	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2021 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2022 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2023 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. Facebook 5. Pinterest	2024 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. Facebook 5. Pinterest
España	2019 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Houseparty	2021 1. TikTok 2. Instagram 3. Pinterest 4. Facebook 5. Twitter	2022 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest	2023 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. BeReal 5. Facebook	2024 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. BeReal 5. Facebook
Australia	2019 NO DATA	2020 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Reddit	2021 1. TikTok 2. Instagram 3. Pinterest 4. Facebook 5. Twitter	2022 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Pinterest	2023 1. TikTok 2. X 3. Facebook 4. Instagram 5. Reddit	2024 1. TikTok 2. X 3. Facebook 4. Instagram 5. Reddit

Videojuegos Aplicaciones de videojuegos más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

Global	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Roblox	78	1. Roblox	96	1. Roblox	173	1. Roblox	180	1. Roblox	130	1. Roblox	139
	2. Minecraft	51	2. Minecraft	49	2. Minecraft	35	2. Clash Royale	29	2. Minecraft	47	2. Brawl Stars	29
	3. Among Us	N/A	3. WWYC? Rather	11	3. Among Us	57	3. Minecraft	48	3. Among Us	19	3. Subway Surfers	11
	4. Clash Royale	22	4. Among Us	32	4. Clash Royale	35	4. Clash of Clans	18	4. Clash Royale	19	4. Minecraft	39
	5. WWYC? Rather	N/A	5. Fortnite	98	5. WWYC? Rather	5	5. Brawl Stars	29	5. Stumble Guys	17	5. Magic Tiles 3	10
Estados Unidos	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Roblox	83	1. Roblox	100	1. Roblox	180	1. Roblox	190	1. Roblox	139	1. Roblox	152
	2. Minecraft	53	2. Minecraft	49	2. Minecraft	36	2. Minecraft	49	2. Minecraft	48	2. Brawl Stars	25
	3. Paper.io	N/A	3. WWYC? Rather	11	3. Clash Royale	40	3. Clash Royale	35	3. Among Us	18	3. Subway Surfers	11
	4. Helix Jump	N/A	4. Fortnite	97	4. WWYC? Rather	5	4. WWYC? Rather	5	4. Clash Royale	18	4. Minecraft	40
	5. Subway Surfers	N/A	5. Among Us	37	5. Among Us	61	5. Clash of Clans	19	5. Magic Tiles 3	8	5. Magic Tiles 3	11
Reino Unido	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Roblox	83	1. Roblox	95	1. Roblox	170	1. Roblox	173	1. Roblox	125	1. Roblox	129
	2. Minecraft	53	2. WWYC? Rather	12	2. Minecraft	39	2. Minecraft	45	2. Magic Tiles 3	8	2. Subway Surfers	11
	3. Helix Jump	N/A	3. Minecraft	48	3. WWYC? Rather	6	3. Clash Royale	30	3. Minecraft	45	3. Magic Tiles 3	10
	4. Paper.io	N/A	4. Among Us	28	4. Among Us	61	4. WWYC? Rather	5	4. Among Us	17	4. Minecraft	38
	5. Subway Surfers	N/A	5. Fortnite	95	5. Clash Royale	36	5. Clash of Clans	19	5. Subway Surfers	13	5. Among Us	15

WWYC? Rather stands for What Would You Choose? Rather

Videojuegos Aplicaciones de videojuegos más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

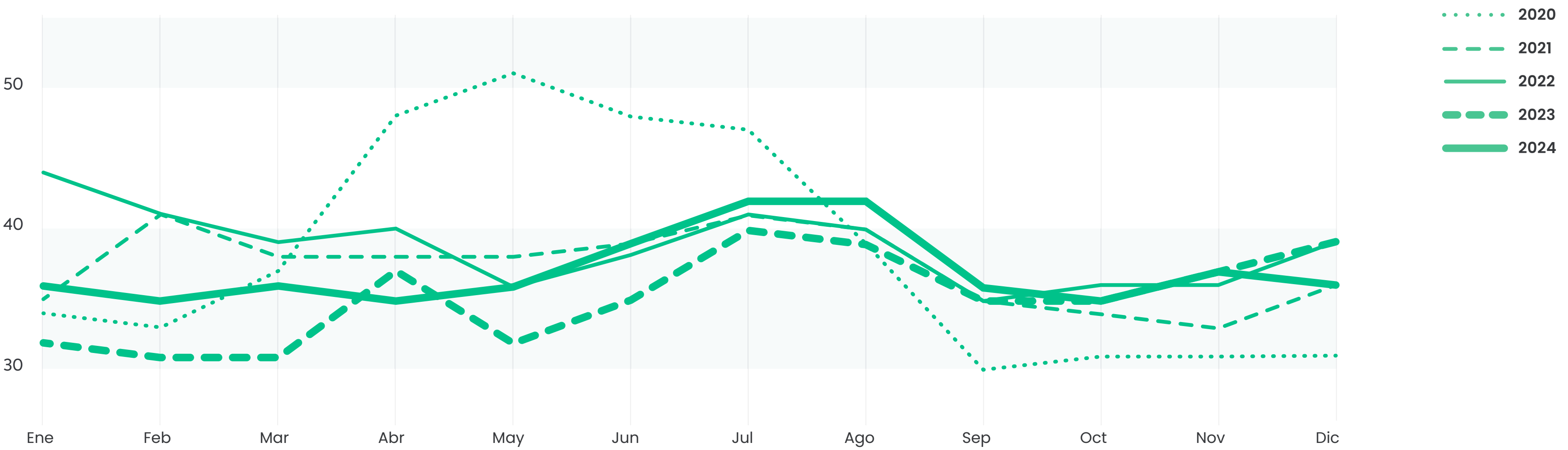
Francia	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	NO DATA		1. Roblox	135	1. Roblox	182	1. Roblox	170	1. Roblox	121	1. Brawl Stars	30
			2. Brawl Stars	33	2. Brawl Stars	31	2. Clash Royale	26	2. Brawl Stars	28	2. Roblox	124
			3. Clash Royale	21	3. Clash Royale	31	3. Brawl Stars	28	3. Clash Royale	17	3. Subway Surfers	11
			4. Among Us	34	4. Among Us	33	4. Subway Surfers	15	4. Stumble Guys	17	4. Clash Royale	15
			5. Minecraft	45	5. Clash of Clans	19	5. Clash of Clans	16	5. Magic Tiles 3	7	5. Stumble Guys	16
España	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Brawl Stars	29	1. Brawl Stars	40	1. Roblox	145	1. Roblox	155	1. Roblox	109	1. Brawl Stars	31
	2. Clash Royale	21	2. Among Us	25	2. Clash Royale	29	2. Clash Royale	24	2. Brawl Stars	30	2. Roblox	105
	3. Clash of Clans	17	3. Clash Royale	24	3. Brawl Stars	30	3. Stumble Guys	23	3. Stumble Guys	16	3. Stumble Guys	17
	4. Subway Surfers	9	4. Roblox	86	4. Among Us	17	4. Brawl Stars	28	4. Clash Royale	21	4. Clash Royale	16
	5. Helix Jump	N/A	5. Clash of Clans	19	5. Clash of Clans	17	5. Clash of Clans	17	5. FIFA Soccer	25	5. Subway Surfers	10
Australia	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	NO DATA		1. Roblox	118	1. Roblox	165	1. Roblox	177	1. Roblox	132	1. Roblox	137
			2. Minecraft	69	2. Minecraft	58	2. Minecraft	44	2. Minecraft	41	2. Subway Surfers	11
			3. WWYC? Rather	15	3. Clash Royale	21	3. Clash Royale	29	3. Among Us	17	3. Minecraft	29
			4. Among Us	47	4. WWYC? Rather	7	4. Clash of Clans	16	4. Magic Tiles 3	14	4. Magic Tiles 3	15
			5. Fortnite	110	5. Among Us	53	5. WWYC? Rather	4	5. Clash Royale	17	5. Brawl Stars	26

¿WWYC? Rather son las siglas de What Would You Choose? Rather

Videojuegos

Tiempo de uso (mins/día)

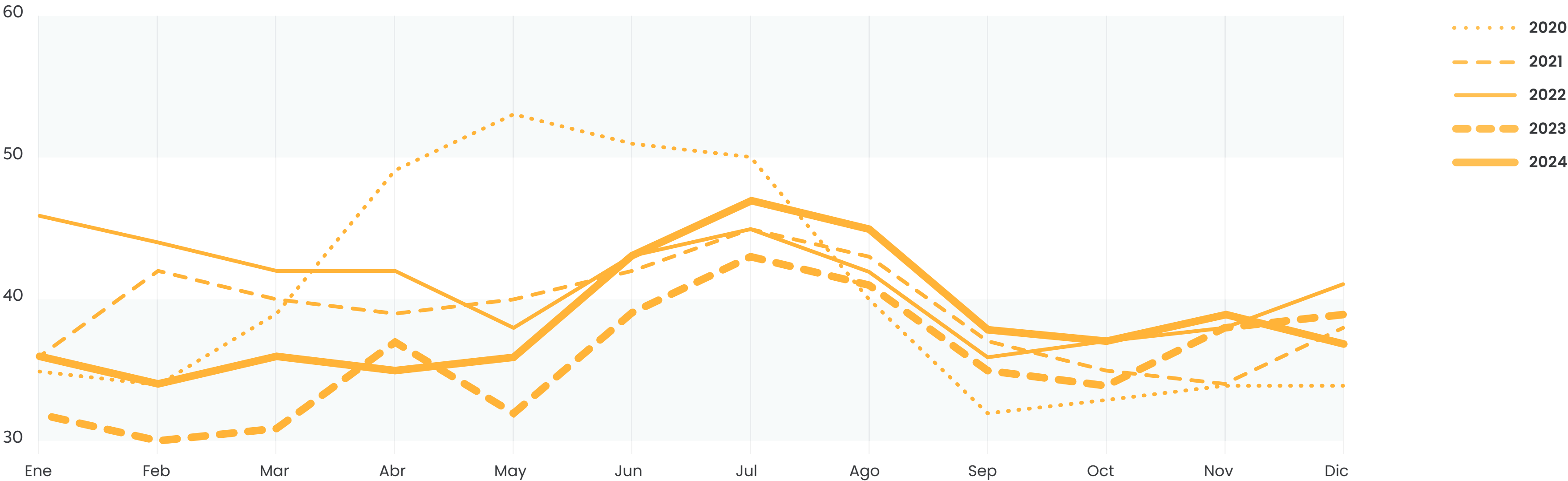
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	36	35	36	35	36	39	42	42	36	35	37	36	37
2023	32	31	31	37	32	35	40	39	35	35	37	39	35
2022	44	41	39	40	36	38	41	40	35	36	36	39	38
2021	35	41	38	38	38	39	41	40	35	34	33	36	38
2020	34	33	37	48	51	48	47	39	30	31	31	31	38



Videojuegos

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	36	34	36	35	36	43	47	45	38	37	39	37	39
2023	32	30	31	37	32	39	43	41	35	34	38	39	36
2022	46	44	42	42	38	43	45	42	36	37	38	41	41
2021	36	42	40	39	40	42	45	43	37	35	34	38	40
2020	35	34	39	49	53	51	50	40	32	33	34	34	40

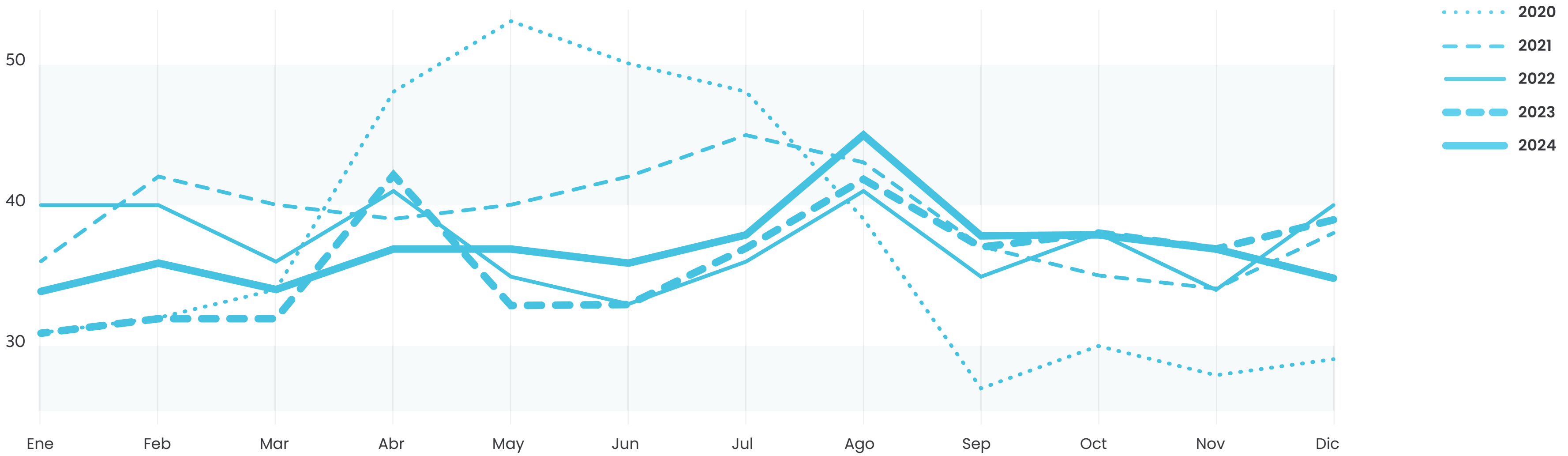


Estados Unidos

Videojuegos

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	34	36	34	37	37	36	38	45	38	38	37	35	37
2023	31	32	32	42	33	33	37	42	37	38	37	39	36
2022	40	40	36	41	35	33	36	41	35	38	34	40	37
2021	36	47	40	40	36	34	37	40	33	33	29	34	37
2020	31	32	34	48	53	50	48	39	27	30	28	29	37

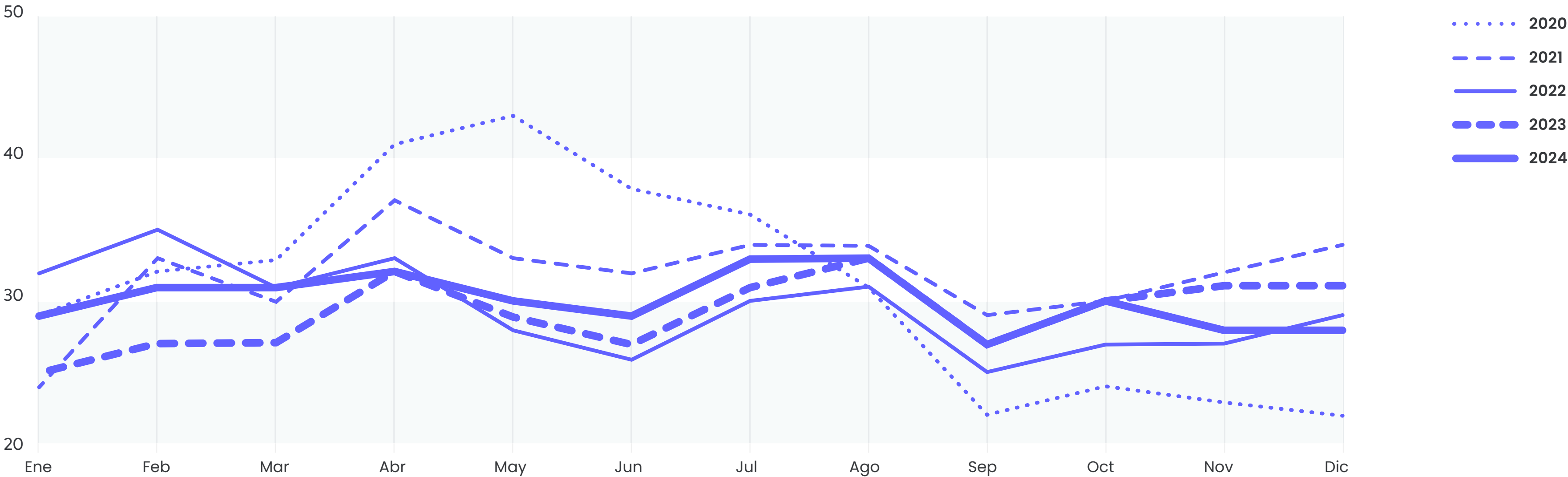


Reino Unido

Videojuegos

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	29	31	31	32	30	29	33	33	27	30	28	28	30
2023	25	27	27	32	29	27	31	33	27	30	31	31	29
2022	32	35	31	33	28	26	30	31	25	27	27	29	30
2021	24	33	30	37	33	32	34	34	29	30	32	34	32
2020	29	32	33	41	43	38	36	31	22	24	23	22	32

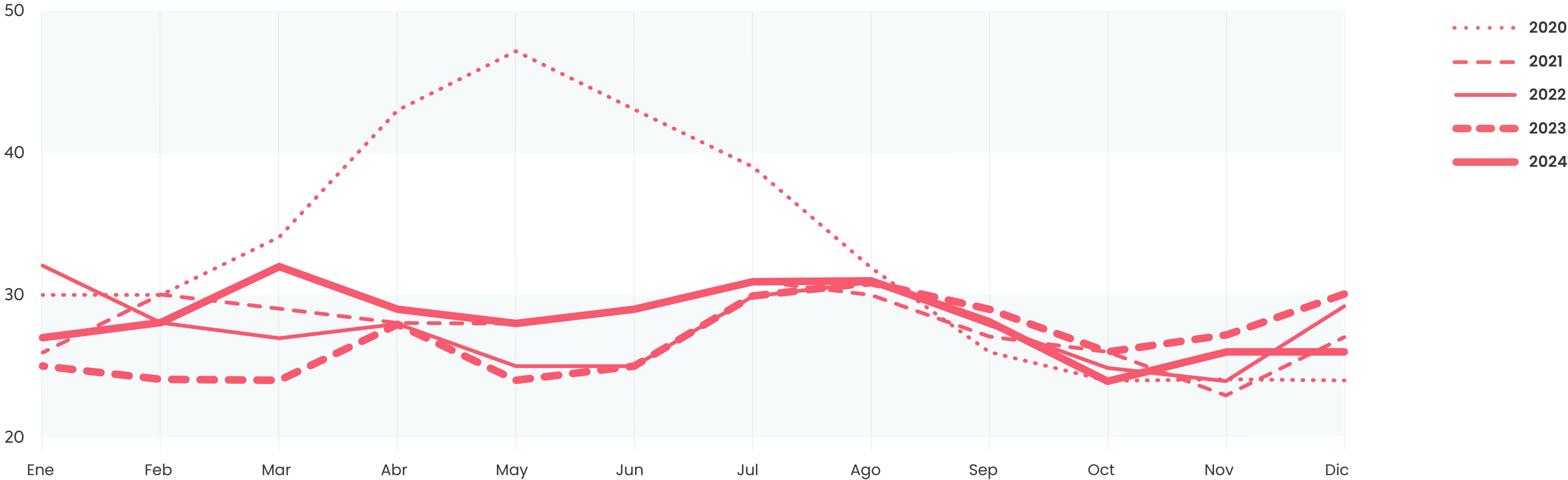


Francia

Videojuegos

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	27	28	32	29	28	29	31	31	28	24	26	26	28
2023	25	24	24	28	24	25	30	31	29	26	27	30	27
2022	32	28	27	28	25	25	30	31	28	25	24	29	28
2021	26	30	29	28	28	29	31	30	27	26	23	27	28
2020	30	30	34	43	47	43	39	32	26	24	24	24	33

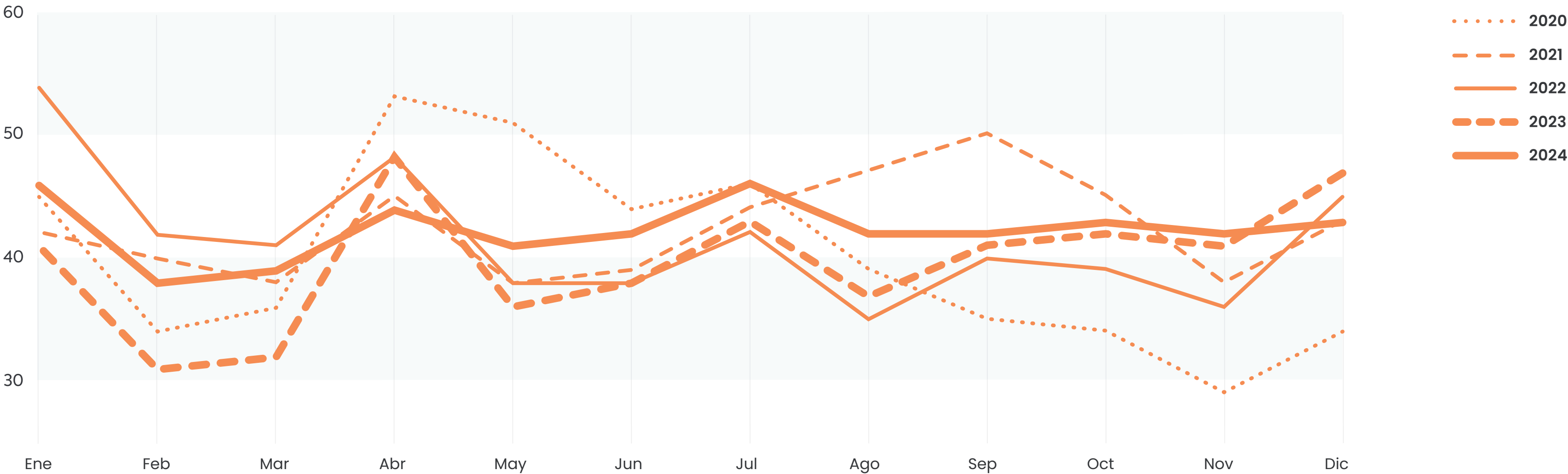


España

Videojuegos

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	46	38	39	44	41	42	46	42	42	43	42	43	43
2023	41	31	32	48	36	38	43	37	41	42	41	47	40
2022	54	42	41	48	38	38	42	35	40	39	36	44	41
2021	42	40	38	45	38	39	44	47	50	45	38	43	43
2020	45	34	36	54	51	44	46	39	35	34	29	34	40



Videojuegos Aplicaciones de videojuegos más bloqueadas (% de familias): top 5

Global	2019 1. Minecraft 2. Roblox 3. Clash Royale 4. Clash of Clans 5. Fortnite	2020 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Fortnite 5. Brawl Stars	2021 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Among Us 5. Brawl Stars	2022 1. Roblox 2. Clash Royale 3. Minecraft 4. Brawl Stars 5. Clash of Clans	2023 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Brawl Stars 5. Stumble Guys	2024 1. Roblox 2. Brawl Stars 3. Minecraft 4. Stumble Guys 5. Clash Royale
	2019 1. Roblox 2. Minecraft 3. Fortnite 4. Clash Royale 5. Helix Jump	2020 1. Roblox 2. Minecraft 3. Fortnite 4. Among Us 5. Clash Royale	2021 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Clash Royale 5. Fortnite	2022 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Clash of Clans 5. WWYC?	2023 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Pokémon GO 5. Among Us	2024 1. Roblox 2. Minecraft 3. Fortnite 4. Pokémon GO 5. Magic Tiles 3
	2019 1. Roblox 2. Minecraft 3. Helix Jump 4. Fortnite 5. Choose your story	2020 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Fortnite 5. Subway Surfers	2021 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Clash Royale 5. Fortnite	2022 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. WWYC? 5. Clash of Clans	2023 1. Roblox 2. Minecraft 3. Pokémon GO 4. Magic Tiles 3 5. FIFA Mobile	2024 1. Roblox 2. Minecraft 3. Magic Tiles 3 4. BitLife 5. FIFA Mobile

WWYC? Rather stands for What Would You Choose? Rather

Videojuegos Aplicaciones de videojuegos más bloqueadas (% de familias): top 5

Francia	2019 NO DATA	2020 1. Roblox 2. Brawl Stars 3. Clash Royale 4. Among Us 5. Minecraft
---------	------------------------------------	---

Educación Aplicaciones de educación más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

Global	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8	1. Duolingo	12	1. Duolingo	10	1. Duolingo	9	1. Duolingo	8
	2. Photomath	7	2. Kahoot!	15	2. Photomath	10	2. Photomath	8	2. Photomath	6	2. Photomath	6
	3. Kahoot!	10	3. Photomath	9	3. Kahoot!	15	3. Kahoot!	13	3. Kahoot!	9	3. Kahoot!	9
	4. Quizlet	9	4. WordReference	3	4. WordReference	3	4. WordReference	3	4. Quizlet	10	4. Quizlet	10
	5. Khan Academy	N/A	5. Quizlet	11	5. Quizlet	12	5. Quizlet	11	5. Simply Piano	8	5. Simply Piano	19
Estados Unidos	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8	1. Duolingo	12	1. Duolingo	12	1. Duolingo	9	1. Duolingo	8
	2. Photomath	7	2. Photomath	10	2. Photomath	10	2. Photomath	9	2. Photomath	6	2. Photomath	6
	3. Kahoot!	10	3. Kahoot!	14	3. Kahoot!	16	3. Kahoot!	14	3. Kahoot!	9	3. Quizlet	10
	4. Quizlet	10	4. Quizlet	11	4. Quizlet	12	4. Quizlet	11	4. Quizlet	10	4. Kahoot!	9
	5. Khan Academy	N/A	5. Khan Academy	N/A	5. TED	4	5. TED	4	5. Khan Academy	13	5. Khan Academy	14
Reino Unido	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8	1. Duolingo	11	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8	1. Duolingo	7
	2. Kahoot!	10	2. Kahoot!	14	2. Kahoot!	14	2. Kahoot!	11	2. Kahoot!	8	2. Photomath	8
	3. Quizlet	N/A	3. Quizlet	8	3. Quizlet	13	3. Quizlet	11	3. Photomath	6	3. Kahoot!	7
	4. Photomath	6	4. WordReference	3	4. WordReference Dictionary	2	4. Photomath	5	4. Quizlet	8	4. Quizlet	9
	5. IXL	N/A	5. Photomath	7	5. TED	6	5. WordReference	2	5. Gauthmath	8	5. Simply Piano	5

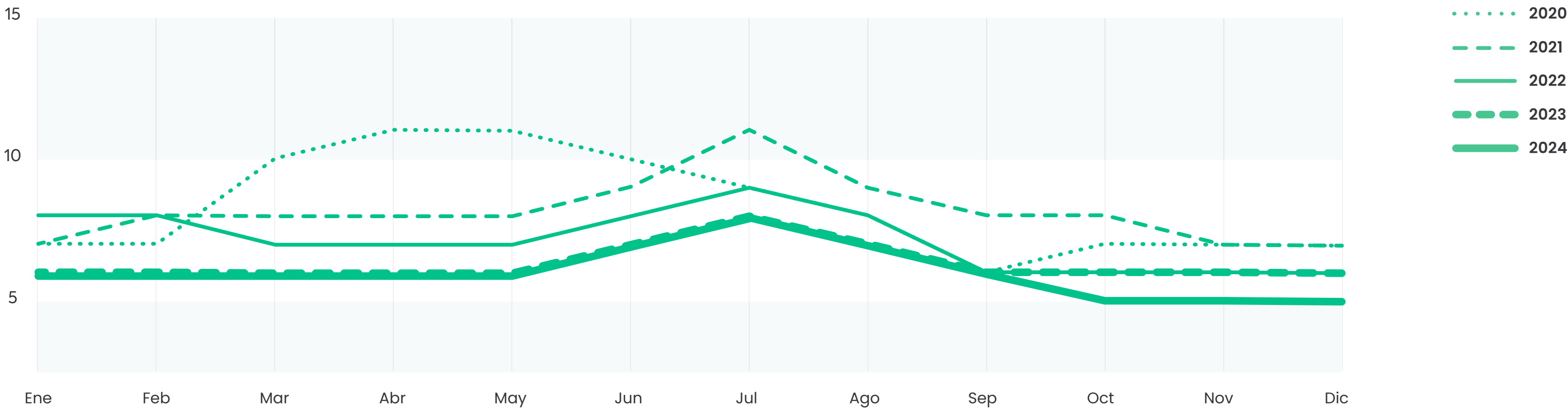
Educación Aplicaciones de educación más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

Francia	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	NO DATA		1. Duolingo	9	1. Duolingo	13	1. Duolingo	11	1. Duolingo	9	1. Duolingo	8
			2. WordReference	3	2. WordReference	3	2. WordReference	3	2. Kahoot!	10	2. Kahoot!	8
			3. Photomath	7	3. Photomath	8	3. Photomath	6	3. Brainly	2	3. Brainly	3
			4. Kahoot!	12	4. Kahoot!	18	4. Kahoot!	14	4. Photomath	4	4. Photomath	5
			5. Quizlet	12	5. Quizlet	11	5. Quizlet	9	5. Quizlet	9	5. Knowunity	10
España	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Duolingo	10	1. Duolingo	11	1. Photomath	8	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8	1. Duolingo	7
	2. Photomath	7	2. Photomath	9	2. Kahoot!	16	2. Photomath	6	2. Photomath	5	2. Photomath	5
	3. Kahoot!	11	3. Kahoot!	14	3. Duolingo	11	3. Kahoot!	13	3. Kahoot!	11	3. Kahoot!	10
	4. Smartick	17	4. WordReference	2	4. WordReference	3	4. WordReference	3	4. WordReference	3	4. Knowunity	9
	5. Quizlet	11	5. Smartick	8	5. Smartick	26	5. Smartick	29	5. Brainly	3	5. Brainly	3
Australia	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	NO DATA		1. Duolingo	10	1. Duolingo	7	1. Duolingo	12	1. Duolingo	10	1. Duolingo	8
			2. Kahoot!	19	2. Kahoot!	12	2. Kahoot!	12	2. Minecraft: Education	11	2. Minecraft: Education	11
			3. TED	2	3. TED	2	3. Photomath	6	3. Kahoot!	7	3. Mathletics Students	15
			4. Photomath	6	4. Photomath	11	4. TED	2	4. Mathletics Students	18	4. Kahoot!	7
			5. IXL	94	5. WordReference	2	5. Quizlet	11	5. Reading Eggs	18	5. Photomath	5

Educación

Tiempo de uso (mins/día)

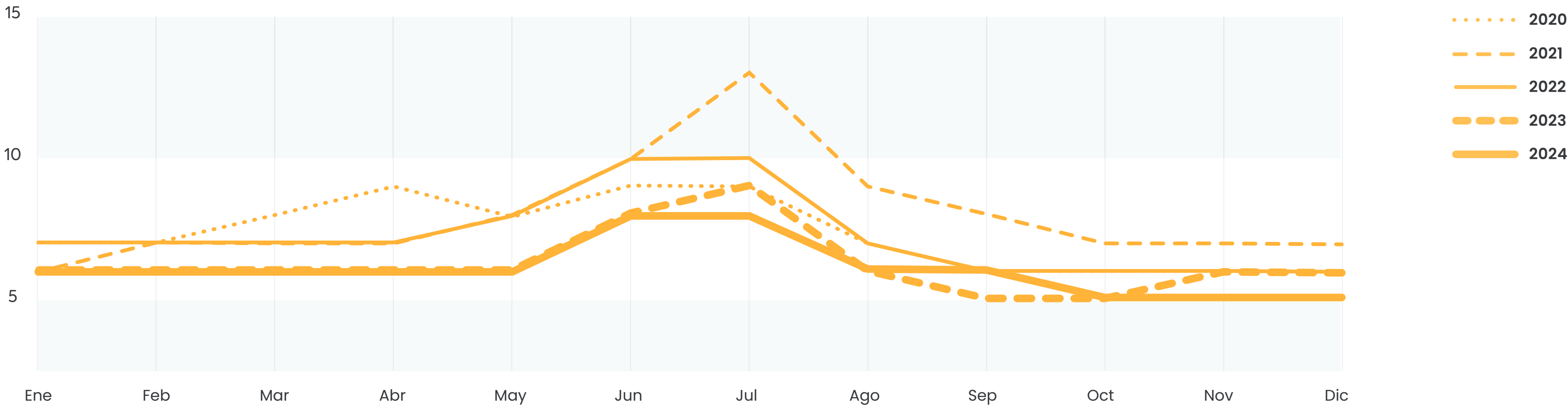
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	6	6	6	6	6	7	8	7	6	5	5	5	6
2023	6	6	6	6	6	7	8	7	6	6	6	6	6
2022	8	8	7	7	7	8	9	8	6	6	6	6	7
2021	7	8	8	8	8	9	11	9	8	8	7	7	8
2020	7	7	10	11	11	10	9	8	6	7	7	7	8



Educación

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	6	6	6	6	6	8	8	6	6	5	5	5	6
2023	6	6	6	6	6	8	9	6	5	5	6	6	6
2022	7	7	7	7	8	10	10	7	6	6	6	6	7
2021	6	7	7	7	8	10	13	9	8	7	7	7	8
2020	7	7	8	9	8	9	9	7	6	6	6	6	7

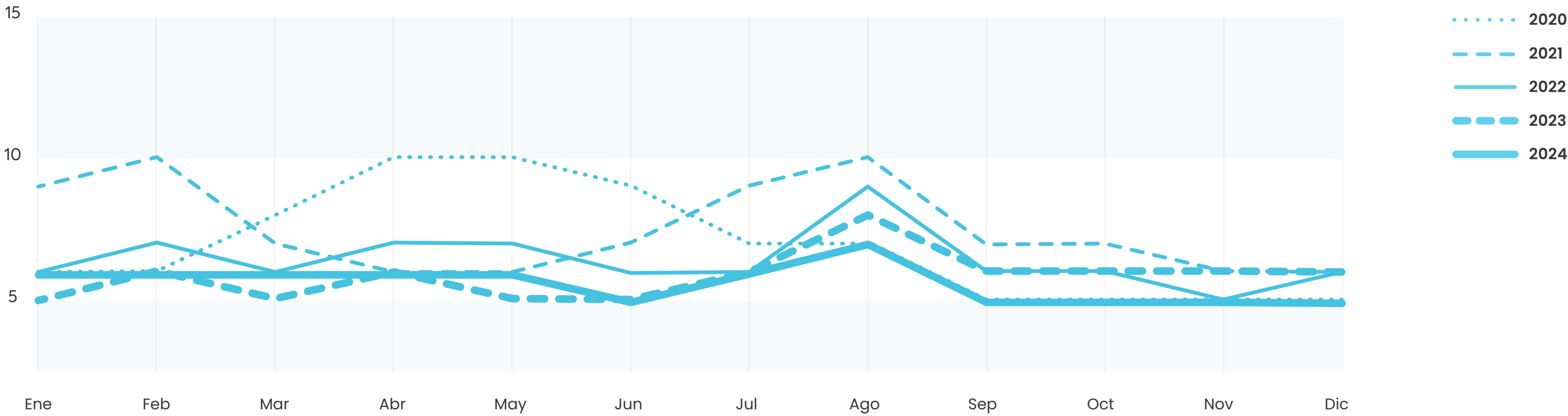


Estados Unidos

Educación

Tiempo de uso (mins/día)

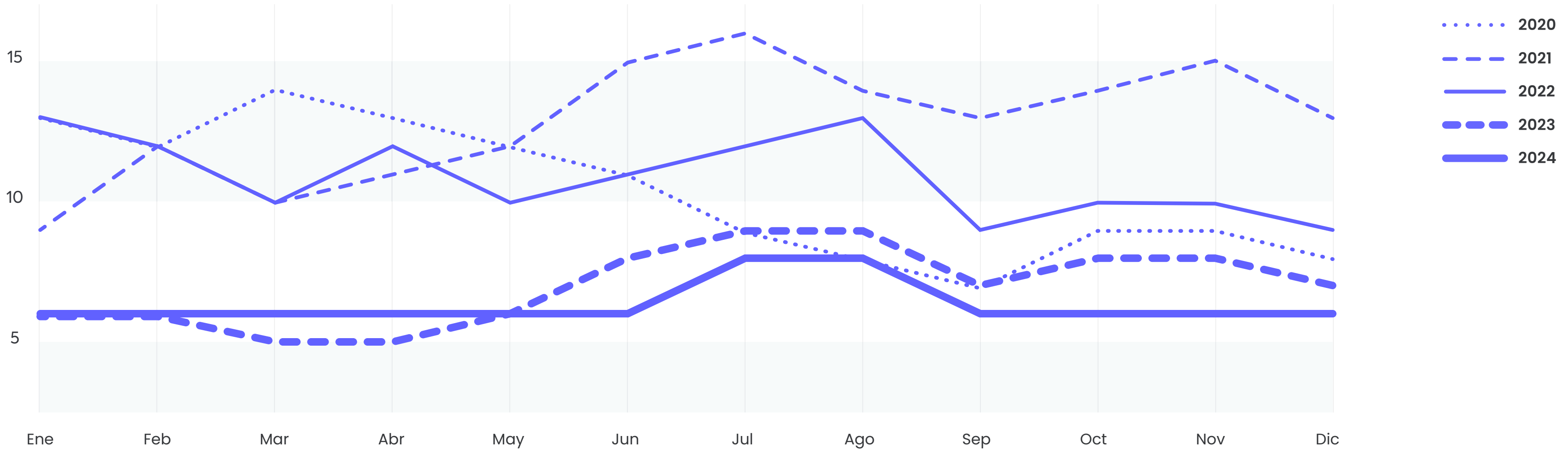
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	6	6	6	6	6	5	6	7	5	5	5	5	6
2023	5	6	5	6	5	5	6	8	6	6	6	6	6
2022	6	7	6	7	7	6	6	9	6	6	5	6	6
2021	9	10	7	6	6	7	9	10	7	7	6	6	8
2020	6	6	8	10	10	9	7	7	5	5	5	5	7



Educación

Tiempo de uso (mins/día)

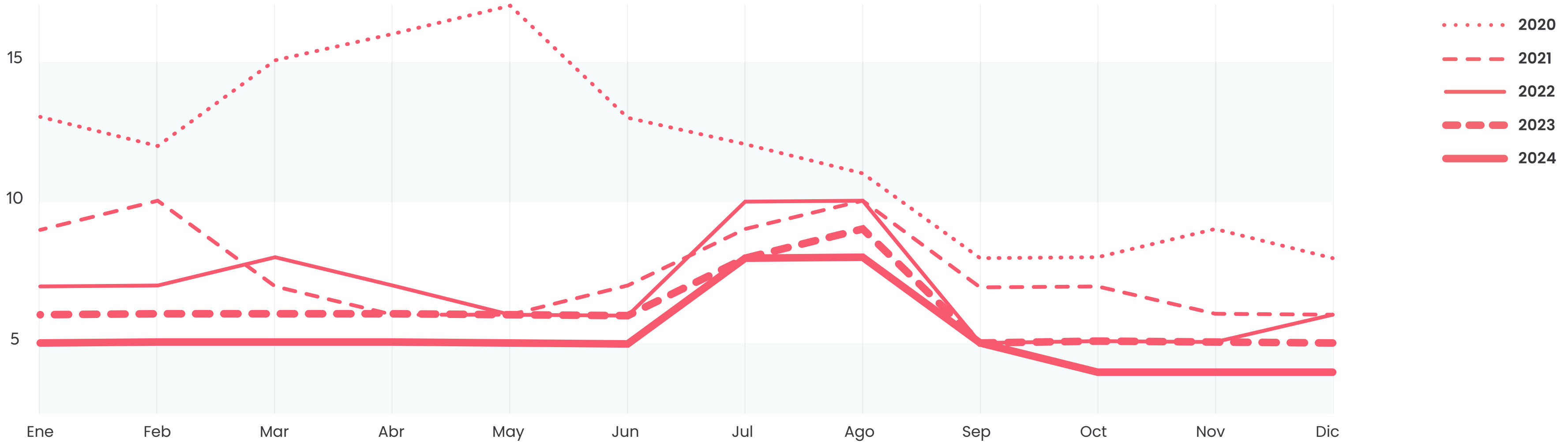
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	6	6	6	6	6	6	8	8	6	6	6	6	6
2023	6	6	5	5	6	8	9	9	7	8	8	7	7
2022	13	12	10	12	10	11	12	13	9	10	10	9	11
2021	9	12	10	11	12	15	16	14	13	14	15	13	13
2020	13	12	14	13	12	11	9	8	7	9	9	8	11



Educación

Tiempo de uso (mins/día)

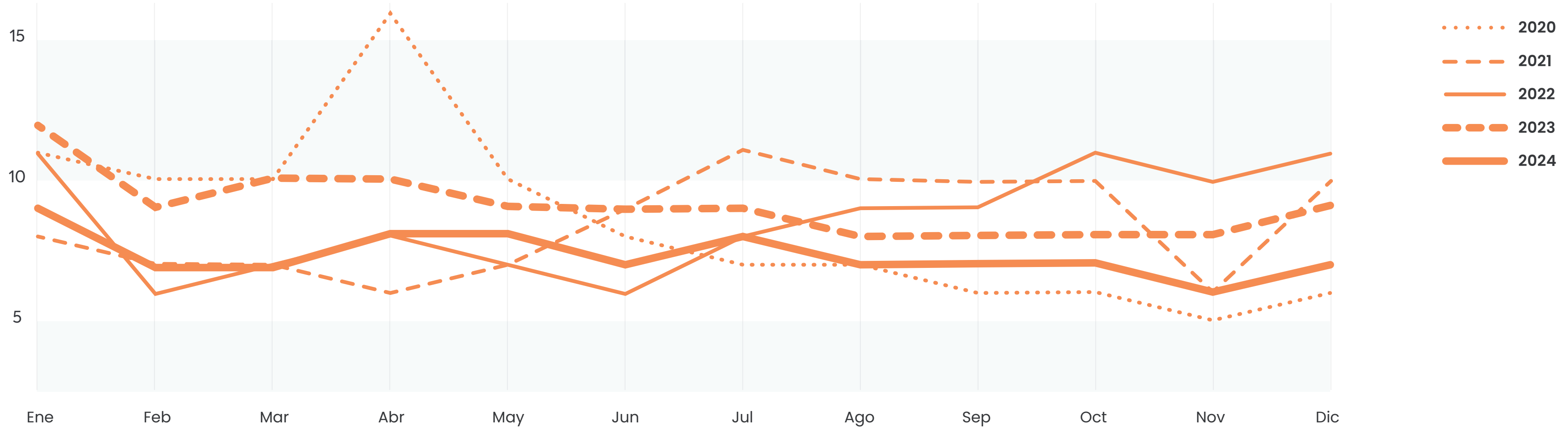
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Avg
2024	5	5	5	5	5	5	8	8	5	4	4	4	5
2023	6	6	6	6	6	6	8	9	5	5	5	5	6
2022	7	7	8	7	6	6	10	10	5	5	5	6	6
2021	9	10	7	6	6	7	9	10	7	7	6	6	9
2020	13	12	15	16	17	13	12	11	8	8	9	8	12



Educación

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	9	7	7	8	8	7	8	7	7	7	6	7	7
2023	12	9	10	10	9	9	9	8	8	8	8	9	9
2022	11	6	7	8	7	6	8	9	9	11	11	11	9
2021	8	7	7	6	7	9	11	10	10	10	10	10	9
2020	11	10	10	16	10	8	7	7	6	6	6	6	9



Comunicación

Aplicaciones de comunicación más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

Global	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Snapchat		29	1. WhatsApp		32	1. WhatsApp		37	1. WhatsApp		30	1. WhatsApp		23	1. WhatsApp		19
	2. WhatsApp		20	2. Snapchat		39	2. Snapchat		71	2. Snapchat		72	2. Snapchat		74	2. Snapchat		78
	3. Messages		N/A	3. Zoom		50	3. Zoom		63	3. Discord		28	3. Discord		27	3. Discord		29
	4. Discord		25	4. Discord		32	4. Discord		35	4. Messages		12	4. Messages		11	4. Zoom		47
	5. Skype		17	5. Skype		18	5. Skype		16	5. Skype		10	5. Skype		8	5. Microsoft Teams		8
Estados Unidos	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Snapchat		37	1. Zoom		46	1. Snapchat		84	1. Snapchat		90	1. Discord		31	1. Snapchat		90
	2. Messages		10	2. Snapchat		47	2. Discord		38	2. Discord		32	2. Snapchat		88	2. Discord		33
	3. Discord		28	3. Discord		35	3. Zoom		55	3. Skype		8	3. Messages		15	3. WhatsApp		13
	4. Skype		19	4. Messages		17	4. Skype		13	4. Messages		17	4. Skype		6	4. Zoom		44
	5. Google Duo		12	5. Skype		19	5. Messages		24	5. Zoom		46	5. Google Duo		24	5. Skype		5
Reino Unido	2019	App	Tiempo de uso (mins)	2020	App	Tiempo de uso (mins)	2021	App	Tiempo de uso (mins)	2022	App	Tiempo de uso (mins)	2023	App	Tiempo de uso (mins)	2024	App	Tiempo de uso (mins)
	1. Messages		4	1. WhatsApp		25	1. WhatsApp		29	1. WhatsApp		21	1. WhatsApp		20	1. WhatsApp		15
	2. Snapchat		25	2. Snapchat		39	2. Snapchat		71	2. Snapchat		91	2. Snapchat		95	2. Snapchat		97
	3. Skype		16	3. Skype		16	3. Skype		16	3. Skype		8	3. Messages		5	3. Microsoft Teams		6
	4. Discord		21	4. Messages		8	4. Discord		32	4. Discord		27	4. Discord		28	4. Discord		29
	5. Google Duo		5	5. Discord		32	5. Messages		9	5. Messages		6	5. Skype		8	5. Skype		6

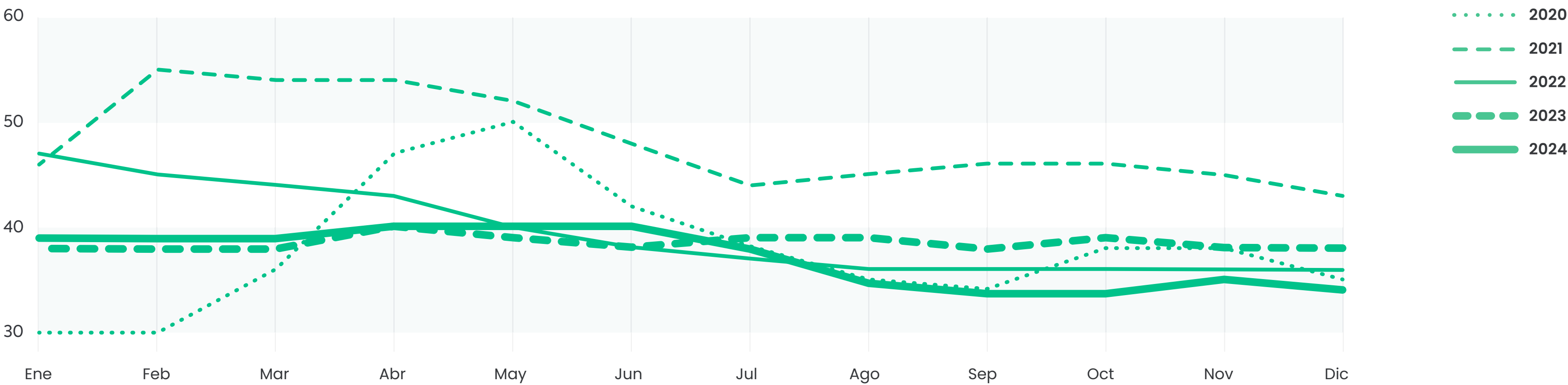
Comunicación Aplicaciones de comunicación más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

Francia	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	NO DATA		1. WhatsApp	18	1. WhatsApp	20	1. WhatsApp	15	1. WhatsApp	14	1. WhatsApp	13
			2. Snapchat	30	2. Snapchat	59	2. Snapchat	56	2. Snapchat	63	2. Snapchat	73
			3. Messages	10	3. Messages	9	3. Messages	9	3. Messages	8	3. Discord	23
			4. Discord	25	4. Discord	22	4. Discord	22	4. Discord	22	4. Skype	8
			5. Skype	16	5. Skype	9	5. Skype	9	5. Google Duo	7	5. Telegram	8
España	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	1. WhatsApp	33	1. WhatsApp	38	1. WhatsApp	41	1. WhatsApp	32	1. WhatsApp	27	1. WhatsApp	23
	2. Snapchat	7	2. Skype	17	2. Messages	2	2. Snapchat	21	2. Messages	1	2. Snapchat	24
	3. Messages	1	3. Snapchat	14	3. Discord	21	3. Messages	1	3. Snapchat	23	3. Discord	19
	4. Hangouts	7	4. Hangouts	17	4. Snapchat	24	4. Discord	19	4. Discord	17	4. Microsoft Teams	7
	5. Skype	16	5. Messages	2	5. Skype	15	5. Skype	6	5. Skype	8	5. Skype	9
Australia	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)	App	Tiempo de uso (mins)
	NO DATA		1. Discord	27	1. Discord	28	1. Snapchat	84	1. Snapchat	88	1. Snapchat	88
			2. Snapchat	38	2. Snapchat	64	2. Discord	26	2. Discord	24	2. WhatsApp	9
			3. Zoom	45	3. Zoom	41	3. Skype	12	3. Skype	8	3. Discord	26
			4. WhatsApp	16	4. Skype	15	4. WhatsApp	14	4. WhatsApp	11	4. Skype	6
			5. Skype	19	5. WhatsApp	16	5. Messages	8	5. Messages	7	5. Messenger Kids	8

Comunicación

Tiempo de uso (mins/día)

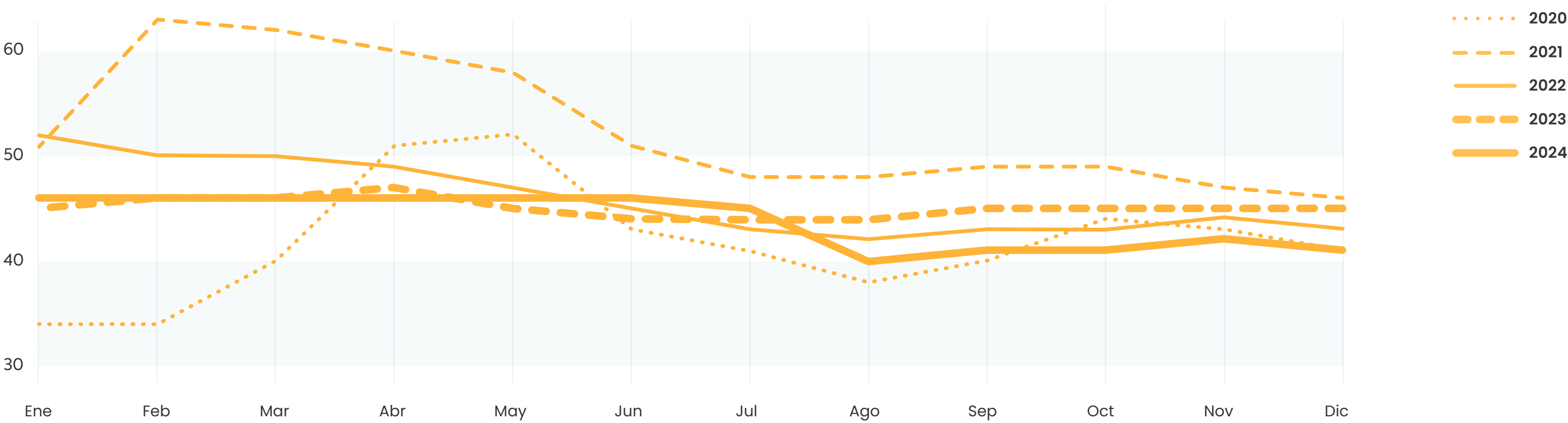
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	39	39	39	40	40	40	38	35	34	34	35	34	37
2023	38	38	38	40	39	38	39	39	38	39	38	38	39
2022	47	45	44	43	40	38	37	36	36	36	36	36	39
2021	46	55	54	54	52	48	44	45	46	46	45	43	48
2020	30	30	36	47	50	42	38	35	34	38	38	35	38



Comunicación

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	46	46	46	46	46	46	45	40	41	41	42	41	44
2023	45	46	46	47	45	44	44	44	45	45	45	45	45
2022	52	50	50	49	47	45	43	42	43	43	44	43	46
2021	51	63	62	60	58	51	48	48	49	49	47	46	53
2020	34	34	40	51	52	43	41	38	40	44	43	41	42

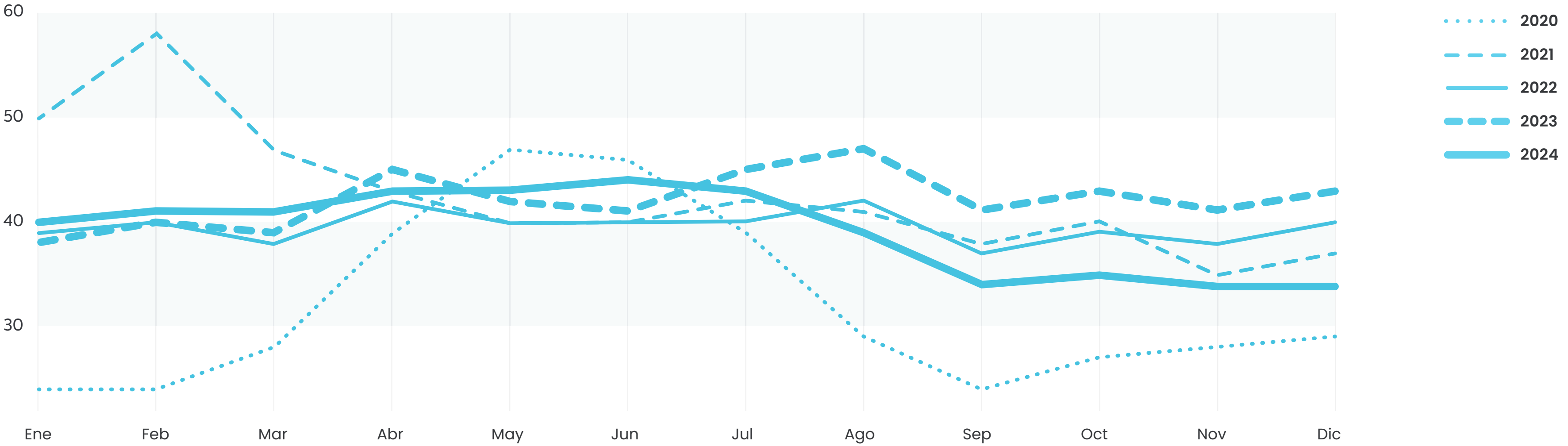


Estados Unidos

Comunicación

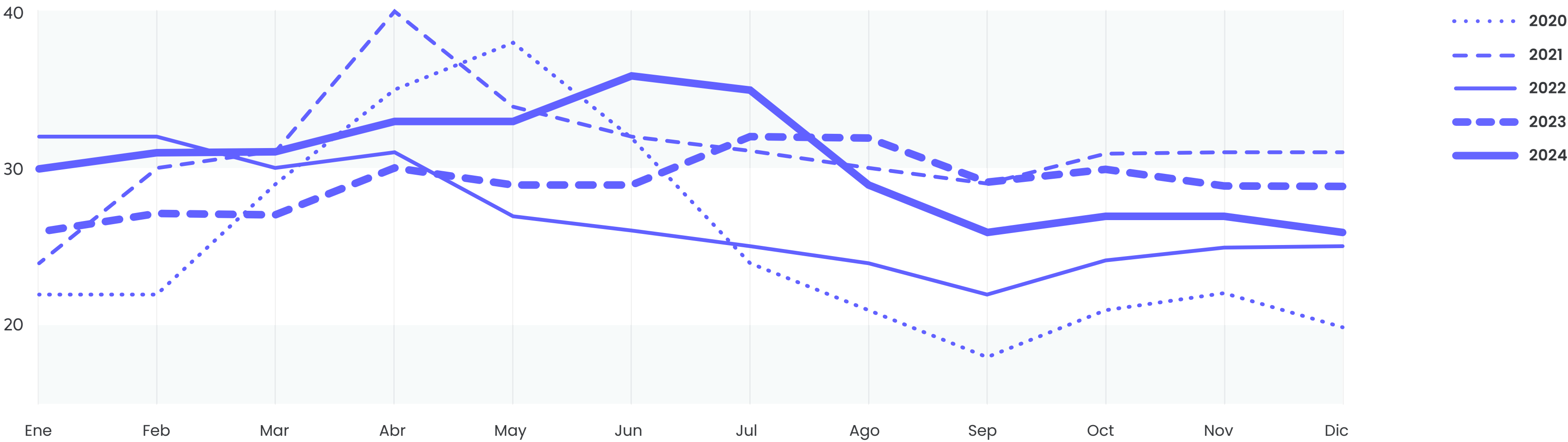
Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	40	41	41	43	43	44	43	39	34	35	34	34	39
2023	38	40	39	45	42	41	45	47	41	43	41	43	42
2022	39	40	38	42	40	40	40	42	37	39	38	40	40
2021	50	58	47	43	40	40	42	41	38	40	35	37	43
2020	24	24	28	39	47	46	39	29	24	27	28	29	31



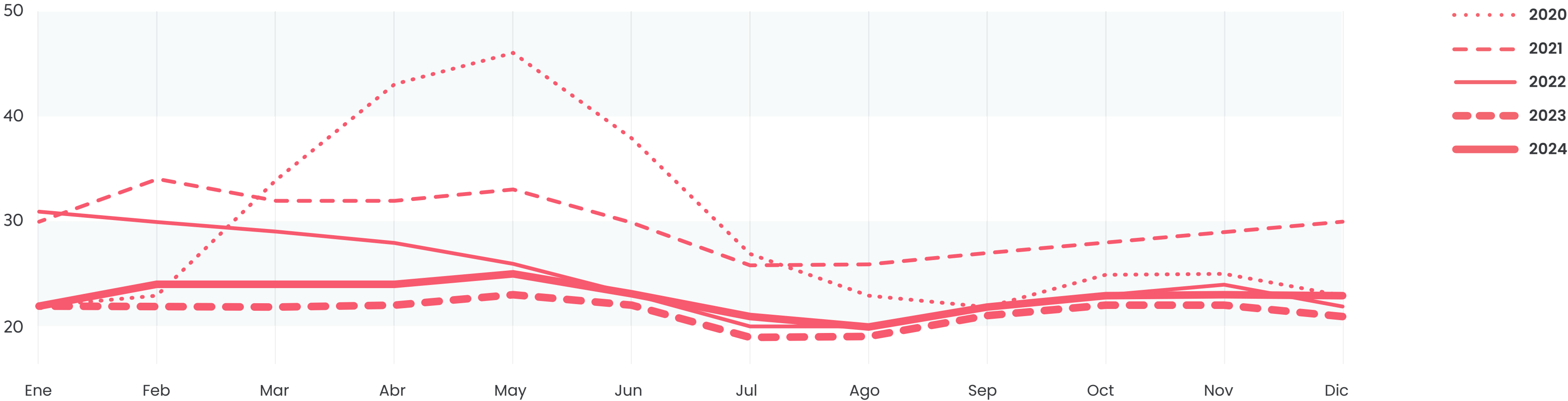
Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Avg
2024	30	31	31	33	33	36	35	29	26	27	27	26	30
2023	26	27	27	30	29	29	32	32	29	30	29	29	29
2022	32	32	30	31	27	26	25	24	22	24	25	25	27
2021	24	30	31	40	34	32	31	30	29	31	31	31	31
2020	22	22	29	35	38	32	24	21	18	21	22	20	25



Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

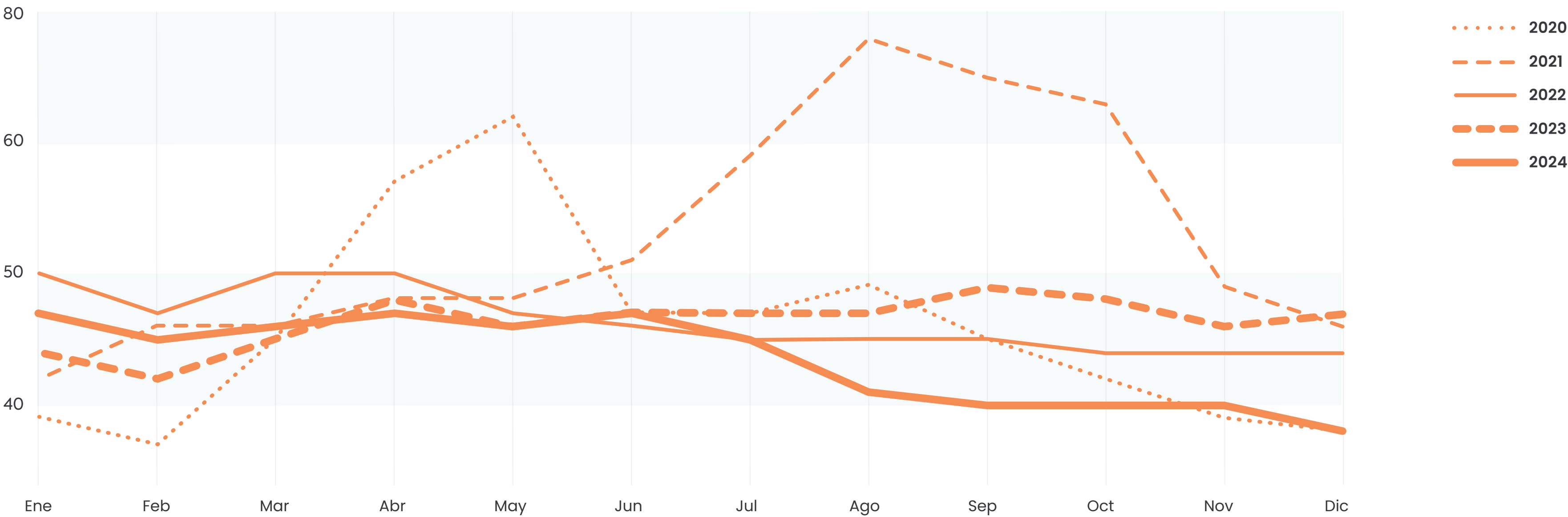
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	22	24	24	24	25	23	21	20	22	23	23	23	21
2023	22	22	22	22	23	22	19	19	21	22	22	21	21
2022	31	30	29	28	26	23	20	20	22	23	24	22	24
2021	30	34	32	32	33	30	26	26	27	28	29	30	30
2020	22	23	34	43	46	38	27	23	22	25	25	23	29



Comunicación

Tiempo de uso (mins/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2024	47	45	46	47	46	47	45	41	40	40	40	38	43
2023	44	42	45	48	46	47	47	47	49	48	46	47	47
2022	50	47	50	50	47	46	45	45	45	44	44	44	46
2021	42	46	46	48	48	51	59	68	65	63	49	46	54
2020	39	37	45	57	62	47	47	49	45	42	39	37	46



Comunicación

Aplicaciones de comunicación más bloqueadas (% de familias): top 5

Global	2019 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Skype 4. Hangouts 5. Discord	2020 1. Discord 2. WhatsApp 3. Snapchat 4. Messages 5. Zoom	2021 1. Discord 2. WhatsApp 3. Snapchat 4. Skype 5. Zoom	2022 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages	2024 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Google Duo
Estados Unidos	2019 1. Discord 2. Snapchat 3. Hangouts 4. Skype 5. Messenger	2020 1. Discord 2. Snapchat 3. Messages 4. Zoom 5. Google Duo	2021 1. Discord 2. Snapchat 3. Messages 4. Skype 5. Zoom	2022 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. Google Duo	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. Google Duo	2024 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. Google Duo
Reino Unido	2019 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Skype 4. Hangouts 5. Messenger	2020 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Messages 4. Discord 5. Skype	2021 1. WhatsApp 2. Discord 3. Snapchat 4. Skype 5. Messages	2022 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Skype 5. Messages	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages	2024 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messenger

Comunicación Aplicaciones de comunicación más bloqueadas (% de familias): top 5

Francia	2019 NO DATA	2020 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype	2021 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype	2022 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages	2024 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Google Duo 5. Telegram
España	2019 1. WhatsApp 2. Hangouts 3. Skype 4. Google Duo 5. Discord	2020 1. WhatsApp 2. Hangouts 3. Snapchat 4. Discord 5. Messages	2021 1. WhatsApp 2. Discord 3. Hangouts 4. Snapchat 5. Skype	2022 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Discord 4. Skype 5. Messages	2023 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Discord 4. Skype 5. Messages	2024 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Telegram 5. Skype
Australia	2019 NO DATA	2020 1. Discord 2. Snapchat 3. WhatsApp 4. Skype 5. Zoom	2021 1. Discord 2. Snapchat 3. WhatsApp 4. Zoom 5. Messages	2022 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. WhatsApp	2023 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. WhatsApp	2024 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. WhatsApp 5. Messenger Kids

Contacto

Dirección de contacto para consultas de personas que estén realizando estudios de investigación, así como de padres y madres:

hello@qustodio.com

Dirección de contacto para consultas de prensa y medios:

press@qustodio.com

Qustodio
by Qoria

