Qustodio by ĀURA | qustodio.com



PERDIDOS EN EL SCROLL

LA CRIANZA EN LA ERA DE LOS ALGORITMOS, LAS APPS Y LA IA

INFORME ANUAL QUSTODIO **2025**

Índice

PREFACIO 3
- Acerca de Qustodio 3
- Metodología 5

INTRODUCCIÓN 8
- ¿En qué momento y por qué motivos recurren los padres a estas herramientas? 9
- El primer teléfono: a puerta de entrada a la inmensidad del mundo (digital) 14
- "No hasta que tengas 16": ¿nuevas reglas para gestionar el uso de las redes sociales? 19
- La IA: el nuevo dilema «social» 25

EL USO DE APPS POR PARTE DE MENORES EN 2025 33
VIDEO ONLINE 34
REDES SOCIALES 42
JUEGOS MÓVILES 50
JUEGOS DE ESCRITORIO 57
EDUCACIÓN 65
COMUNICACIÓN 73

REFLEXIÓN FINAL 81

GUÍAS PARA FAMILIAS -
- El momento de darle a tu hijo su primer teléfono 18
- Cómo afectan los bots de compañía a nuestros hijos 32
- Cómo fomentar el consumo saludable de vídeos cortos 41
- Claves para un uso más positivo de las redes sociales 49
- Qué son los chats integrados en los juegos y qué riesgos conllevan 64
- La IA como herramienta de aprendizaje, no como sustituto 72
- Cómo funcionan los mensajes temporales 80

REFERENCIAS 82
ANEXO 83

Prefacio

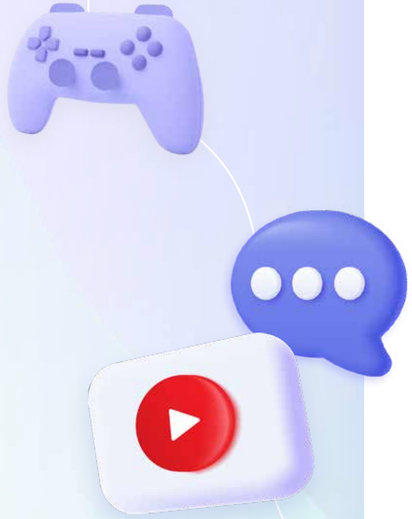
Desde 2019, el informe anual de datos de Qustodio ha estudiado la vida digital de los más pequeños con el objetivo de ayudar a las familias, los educadores y los responsables políticos a entender mejor el modo en el que experimentan y exploran los jóvenes el mundo digital. **A lo largo de los últimos 7 años, hemos observado las tendencias y las tecnologías que han contribuido a definir cómo aprenden, juegan y se relacionan los niños y las niñas en este entorno**, y cómo iban evolucionando a la misma velocidad los desafíos que conlleva esta nueva realidad.

Año tras año, nuestro objetivo sigue siendo el mismo: **proporcionar información accesible y basada en datos sobre la forma en la que los más pequeños y sus familias se desenvuelven en el mundo digital**. Ofrece una instantánea de cómo distribuyen el tiempo que pasan conectados, una descripción de los riesgos asociados a las aplicaciones que más suelen utilizar y recomendaciones elaboradas por expertos para protegerlos mientras dan rienda suelta a su curiosidad.

La inteligencia artificial, los algoritmos de las redes sociales y la alternancia continuada entre diferentes experiencias digitales continúan siendo un factor importante a la hora de determinar la percepción que tienen los más pequeños de sí mismos y del mundo. Las familias necesitan y se merecen disponer de información y orientación claras para poder afrontar estos cambios con confianza. A través de este informe, **aspiramos a ofrecer a los padres una perspectiva fundamental que les permita proteger a sus hijos**, alcanzar el equilibrio adecuado y construir un futuro digital saludable juntos.

Viktorija Miliajeva
CEO Qustodio





ACERCA DE QUSTODIO

Fundada en 2012 por los especialistas en ciberseguridad Eduardo Cruz, Josep Gaspar y Josh Gabel, Qustodio nació con la visión de ayudar a las familias a proteger a sus hijos en un mundo digital cada vez más complejo y sometido a continuos cambios. Una década después, en 2022, pasamos a formar parte del grupo Qoria, lo que reforzó nuestro compromiso común de **proteger la experiencia digital de todos los niños** a través de la colaboración internacional entre escuelas, familias y educadores en materia de ciberseguridad.

En la actualidad, Qustodio ha continuado creciendo y adaptándose a los vertiginosos cambios que tienen lugar en el ámbito digital y a las familias que se desenvuelven en él a diario hasta convertirse en **la solución líder a nivel global entre los padres que desean ofrecer a sus hijos una experiencia segura, saludable y apropiada para su edad mientras crecen y exploran el mundo**. A medida que evoluciona la tecnología, también lo hacemos nosotros: un enfoque que nos ha permitido ir más allá de las herramientas de seguridad para ayudar a las familias a entender las realidades a las que se enfrentan los menores en Internet, promover el desarrollo de las competencias digitales e inculcar a los más pequeños unos hábitos equilibrados que les acompañen a lo largo de toda su vida. Junto con Qoria, **aunamos la tecnología de seguridad más avanzada con el asesoramiento integral de familias y educadores** para brindarles apoyo mientras construyen un futuro brillante para los niños en un mundo cada vez más conectado.

ACERCA DE NUESTROS EXPERTOS

Perdidos en el scroll ha sido elaborado con el respaldo y el asesoramiento de destacados expertos que trabajan todos los días para mejorar la seguridad y el bienestar de los niños y las niñas. Los profesionales que han participado en este informe y en nuestras guías para padres aportan una amplia experiencia en el campo de la psicología, la educación, la gobernanza, la seguridad pública y el bienestar digital. Sus conocimientos nos ayudan a entender qué efectos tiene la tecnología sobre los jóvenes, cómo pueden las familias fomentar juntas unos hábitos digitales más saludables y en qué aspectos necesitan apoyo los padres y los tutores.



Teodora Pavkovic

Directora del Área de Bienestar y Asesoramiento Familiar de Qustodio

Como educadora certificada en bienestar digital y con más de una década de experiencia en psicología, coaching y desarrollo infantil, **Teodora acompaña a madres y padres, docentes y centros educativos en temas de salud mental y uso responsable de la tecnología**. Su labor se centra en ofrecer pautas prácticas para que las familias puedan crear hábitos digitales más saludables y proteger el bienestar y las relaciones en la era digital.



Yasmin London

Experta global en seguridad digital, Qoria

Yasmin es una experta de referencia internacional en ciberseguridad y resiliencia digital. Exagente de policía y especialista en intervención con jóvenes, aporta una valiosa perspectiva de primera línea sobre los riesgos y problemáticas del entorno digital. Su experiencia abarca la educación en seguridad en línea, la legislación tecnológica y el bienestar juvenil, lo que la convierte en una asesora de confianza para escuelas, administraciones públicas y comunidades.



Dra. Nicole Beurkens

Psicóloga infantil

Psicóloga infantil holística con más de 25 años de experiencia trabajando con niños, jóvenes y familias. La Dra. Beurkens **proporciona a las familias estrategias eficaces basadas en la evidencia para construir bases sólidas de desarrollo**. Además de ser una autora superventas, es una ponente muy solicitada y comparte enfoques prácticos que ayudan a los menores a alcanzar su máximo potencial.



Gloria R. Ben

Psicóloga y neuropsicóloga

Gloria es una psicóloga reconocida y experta en infancia y adolescencia, derecho de familia y dificultades de aprendizaje y comportamiento. Como directora de Desarrollarte, un centro de psicología y desarrollo educativo, **lidera intervenciones integrales para niños y adolescentes y es especialista en evaluación neuropsicológica** para necesidades específicas de apoyo educativo.



METODOLOGÍA

Desde 2019, nuestro informe ha analizado y documentado los hábitos digitales de los más pequeños para entender mejor las experiencias que viven en Internet. *Perdidos en el scroll* analiza los hábitos de **los jóvenes respecto al uso de las aplicaciones online en dispositivos móviles, de escritorio y escolares** desde el 1 de enero hasta el 31 de diciembre de 2025, y los compara con los datos que obtuvimos durante ese mismo periodo entre 2021 y 2024.

Nuestro informe comprende:

1. **Una encuesta familiar** llevada a cabo entre 1361 participantes de Qustodio que utilizaron nuestras herramientas de bienestar digital a lo largo de 2025, dirigida a evaluar cómo gestionan los padres que usan aplicaciones de control parental la tecnología en el ámbito del hogar y cuál es su opinión respecto al estado actual del mundo digital.

2. **Un estudio que aborda los principales riesgos a los que se enfrentan los niños** en sus dispositivos, elaborado a partir de los datos de las familias que utilizaron la función Alertas de búsqueda y mensaje de Qustodio. Estas alertas indican el ritmo al que los más pequeños envían o reciben mensajes problemáticos y buscan de forma activa contenidos potencialmente perjudiciales en la Red.

3. **Un análisis del uso que hicieron los más pequeños de las aplicaciones a lo largo de 2025,** basado en el uso anónimo de los dispositivos móviles y de escritorio.

4. **Un anexo de datos que detalla cronológicamente el uso que hicieron los niños y las niñas de las aplicaciones** tal y como lo recogieron los distintos informes anuales de Qustodio de 2019 a 2025.

Presentación de los datos de la encuesta

Realizamos una encuesta por correo electrónico entre agosto y septiembre de 2025 dirigida a los padres que utilizan actualmente las herramientas de control parental de Qustodio o que contrataron alguna de nuestras suscripciones en el pasado. A efectos de este estudio, el término «padre» hace referencia a los participantes que son padres, madres o tutores de al menos un menor de entre 4 y 18 años. El cuestionario recopiló las respuestas de 1361 padres procedentes de 6 países: Estados Unidos (472), Brasil (134), Reino Unido (136), Francia (201), España (293) y Australia (125).

La muestra era no probabilística, lo que significa que los resultados representan únicamente a este grupo de usuarios y no pueden extrapolarse al conjunto del país. No aplicamos ningún tipo de ponderación ni prueba de significación. Hemos incluido una serie de respuestas abiertas en el informe a modo de citas ilustrativas con el fin de aportar algo de contexto y poner los datos en perspectiva; no obstante, estas respuestas individuales no pretenden constituir una representación de los resultados estadísticos.

Presentación de los datos de las aplicaciones

Nuestro informe analiza el uso que hicieron los más pequeños de las aplicaciones en términos de popularidad a lo largo del año, además de su uso diario real. Recopilamos estos datos de forma anónima entre 400 000 familias con niños y niñas de entre 4 y 18 años. Nuestros hallazgos evalúan el uso a nivel global, así como información de carácter más local acerca de los menores de Estados Unidos, Brasil, Reino Unido, Francia, España y Australia.

Presentación de los datos de riesgo

Nuestros hallazgos sobre las alertas de búsqueda y de mensaje evalúan el ritmo al que los niños envían y reciben comunicaciones problemáticas y buscan de forma activa contenidos potencialmente perjudiciales en Internet a través de los motores de búsqueda, incluidos Google, la función de búsqueda de YouTube, Yahoo!, Bing y DuckDuckGo. Analizamos 202 900 123 búsquedas y 469 355 202 mensajes enviados y recibidos a lo largo del año para entender con qué frecuencia se enfrentan los más pequeños a las amenazas en la Red.

Las alertas de mensaje abarcan las plataformas de mensajería nativas, Line y WhatsApp tanto en dispositivos iOS como Android; además, en el caso de estos últimos también permiten detectar riesgos en los mensajes directos que los niños envían y reciben a través de Instagram, TikTok, Snapchat y X.

Cómo calculamos la popularidad en comparación con el uso en el mundo real

Los cálculos que realizamos para establecer el nivel de popularidad incluyen únicamente el porcentaje de niños que abrieron y usaron una aplicación en concreto durante un periodo de tiempo total de al menos 5 minutos al día a lo largo del año. Este criterio nos permite descartar el uso accidental y las aplicaciones que se han descargado y eliminado rápidamente, diferenciando así entre el uso casual y el intencionado. Usamos el cálculo de la popularidad para clasificar las aplicaciones en orden descendente en función del número de veces que los niños accedieron a ellas durante 2025 y elaborar un ranking con los 6 primeros puestos de cada categoría.

Para poner el uso diario de cada aplicación en contexto, **también incluimos la media diaria de minutos que los niños dedicaron a esa aplicación en concreto a lo largo del año**. Comparamos dicha media con la media diaria de minutos registrada de 2021 a 2025.

Como contraposición, **elaboramos una lista de las aplicaciones más bloqueadas por los padres a lo largo del año**, para lo cual clasificamos las aplicaciones de cada categoría en función del porcentaje total de padres que las bloquearon en algún momento entre enero y diciembre. **En el capítulo dedicado a la educación, no hemos incluido un listado de las más bloqueadas**, ya que esta categoría no figura entre las principales prioridades de las familias a la hora de limitar el acceso de sus hijos a las aplicaciones.

Categorización de las aplicaciones

Los datos de las aplicaciones se dividen en 5 categorías de aplicaciones tradicionales: **vídeo online, redes sociales, juegos, educación y comunicación**. Algunos tipos de aplicaciones se caracterizan por tener más de un uso, por lo que podrían englobarse fácilmente en más de una categoría. Por ejemplo, aunque YouTube permite a los usuarios publicar comentarios y les anima a compartir el contenido en las redes sociales, la hemos clasificado en la sección de vídeo online. Con el fin de simplificar las cosas, hemos seleccionado únicamente una categoría por aplicación.

En la categoría de juegos, hemos observado que existe una notable diferencia entre la forma en la que los más pequeños usan las plataformas de juego de escritorio y los dispositivos móviles. En el caso de estos últimos los menores tienden a jugar durante intervalos más breves —por ejemplo, para pasar el rato—, mientras que el uso de los juegos de escritorio suele ser más intencional, y los niños y las niñas les dedican periodos de tiempo más largos. De ahí que a la hora de elaborar el estudio de 2025 hayamos Dicidido desligar la popularidad del tiempo de uso de cada juego y examinar las estadísticas de las plataformas de escritorio y las móviles de manera independiente para observar las tendencias que emergen a lo largo del tiempo.

Excepciones

Para ofrecer una idea más clara de las aplicaciones y las plataformas que usan los niños, **hemos descartado del informe las plataformas de distribución de juegos como Epic Games Launcher y Steam**, los servicios de correo electrónico como Gmail o las aplicaciones nativas disponibles únicamente en dispositivos concretos, como Teléfono y FaceTime. Por último, dado que la naturaleza de los juegos de azar los hace inapropiados para los más pequeños, hemos optado por excluirlos totalmente del estudio.

Introducción

En 2025, escapar de la presencia constante de la tecnología parece poco menos que una misión imposible. Tanto los niños como los adolescentes y los adultos tienen que hacer frente al desdibujamiento de las fronteras que separan el mundo digital de la realidad. Aunque ambos parecen haberse integrado sin solución de continuidad, las cronologías, los algoritmos y la nueva incorporación de la inteligencia artificial no siempre constituyen un fiel reflejo de lo que sucede en el mundo real. **Esta nueva era de Internet ofrece infinidad de posibilidades** que nos permiten desafiar nuestros límites, intercambiar tendencias digitales e ideas más allá de las fronteras y aprrender algo nuevo cada día.

Sin embargo, equilibrar esta presencia y el potencial que lleva asociado no siempre es tarea fácil. La tecnología ya no es un elemento pasivo: ahora es capaz de respondernos, dirigir el debate, proporcionarnos un medio de entretenimiento y servir como herramienta educativa, pero en ocasiones también puede llevarnos a equívoco. Y, para muchos, la reacción a estos cambios es una sensación de ansiedad generalizada, es posible que motivada por un miedo que nunca se hará realidad, pero que aun así está impulsando un cambio: el uso de bots de compañía basados en la inteligencia artificial (IA) y el rechazo que suscitan, el establecimiento de restricciones respecto al uso de las redes sociales a nivel internacional y el surgimiento de un movimiento que aboga por favorecer la denominada «desconexión» y que ha conseguido congregar a personas de todas las generaciones.

Los padres se encuentran inmersos en una frenética revolución protagonizada por las nuevas tecnologías. Incluso para aquellos que crecieron con un pie en el mundo digital y el otro en la era anterior a Internet, **la IA y la posibilidad de acceder en cualquier momento a un flujo infinito de contenidos representan una nueva aventura**. Las familias están aprendiendo juntos a utilizar estas tecnologías, evolucionando y adaptándose sobre la marcha.

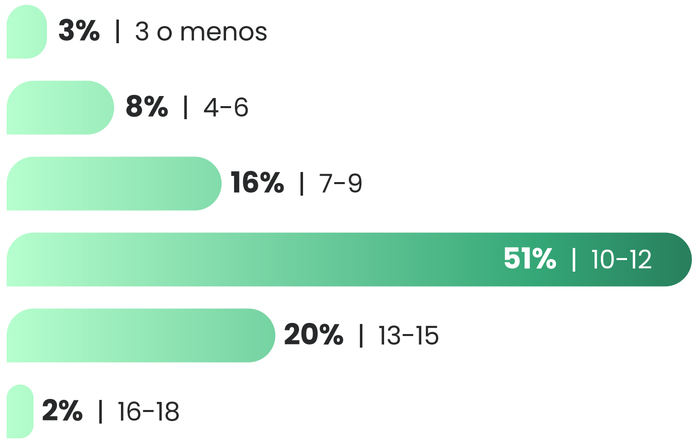
Con el fin de conocer su punto de vista, entrevistamos a 1361 padres, madres y tutores que usan nuestras herramientas de control parental y bienestar digital para entender cómo afrontan estos cambios digitales con sus hijos, cómo encaran la tarea de educarlos en la era digital y cuáles son sus previsiones para el futuro. **En esta sección de nuestro informe, examinaremos cómo describen las familias su experiencia a la hora de ayudar a los más pequeños a encontrar el equilibrio,** las amenazas a las que se enfrentan y cómo consideran que podemos contribuir a construir un mundo digital más seguro juntos.



¿En qué momento y por qué motivos recurren los padres a estas herramientas?

A pesar de que las familias están cada vez más concienciadas de los peligros a los que están expuestos los menores en Internet y de la amplia variedad de herramientas de control parental que tienen a su disposición, el grado de adopción de estas aplicaciones a nivel general es relativamente bajo. Un estudio de 2025 indicaba que alrededor de la mitad de los padres con hijos de entre 10 y 17 años utilizan algún tipo de control parental en las tabletas, y la cifra es aún menor en el caso de los smartphones (47%). Sin embargo, para las familias proactivas que han decidido usar herramientas de control parental, la cuestión no es si es recomendable instalarlas en los dispositivos de los más pequeños, sino cuál es el momento indicado para hacerlo.

¿Qué edad tenía tu hijo cuando empezaste a usar controles parentales en sus dispositivos?



De los padres entrevistados, **más de la mitad (51%) empezaron a utilizar alguna aplicación de control parental en los dispositivos de sus hijos entre los 10 y los 12 años**, coincidiendo con el momento en el que muchos niños reciben su primer smartphone. Esta circunstancia sugiere que las familias son conscientes de que este tipo de herramientas constituyen una protección fundamental que deben configurar en el mismo momento en el que sus hijos inician la siguiente etapa de su vida digital.

Algunos de los encuestados comenzaron a establecer este tipo de protecciones más temprano, y más de la cuarta parte (27%) aseguraron que habían empezado a usar herramientas de control parental en el dispositivo de sus hijos antes de que estos cumplieran los 9 años.

Cuando les preguntamos abiertamente sobre su decisión de instalar herramientas de control parental en los dispositivos de los más pequeños, padres y madres citaron motivos como la necesidad de gestionar el tiempo que pasaban delante de la pantalla, bloquear el contenido perjudicial, supervisar su actividad, asegurarse de que el uso que hacían del dispositivo fuera acorde a su edad y, en general, ofrecerles una experiencia segura en el mundo digital.

Algunas familias hicieron énfasis en los peligros concretos que les habían llevado a empezar a supervisar e instalar alguna clase de protección en los dispositivos de sus hijos. **Entre los riesgos que más les preocupaban figuraban los engaños pederastas, el ciberacoso y la posibilidad de que los menores pudieran acabar expuestos a la ponografía, el contenido violento y los discursos de odio.**

La opinión de los padres | Las herramientas de control parental

Íbamos a regalarle a mi hija su primer móvil y nuestra prioridad era poder ver lo que hacía y a qué dedicaba su tiempo. **También queríamos enseñarle a establecer unos límites saludables** respecto al uso del teléfono y el tiempo que pasa delante de la pantalla.”

- Adulto con 1 hijo/a, 46 años, Estados Unidos.

No quería que pudieran navegar a sus anchas por Internet porque puede ser un lugar horrible. **También necesitaba asegurarme de que se comunicaban de forma segura** con gente a la que conocemos en lugar de con desconocidos.”

- Adulto con 3 hijos/as, 42 años, Estados Unidos

Quería limitar el tiempo que pasaban delante de la pantalla y el contenido al que podían acceder en sus dispositivos. **Para nosotros es importante que nuestros hijos dispongan de tiempo para desconectar**, sobre todo durante las horas de sueño, para asegurarnos de que descansan como es debido.”

- Adulto con 2 hijos/as, 47 años, Estados Unidos

Me permiten convertir un smartphone en un teléfono básico y **asegurarme de que mis hijos únicamente tienen acceso a las funciones imprescindibles**: la aplicación del colegio para hacer los deberes, la del autobús, etc.”

- Adulto con 2 hijos/as, 52 años, Reino Unido

Unos amigos cuyos hijos eran un poco más mayores nos dijeron que las herramientas de control parental les habían resultado muy útiles, y **mi intención era ofrecerles a mis hijos apoyo y consejo** cuando empezaran a usar su primer móvil.”

- Adulto con 2 hijos/as, 52 años, Reino Unido

Soy consciente de que **no puedo hacer esto solo**. Internet está lleno de contenidos perjudiciales y gente peligrosa, y cualquier cosa que me ayude a proteger a mis hijos será bienvenida.”

- Adulto con 3 hijos/as, 42 años, Australia

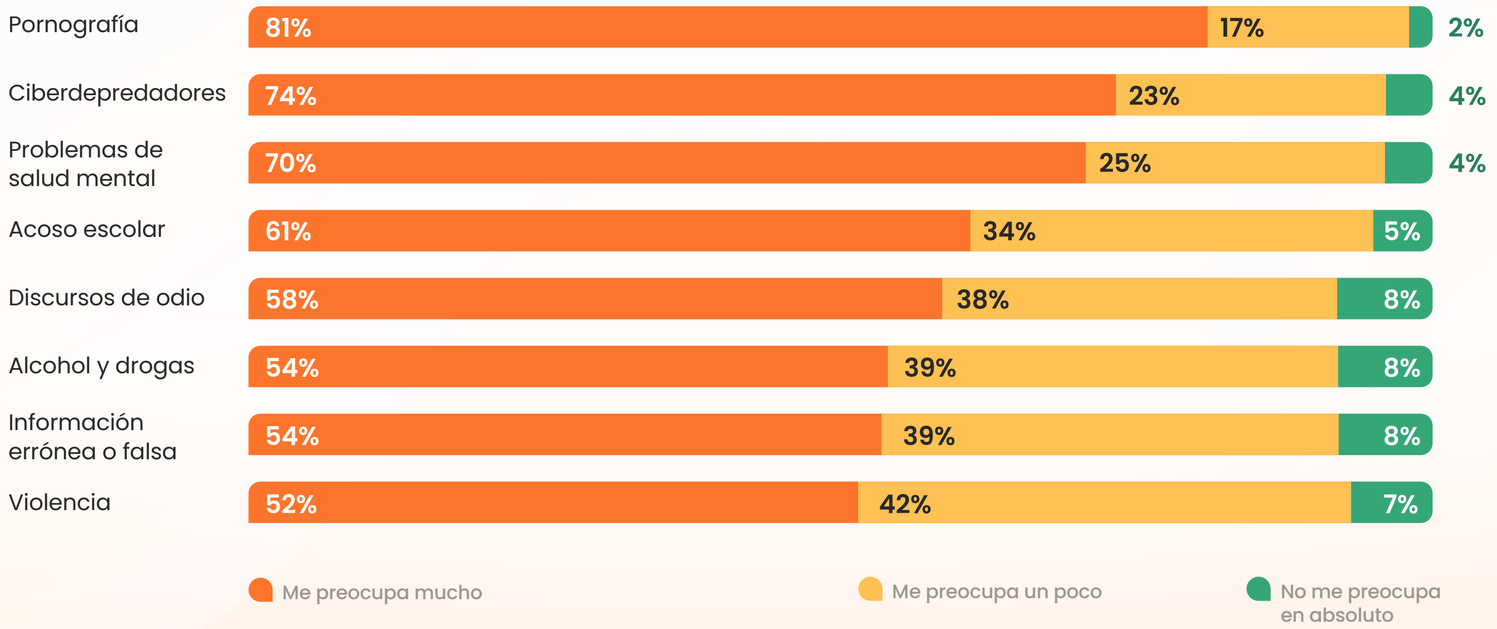


Los riesgos digitales que más preocupan a las familias

Muchos padres deciden utilizar alguna herramienta de control parental como primera línea de defensa frente a las amenazas de Internet, aunque algunos peligros generan más alarma que otros.

La exposición a la pornografía se posiciona como el riesgo que más preocupación genera entre las familias, y más de 4 de cada 5 participantes (81%) confesaron que se encontraba entre sus principales inquietudes. A continuación figuran los engaños pederastas, que fueron señalados como una de las amenazas más graves por casi 3 de cada 4 padres (74%). La exposición a contenidos perjudiciales para la salud mental, como los materiales relacionados con las conductas autolesivas, es el tercer riesgo que más inquietud provoca entre las familias, y 7 de cada 10 encuestados (70%) afirmaron que era una de las posibilidades que más les preocupaba.

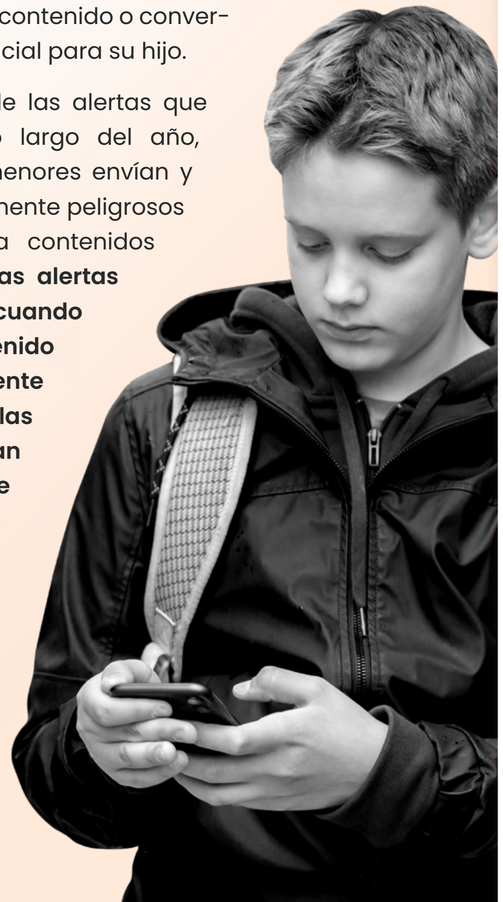
¿En qué medida te preocupa que tu hijo pueda estar expuesto a los siguientes riesgos cuando navega por Internet?



Las amenazas de Internet: a qué se enfrentan los más pequeños

La función Alertas de búsqueda y de mensaje de Qustodio, introducida en 2025, detecta los posibles riesgos y envía a los padres una notificación para advertirles de que hay algún contenido o conversación que podría ser perjudicial para su hijo.

Esta información, extraída de las alertas que los padres recibieron a lo largo del año, indica el ritmo al que los menores envían y reciben mensajes potencialmente peligrosos y buscan de forma activa contenidos problemáticos en la Red. **Las alertas de búsqueda se activan cuando un niño busca algún contenido de carácter potencialmente preocupante, mientras que las alertas de mensaje se generan cada vez que envía o recibe un mensaje de texto o un MD problemático** en ciertas plataformas sociales.



Búsquedas problemáticas

Alrededor de **1 de cada 24 búsquedas** que realizan los más pequeños son lo bastante preocupantes como para desencadenar una alerta de riesgo

Los chicos tienen **un 16% más de probabilidades** que las chicas de buscar contenidos que generen este tipo de alertas.

Los términos relacionados con la pornografía figuran en cerca de **1 de cada 250 búsquedas.**

La frecuencia con la que detectamos palabras relacionadas con la violencia es aún mayor: aparecen en **1 de cada 200 búsquedas.**

Riesgos en los mensajes

En torno a **1 de cada 43 mensajes** enviados o recibidos por menores genera una alerta de riesgo.

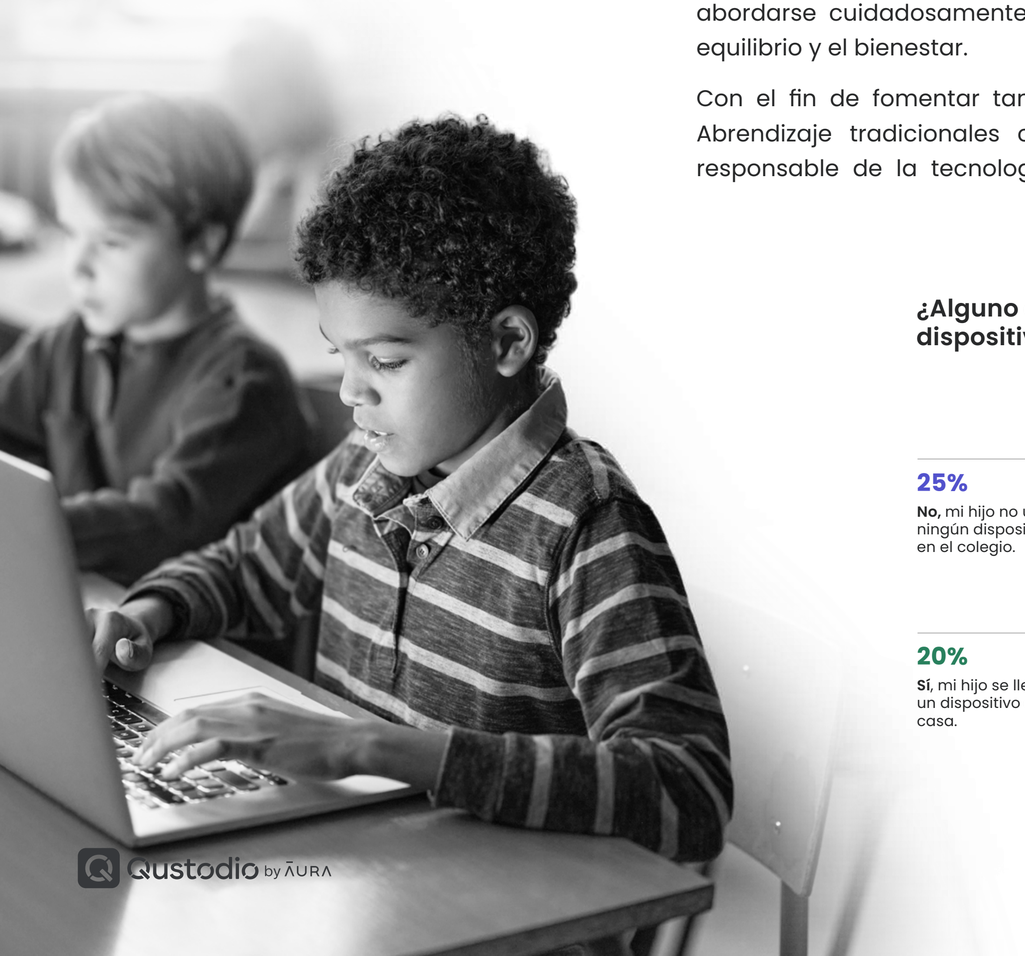
El **64% de los niños** recibió un mensaje que contenía alguna forma de acoso en potencia a lo largo del año pasado.

1 de cada 500 mensajes contiene términos relacionados con la pornografía.

Prácticamente una cifra similar —**1 de 500**— hace referencia a algún tipo de violencia.

Equilibrar tecnología y educación: el uso de los dispositivos en los colegios

Abroximadamente a lo largo de la última década, la tecnología ha ido incorporándose a los currículos, permitiendo así que el proceso de Abrendizaje sea cada vez más interactivo, ameno y divertido. La introducción de los dispositivos en las aulas ha ampliado las oportunidades para Abrender y al mismo tiempo ha ofrecido a los más pequeños la posibilidad de familiarizarse con la tecnología de una forma segura y acompañada. Sin embargo, la percepción del papel que deben jugar este tipo de dispositivos en los centros educativos ha variado, y actualmente han pasado de contar con un amplio respaldo a ser considerados una herramienta que debe abordarse cuidadosamente para garantizar el equilibrio y el bienestar.

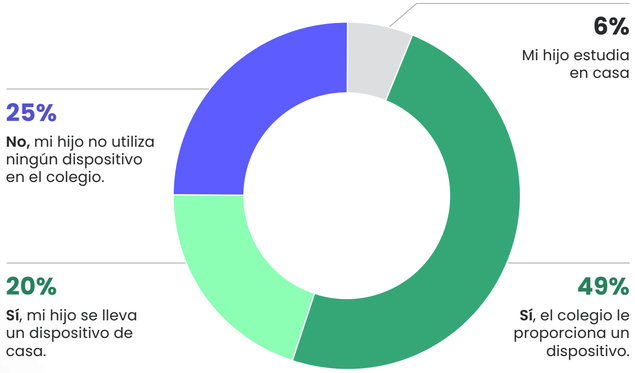


Con el fin de fomentar tanto los métodos de Abrendizaje tradicionales como un uso más responsable de la tecnología, los colegios de algunos países han decidido pausar e incluso revertir la implantación de los dispositivos en las clases. Por ejemplo, algunos de los gobiernos autonómicos de España han eliminado el uso individual de portátiles, tabletas y teléfonos en las aulas de primaria, y algunas escuelas han optado por prohibir directamente el uso de los móviles entre los alumnos menores de 16 años.

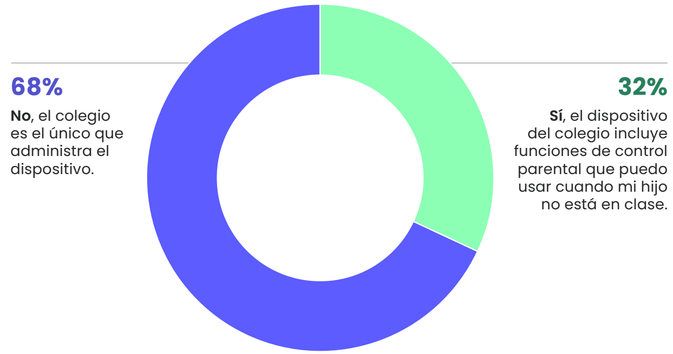
Del conjunto de padres que entrevistamos a nivel global, **casi la mitad (49%) aseguró que la escuela de sus hijos les había proporcionado un dispositivo**. 1 de cada 5 padres (20%) respondió que sus hijos se llevaban su propio dispositivo a clase, mientras que 1 de cada 4 (25%) señaló que estos no utilizaban ningún tipo de pantalla en el aula.

En cuanto a las medidas de seguridad de las que disponen los dispositivos escolares, algunos permiten a los padres supervisar su uso, establecer límites de tiempo y bloquear aplicaciones cuando los menores emplean el dispositivo en casa. Sin embargo, **solo 1 de cada 3 padres (32%) afirmó que los dispositivos escolares de sus hijos incluían alguna función de supervisión parental.**

¿Alguno de tus hijos tiene que utilizar un dispositivo en el colegio?



¿Los dispositivos del colegio de tu hijo incluyen alguna función de supervisión parental?



El primer teléfono:

La puerta de entrada a la inmensidad del mundo (digital)

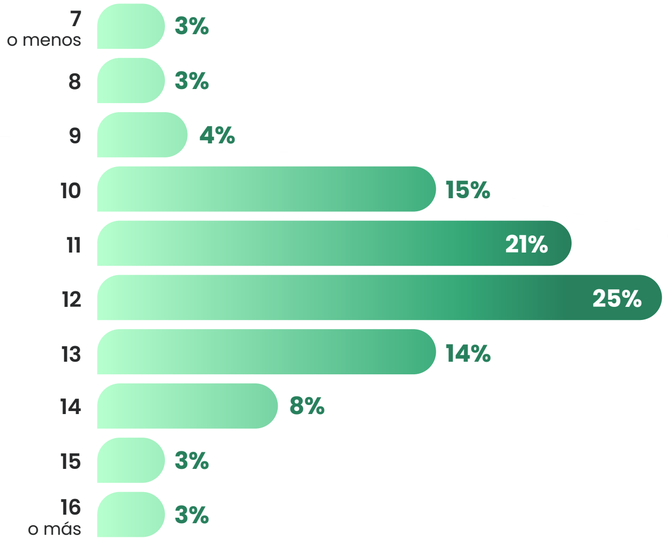
A lo largo de 2025, la cuestión de cuál es la edad adecuada para regalarles a los más pequeños su primer teléfono generó un intenso debate, ya fuera a través de iniciativas ciudadanas, la conversación pública, reuniones de padres, libros inspiradores, pódcast o titulares de periódicos nacionales. Aunque abordar el problema con más frecuencia contribuye a concienciar a la sociedad, **determinar cuál es la edad «indicada» para darle a los menores su primer dispositivo es otro punto de discusión que provoca que las familias se sientan presionadas y desorientados.** ¿Y qué tipo de teléfono debería ser? ¿Uno especialmente diseñado para niños? ¿Un reloj inteligente en lugar de un móvil propiamente dicho? ¿O lo mejor es no optar por ninguno? No existe ningún consenso real al respecto, lo que explica en parte por qué a los padres les resulta tan difícil tomar una decisión.

En EE. UU, las campañas que animaban a las familias a retrasar el momento de dar a sus hijos su primer teléfono hasta que acabaran el segundo año de instituto provocaron un efecto dominó y empezaron a evolucionar a medida que aumentaban tanto el debate como el interés por el tema, y algunos expertos llegaron a recomendar la misma edad a la que los adolescentes pueden sacarse el carné de conducir: los 16 años.

Sin embargo, no todos los padres del planeta pueden compartir esta filosofía que equipara el uso del smartphone al de un coche. Dejando a un lado el caso de Estados Unidos, muchos países establecen el umbral para poder manejar un automóvil a los 18 años, aunque hay algunas excepciones como Reino Unido y Australia en las que la ley fija una edad mínima de 17. Eso significa que, desde el punto de vista de los progenitores, determinar cuál es el momento adecuado para hacerlo no es tan sencillo. No obstante, algo en lo que la mayoría de las familias parecen estar de acuerdo es que **la entrega del primer teléfono suele coincidir con una etapa en la que perciben un mayor grado de autonomía en los niños**, y que estos dispositivos son imprescindibles para protegerlos a medida que empiezan a explorar el mundo por sí mismos.

De todos los padres encuestados, la cuarta parte de los menores recibieron su primer teléfono a los 12 años. Si analizamos las respuestas recibidas a lo largo y ancho del planeta, podemos ver que **la cultura y las leyes locales influyen a la hora de tomar una decisión al respecto**. El momento en el que los más pequeños alcanzan este nuevo nivel de autonomía parece variar y con frecuencia coincide con el inicio de la educación secundaria, aunque no siempre.

¿Qué edad tenía tu hijo cuando recibió su primer smartphone?



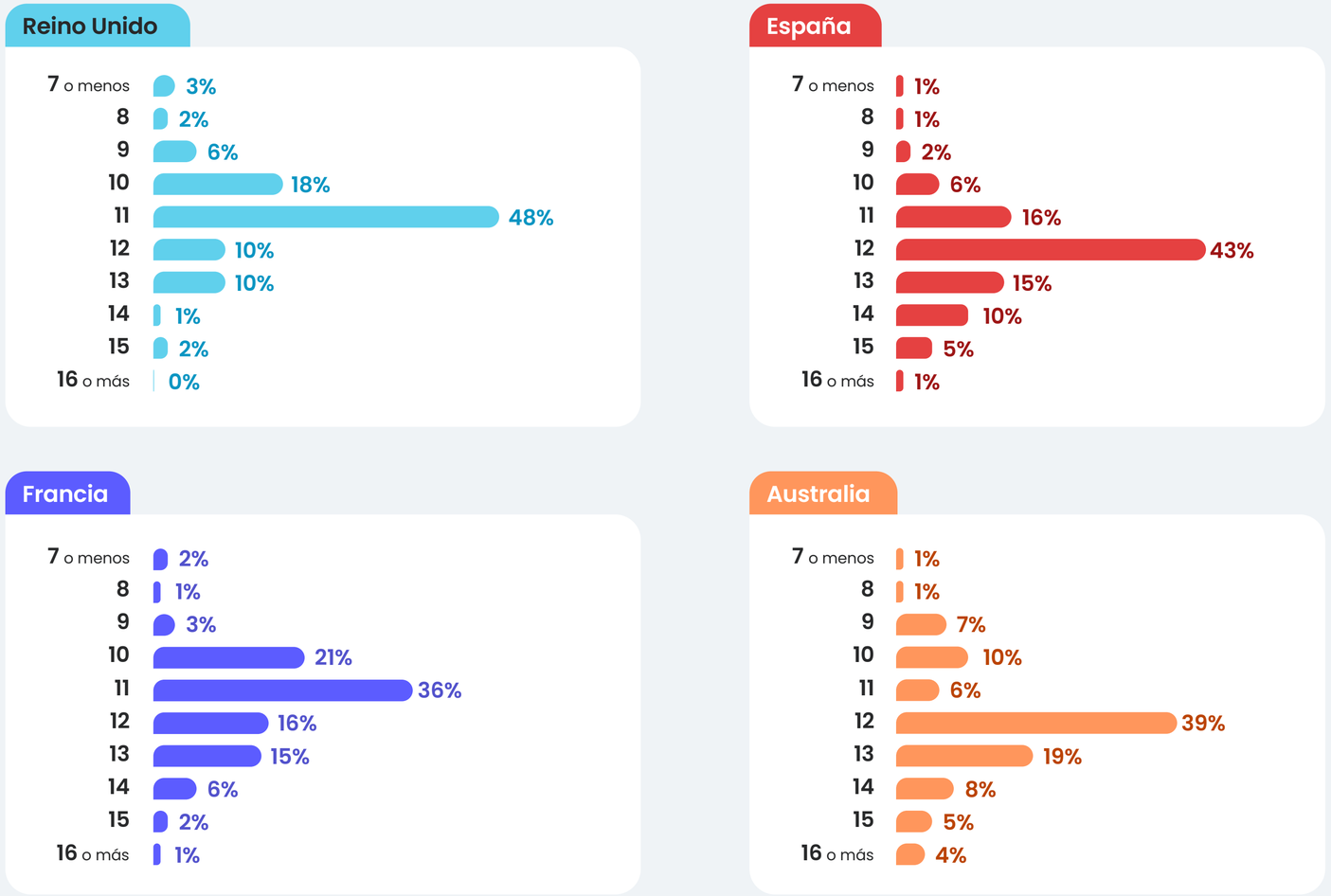
Nota: La muestra no incluye a los padres que han respondido «Mi hijo aún no tiene smartphone» (106 padres).

El grado de autonomía, fundamental a la hora de determinar la edad «adecuada»

En Reino Unido y Francia, los 11 años fueron la edad a la que más padres aseguraron haberles dado a sus hijos su primer smartphone, lo que coincide con el momento en el que los niños comienzan el instituto en Reino Unido, y con la primera etapa de la educación secundaria (collège) en Francia. Según la encuesta que llevamos a cabo entre las familias, **casi la mitad (48%) de los menores británicos recibieron su primer móvil a los 11 años**, mientras que en Francia, tan solo poco más de un tercio (36%) de los niños de esa edad tenían teléfono.

Australia y España muestran un patrón similar: **el 39% de los padres australianos encuestados optaron por darles a sus hijos un smartphone a los 12 años**, mientras que en el caso de los españoles, la cifra alcanza el 43%, lo que señala claramente el momento en el que los niños pasan de la educación primaria a la secundaria como una edad de transición.

¿Qué edad tenía tu hijo cuando recibió su primer smartphone?



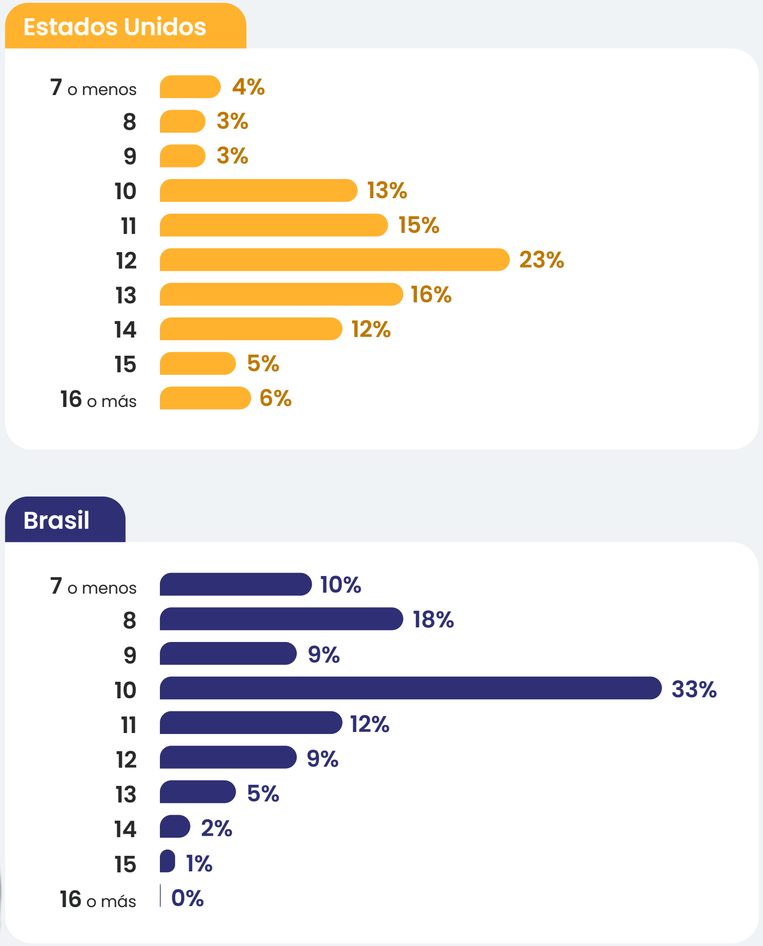
En Estados Unidos, las cifras no son tan categóricas: únicamente algo menos de un cuarto de las familias (23%) eligieron los 12 años como la edad para darles a sus hijos un smartphone, mientras que el resto optaron por adelantar o retrasar ese momento en un porcentaje similar: el 13% decidió hacerlo a los 10 años, frente al 12% que prefirió esperar hasta los 14.

El caso de Brasil, por el contrario, es diferente. Aunque **1 de cada 3 padres decidió darles a sus hijos un smartphone a los 10 años**, esa edad no coincide con el inicio de la educación secundaria, sino más bien con el momento en el que los más pequeños comienzan a mostrar una mayor independencia, por ejemplo, al empezar a ir solos al colegio, disfrutar de sus aficiones después de clase o quedar con sus amigos sin la presencia de los padres.

Las familias de todo el mundo eligen momentos diferentes para darles a sus hijos un teléfono, pero, independientemente de la edad, **su principal prioridad es anticiparse a los posibles riesgos, proteger su seguridad y mantenerse en contacto con ellos**. A pesar de las diferencias que existen respecto a la edad a la que decidieron regalarles un smartphone, muchos padres consideraron que permitirles usar el dispositivo con la configuración de fábrica no era una opción viable para sus hijos, y que **el hecho de darles un teléfono debía ir acompañado de una serie de medidas de seguridad** que les ayudaran a utilizarlo de forma segura y apropiada para su edad.



¿Qué edad tenía tu hijo cuando recibió su primer smartphone?



La opinión de los padres | El primer teléfono de los niños



7 AÑOS

Mis hijos tuvieron su primer móvil cuando empezaron a ir en autobús al colegio. Desde entonces siempre he utilizado algún tipo de herramienta de control parental, [porque] al principio ni siquiera quería que tuvieran uno."

- Adulto con 4 hijos/as, 39 años, Estados Unidos.

8 AÑOS

Empezamos a usar un teléfono con herramientas de control parental para que nuestra hija, que tiene que recorrer una gran distancia para ir al instituto, pudiera llamarnos sin tener que usar aplicaciones que no son apropiadas para su edad."

- Adulto con 2 hijos/as, 43 años, Francia

10 AÑOS

Decidimos dejarle tener móvil [a los 10 años], pero quería asegurarme de que podía controlar lo que hacía con él."

- Adulto con 2 hijos/as, 42 años, Brasil.

11 AÑOS

Desde que le di un móvil para su uso, la condición fue que tenía que tener control parental, tanto para su seguridad con respecto al acceso a internet como el acceso del mundo al niño, además para regular su uso."

- Adulto con 2 hijos/as, 56 años, España.

11 AÑOS

Mi intención fue siempre postergar en la medida de lo posible el momento de darle a mi hija un teléfono. Cuando finalmente cedí a los 11 años y acepté, fue solo a condición de que estableciéramos una serie de reglas y controles muy claros respecto a su uso."

- Adulto con 2 hijos/as, 48 años, Brasil.

12 AÑOS

No me parecía que mis hijos fueran lo bastante mayores ni responsables para tener un móvil, pero lo necesitaban por seguridad para asistir a las actividades extraescolares."

- Adulto con 4 hijos/as, 36 años, Estados Unidos

12 AÑOS

Le di un teléfono a los 12 años porque tenía que desplazarse para ir al colegio."

- Adulto con 1 hijo/a, 47 años, Australia

13 AÑOS

Le regalamos su primer smartphone cuando cumplió los 13 años y nos preocupaba mucho el tipo de contenido al que podía estar expuesto, como imágenes y un lenguaje inapropiado."

- Adulto con 1 hijo/a, 50 años, Estados Unidos.

Guía para familias | El momento de darle a tu hijo su primer teléfono



Con la Dra. Nicole Beurkens
Psicóloga infantil

Regalarle a tu hijo su primer teléfono es un paso importante en su camino a la autonomía, tanto para él como para ti. **El hecho de disponer de un móvil puede contribuir a que se sienta más conectado y reforzar su autoestima, pero también va acompañado de nuevas responsabilidades**. Antes de tomar la decisión final, es importante que entendáis las ventajas y los riesgos que conllevan estos dispositivos y que establezcáis unas expectativas claras juntos.

Piensa en si tu hijo está preparado para la libertad y la responsabilidad que implica tener un teléfono. **Considerad como familia cómo vais a gestionar las desventajas** y cómo puedes prepararle para afrontar los riesgos.

Ventajas e inconvenientes de tener un teléfono

- ✓ Autonomía
- ✓ Seguridad
- ✓ Comunicación
- ✓ Oportunidades de aprendizaje
- ✗ Distracciones
- ✗ Costes
- ✗ Exposición a riesgos
- ✗ Dificultad para gestionar el tiempo de pantalla

¿Está preparado tu hijo?

Responsabilidad: ¿cuida sus cosas? ¿Puede responsabilizarse de un dispositivo tecnológico tan caro?

Privacidad: ¿sabe qué tipo de contenido es seguro compartir en Internet y cómo proteger su información personal?

Límites: ¿está preparado para afrontar la presión del grupo, la negatividad y las comparaciones sociales?

Autocontrol: ¿será capaz de gestionar sus emociones, respetar los límites respecto al uso de los dispositivos y dejar de utilizarlos cuando se lo pidas?

Competencias digitales: ¿sabe cómo configurar las opciones de privacidad, bloquear a otros usuarios y denunciar las conductas problemáticas?

Colaboración: un teléfono no implica que tu hijo sea automáticamente independiente. ¿Está dispuesto a aceptar tu orientación y tu supervisión?

Cómo anticiparte a los posibles problemas

- [ ] **Establece reglas claras** respecto a los horarios y el uso que tu hijo puede hacer del móvil.
- [ ] **Habla periódicamente** con él sobre su actividad y las experiencias que vive en Internet.
- [ ] **Reserva zonas concretas de vuestra casa para desconectar** de la tecnología, como la mesa a las horas de las comidas o los dormitorios a la hora de acostarse (para todos).
- [ ] **Ayúdale a encontrar el equilibrio** entre el tiempo que dedica a las pantallas y las actividades que realiza en el mundo real.
- [ ] **Dale ejemplo de lo que implica hacer un uso saludable del teléfono** con tu propio comportamiento.
- [ ] **Implícate** en su vida digital y mantén una comunicación abierta con él al respecto.
- [ ] **Instala una herramienta de control parental** en su dispositivo para asegurarte de que disfruta de una experiencia apropiada para su edad. Este tipo de aplicaciones pueden permitirte configurar límites, bloquear el contenido perjudicial y ayudar a tu hijo a desarrollar unos hábitos digitales más saludables.

Recomendación:

Incorporar poco a poco el móvil a vuestra vida cotidiana simplificará las cosas si necesitas revertir su uso. **El primer teléfono de tu hijo es mucho más que un dispositivo:** es una oportunidad para inculcarle responsabilidad, fomentar la confianza entre vosotros y apoyarle mientras aprende a desenvolverse en el mundo digital con confianza.

“No hasta que tengas 16”:

¿nuevas reglas para gestionar el uso de las redes sociales?

Al igual que en el caso del debate respecto al uso del móvil, los padres son cada vez más conscientes de los riesgos a los que pueden estar expuestos sus hijos en las redes sociales, pero también comprenden que estas plataformas son simplemente el modo en el que muchos jóvenes experimentan el mundo, expresan sus opiniones y gestionan unas relaciones que se desarrollan cada vez con más frecuencia en el plano digital.

Las propias redes sociales también han evolucionado desde su nacimiento como una forma de conectar con los amigos y compartir intereses: en la actualidad se han convertido en otro espacio en el que podemos consumir información, entretenernos y acceder a contenidos procedentes de todos los rincones del planeta. **Cuando las líneas que definen lo que hace que una aplicación social sea considerada «social» se difuminan, proteger a los niños y a las niñas de estos servicios puede parecer un verdadero desafío.**



Las plataformas más peligrosas en opinión de los padres

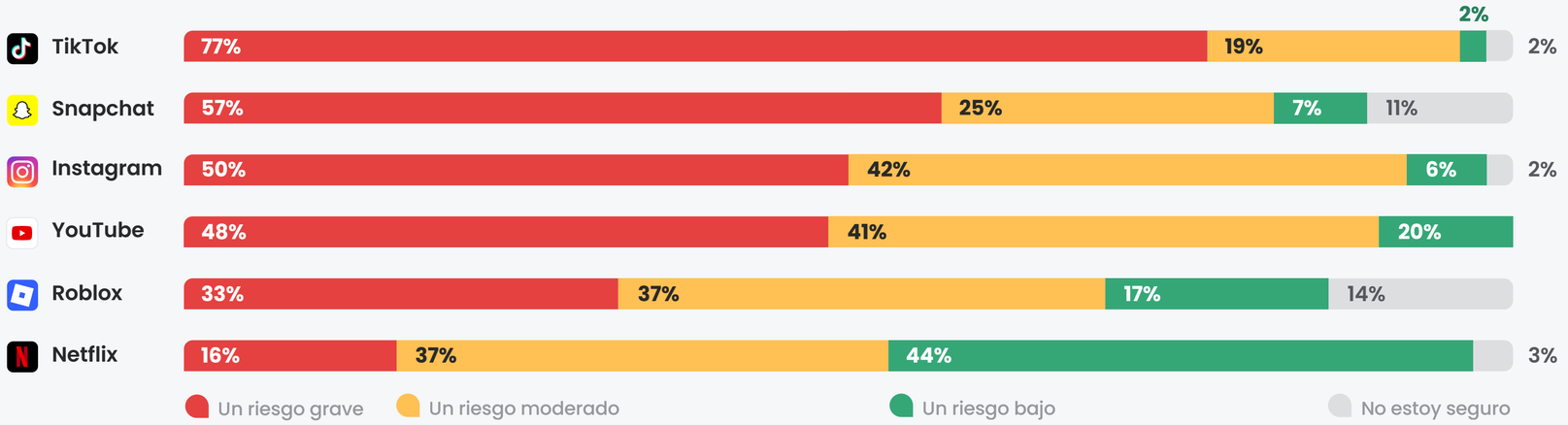
Les preguntamos a las familias qué opinaban de los riesgos a los que podían estar expuestos los más pequeños desde el punto de vista del contenido en algunas de las plataformas sociales que fueron prohibidas por la ley australiana de 2025 y en las aplicaciones que más suelen utilizar los niños y que incluyen algún elemento de carácter social, como la posibilidad de chatear en Internet y enviar comentarios, además de incluir una plataforma basada únicamente en el entretenimiento, Netflix, a modo de comparación.

La mayoría de los padres consideraron que TikTok era la plataforma más peligrosa: más de tres cuartas partes (77%) afirmaron que el contenido que ofrece la aplicación podía suponer un «grave riesgo», y otro 19% lo calificó de «riesgo moderado». Las otras 2 plataformas enfocadas a compartir fotos y vídeos, Instagram y YouTube, fueron catalogadas como menos peligrosas. **La mitad de los padres (50%) aseguró que el contenido de Instagram podía suponer un «grave riesgo»**, seguido de cerca por YouTube con el 48%. Snapchat, un servicio de comunicación híbrido, fue englobada dentro de la categoría de «grave riesgo» por el 57% de las familias, aunque el número de padres que no sabían con seguridad qué clase de contenido podían encontrar los niños en la plataforma fue aún mayor: 1 de cada 10 manifestó que «no podía especificar con seguridad» hasta qué punto suponía un riesgo.

Las plataformas consideradas más seguras para los niños obtuvieron mejores resultados: Roblox, por ejemplo, quedó excluida de la lista de aplicaciones prohibidas en Australia por ser una plataforma de juegos, pero incluye funciones para chatear y algunos elementos sociales. Los padres la calificaron principalmente de «riesgo moderado», aunque un 14% «no estaba seguro».

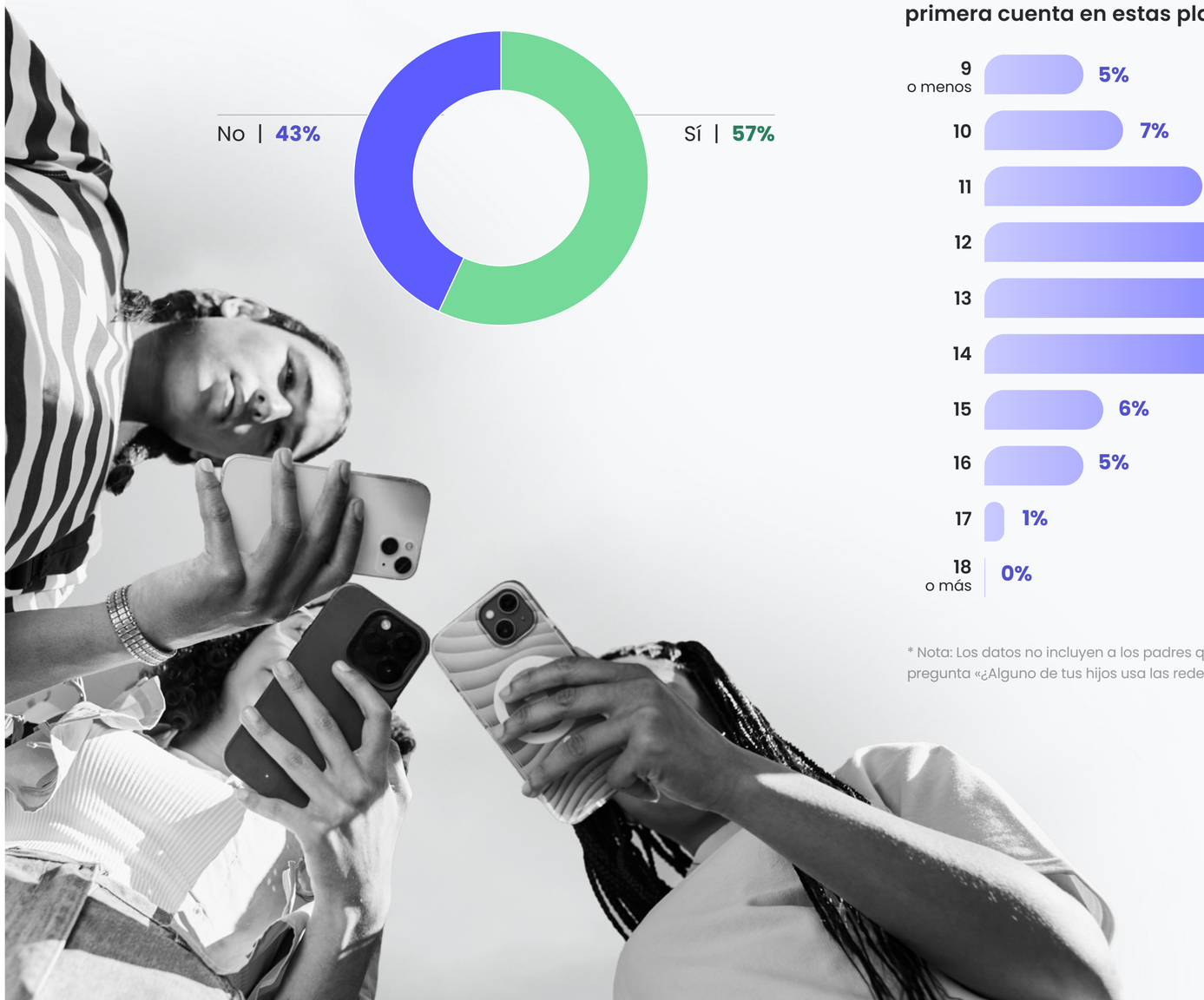
Si tenemos en cuenta el elevado número de plataformas con las que tienen que familiarizarse y a las que deben permanecer atentas, **es lógico que las familias prefieran establecer una edad recomendada para acceder a las redes sociales,** ya que les permitiría esgrimir como argumento el respaldo de los expertos y las restricciones legales a la hora de prevenir su uso por parte de los más pequeños. En un momento en el que se suceden los debates en torno a las redes sociales a nivel global, los padres han empezado a alcanzar un consenso respecto a la edad a la que les gustaría situar el umbral.

¿Qué grado de riesgo consideras que suponen los contenidos a los que tu hijo puede acceder en estas populares plataformas?



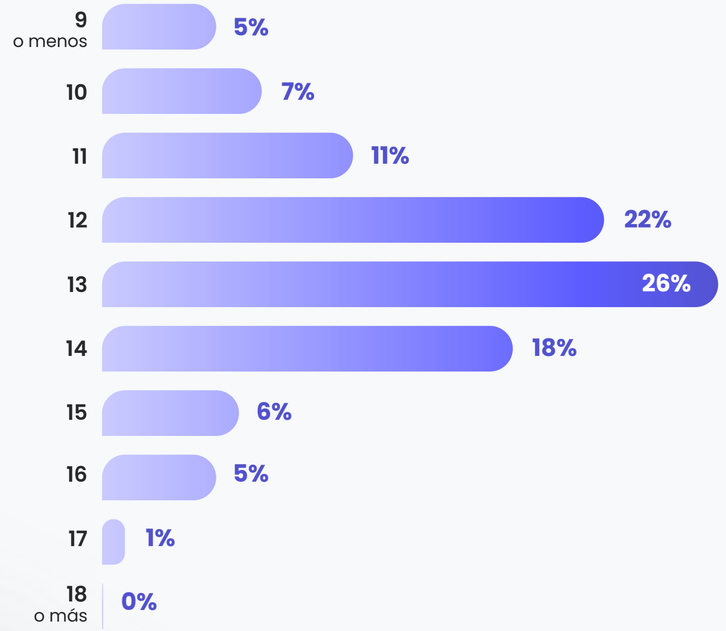
El debate en torno a los 16 años como edad mínima: la posición de las familias

De todos los padres que participaron en nuestra encuesta, el 57% aseguró que sus hijos utilizaban las redes sociales. La edad a la que se crearon su primera cuenta variaba, pero en la mayor parte de los casos coincidía con el umbral mínimo que establecen hoy en día casi todas las plataformas en sus términos y condiciones: los 13 años (en la mayoría de los países). Las siguientes edades más citadas por los padres como el momento en el que sus hijos se abrieron su primera cuenta en estas aplicaciones fueron los 12 y los 14 años, seguidas de los 11, los 10 y, a continuación, los 15 años. **Solo una pequeña minoría, el 5% de los niños de 9 y 16 años, se crearon su propia cuenta a estas edades,** lo demuestra el amplio intervalo con el que los padres se sienten cómodos y las diferencias que existen entre los límites que establece cada familia.



¿Alguno de tus hijos usa las redes sociales?

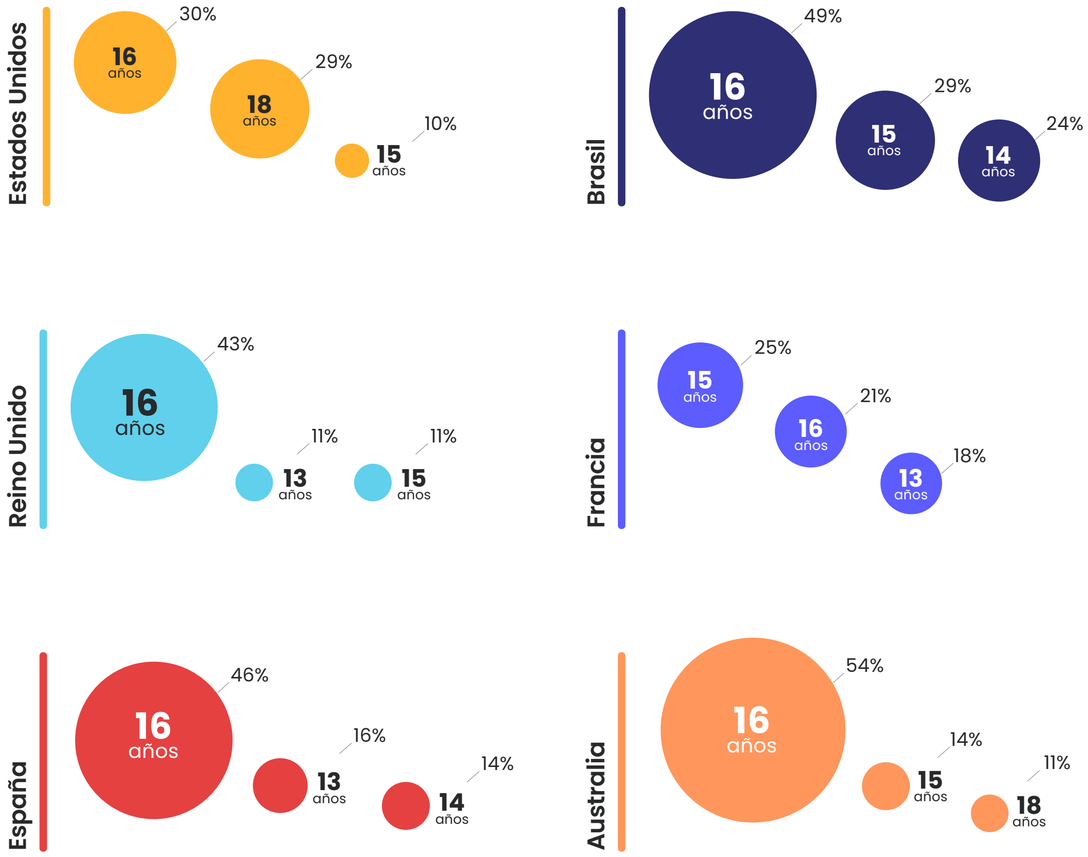
¿Qué edad tenía cuando se creó su primera cuenta en estas plataformas?*



* Nota: Los datos no incluyen a los padres que han respondido «No» a la pregunta «¿Alguno de tus hijos usa las redes sociales?» (585 padres).

¿A qué edad consideras que es recomendable que los niños empiecen a utilizar las redes sociales?

Las 3 respuestas más repetidas



Cuando les pedimos que consideraran cuál era la edad más apropiada para que los menores empezaran a utilizar las redes sociales, las familias se inclinaron abrumadoramente por retrasar el momento, y la mayoría coincidieron con la edad propuesta por las prohibiciones y las restricciones que se han establecido a lo largo de todo el mundo: los 16 años.

Los padres de todos los países se mostraron mayoritariamente de acuerdo en que los 16 es la edad más apropiada para iniciarse en el uso de las redes sociales, pero al examinar las edades más citadas a nivel global se aprecian ligeras diferencias de opinión. **Francia sobresale como el único país que se decantó por los 15 años**, si bien por unos escasos puntos porcentuales: el 21% de los padres aseguró que los 16 también eran una edad apropiada. **En el caso de Estados Unidos, un gran número de familias señaló los 18 años como una edad aceptable para usar estas plataformas, lo que sitúa esta opción en segundo lugar y muy cerca de los 16**: el 30% de los padres estadounidenses se mostraron a favor de que los niños empezaran a usar las redes sociales a esta edad, frente al 29% que consideró más recomendable esperar a los 18. En otros países, los 16 fueron la opción más clara, y la que aglutina a casi la mitad de los padres en Brasil (49%), España (46%) y Reino Unido (43%). En Australia, cuya ley respecto a la prohibición de estas plataformas ha acaparado titulares en todo el mundo, más de la mitad de los padres estaban de acuerdo: **el 54% se mostró convencido de que los 16 años es la edad indicada para que los más jóvenes comiencen a usar las redes sociales.**

Los padres alegaron múltiples razones a la hora de elegir la edad que consideraban más apropiada, la mayoría relacionadas con el grado de madurez y la capacidad de pensamiento crítico de los más pequeños. También manifestaron que los niños debían ser lo bastante maduros a nivel emocional y cognitivo para gestionar los riesgos que conllevan estas aplicaciones, la presión del grupo y el autocontrol.

Por una parte, si bien **algunas familias argumentaron que las redes sociales no ofrecen valor alguno a ninguna edad**, otras señalaron que estas plataformas forman parte de la sociedad en la que crecen los menores, y que les ofrecen la posibilidad de conectar y socializar a su manera. **Muchos padres consideraron que su responsabilidad es ayudar a sus hijos a desenvolverse en estas aplicaciones**, y que postergar el acceso a ellas no les permitirá adquirir las herramientas y los conocimientos que necesitan para poder usarlas de una forma saludable.

La opinión de los padres | Las redes sociales

8 AÑOS

Depende mucho de la educación que los padres les demos a nuestros hijos. En nuestro caso, fue a los 8 años, pero es posible que haya padres que les permitan utilizar las redes sociales mucho más tarde, y otros que opten por hacerlo antes. Depende de cada familia."

- Adulto con 1 hijo/a, 45 años, Brasil

9 AÑOS

Creo que con ayuda y supervisión, [las redes sociales] deberían pasar a formar parte de la educación de los niños desde pequeños. No podemos aislar a nuestros hijos de este mundo, y si van a formar parte de él, deberíamos estar pendientes de ellos y enseñarles a utilizarlas correctamente."

- Adulto con 1 hijo/a, 49 años, Brasil

10 AÑOS

El primer paso debe ser instalar algún tipo de herramienta de control parental. Es inevitable porque todos los niños las usan y mi hijo no quiere verse marginado. Hoy en día los más pequeños las emplean incluso para jugar a los videojuegos."

- Adulto con 1 hijo/a, 57 años, Australia

11 AÑOS

A los 11 años es cuando la mayoría de sus compañeros empiezan a usarlas, y creo que excluirlos sería peor. Sin embargo, nunca aconsejaría permitirles que accedan a ellas a esta edad sin instalar antes una buena herramienta de control parental."

- Adulto con 2 hijos/as, 51 años, Reino Unido

12 AÑOS

Sinceramente, odio las redes sociales y creo que nadie debería utilizarlas. Pero soy realista; sé que los amigos de mis hijos las usan y que son una forma moderna de mantenerse en contacto con sus compañeros. A los 12 años, los beneficios compensan más los riesgos; los niños son lo bastante mayores como para reconocer el contenido peligroso y evitarlo, y al mismo tiempo disfrutan de la ventaja de poder relacionarse con sus amigos. Siempre existe cierto grado de riesgo, independientemente de la edad; **cualquier niño menor de 12 años estaría demasiado expuesto** y no sería capaz de gestionar los riesgos por sí mismo, además de que estos superarían a las ventajas."

- Adulto con 4 hijos/as, 43 años, Estados Unidos.



La opinión de los padres | Las redes sociales

13 AÑOS

El principal factor no debería ser la edad, sino **el ejemplo que damos los padres** y las conversaciones que mantenemos con nuestros hijos.”

- Adulto con 1 hijo/a, 50 años, Francia.

AGE 14

[Con 14 años] como padres ya les hemos podido inculcar los peligros y ciertos criterios de uso. Antes, en general, no tienen madurez suficiente.”

- Adulto con 1 hijo/a, 53 años, España.

AGE 15

Me parece que a los 12 o 13 años aún es muy pronto. **En mi opinión, es bueno que nuestros hijos dispongan de unos años más para adaptarse al instituto antes de crearse una cuenta en las redes sociales**. Creo que si están en el umbral de la edad adulta cuando empiecen a usarlas, será más difícil enseñarles a hacerlo y fomentar la comunicación al respecto, pero a los 15 o 16 años los padres todavía ejercemos una gran influencia sobre ellos.”

- Adulto con 2 hijos/as, 49 años, Australia

AGE 16

Australia ha establecido los 16 años como la edad legal, y después de mucho reflexionar, parece ser el momento en el que alcanzan la madurez necesaria para poder afrontar los peligros de las redes sociales. **Soy consciente de que tal vez sea inevitable que nuestros hijos acaben expuestos a estas plata-formas, pero, en mi opinión, cuanto más tarde sea mejor**. Esperemos que a los 16 hayan desarrollado el grado de responsabilidad suficiente y la capacidad de pedir ayuda en el caso de que lo necesiten.”

- Adulto con 2 hijos/as, 47 años, Reino Unido

AGE 18

Porque las redes sociales son muy adictivas (hay ya mucha evidencia científica al respecto), y así como no quisiera que mi hij@ consumiera tabaco, alcohol o cualquiera otra sustancia adictiva siendo menor de edad, **tampoco quisiera que su sistema nervioso, aún sin terminar de madurar, estuviera expuesto a las redes sociales** que considero que, además de ser adictivas, son un medio en el que desde el anonimato se mueve gente sin escrúpulos ni ética con la que no quiero mi hijo tenga contacto. Prefiero el contacto con la vida real.”

- Adulto con 1 hijo/a, 49 años, España.

La IA: el nuevo dilema «social»

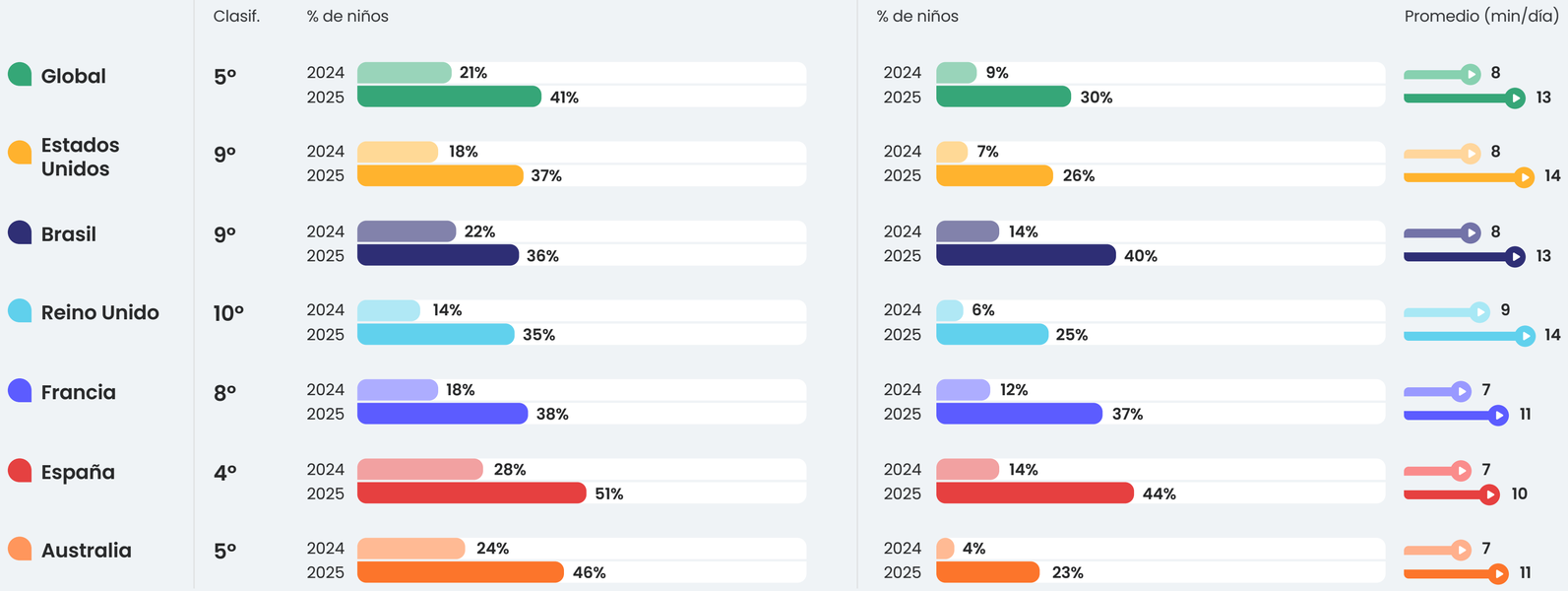
Las herramientas de IA tal y como las conocemos son relativamente nuevas, pero el modo en que la gente las usa ya ha cambiado en un breve espacio de tiempo. Cuando las plataformas de IA como ChatGPT y Bard (que más tarde cambió su nombre por el de Gemini) llegaron por primera vez al público, las preocupaciones se centraban principalmente en la posibilidad de que se usaran de forma deshonesta; por ejemplo, que permitiesen hacer trampas o difundir información falsa, o que los usuarios desarrollasen algún tipo de dependencia hacia ellas, especialmente en el caso de los niños, que iban a crecer sin haber conocido el mundo anterior a ellas.

Si volvemos la vista de nuevo a 2025, vemos que todos estos temores siguen siendo fundados, pero **el uso que hacen las personas de la IA evoluciona rápidamente, lo que ha provocado que haya pasado de ser una fuente de información y una herramienta práctica a un confidente capaz de ofrecer apoyo emocional.** La mayoría de los niños, sin embargo, continúan utilizando las herramientas de IA como ayuda a la hora de hacer los deberes, como asistente para realizar los trabajos escolares y como una base de conocimientos a la que pueden acudir para resolver sus dudas.



Porcentaje de niños que han visitado el sitio web chatgpt.com

Porcentaje de niños que usan la aplicación de ChatGPT y media de uso diaria



* Sitios web más visitados: posición en 2025

Cómo usan los niños la IA

La información recopilada por Qustodio sobre el uso de las aplicaciones y los sitios web indica que a lo largo de 2025 se produjo un rápido aumento del uso de ChatGPT en los dispositivos de los niños, lo que demuestra su predominio en el ámbito de la IA, al menos entre los más pequeños. La plataforma ha ganado en popularidad y aceptación: en 2024, solo el 9% de los menores de todo el mundo había descargado y usado la aplicación, una cifra que ascendió hasta el 30% en 2025, cuando **prácticamente 1 de cada 3 niños empleaba el bot.**

Aunque la popularidad de la aplicación continúa creciendo, es en los navegadores web donde el grado de adopción de ChatGPT resulta más evidente: en 2024, la plataforma figuraba en el puesto número 18 del ranking de los sitios web más utilizados a lo largo del año, mientras que **en 2025 pasó a ser la quinta página más visitada por los menores a nivel mundia**l, y el 41% accedió a ella al menos una vez a lo largo del año.

La incorporación de ChatGPT a la vida cotidiana traspasó fronteras en 2025: **el número de niños y niñas que usaron la plataforma aumentó un 236% en todo el mundo y pasó del 9% al 30% en el espacio de un año**. En cambio, en Australia su adopción creció más de un 400%: en 2024, únicamente el 4% de los menores empleaba la aplicación, mientras que en 2025, casi un cuarto (el 23% de los niños) había descargado y utilizado el bot en el transcurso del año.

Cómo ven las familias el futuro bajo la influencia de la IA

Los padres aseguran que el modo en el que sus hijos utilizan las herramientas de IA está relacionado con los ofrecimientos de ayuda y asistencia que realiza ChatGPT: en nuestra encuesta para familias, **el 55% de los progenitores aseguraron que sus hijos recurrían a las herramientas de IA para hacer los deberes,** y casi la mitad (48%) para pedirle consejo. El 29% de los menores emplean la IA en clase, y algo más de la cuarta parte (27%) la usan para generar imágenes o vídeos. Asimismo, un grupo mucho más reducido de niños (17%) utiliza estas plataformas para hablar o conversar con ellas con el conocimiento de sus padres.

En el marco de estas interlocuciones, pueden establecerse todo tipo de relaciones. Informes recientes indican que los menores podrían estar usando los bots de chat como apoyo psicológico en lugar de limitarse a chatear e interactuar con ellos. Un estudio llevado a cabo por Common Sense Media en 2025 descubrió que el 33% de los adolescentes consideraba o utilizaba los bots de chat con IA como un medio de interactuar y relacionarse a nivel social: dentro de este grupo, el 18% los empleaba «para conversar o practicar sus habilidades sociales», en consonancia con **el 17% de padres de nuestra encuesta que aseguraron que sus hijos empleaban las herramientas de IA «para hablar o conversar con ellas»**, mientras que el 12% de los adolescentes del informe elaborado por la organización aseguraba que consideraba o utilizaba la IA «como una forma de obtener apoyo psicológico o emocional».



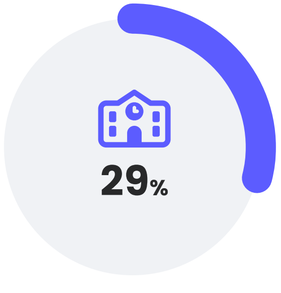
¿Para qué utiliza estas herramientas?



Para hacer los deberes



Para resolver sus dudas

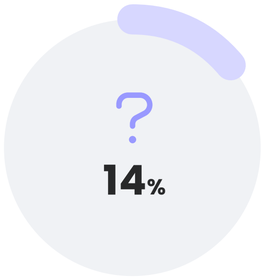


Para realizar actividades en clase

Para generar imágenes o vídeos



Para chatear o conversar con ellas



No sé cómo utiliza estas herramientas

Compañeros y bots de chat: una presencia constante

A medida que los estudios evolucionan y entendemos mejor el modo en que las personas usan los bots de chat, los compañeros y las herramientas de IA, las primeras investigaciones indican que los bots conversacionales están diseñados para conseguir que los usuarios continúen interactuando con ellos a través de la manipulación emocional; por ejemplo, algunas plataformas son capaces de culpabilizarlos para que sigan chateando cuando intentan cerrar su sesión. En el caso del grupo de niños que usa estos bots, eso significa que les cuesta más desconectar de estas plataformas. Este patrón reproduce punto por punto la evolución que han seguido durante años las cronologías de la redes sociales a la hora mantener a los usuarios más vulnerables enganchados para que continúen consumiendo vídeos sin parar.

Los datos que obtiene Qustodio de las aplicaciones muestran que los **bots de compañía no alcanzan ni remotamente el nivel de popularidad de herramientas como ChatGPT**, y el porcentaje de niños que los emplean es muy inferior. Sin embargo, si analizamos la media de tiempo diaria que dedican a los bots de compañía como Character AI, podemos ver que estas aplicaciones son más utilizadas a diario, lo que apunta a que los menores que las usan invierten más tiempo en ellas.

Los tres bots de compañía más populares

	Clasificación		% de niños	Promedio (min/día)
Global	1.	Character AI	2.0%	59
	2.	PolyBuzz	2.0%	63
	3.	Talkie AI	0.8%	54
Estados Unidos	1.	PolyBuzz	2.8%	64
	2.	Character AI	2.1%	66
	3.	Talkie AI	0.8%	56
Brasil	1.	PolyBuzz	2.5%	62
	2.	Character AI	2.1%	52
	3.	Grok	0.4%	22
Reino Unido	1.	PolyBuzz	2.0%	66
	2.	Character AI	2.0%	62
	3.	Talkie AI	0.8%	58
Francia	1.	PolyBuzz	2.2%	65
	2.	Character AI	1.5%	52
	3.	Talkie AI	0.9%	51
España	1.	Character AI	1.4%	49
	2.	PolyBuzz	0.8%	70
	3.	Talkie AI	0.6%	48
Australia	1.	PolyBuzz	1.9%	47
	2.	Character AI	1.3%	52
	3.	Talkie AI	0.7%	60

Menores e IA: qué aspectos preocupan más a los padres

En general, las familias de nuestra encuesta se mostraron cautas respecto a la IA y expresaron su preocupación por el hecho de que sus hijos fueran a crecer en un mundo en el que el uso de esta tecnología ofrecerá sus ventajas, pero no estará exento de consecuencias si se gestiona de forma incorrecta. **Más de tres cuartas partes de los padres (76%) consideraron que el aspecto más preocupante de la IA es la posibilidad de que los más pequeños puedan desarrollar algún tipo de dependencia hacia ella**, y a muchos les inquietaba que los niños pudieran perder la capacidad de pensamiento crítico o ver reducida su creatividad.

El debate que generó el lanzamiento de ChatGPT en torno a su uso en las aulas y el modo en el que los niños podrían usar la IA para superar el curso sin esfuerzo parece haber quedado grabado en la mente de las familias: **el 64% señaló que su principal temor era que la IA pudiera ser utilizada para hacer trampas en el ámbito académico**. Sin embargo, los tramposos que emplean esta tecnología tienen que ser selectivos: las herramientas pueden ofrecer respuestas incorrectas con facilidad, y si estos errores no se corrigen, pueden terminar difundiéndose por todo Internet. Las preocupaciones expresadas por los padres no son sino un reflejo de estos problemas, y 1 de cada 2 también se mostró inquieto ante el riesgo de que esta tecnología pueda servir para difundir noticias falsas y desinformación.



De los siguientes riesgos relacionados con la IA a los que tu hijo puede estar expuesto, ¿cuáles te preocupan más?



Nota: Le pedimos a los padres que eligieran un máximo de 3 opciones. Los porcentajes reflejan la proporción de padres que ha seleccionado cada riesgo.

La opinión de los padres | La IA

Muchas familias reconocieron que la IA puede ser una herramienta útil y provechosa cuando se emplea correctamente. Sin embargo, **a pesar de los usos que tiene esta tecnología en la práctica, hay muchos aspectos que abordar con sus hijos,** y los desafíos son inseparables de las ventajas: la información falsa, las alucinaciones y la posibilidad de que establezca relaciones cada vez más estrechas con los usuarios cuanto más interactúan con ella.

> Uso la IA y soy consciente de su potencial, pero creo que los responsables educativos ignoran los beneficios que estas plataformas pueden ofrecer; de ahí que no les enseñen a los jóvenes cuáles son sus desventajas ni cómo utilizarlas de forma segura.”
>
> **- Padre de 2 hijos/as, 50 años, Reino Unido**

> **He visto poner una foto de los deberes y automáticamente la IA hacerlos**. Con la IA todos nuestros datos pueden cambiar, modificar y enviar como correctos. He visto con la IA cambiar fotos de gente haciendo parecer a estas personas diferentes físicamente a lo que son.”
>
> **- Adulto con 2 hijos/as, 48 años, España**

> La tecnología para **hacer trampas existe desde hace décadas**; la IA simplemente facilita las cosas. Me preocupa más la posibilidad de que pueda ser usada para generar imágenes y acosar a otras personas.”
>
> **- Adulto con 3 hijos/as, 40 años, Estados Unidos**



> El lenguaje natural que caracteriza a las respuestas de la IA ofrece una ilusión de veracidad y la facilidad de uso es un atajo irresistible en comparación con el trabajo duro que requiere pensar por sí mismos [para los niños]. Este aspecto menoscaba el principal propósito de la educación y el desarrollo intelectual.”
>
> **- Adulto con 1 hijo/a, 46 años, Australia**

> Aún no estoy seguro de si la IA perjudicará a los más pequeños o será beneficiosa para ellos, pero es evidente que va a interferir con su educación y a provocar que cometan cada vez más errores en este sentido. **Esta generación será la primera que tenga que afrontar la dependencia de esta tecnología**, al igual que hicimos nosotros con Google en su momento”
>
> **- Adulto con 1 hijo/a, 49 años, Brasil**

> Algunas herramientas de IA no ofrecen un control total sobre la privacidad de nuestros datos. **Aún no tenemos claro hasta qué punto debería limitarse** su uso en el ámbito académico, y los colegios tampoco proporcionan ningún tipo de formación al respecto.”
>
> **- Adulto con 2 hijos/as, 48 años, Brasil**

La opinión de los padres | La IA

Las familias también se mostraron preocupadas por la posibilidad de que las personas maliciosas puedan emplear esta tecnología de forma perjudicial y la relación que tanto los niños como los adultos están desarrollando con ella. Muchos padres expresaron su inquietud por el futuro de la IA y las implicaciones que podría tener para sus hijos a medida que crezcan, lo que demuestra lo difícil que resulta encontrar el equilibrio entre el potencial que ofrece y sus riesgos.

> No todas las respuestas que ofrece la IA son ciertas, y las propias plataformas lo reconocen cuando se lo dices. El hecho de que algunas personas desarrollen dependencia hacia esta tecnología se debe a su amabilidad y a la memoria de la que dispone. **Algunos la ven realmente como un amigo**."
>
> **- Adulto con 1 hijo/a, 46 años, Francia.**

> No sabemos cómo usará la IA los datos que se le aporten, ¿serán públicos? ¿Podrá responder a otros con mis ideas? Por otro lado la IA se puede utilizar con mala idea, he visto como alumnos de secundaria utilizaban la IA de Meta para insultar a un compañero. Y por último **si una IA siempre te da la razón, ¿para qué buscar un amigo** que tal vez te diga que te estás equivocando?"
>
> **- Adulto con 2 hijos/as, 49 años, España.**

> Hoy en día reescribimos continuamente la historia, vivimos constantemente rodeados de desinformación, **la IA ofrece respuestas como si fueran la nueva verdad**, pero ¿en qué fuentes se basa y qué valor tiene esa verdad? Los niños no saben cómo cuestionar lo que dicen estos bots para obtener las verdaderas respuestas."
>
> **- Adulto con 3 hijos/as, 43 años, Estados Unidos**

> Si los más jóvenes se basan en la IA en lugar de en su propia capacidad de razonamiento, nos arriesgamos a criar a ciudadanos dependientes incapaces de alcanzar la verdadera libertad ni de responsabilizarse de sus propios actos. Además, ya estamos perdiendo la comunicación presencial y las habilidades sociales que utilizamos en el mundo real. **Establecer relaciones con bots basados en la IA puede difuminar la línea** que separa la realidad de la ficción y provocar que a los jóvenes les cueste aún más desenvolverse en la vida real."
>
> **- Adulto con 3 hijos/as, 47 años, Estados Unidos**

> Es fácil crear contenidos sobre los que pierdes el control una vez que los compartes, y el riesgo de convertirse accidentalmente en un acosador es bastante elevado. No sabemos qué hacen estas plataformas con nuestros datos, pero, teniendo en cuenta que **terminan conociéndonos mejor que nosotros mismos**, su poder e influencia pueden crecer peligrosamente. Y, dado que el contenido es tan realista y persuasivo, ¿cómo vamos a enseñar a nuestros hijos a diferenciar lo que es real de lo falso cuando es posible que incluso nosotros tengamos problemas para hacerlo?"
>
> **- Adulto con 2 hijos/as, 45 años, Francia**

Guía para familias | Cómo afectan los bots de compañía a nuestros hijos



Con Teodora Pavkovic
Directora del Área de Bienestar y Asesoramiento Familiar de Qustodio

Los bots de compañía son bots de chat diseñados para simular relaciones de amistad o conversaciones. Los niños y los adolescentes pueden usarlos para divertirse, para explorar sus ideas o cuando necesitan hablar con «alguien». Aunque estas plataformas pueden parecer reconfortantes u ofrecer un espacio para dar rienda suelta a la creatividad, es importante entender cómo funcionan y qué tipo de contenidos podrían estar compartiendo con ellas los más pequeños.

Qué deben tener en cuenta los padres

- Puede que parezca que los bots de compañía son capaces de ofrecernos apoyo o ser amables, pero **no son humanos**.
- Es posible que las conversaciones con los bots de chat **no siempre sean apropiadas ni seguras**.
- El abuso de esta tecnología puede provocar que los niños **desarrollen algún tipo de dependencia emocional hacia ella**.
- Los bots de chat pueden recopilar y **almacenar información personal.**
- Los bots de compañía y de chat están **diseñados para conseguir que sigamos interactuando con ellos**, y se ha demostrado que son capaces de entretener de forma activa a los usuarios cuando estos intentan cerrar su sesión.

Cómo concienciar a los niños de los riesgos: 6 medidas clave

1. **Habla abiertamente** con tu hijo de lo que son los bots de compañía y de cómo funcionan.
2. **Familiarízate con las plataformas** que hay disponibles y averigua si han establecido alguna restricción en cuanto a su uso por parte de menores o si han sido calificadas como inapropiadas para ellos.
3. **Establece unos límites claros** respecto a las aplicaciones que tu hijo puede usar y las que no.
4. **Revisa la configuración de privacidad** y ayúdale a entender qué tipo de contenidos puede compartir en Internet y cuáles no.
5. **Fomenta las relaciones sociales** en el mundo real.
6. **Habla periódicamente con tu hijo** para entender qué clase de herramientas de IA usa y cómo se siente al respecto.

Las señales de alarma a las que deberías estar atento

- **Tu hijo pasa cada vez más tiempo conversando** con bots o herramientas de IA, especialmente si antepone su uso a la relación con sus amigos o familiares.
- **Se muestra reservado** sobre determinadas aplicaciones o conversaciones, o respecto a algunos de los «amigos» que ha hecho.
- Utiliza bots para obtener **apoyo emocional** en los momentos difíciles en lugar de acudir a un adulto de confianza.
- Experimenta **cambios de humor** repentinos después de pasar tiempo en Internet.
- Habla de los bots **como si se tratase de personas reales**, guías espirituales o figuras de autoridad.

Formas de iniciar la conversación

«¿Sabías que hay gente que habla con bots de chat o compañeros de IA en Internet?».

¿Por qué crees que a algunas personas les gusta conversar con ellos?».

«¿Qué diferencia crees que hay entre hablar con una persona real y una IA?».

El uso de *apps* por parte de menores en 2025

PUNTOS CLAVE: UN AÑO EN CIFRAS

Además de examinar el uso que hicieron los más pequeños de la IA y que abordábamos en el capítulo anterior, nuestro informe anual pone el foco en el modo en el que los menores usan las aplicaciones en sus dispositivos personales. Estos incluyen principalmente smartphones y tabletas, pero también ordenadores personales y portátiles a lo largo de 5 categorías: vídeo online, redes sociales, juegos, educación y comunicación. **Investigamos cuáles fueron las aplicaciones más populares y analizamos cuánto tiempo dedicaron los niños que las usan a interactuar con ellas**. A continuación, repasamos las principales conclusiones que extrajimos de 2025.



4 horas

El **tiempo diario total** que pasaron los más pequeños delante de la pantalla en sus teléfonos, tabletas y ordenadores personales, y que se ha mantenido estable desde el año 2024.

x3

El incremento del número de niños que utilizaron la aplicación de **ChatGPT** en todo el mundo, que **se ha triplicado, pasando del 9 al 30% de los menores** en términos globales.

2,2 horas

La media de tiempo diaria que los niños y las niñas de todo el mundo pasaron en **TikTok**. Los usuarios que más tiempo le dedicaron fueron los estadounidenses, que sumaron un **promedio de 2,5 horas.**

El número 1

La nueva posición en los rankings de **Instagram**, cuyo uso aumentó hasta convertirse en **la red social más popular a nivel mundial**, además de en Brasil, Reino Unido, Francia y Australia.

37 minutos

La media de tiempo diaria que los menores de todo el mundo dedicaron a disfrutar de las experiencias educativas inmersivas de **Minecraft: Education.**

-14%

La **reducción del tiempo que los más pequeños invirtieron en *apps* de comunicación** como **Snapchat**, WhatsApp y Discord en términos globales, frente al incremento del 16% que registraron las redes sociales.

+1 hora

El aumento del tiempo diario que los menores de todo el planeta pasaron jugando a **la aplicación de escritorio de Roblox** en comparación con su versión para móviles.

2x more

El tiempo extra que **los niños estadounidenses dedicaron a ver YouTube** en comparación con los españoles, que fueron los que menos usaron esta plataforma (**86** minutos diarios frente a **43**).

DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Vídeo online

Qué nos dicen los datos

Para muchos de los espectadores más jóvenes, las plataformas de streaming han eclipsado las cadenas de televisión tradicionales hasta el punto de convertirse en la forma habitual de consumir contenido en vídeo, ya sea desde sus smartphones y tabletas o a través de las aplicaciones que incluye el televisor inteligente de su familia.

Al superar los 200 mil millones de visualizaciones diarias en junio de 2025, Shorts se consolidó como una de las funciones básicas más destacadas de YouTube. La introducción de nuevas herramientas de IA por parte de la plataforma redujo drásticamente las barreras relacionadas con la creación de contenidos, lo que impulsó la calidad y la diversidad de su oferta de vídeos cortos.

A pesar de que nunca habían tenido acceso a una variedad tan amplia de contenidos, **la media de tiempo que los niños dedicaron a las aplicaciones de vídeo en 2025 se redujo 4 minutos al día en comparación con 2024**, y el uso que hacen de la plataforma más popular de este tipo, YouTube, lleva estancado desde 2023. **Disney+ fue el único de los 6 servicios que lideran la clasificación que no registró una caída en el tiempo de visionado,** dado que los más pequeños pasaron menos minutos viendo Netflix, Amazon Prime y YouTube Kids que el año anterior.

Aplicaciones más populares de vídeo online en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Global

Posición y cambio desde 2024			Media de minutos diarios
1	=	YouTube	69
2	=	Netflix	37
3	=	Disney+	33
4	=	Amazon Prime	29
5	=	YouTube Kids	82
6	=	Twitch	24

*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



LAS APLICACIONES DE VÍDEO MÁS POPULARES ENTRE LOS NIÑOS EN 2025

En términos de popularidad global, el ranking de las 6 aplicaciones más utilizadas de 2025 fue idéntico al de 2024, y **YouTube volvió a destacar como la aplicación de vídeo a la que más tiempo dedican los menores**, seguida de Netflix, Disney+, Amazon Prime, YouTube Kids y Twitch.

En España, Twitch se vio desplazada de la cuarta posición en favor de Disney+, y, en la parte baja de la tabla, Stan, el servicio de streaming australiano de difusión nacional, logró entrar por primera vez en la lista de las 6 aplicaciones más utilizadas.

Aplicaciones más populares de vídeo online en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Estados Unidos

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	YouTube	86
2 =	Netflix	40
3 =	Disney+	34
4 =	Amazon Prime	31
5 =	Hulu	40
6 =	YouTube Kids	90

Francia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	YouTube	49
2 =	Netflix	32
3 =	Twitch	19
4 =	Amazon Prime	27
5 =	Disney+	29
6 =	Canal+	24

Brasil

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	YouTube	60
2 =	Netflix	32
3 ↑1	Amazon Prime	23
4 ↓1	Disney+	27
5 =	YouTube Kids	67
6 =	Twitch	20

España

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	YouTube	43
2 =	Netflix	29
3 =	Amazon Prime	32
4 ↑1	Disney+	32
5 ↓1	Twitch	22
6 ↑1	YouTube Kids	67

Reino Unido

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	YouTube	67
2 =	Netflix	36
3 =	Disney+	32
4 ↑1	Amazon Prime	26
5 ↓1	BBC iPlayer	35
6 =	YouTube Kids	79

Australia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	YouTube	69
2 =	Netflix	40
3 =	Disney+	32
4 =	YouTube Kids	91
5 =	Amazon Prime	27
6 ↑1	Stan.	38

*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

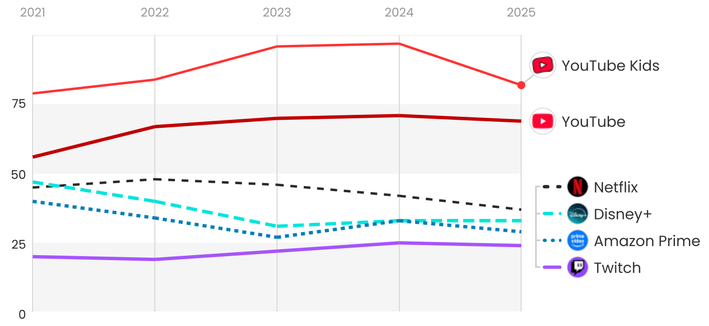
¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A SUS APLICACIONES DE VÍDEO FAVORITAS EN 2025?

Aunque no hubo cambios en la lista de aplicaciones que utilizaron los más pequeños para ver contenido, el tiempo que pasaron en cada plataforma revela varias tendencias interesantes respecto a sus hábitos de visionado. Tras la subida continuada que experimentó hasta 2023, **los niños y las niñas han estado invirtiendo prácticamente la misma cantidad de tiempo en ver YouTube a nivel global** (~1 hora y 10 minutos) **a lo largo de los últimos 3 años**.

En el caso de los menores que usan Netflix, el tiempo de visionado general disminuyó 5 minutos al día y pasó de 42 a 37. A diferencia de sus competidores, y quizás debido a las mejoras realizadas en el modo infantil y a su decidida apuesta por el contenido dirigido a los más pequeños, **el tiempo de visionado diario de Disney+ se mantuvo estable en 33 minutos en 2024**. Al igual que Netflix, Amazon Prime sufrió una caída de las cifras de visionado a nivel mundial y descendió de 33 minutos a 29.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de vídeo en línea más populares, de 2021 a 2025

Global



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	YouTube	56	67	70	71	**69**
2.	Netflix	45	48	46	42	**37**
3.	Disney+	47	40	31	33	**33**
4.	Amazon Prime	40	34	27	33	**29**
5.	YouTube Kids	79	84	96	97	**82**
6.	Twitch	20	19	22	25	**24**

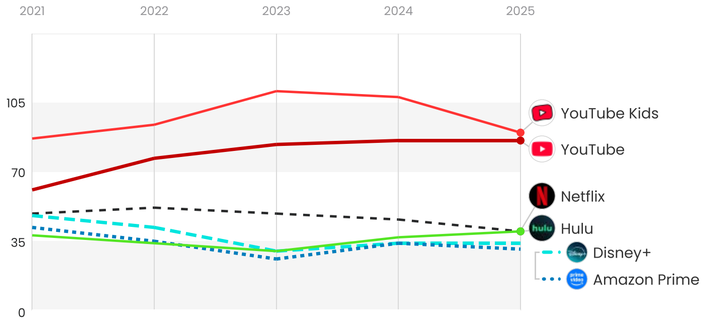


El estancamiento de YouTube en este sentido también se observó al analizar cada país de forma individual, ya que el tiempo de visionado diario entre 2024 y 2025 se mantuvo más o menos igual en prácticamente todos los países. **La diferencia más notable se dio en Brasil, donde los más pequeños pasaron 60 minutos en la plataforma**, por debajo de los 63 minutos de 2024 y los 65 de 2023.

La reducción que experimentó Netflix en términos de tiempo de visionado desde 2024 se pudo Abreciar en todos los países analizados, aunque **fue en Estados Unidos y en Australia donde se registró la mayor caída,** con un descenso de 6 minutos diarios. En Brasil y Reino Unido, los niños y las niñas pasaron 4 minutos menos viendo Netflix que el año anterior.

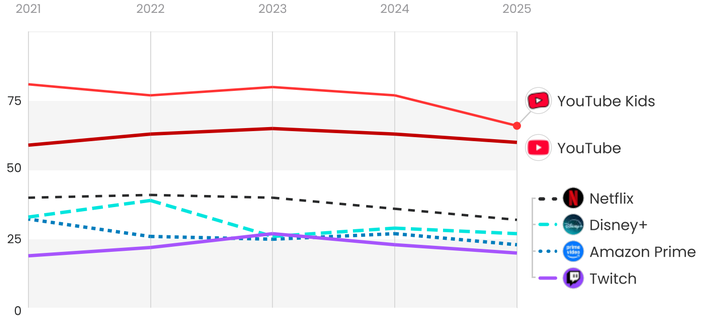
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de vídeo en línea más populares, de 2021 a 2025

Estados Unidos



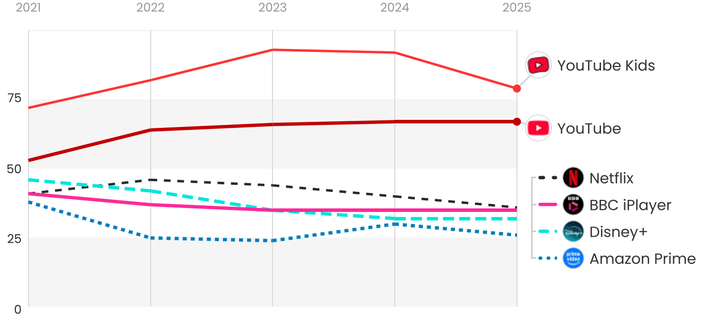
	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	61	77	84	86	**86**
2. Netflix	49	52	49	46	**40**
3. Disney+	48	42	30	34	**34**
4. Amazon Prime	42	35	26	34	**31**
5. Hulu	38	34	30	37	**40**
6. YouTube Kids	87	94	111	108	**90**

Brasil



	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	59	63	65	63	**60**
2. Netflix	40	41	40	36	**32**
3. Amazon Prime	32	26	25	27	**23**
4. Disney+	33	39	26	29	**27**
5. YouTube Kids	81	77	80	77	**66**
6. Twitch	19	22	27	23	**20**

UK



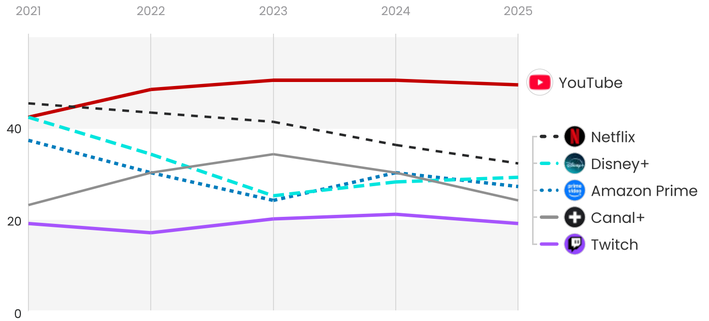
	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	53	64	66	67	**67**
2. Netflix	41	46	44	40	**36**
3. Disney+	46	42	35	32	**32**
4. Amazon Prime	38	25	24	30	**26**
5. BBC iPlayer	41	37	35	35	**35**
6. YouTube Kids	72	82	93	92	**79**

Aunque otras plataformas de streaming experimentaron un estancamiento similar o incluso vieron reducido su uso en comparación con 2024, Disney+ registró un pequeño repunte en algunos de los países que forman parte de nuestro estudio, y **el mayor incremento correspondió a España, país en el que los menores dedicaron 2 minutos más a este servicio en comparación con el año anterior.**

Al igual que Netflix —uno de sus principales competidores en el mercado del vídeo bajo demanda—, Amazon Prime mostró un descenso del tiempo de visionado en todos los países, **si bien la caída fue más visible en Australia, donde los menores pasaron 7 minutos menos al día consumiendo contenido en Amazon Prime frente a 2024.**

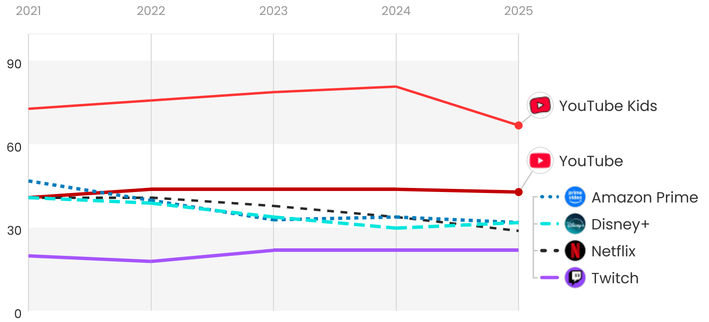
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de vídeo en línea más populares, de 2021 a 2025

Francia



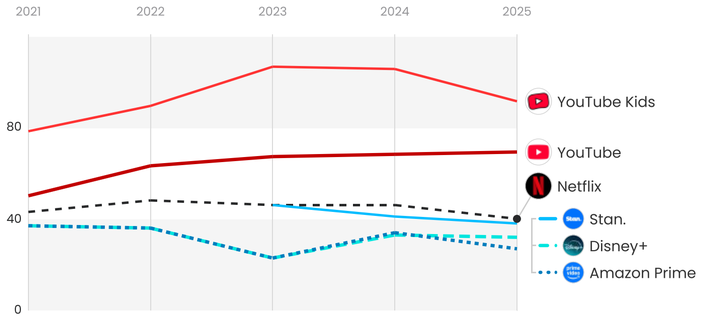
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	YouTube	42	48	50	50	**49**
2.	Netflix	45	43	41	36	**32**
3.	Twitch	19	17	20	21	**19**
4.	Amazon Prime	37	30	24	30	**27**
5.	Disney+	42	34	25	28	**29**
6.	Canal+	23	30	34	30	**24**

España



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	YouTube	41	44	44	44	**43**
2.	Netflix	41	41	38	34	**29**
3.	Amazon Prime	47	40	33	34	**32**
4.	Disney+	41	39	34	30	**32**
5.	Twitch	20	18	22	22	**22**
6.	YouTube Kids	73	76	79	81	**67**

Australia

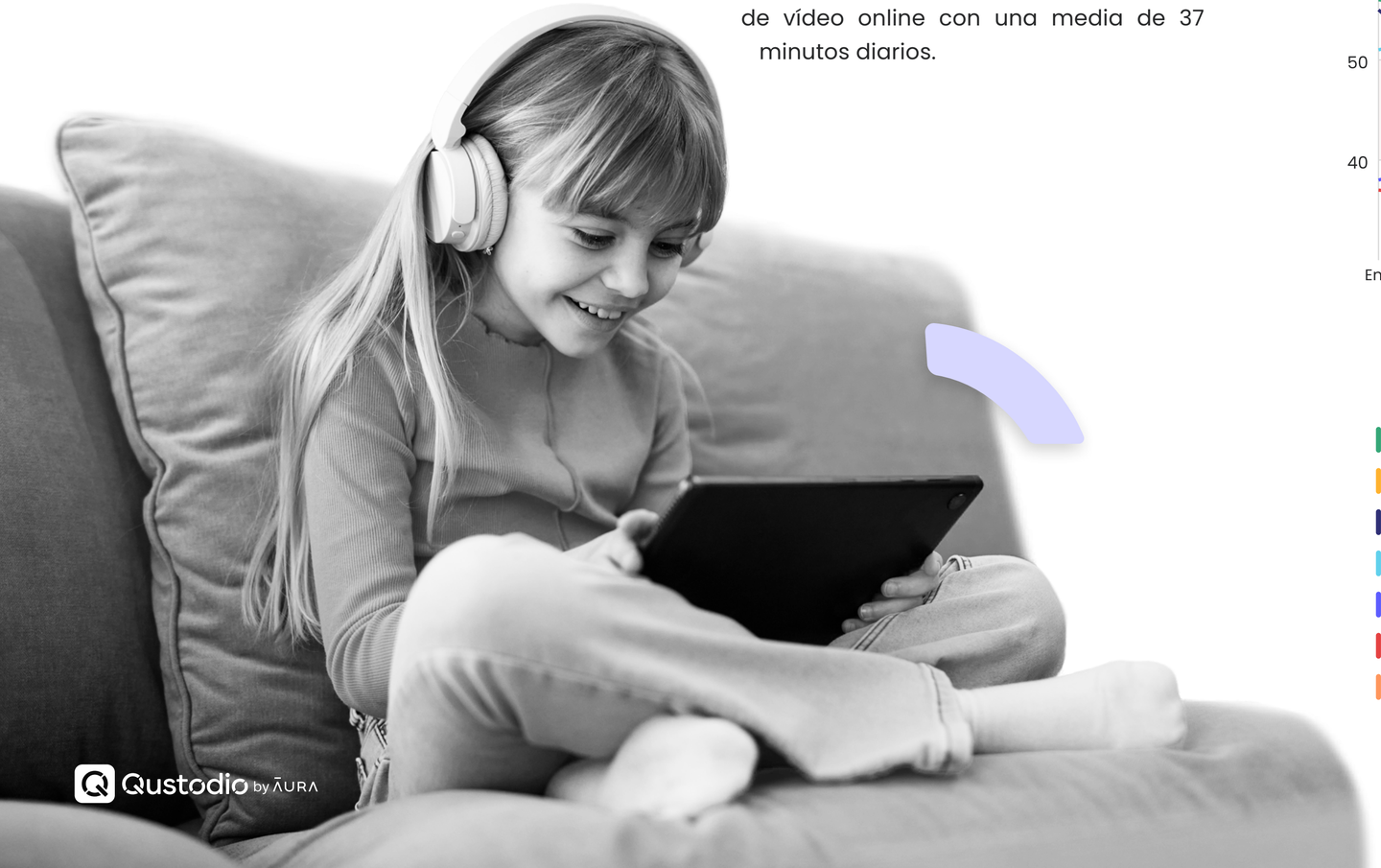


		2021	2022	2023	2024	2025
1.	YouTube	50	63	67	68	**69**
2.	Netflix	43	48	46	46	**40**
3.	Disney+	37	36	23	33	**32**
4.	YouTube Kids	78	89	106	105	**91**
5.	Amazon Prime	37	36	23	34	**27**
6.	Stan.	-	-	46	41	**38**

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A LAS APLICACIONES DE VÍDEO EN 2025?

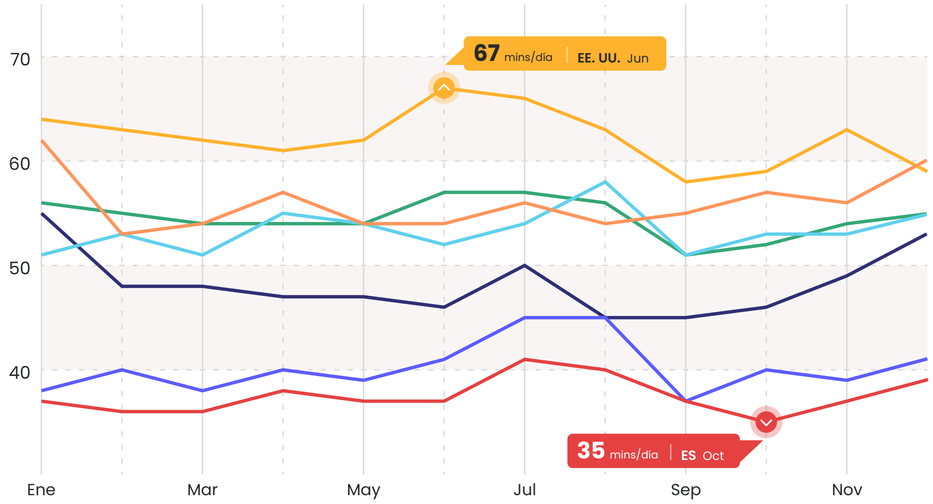
En 2025, **la media de tiempo que pasaron los más pequeños en las aplicaciones de vídeo se redujo a nivel global de los 58 minutos diarios de 2024 a 54 minutos**, lo que supone la cifra más baja desde 2022.

Al igual que en años anteriores, Estados Unidos fue el país donde los menores consumieron más contenido en vídeo en general: **los niños y las niñas estadounidenses invirtieron 1 hora y 2 minutos al día en sus plataformas de *streaming* favoritas,** frente a la hora y 6 minutos que les dedicaban en 2024. Los niños españoles son los que menos tiempo utilizaron las plataformas de vídeo online con una media de 37 minutos diarios.



Tiempo promedio de uso mensual de aplicaciones de vídeo en línea

Media de minutos diarios



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2025 Med	2024 Med	2023 Med
Global	56	55	54	54	54	57	57	56	51	52	54	55	**54**	58	57
EE. UU.	64	63	62	61	62	67	66	63	58	59	63	59	**62**	66	64
Brasil	55	48	48	47	47	46	50	45	45	46	49	53	**48**	52	55
R. U.	51	53	51	55	54	52	54	58	51	53	53	55	**53**	56	56
Francia	38	40	38	40	39	41	45	45	37	40	39	41	**40**	42	43
España	37	36	36	38	37	37	41	40	37	35	37	39	**37**	39	39
Australia	62	53	54	57	54	54	56	54	55	57	56	60	**56**	58	58

LOS SERVICIOS DE VÍDEO ONLINE MÁS BLOQUEADOS EN 2025

Puede que su popularidad y su uso generalizado expliquen por qué **YouTube fue de nuevo la aplicación de vídeo más bloqueada por las familias**, pero es posible que el atractivo de Shorts y el hecho de que incluya cada vez más funciones propias de las redes sociales también hayan incidido en este sentido. La tesis de que YouTube debería empezar a considerarse una red social en lugar de una plataforma de streaming de vídeo está ganando terreno. Por ejemplo, el gobierno australiano incluyó la aplicación en la ley aprobada en 2025 que prohíbe el uso de las redes sociales por parte de los menores de 16 años.



Plataformas de vídeo más bloqueadas (% de padres)

Global

2025	2024
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. Amazon Prime	4. Amazon Prime
5. YouTube Kids	5. YouTube Kids
6. Twitch	6. Twitch

Estados Unidos

2025	2024
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. Amazon Prime	4. Amazon Prime
5. YouTube Kids	5. YouTube Kids
6. Hulu	6. Hulu

Brasil

2025	2024
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Amazon Prime	3. Disney+
4. Disney+	4. Amazon Prime
5. YouTube Kids	5. Twitch
6. Twitch	6. YouTube Kids

Reino Unido

2025	2024
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. Amazon Prime	4. YouTube Kids
5. YouTube Kids	5. Amazon Prime
6. BBC iPlayer	6. BBC iPlayer

Francia

2025	2024
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch
4. Amazon Prime	4. Amazon Prime
5. Disney+	5. Disney+
6. Canal+	6. Canal+

España

2025	2024
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Amazon Prime	3. Amazon Prime
4. Twitch	4. Twitch
5. Disney+	5. Disney+
6. YouTube Kids	6. YouTube Kids

Australia

2025	2024
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. YouTube Kids
4. YouTube Kids	4. Disney+
5. Amazon Prime	5. Amazon Prime
6. Apple TV	6. Twitch

Guía para familias | Cómo fomentar el consumo saludable de vídeos cortos



Con Gloria R. Ben
Psicóloga y neuropsicóloga

Los vídeos cortos han pasado a formar parte de nuestra realidad cotidiana, no solo en redes sociales como TikTok e Instagram, sino también en plataformas que tradicionalmente se habían centrado en contenidos de formato largo como YouTube e incluso en sitios educativos y foros como Reddit. Shorts no se puede desactivar en la aplicación de YouTube, y el formato visual y dinámico de estos vídeos permite que se puedan compartir fácilmente, por lo que es difícil que los más pequeños no acaben expuestos a ellos.

Por qué son tan atractivos los vídeos cortos

Liberación de dopamina: generan en nuestro cerebro una sensación de satisfacción que nos impulsa a consumir más contenidos.

Facilidad de acceso: Los más pequeños pueden acceder a ellos con un simple gesto, ya que están integrados en muchas *apps* y aparecen en los resultados de búsqueda.

Presión social: Los niños quieren ver lo mismo que ven sus amigos o mantenerse al día de las últimas tendencias

Cronologías personalizadas: Los algoritmos detectan lo que nos gusta y nos ofrecen vídeos similares, lo que crea un ciclo infinito de «recompensas».

Los efectos sobre los menores

- **La sobreestimulación:** las imágenes y los sonidos rápidos entrenan al cerebro para esperar un flujo constante de nuevos estímulos, lo que hace que actividades más tranquilas como la lectura parezcan «aburridas».
- **La sobrecarga de dopamina**: el cerebro se habitúa a las recompensas rápidas, lo que reduce la paciencia para llevar a cabo tareas que requieren más tiempo o esfuerzo.
- **La fragmentación de la atención**: el hecho de estar pasando constantemente de un vídeo a otro hace que les cueste más concentrarse en una sola cosa durante largos periodos de tiempo.
- **Las alteraciones del sueño**: ver vídeos cortos antes de acostarse (y el uso de la tecnología en general) retrasa la conciliación del sueño y afecta negativamente a la calidad de su descanso.

El impacto de la IA en los vídeos cortos

La inteligencia artificial puede hacer que los vídeos cortos sean cada vez más atractivos y adictivos. Muchos de los contenidos que ven los menores (música, imágenes, personajes e incluso «influencers») han sido editados o generados con IA.

Este contenido rápido y llamativo está presente en todas las plataformas y puede derivar en el llamado «brain rot»: **vídeos sobreestimulantes diseñados para mantener la atención y prolongar el consumo**. Los algoritmos refuerzan este efecto mostrando cada vez más contenido similar en redes como YouTube Shorts.

5 formas de ayudar a los niños a alcanzar el equilibrio

- **Habla abiertamente con tu hijo** sobre lo que ve y acompáñalo mientras consume contenidos. Esto reforzará la confianza entre vosotros y le ayudará a ser más consciente de sus hábitos.
- Siéntate tranquilamente con él para **explicarle las evidencias** que existen al respecto. Explícale cómo el uso de pantallas puede afectar al ánimo, la concentración y el descanso.
- **Establece límites**. Acordad en qué momento y durante cuánto tiempo podrá usar estas aplicaciones.
- **Predica con el ejemplo** y fomenta hábitos digitales saludables.
- **Anímale a realizar actividades fuera de la pantalla**: deporte, creatividad y relaciones sociales.

Redes sociales

Qué nos dicen los datos

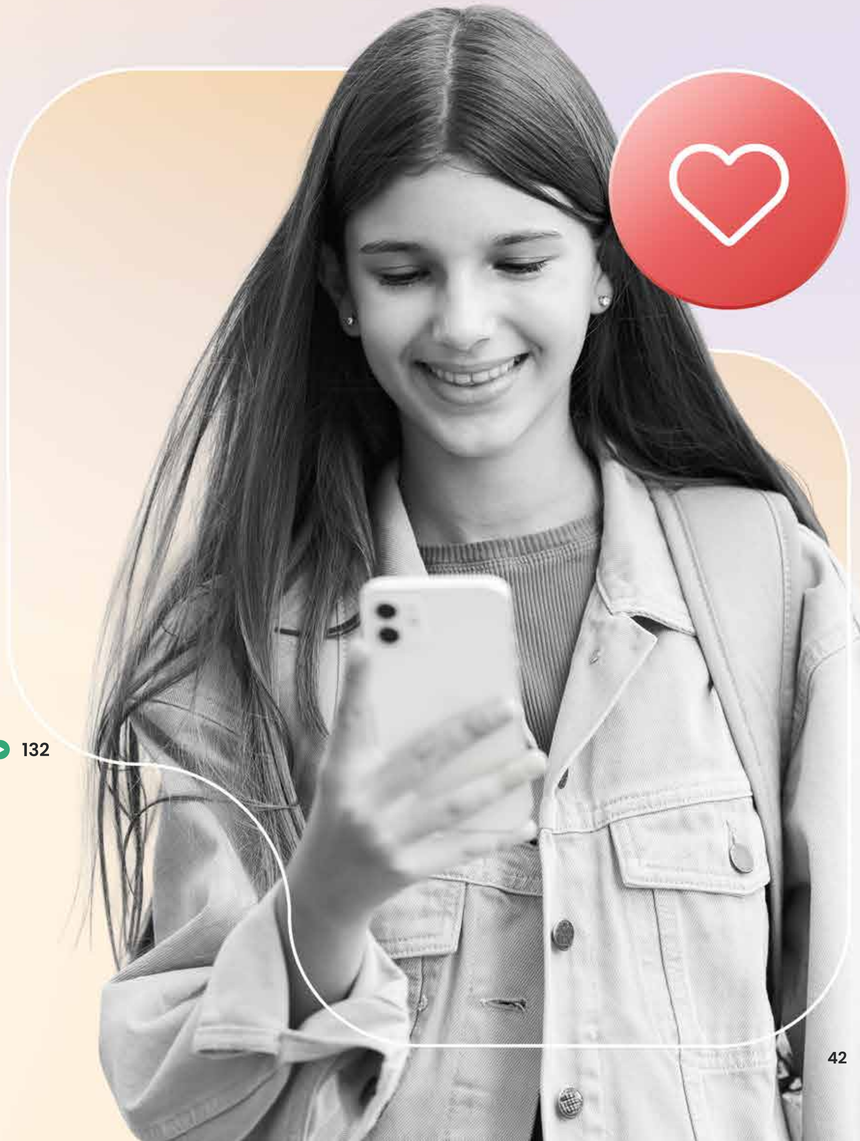
Desde adquisiciones a la creación de vídeo mediante IA, los nombres y los algoritmos que hay detrás de las redes sociales cambiaron radicalmente a lo largo del año, pero el rey del contenido en forma de vídeos cortos mantuvo intacto su liderazgo. En 2025, las plataformas se volcaron en ofrecer una experiencia única a los usuarios, y aunque los intentos de combatir el contenido inapropiado y los entornos perjudiciales para los niños impulsó la aprobación de prohibiciones y la implementación de diversos mecanismos de protección en las aplicaciones, el futuro de las redes sociales para adolescentes continúa siendo incierto.

2025 fue también el año en el que TikTok vio tambalearse su hegemonía: al tiempo que sus responsables se apresuraban a modificar sus políticas para implementar un sistema de calificación de contenidos por edades y anunciaban la inclusión de nuevas mejoras en las cuentas para adolescentes, Instagram superó por primera vez a este servicio como la red social más popular entre los menores a nivel global. A pesar de este cambio, TikTok conservó su liderazgo en términos de interacciones y rompió un año más los récords de visionado entre el público infantil: el tiempo que pasaron los más pequeños navegando por los vídeos, dando «me gusta» y compartiendo contenido en la plataforma creció un 10% (12 minutos enteros) en todo el mundo.

Aplicaciones más populares de redes sociales en 2025* 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



Aplicaciones más populares de redes sociales en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Estados Unidos

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 ↑2	Instagram	92
2 =	Pinterest	25
3 ↓2	TikTok	152
4 =	Reddit	7
5 =	X	9
6 =	Facebook	31

Francia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 ↑1	Instagram	64
2 ↓1	TikTok	131
3 =	Pinterest	11
4 =	BeReal	5
5 ↑1	Reddit	3
6 ↓1	X	8

Brasil

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	Instagram	82
2 =	TikTok	113
3 =	Pinterest	13
4 =	X	14
5 ↑1	Reddit	5
6 ↓1	Facebook	19

España

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	Instagram	85
2 =	TikTok	115
3 ↑1	Pinterest	10
4 ↓1	BeReal	4
5 =	X	9
6 =	Reddit	4

Reino Unido

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	TikTok	143
2 =	Instagram	48
3 =	Pinterest	16
4 ↑1	Reddit	7
5 ↓1	X	9
6 =	Facebook	22

Australia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 ↑1	Instagram	72
2 ↓1	TikTok	132
3 =	Pinterest	16
4 =	Reddit	5
5 ↑1	Facebook	22
6 ↓1	X	6

*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

LAS REDES SOCIALES MÁS POPULARES ENTRE LOS NIÑOS EN 2025

En un contexto marcado por la aprobación de prohibiciones y nuevas leyes respecto al uso de las redes sociales, las aplicaciones preferidas por los niños y las niñas variaron a lo largo del año, pero **la batalla por el primer puesto se redujo principalmente a 2 competidores:** Instagram y TikTok, con la excepción de Estados Unidos, donde Pinterest terminó coronándose como la plataforma más popular a nivel global. El resultado fue muy ajustado: TikTok logró mantener el liderato en Reino Unido, pero al igual que en el *ranking* mundial, Instagram consiguió auparse hasta el primer puesto en Francia, Australia y Estados Unidos.

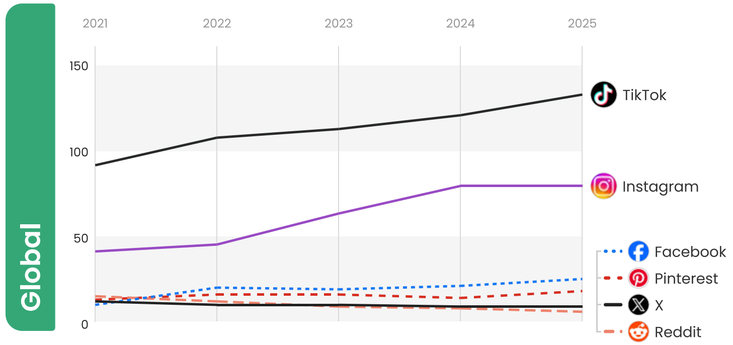
El resto de posiciones recayeron principalmente en Reddit, X y Facebook. Sin embargo, BeReal —la plataforma que tanta expectación había levantado— consiguió retener la atención de los más pequeños en España y en Francia, donde abandonó el podio de los tres primeros y mantuvo el cuarto puesto, respectivamente.

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A SUS REDES SOCIALES FAVORITAS EN 2025?

A nivel mundial, **el tiempo que invirtieron los menores que usan Instagram se mantuvo exactamente igual que en 2024**, con una media de 1 hora y 19 minutos diarios entre Reels y Stories. Este tiempo de uso, sin embargo, parece una simple gota en el océano si lo comparamos con las cifras de interacción que acumuló TikTok durante ese mismo periodo.

Si bien no es tan popular —lo que significa que el número de niños que abrieron la aplicación de la plataforma en 2025 fue inferior (o que más padres la bloquearon)—, **los más pequeños dedicaron un 10% más de tiempo a esta red social que en 2024**. En términos globales, niños y niñas pasaron una media de más de dos horas en TikTok, lo que supone un total anual de 2 horas y 12 minutos al día frente a la 1 hora y 19 minutos que dedicaron a Instagram. En cambio, **el uso diario que hacen de espacios como Reddit y X se ha mantenido más o menos estable durante años**: descendió hasta situarse en 10 minutos o menos al día en 2023, y se mantuvo en niveles similares en 2025.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de redes sociales más populares, de 2021 a 2025



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Instagram	41	45	63	79	**79**
2.	TikTok	91	107	112	120	**132**
3.	Pinterest	13	16	16	14	**18**
4.	Reddit	15	12	9	8	**6**
5.	Facebook	10	20	19	21	**25**
6.	X	12	10	10	9	**9**

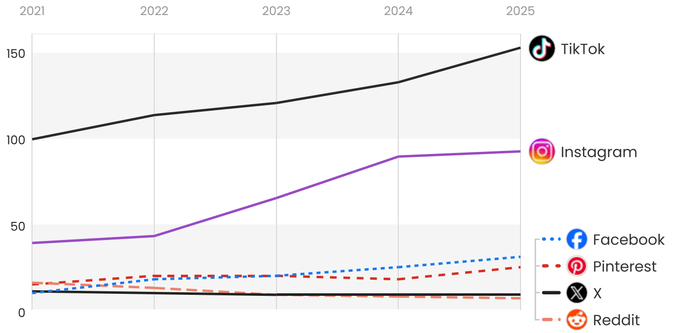


En Brasil y Reino Unido, los menores desafiaron la tendencia general de pasar más tiempo en Instagram y redujeron el tiempo diario dedicado a la aplicación en 3 y 1 minuto, respectivamente. **Los niños británicos invirtieron menos de una hora al día en navegar por esta red social** y pasaron una media de 48 minutos revisando las historias, los reels y los MD.

En todos los países, los niños y las niñas dedicaron más tiempo a TikTok a lo largo del año, lo que demuestra la enorme atracción que ejercen los feeds basados en vídeo. Motivados quizás por la preocupación ante la perspectiva de que la plataforma con la que están familiarizados cambie próximamente de manos, los menores estadounidenses incrementaron el uso de este servicio hasta alcanzar una media de 20 minutos extra al día en 2025.

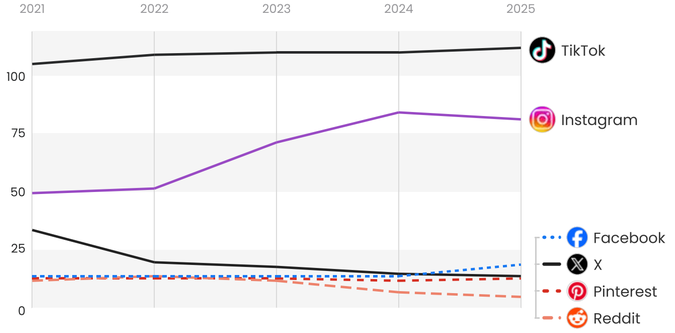
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de redes sociales más populares, de 2021 a 2025

Estados Unidos



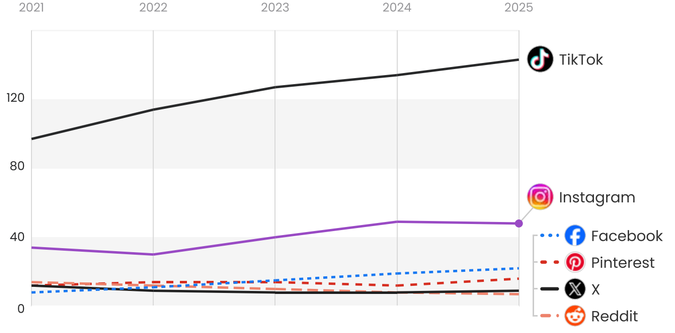
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Instagram	39	43	65	89	**92**
2.	Pinterest	15	20	20	18	**25**
3.	TikTok	99	113	120	132	**152**
4.	Reddit	16	13	9	8	**7**
5.	X	11	10	9	9	**9**
6.	Facebook	10	18	20	25	**31**

Brasil



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Instagram	50	52	72	85	**82**
2.	TikTok	106	110	111	111	**113**
3.	Pinterest	13	13	13	12	**13**
4.	X	34	20	18	15	**14**
5.	Reddit	12	14	12	7	**5**
6.	Facebook	14	14	14	14	**19**

Reino Unido



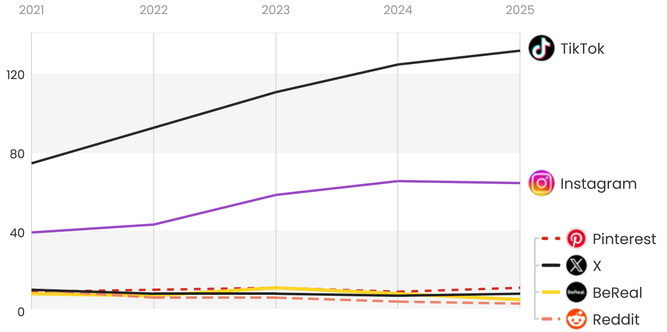
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	TikTok	97	114	127	134	**143**
2.	Instagram	34	30	40	49	**48**
3.	Pinterest	12	14	14	12	**16**
4.	Reddit	14	12	10	8	**7**
5.	X	12	9	8	8	**9**
6.	Facebook	8	11	15	19	**22**

A lo largo de los años, **han sido los niños de Australia y Francia los que han experimentado un cambio más radical en los hábitos de uso de TikTok**. Desde 2021, el tiempo que invierten en ella los más pequeños ha aumentado un 76 y un 64%, respectivamente; en el caso de Australia, han pasado de los 75 minutos que usaban la aplicación en 2021 a los 132 minutos que le dedican actualmente, mientras que en Francia la cifra se ha disparado de 80 minutos a 131.

BeReal, que únicamente figura en las listas de popularidad de España y Francia, era la gran excepción en el mundo de las redes sociales gracias a su concepto, basado en la filosofía de captar únicamente el momento. Un desafío complicado en una era en la que la tendencia es ofrecer una sucesión infinita de contenidos, y que quizás pedía demasiado: **el tiempo que niños y niñas pasaban en la aplicación ha caído en España de los 7 minutos diarios registrados en 2024 a una media de tan solo 4 minutos al día.**

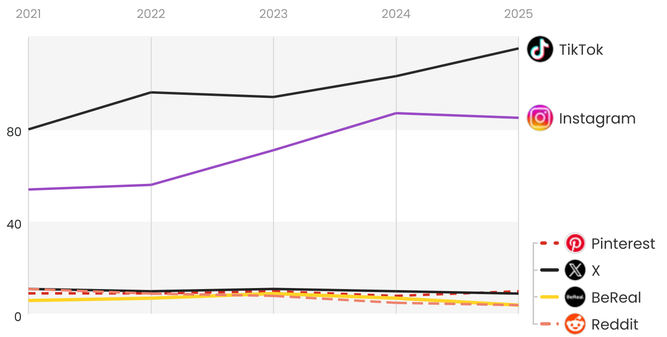
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de redes sociales más populares, de 2021 a 2025

Francia



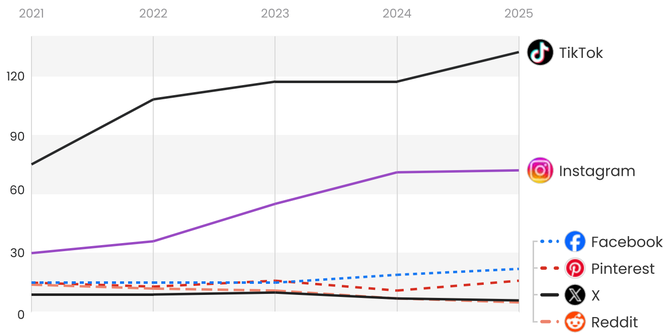
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Instagram	39	43	58	65	**64**
2.	TikTok	74	92	110	124	**131**
3.	Pinterest	9	10	11	9	**11**
4.	BeReal	8	7	11	8	**5**
5.	Reddit	10	6	6	4	**3**
6.	X	10	8	8	7	**8**

España



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Instagram	54	56	71	87	**85**
2.	TikTok	80	96	94	103	**115**
3.	Pinterest	9	9	10	8	**10**
4.	BeReal	6	7	9	7	**4**
5.	X	11	10	11	10	**9**
6.	Reddit	11	9	8	5	**4**

Australia



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Instagram	30	36	55	71	**72**
2.	TikTok	75	108	117	117	**132**
3.	Pinterest	15	13	16	11	**16**
4.	Reddit	14	12	11	7	**5**
5.	Facebook	15	15	15	19	**22**
6.	X	9	9	10	7	**6**

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A LAS REDES SOCIALES A LO LARGO DE 2025?

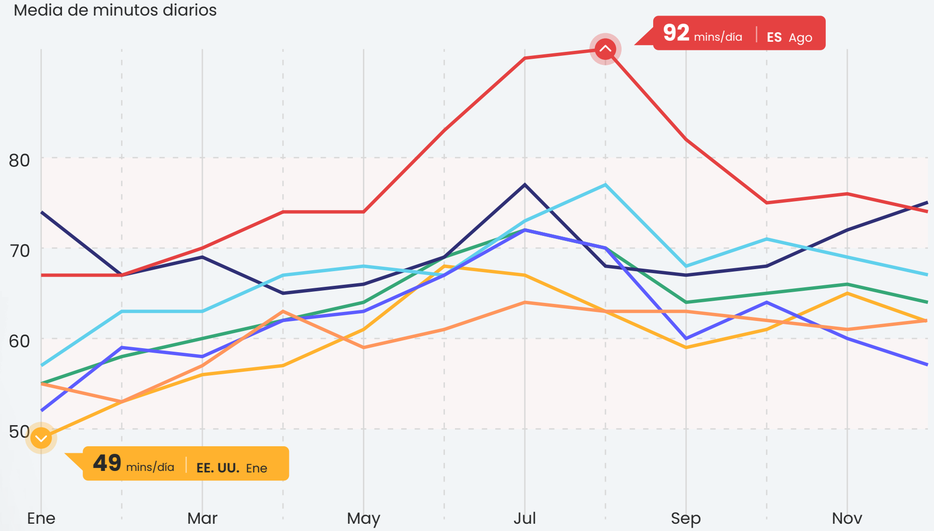
El uso de las redes sociales por parte de los más pequeños ha ido aumentando gradualmente a lo largo de los años, y 2025 no fue una excepción. En el cómputo global del año, **los más pequeños dedicaron una media de 64 minutos diarios a estas aplicaciones en todos sus dispositivos**, superando así por primera vez el umbral de la hora desde que publicamos la primera edición de nuestro informe en 2019. En la mayoría de las regiones, su uso se disparó durante los periodos de vacaciones: en Estados Unidos, Reino Unido, Francia y España, los menores invirtieron más tiempo en las redes sociales durante los meses de verano.

Los niños y las niñas españoles son los que más suelen perder la noción del tiempo en estas plataformas a lo largo del año: **les dedicaron una media de 1 hora y 17 minutos al día durante 2025, y su uso tocó techo en agosto, cuando la cifra diaria superó la hora y media** (92 min/día).



Tiempo promedio mensual de uso de aplicaciones de redes sociales

Media de minutos diarios



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2025 Med	2024 Med	2023 Med
Global	55	58	60	62	64	69	72	70	64	65	66	64	**64**	55	52
EE. UU.	49	53	56	57	61	68	67	63	59	61	65	62	**59**	49	46
Brasil	74	67	69	65	66	69	77	68	67	68	72	75	**70**	68	65
R. U.	57	63	63	67	68	67	73	77	68	71	69	67	**67**	58	55
Francia	52	59	58	62	63	67	72	70	60	64	60	57	**62**	55	53
España	67	67	70	74	74	83	91	92	82	75	76	74	**77**	67	59
Australia	55	53	57	63	59	61	64	63	63	62	61	62	**60**	51	51

LAS REDES SOCIALES MÁS BLOQUEADAS EN 2025

Tras un año en el que tanto Instagram como TikTok estuvieron en el foco mediático, no es sorprendente que las dos aplicaciones más populares entre los niños sean también las más bloqueadas. La preocupación de las familias está más que justificada: aunque Instagram intentó retener a los adolescentes en su plataforma incorporando nuevas funciones de seguridad, un informe de 2025 demostró que muchas de ellas habían resultado ineficaces.

En Estados Unidos, donde la atención se centró principalmente en TikTok, 1 de cada 2 personas adultas estaba dispuesta a ir más allá del mero bloqueo y consideraba que prohibir totalmente la aplicación contribuiría a mejorar la seguridad de los más pequeños.



Aplicaciones de redes sociales más bloqueadas (% de padres)

Global

2025	2024
1. Instagram	1. TikTok
2. TikTok	2. Instagram
3. Reddit	3. X
4. Facebook	4. Facebook
5. X	5. Reddit
6. Pinterest	6. Pinterest

Estados Unidos

2025	2024
1. Instagram	1. TikTok
2. TikTok	2. X
3. Reddit	3. Reddit
4. X	4. Instagram
5. Facebook	5. Facebook
6. Pinterest	6. Pinterest

Brasil

2025	2024
1. Instagram	1. TikTok
2. TikTok	2. Instagram
3. Facebook	3. Facebook
4. Reddit	4. X
5. Pinterest	5. Pinterest
6. X	6. Reddit

Reino Unido

2025	2024
1. TikTok	1. TikTok
2. Instagram	2. X
3. Reddit	3. Instagram
4. X	4. Reddit
5. Facebook	5. Facebook
6. Pinterest	6. Pinterest

Francia

2025	2024
1. TikTok	1. TikTok
2. Instagram	2. Instagram
3. Reddit	3. X
4. X	4. Facebook
5. Facebook	5. Pinterest
6. Pinterest	6. BeReal

España

2025	2024
1. TikTok	1. TikTok
2. Instagram	2. Instagram
3. X	3. X
4. Reddit	4. BeReal
5. Facebook	5. Facebook
6. BeReal	6. Pinterest

Australia

2025	2024
1. Instagram	1. TikTok
2. TikTok	2. X
3. Reddit	3. Instagram
4. Facebook	4. Reddit
5. X	5. Facebook
6. Pinterest	6. Pinterest

Guía para familias | Claves para un uso más positivo de las redes sociales



Con la Dra. Nicole Beurkens
Psicóloga infantil

Las redes sociales juegan un papel fundamental en la vida de los adolescentes e influyen la percepción que tienen tanto de sí mismos como del mundo. Aunque países de todo el mundo están endureciendo la edad mínima para poder usarlas y la legislación al respecto, es comprensible que a padres y madres les preocupe el contenido al que están expuestos sus hijos cuando navegan por estas plataformas. Sin embargo, **en el caso de los adolescentes que están listos para usarlas bajo supervisión, es fundamental enseñarles y concienciarles** de que es posible lograr que su cronología sea más edificante, más positiva y, en general, más segura.

Cómo ayudar a tu hijo adolescente a hacer de su cronología un entorno positivo

- **Buscad cuentas que inspiren y motiven,** apostando por creadores que fomenten la creatividad, el aprendizaje, la empatía y hábitos saludables.
- **Explorad perfiles variados para ampliar perspectivas,** desarrollar el pensamiento crítico y evitar las cámaras de eco, en las que todo el mundo dice lo mismo.
- **Fomentad descansos regulares,** especialmente durante las comidas y antes de dormir, para mantener el contacto con el mundo real.
- **Dejad de seguir contenidos negativos,** animándole a eliminar perfiles que generen comparaciones, estrés o malestar. Algunas plataformas impulsadas por un algoritmo, permiten indicar que «no te interesa» ver determinados contenidos.
- **Promoved la conciencia sobre el uso,** ayudándole a reflexionar sobre cómo le afectan los contenidos y a hacer cambios si influyen en su estado de ánimo.
- **Enséñale a identificar desinformación, bots y contenido falso** o generado por IA. Anímale a cuestionar críticamente lo que aparece en su cronología.



Cómo elegir modelos de comportamiento positivos en Internet

- **Habla** con tu hijo de los personajes que admira en Internet y por qué.
- **Buscad** juntos nuevos creadores que reflejen una visión saludable y equilibrada del mundo.
- **Anímale** a reflexionar sobre la realidad que hay detrás de los mensajes que transmiten los influencers y cuáles son sus verdaderas motivaciones.
- **Pon en valor** un amplio abanico de figuras positivas y comparte con él aquellas que te inspiran, como científicos, artistas, educadores o gente que te haga sonreír.
- **Dale ejemplo** del comportamiento que deseas fomentar en él consumiendo contenidos respetuosos y edificantes.

Seguridad en las redes sociales: los puntos innegociables

- [ ] Configura sus cuentas como privadas y asegúrate de que acepta únicamente las solicitudes de amistad procedentes de personas que conoce
- [ ] Desactiva el uso compartido de la ubicación en las publicaciones y las historias
- [ ] Revisa y ajusta la configuración de privacidad y seguridad periódicamente
- [ ] Aprende a bloquear, denunciar o silenciar el contenido perjudicial o inapropiado
- [ ] Utiliza herramientas de bienestar digital o control parental que te permitan ofrecerle una experiencia más segura y que le animen a realizar descansos
- [ ] Asegúrate de que comprenda que puede acudir a ti si hay algo que le preocupe o le haga sentir incómodo



DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Juegos móviles

Qué nos dicen los datos

Los juegos móviles, que actualmente suponen más de la mitad del mercado global de los juegos, constituyen un negocio más lucrativo que nunca. La disponibilidad de smartphones cada vez más baratos y rápidos, junto con la baja latencia que ofrecen las redes 5G, ha permitido que cada vez más personas puedan jugar a juegos multijugador exigentes desde el punto de vista del rendimiento y con un fuerte componente inmersivo independientemente de dónde se encuentren.

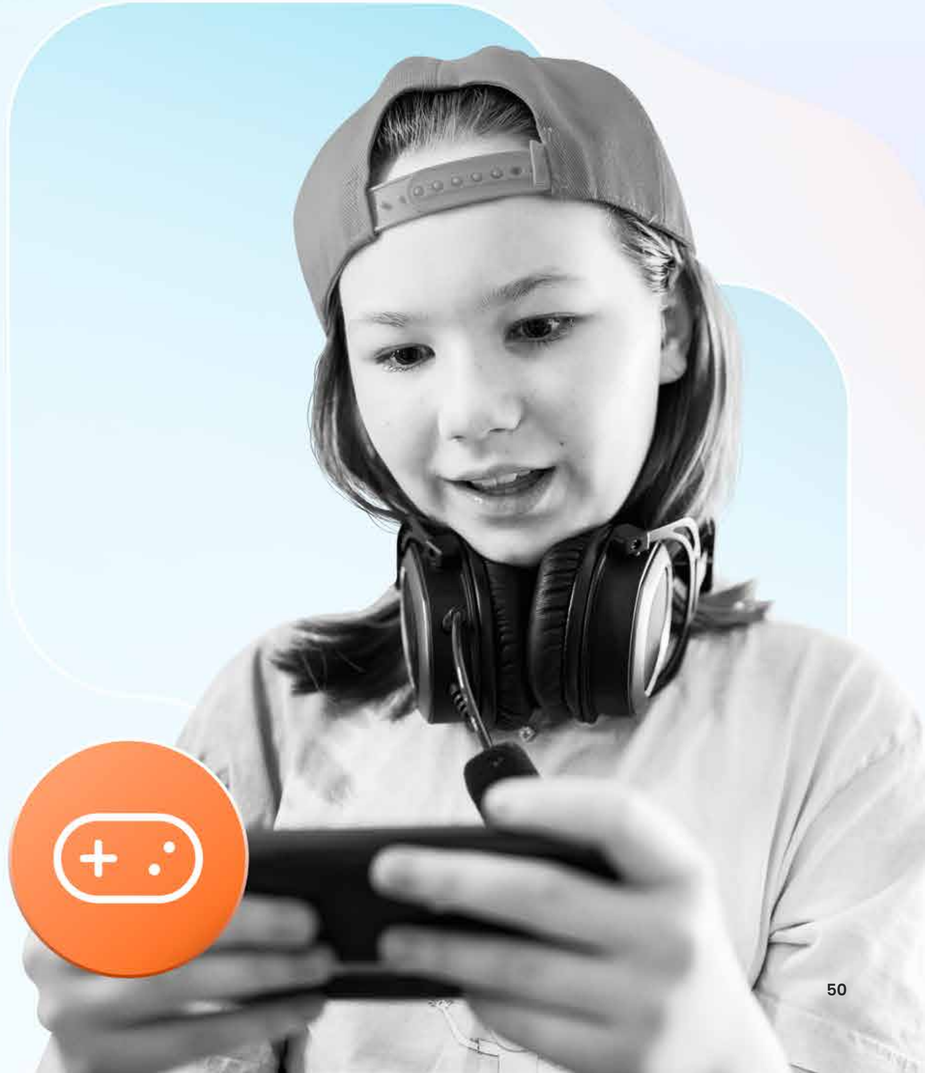
Los títulos favoritos de los niños reflejan el modo en el que se sumergen en este medio de entretenimiento desde prácticamente cualquier parte: hablamos de juegos rápidos, fáciles de jugar y de aprender, como Brawl Stars, Block Blast! y Magic Tiles. Por encima de todos ellos, sin embargo, **sobresale Roblox, que en 2025 volvió a ser de nuevo el juego más popular entre los más pequeños**, los cuales le dedicaron una media de 1 hora y 16 minutos diarios a nivel mundial en dispositivos móviles. A pesar de que la aplicación continúa cautivando la atención de los menores, **el tiempo de uso de los juegos móviles se redujo en promedio 2025**, y los niños pasaron de media 5 minutos menos en estas plataformas que en 2024.

Aplicaciones más populares de juegos móviles en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Global



*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



LOS JUEGOS MÁS POPULARES ENTRE LOS NIÑOS EN 2025

Un año más, **Roblox se convirtió en el juego móvil más popular en general y se alzó con el número 1 en todos los países analizados**, a excepción de España, donde el primer puesto fue para Brawl Stars. Clash Royale alcanzó la segunda posición a nivel internacional frente al sexto puesto que ocupaba en 2024 y en detrimento de Brawl Stars, que se vió desplazado hasta el tercero en el ranking de popularidad. El resto de las posiciones de la clasificación recayeron respectivamente en Subway Surfers, Magic Tiles 3 y un nuevo competidor, Block Blast!

Entre las menciones a destacar se encuentran Paper.io 2, que se coló por primera vez en la lista de los 6 juegos más populares en Estados Unidos, Reino Unido y Australia, y Among Us, que acabó ocupando el quinto puesto del ranking de popularidad de España.

Aplicaciones más populares de juegos móviles en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Estados Unidos

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = Roblox		81
2 ↑4 Clash Royale		22
3 ↓1 Brawl Stars		20
4 ↓1 Subway Surfers		9
5 = Magic Tiles 3		7
6 ↑1 Paper.io 2		13

Francia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 ↑1 Roblox		65
2 ↓1 Brawl Stars		25
3 ↑1 Clash Royale		20
4 ↓1 Subway Surfers		10
5 = Magic Tiles 3		7
6 = Stumble Guys		15

Brasil

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = Roblox		73
2 = Brawl Stars		24
3 ↑4 Clash Royale		28
4 = Subway Surfers		9
5 ↓2 Stumble Guys		17
6 ↓1 Minecraft		30

España

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = Brawl Stars		20
2 = Roblox		63
3 ↑1 Clash Royale		22
4 ↑1 Subway Surfers		9
5 ↑2 Among Us		15
6 = Stumble Guys		15

Reino Unido

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = Roblox		76
2 ↑9 Clash Royale		24
3 ↓1 Subway Surfers		9
4 ↓1 Magic Tiles 3		7
5 ↑3 Block Blast		14
6 = Paper.io 2		12

Australia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = Roblox		87
2 ↑4 Clash Royale		22
4 ↓1 Subway Surfers		9
3 ↑1 Brawl Stars		20
5 ↓1 Magic Tiles 3		7
6 ↑1 Paper.io 2		12

*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

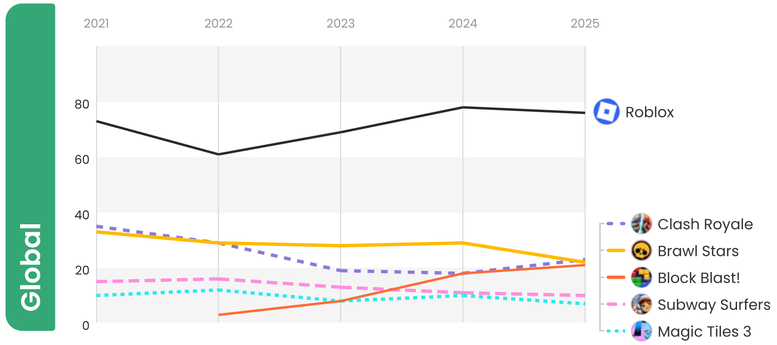
¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A SUS JUEGOS MÓVILES FAVORITOS EN 2025?

En consonancia con el liderazgo que le ha caracterizado año tras año, Roblox se situó a años luz en términos de tiempo de uso, y **sus usuarios invirtieron una 1 hora y 16 minutos diarios en la aplicación móvil a nivel globa**l, aunque en la mayoría de los países el tiempo que los niños pasaron jugando se redujo ligeramente en comparación con 2024. Los jugadores de móvil dedicaron casi una hora más al día jugando a Roblox que a Clash Royale, el segundo juego más popular de la clasificación mundial. Este último se anotó un incremento en el tiempo de juego diario y pasó de los 18 minutos del año anterior a los 23 de 2025. Por el contrario, el tercer juego del ranking, **Brawl Stars, vio cómo su uso se reducía en todo el mundo y cayó hasta los 22 minutos frente a los 29 del año anterior.**

A la hora de comparar el tiempo de juego de Roblox con el de otros juegos móviles, hay que tener en cuenta que Brawl Stars, Clash Royale, Subway Surfers, Block Blast! y Magic Tiles 3 son **títulos móviles diseñados para partidas rápidas y breves,** lo que contrasta con la experiencia inmersiva de mundo abierto que ofrece Roblox. Por poner las cosas en contexto, es posible jugar una partida completa de Brawl Stars en el tiempo que se tarda en cargar uno de los mundos de Roblox.



Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de juegos móviles más populares, de 2021 a 2025



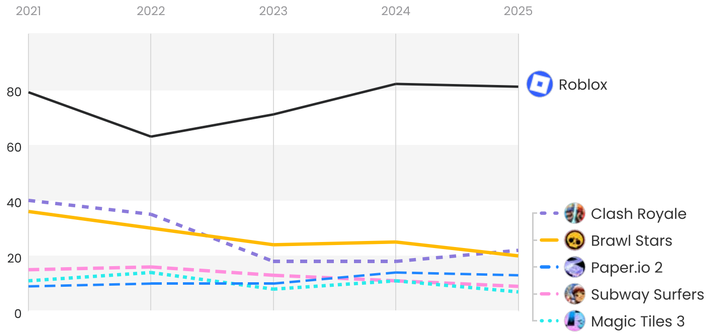
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	73	61	69	78	**76**
2.	Clash Royale	35	29	19	18	**23**
3.	Brawl Stars	33	29	28	29	**22**
4.	Subway Surfers	15	16	13	11	**10**
5.	Magic Tiles 3	10	12	8	10	**7**
6.	Block Blast!	-	8	18	21	**15**

Los jugadores de Roblox de Estados Unidos se situaron como los segundos que más tiempo pasaron jugando en términos globales (por detrás de Australia) **con 1 hora y 21 minutos de juego diario,** mientras que los jugadores de Reino Unido se auparon hasta el tercer puesto al invertir 1 hora y 16 minutos al día.

Brasil registró el mayor tiempo de juego en Clash Royale, seguido de cerca por Reino Unido: los niños dedicaron 28 y 24 minutos diarios a este juego móvil, respectivamente.

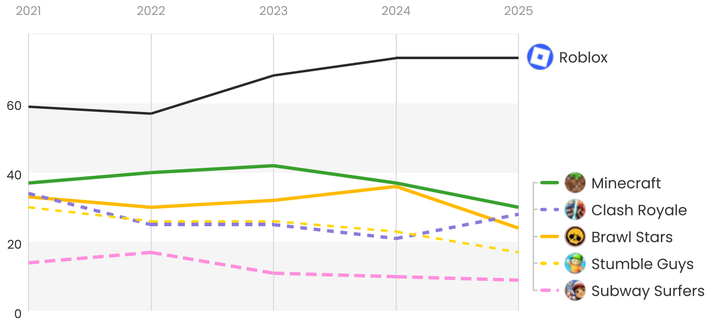
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de juegos móviles más populares, de 2021 a 2025

Estados Unidos



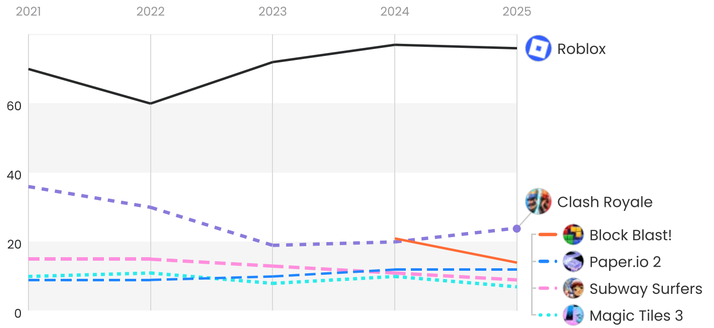
	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	79	63	71	82	**81**
2. Clash Royale	40	35	18	18	**22**
3. Brawl Stars	36	30	24	25	**20**
4. Subway Surfers	15	16	13	11	**9**
5. Magic Tiles 3	11	14	8	11	**7**
6. Paper.io 2	9	10	10	14	**13**

Brasil



	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	59	57	68	73	**73**
2. Brawl Stars	33	30	32	36	**24**
3. Clash Royale	34	25	25	21	**28**
4. Subway Surfers	14	17	11	10	**9**
5. Stumble Guys	30	26	26	23	**17**
6. Minecraft	37	40	42	37	**30**

Reino Unido



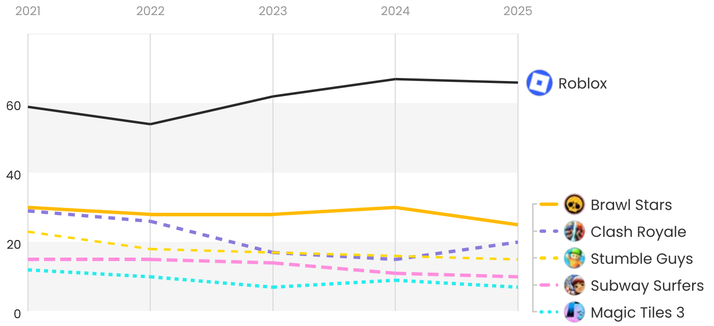
	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	70	60	72	77	**76**
2. Clash Royale	36	30	19	20	**24**
3. Subway Surfers	15	15	13	11	**9**
4. Magic Tiles 3	10	11	8	10	**7**
5. Block Blast!	-	-	-	21	**14**
6. Paper.io 2	9	9	10	12	**12**

Australia fue el país en el que los jóvenes aficionados a Roblox pasaron más tiempo en la aplicación con 1 hora y 27 minutos al día. España y Francia destacaron como las regiones en las que menos tiempo invirtieron los menores en Roblox: poco más de una hora diaria.

Los niños de Francia destacaron por ser los que más jugaron a Brawl Stars con 26 minutos al día. En España, donde este juego superó a Roblox en términos de popularidad general, **los usuarios contabilizaron una media de juego diaria de 20 minutos**, lo que supone 11 minutos menos que en 2024.

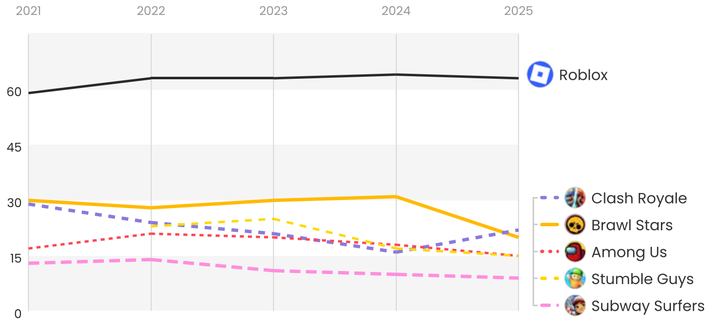
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de juegos móviles más populares, de 2021 a 2025

Francia



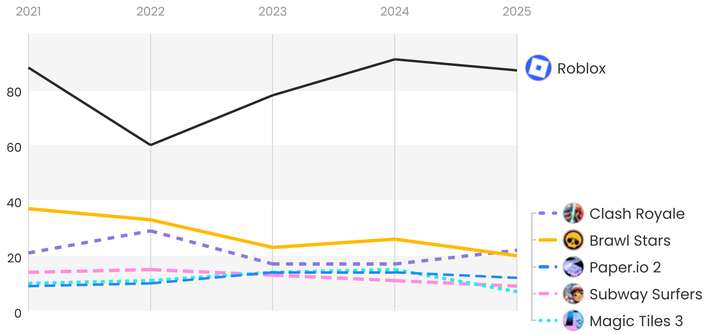
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	59	54	62	67	**65**
2.	Brawl Stars	30	28	28	30	**25**
3.	Clash Royale	29	26	17	15	**20**
4.	Subway Surfers	15	15	14	11	**10**
5.	Magic Tiles 3	12	10	7	9	**7**
6.	Stumble Guys	23	18	17	16	**15**

España



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Brawl Stars	30	28	30	31	**20**
2.	Roblox	59	63	63	64	**63**
3.	Clash Royale	29	24	21	16	**22**
4.	Subway Surfers	13	14	11	10	**9**
5.	Among Us	17	21	20	18	**15**
6.	Stumble Guys	-	23	25	17	**15**

Australia

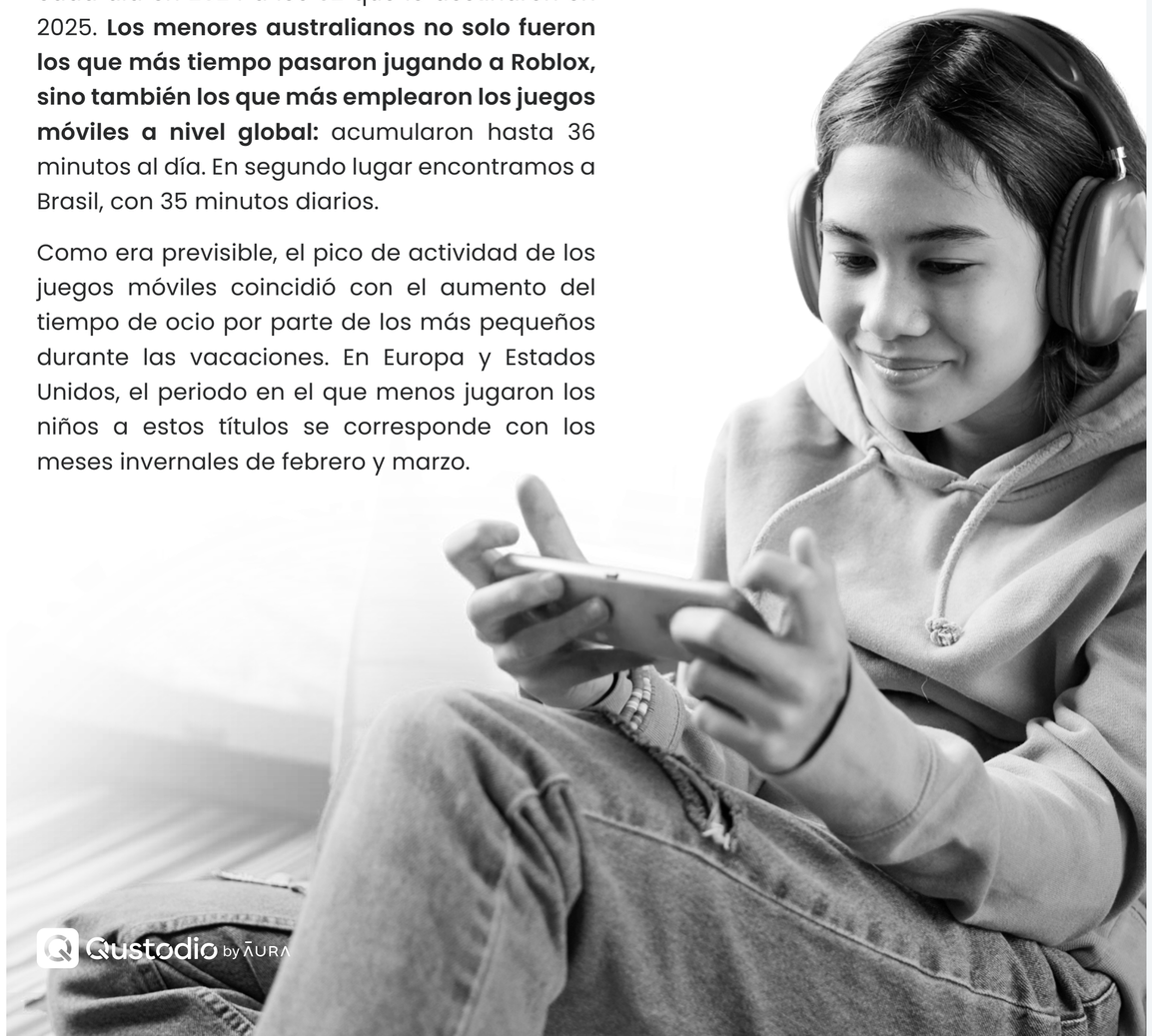


		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	88	60	78	91	**87**
2.	Clash Royale	21	29	17	17	**22**
3.	Subway Surfers	14	15	13	11	**9**
4.	Brawl Stars	37	33	23	26	**20**
5.	Magic Tiles 3	10	11	14	15	**7**
6.	Paper.io 2	9	10	14	14	**12**

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A LOS JUEGOS EN 2025?

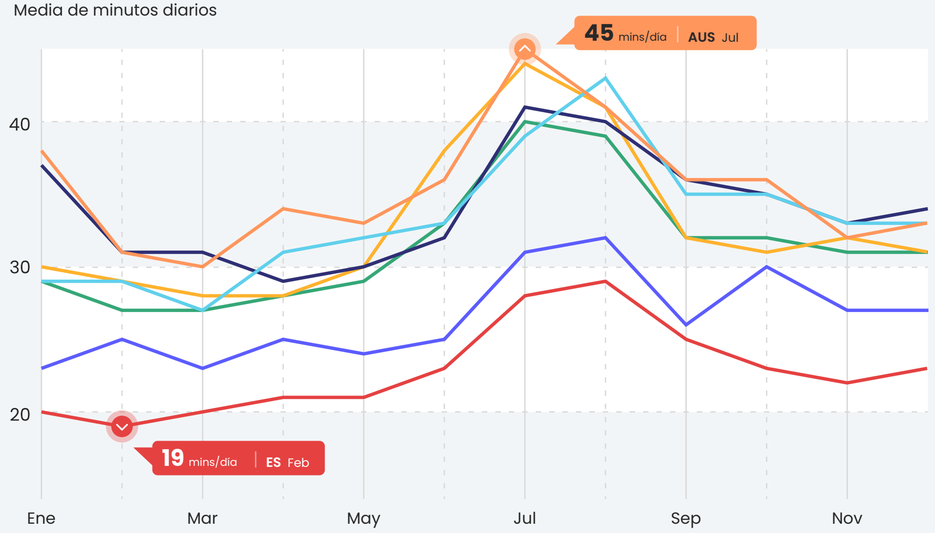
La media de tiempo que los niños y las niñas invirtieron en total en los juegos móviles se redujo 5 minutos y pasó de los 37 minutos que jugaban cada día en 2024 a los 32 que le destinaron en 2025. **Los menores australianos no solo fueron los que más tiempo pasaron jugando a Roblox, sino también los que más emplearon los juegos móviles a nivel global:** acumularon hasta 36 minutos al día. En segundo lugar encontramos a Brasil, con 35 minutos diarios.

Como era previsible, el pico de actividad de los juegos móviles coincidió con el aumento del tiempo de ocio por parte de los más pequeños durante las vacaciones. En Europa y Estados Unidos, el periodo en el que menos jugaron los niños a estos títulos se corresponde con los meses invernales de febrero y marzo.



Tiempo promedio mensual de uso de aplicaciones de juegos móviles

Media de minutos diarios



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2025 Med	2024 Med	2023 Med
Global	29	27	27	28	29	33	40	39	32	32	31	31	**32**	37	28
EE. UU,	30	29	28	28	30	38	44	41	32	31	32	31	**33**	31	28
Brasil	37	31	31	29	30	32	41	40	36	35	33	34	**35**	36	33
R. U.	29	29	27	31	32	33	39	43	35	35	33	33	**34**	32	31
Francia	23	25	23	25	24	25	31	32	26	30	27	27	**27**	27	24
España	20	19	20	21	21	23	28	29	25	23	22	23	**23**	26	24
Australia	38	31	30	34	33	36	45	41	36	36	32	33	**36**	35	32

LOS JUEGOS MÓVILES MÁS BLOQUEADOS EN 2025

A pesar de las importantes mejoras que introdujo en sus mecanismos de control parental en 2025, **Roblox se convirtió en el juego móvil más bloqueado** en todas las regiones. Además de la gran cantidad de tiempo que dedicaron los menores a la plataforma, es posible que a muchos padres les preocupara el intenso escrutinio al que estuvo sometida a lo largo del año debido a los problemas relacionados con la seguridad de los más pequeños, el contenido inapropiado y la explotación. El resto de la lista de los juegos más bloqueados a nivel mundial es muy similar a la de los juegos más populares entre los niños, salvo por la inclusión de Stumble Guys y Minecraft y la exclusión de Subway Surfers y Block Blast!

Además de la distracción que suponen y la posibilidad de que los menores terminen abusando de los dispositivos, es posible que los padres decidieran bloquear o limitar determinados juegos móviles debido a la presencia de contenidos inapropiados, compras integradas y publicidad, entre otros problemas.

Aplicaciones de juegos móviles más bloqueadas (% de padres)

Global

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Brawl Stars
3. Brawl Stars	3. Clash Royale
4. Magic Tiles 3	4. Stumble Guys
5. Stumble Guys	5. FIFA Mobile
6. Minecraft	6. Magic Tiles 3

Estados Unidos

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Pokémon Go!
3. Minecraft	3. Clash Royale
4. Magic Tiles 3	4. Magic Tiles 3
5. Block Blast!	5. Minecraft
6. Pokémon GO!	6. BitLife

Brasil

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Brawl Stars
3. Brawl Stars	3. Stumble Guys
4. Minecraft	4. Free Fire
5. Stumble Guys	5. Subway Surfers
6. Free Fire	6. Clash Royale

Reino Unido

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Magic Tiles 3
3. Magic Tiles 3	3. BitLife
4. Paper.io 2	4. FIFA Mobile
5. FIFA Mobile	5. Subway Surfers
6. Offline Games	6. Paper.io 2

Francia

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Brawl Stars	2. Brawl Stars
3. Clash Royale	3. Stumble Guys
4. Stumble Guys	4. Clash Royale
5. FIFA Mobile	5. FIFA Mobile
6. Magic Tiles 3	6. Subway Surfers

España

2025	2024
1. Roblox	1. Brawl Stars
2. Clash Royale	2. Roblox
3. Brawl Stars	3. Clash Royale
4. Stumble Guys	4. Stumble Guys
5. FIFA Mobile	5. FIFA Mobile
6. Block Blast!	6. La Liga Fantasy

Australia

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Magic Tiles 3
3. Minecraft	3. Clash Royale
4. Magic Tiles 3	4. BitLife
5. Paper.io 2	5. Pokémon Go!
6. BitLife	6. FIFA Mobile

Juegos de escritorio

Qué nos dicen los datos

En 2025, el hecho de que los juegos sociales como Roblox, Fortnite y Minecraft mantuvieran su arrollador éxito demuestra que lo que más atrae a los jóvenes de estas plataformas no es tanto la jugabilidad como su componente grupal. Para muchos niños, **los extensos mundos abiertos que ofrecen Roblox o Minecraft constituyen un espacio en el que compartir tiempo y hablar con sus amigos** en lugar de hacerlo en el parque o el patio de recreo.

Estos títulos enfocados a las relaciones sociales y la creación de comunidades dominaron las experiencias de escritorio en 2025, aunque **Roblox fue el claro ganador para los más pequeños**. Como es lógico, con tantos juegos y mundos infinitos para explorar, fue la aplicación a la que más tiempo dedicaron los niños en términos globales: pasaron una media de 2 horas y 17 minutos en ella, lo que supone una reducción de tan solo 2 minutos en comparación con la media de 2024.

Aplicaciones más populares de juegos de escritorio en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Global

Posición y cambio desde 2024		Media de minutos diarios
1	= Roblox	137
2	= Minecraft	58
3	= Fortnite	112
4	= Valorant	111
5	= Rocket League	86
6	= Counter Strike 2	77

*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



Aplicaciones más populares de juegos de escritorio en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Estados Unidos

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	Roblox	150
2 =	Minecraft	61
3 =	Fortnite	121
4 ↑3	Geometry Dash	81
6 NEW!	R.E.P.O	82
5 =	Rocket League	94

Francia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	Roblox	123
2 =	Minecraft	56
3 =	Fortnite	105
4 =	Valorant	108
5 ↑1	Rocket League	82
6 ↓1	Counter Strike 2	61

Brasil

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	**Roblox**	145
2 =	**Minecraft**	53
3 =	**Fortnite**	104
4 =	**Valorant**	117
5 =	**Counter Strike 2**	67
6 =	**Rocket League**	82

España

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	Roblox	113
2 ↑1	Minecraft	54
3 ↓2	Fortnite	109
4 =	Valorant	114
5 =	Rocket League	74
6 =	Counter Strike 2	69

Reino Unido

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	**Roblox**	137
2 =	**Minecraft**	57
3 =	**Fortnite**	122
4 =	**Rocket League**	87
5 ↑1	**Geometry Dash**	68
6 ↑2	**Among Us**	55

Australia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 =	Roblox	133
2 =	Minecraft	56
3 =	Fortnite	112
4 ↑1	Geometry Dash	58
5 ↓1	Valorant	104
6 =	Rocket League	94

*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

LOS JUEGOS DE ESCRITORIO MÁS POPULARES ENTRE LOS NIÑOS EN 2025

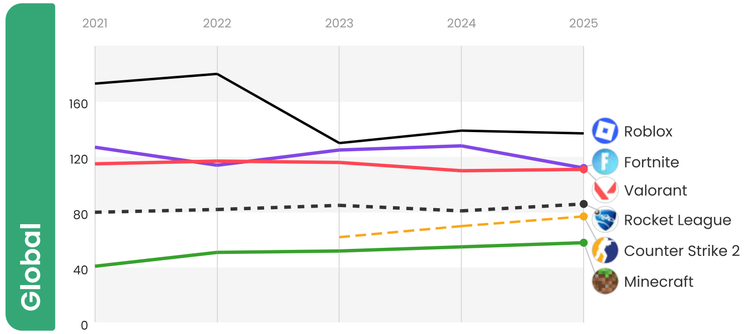
Para la mayoría de los niños, jugar en un dispositivo de escritorio es una experiencia muy diferente a hacerlo en una plataforma móvil. Por lo general, los juegos para móviles son más sencillos e intuitivos y están diseñados para partidas rápidas, mientras que los juegos de escritorio tienden a ser mucho más inmersivos y a incluir elementos sociales. Aun así, **Roblox destacó en 2025 como el juego más popular tanto en plataformas móviles como de escritorio en todos los países analizados**.

El resto de la clasificación de los juegos de escritorio más populares, sin embargo, no mostró ninguna semejanza con el ranking para móviles y terminó dominado por juegos multijugador que ofrecían una experiencia más profunda: **el segundo juego más popular de la lista fue Minecraft** —un título conocido por la infinidad de posibilidades que brinda a la hora de construir, crear y explorar—, seguido de Fortnite, Valorant, Rocket League y Counter Strike 2.

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A SUS JUEGOS DE ESCRITORIO FAVORITOS EN 2025?

Las plataformas de escritorio destacaron por ser la opción a la que más tiempo dedicaron los más pequeños a la hora de disfrutar de sus juegos favoritos. En 2025, **los niños de todo el mundo pasaron una media de 2 horas y 17 minutos al día jugando a Roblox en este formato**, lo que supera en más de una hora el tiempo que pasaron jugando en dispositivos móviles. Los jugadores de Fortnite no se quedaron demasiado rezagados con 1 hora y 52 minutos de juego diario (frente a las 2 horas y 8 minutos que alcanzaron en 2024), mientras que los de Valorant sumaron cada día la nada desdeñable cifra de 1 hora y 51 minutos.

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de juegos de escritorio más populares, de 2021 a 2025



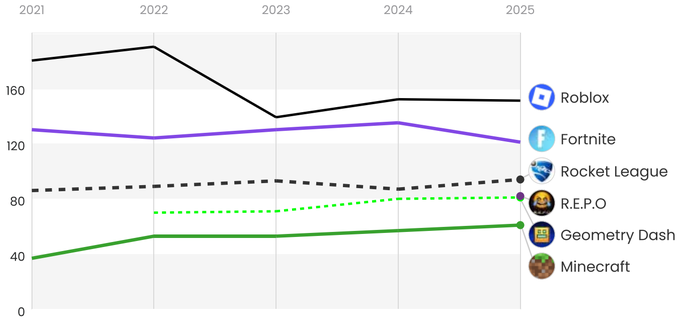
	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	173	180	130	139	**137**
2. Minecraft	41	51	52	55	**58**
3. Fortnite	127	114	125	128	**112**
4. Valorant	115	117	116	110	**111**
5. Rocket League	80	82	85	81	**86**
6. Counter Strike 2	-	-	62	70	**77**

Si bien los niños australianos sobresalieron como los que más jugaron a Roblox en su versión para móviles, **fueron los estadounidenses los que más tiempo le dedicaron a su aplicación de escritorio**: 2 horas y 31 minutos diarios. A continuación y muy cerca encontramos a los niños de Brasil y los de Reino Unido, que pasaron 2 horas y 25 minutos y 2 horas y 17 minutos respectivamente jugando a Roblox en este formato.

Los jugadores brasileños de Valorant invirtieron una considerable cantidad de tiempo en este *shooter* en primera persona con 1 hora y 57 minutos al día. Los niños británicos, en cambio, parecieron decantarse por Fortnite, dado que dedicaron 2 horas y 2 minutos a este sandbox multijugador en 2025, aunque aun así pasaron jugando 10 minutos menos en comparación con el año anterior.

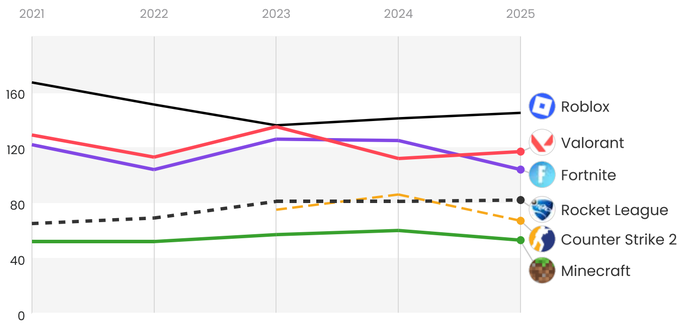
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de juegos de escritorio más populares, de 2021 a 2025

Estados Unidos



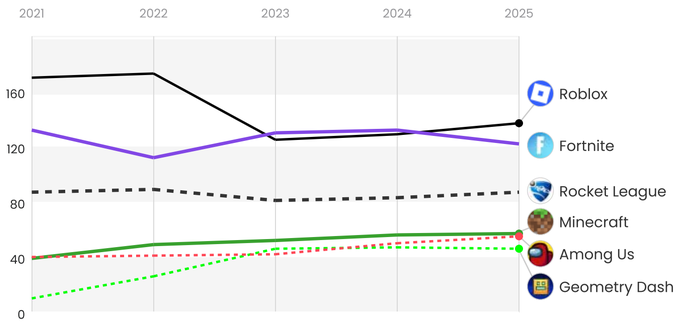
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	180	190	139	152	150
2.	Minecraft	37	53	53	57	61
3.	Fortnite	130	124	130	135	121
4.	Geometry Dash	-	70	71	80	81
5.	R.E.P.O	-	-	-	-	82
6.	Rocket League	86	89	93	87	94

Brasil



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	167	151	136	141	145
2.	Minecraft	52	52	57	60	53
3.	Fortnite	122	104	126	125	104
4.	Valorant	129	113	135	112	117
5.	Counter Strike 2	-	-	75	86	67
6.	Rocket League	65	69	81	81	82

Reino Unido



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	170	173	125	129	137
2.	Minecraft	39	49	52	56	57
3.	Fortnite	132	112	130	132	122
4.	Rocket League	87	89	81	83	87
5.	Geometry Dash	10	26	46	47	68
6.	Among Us	40	41	42	50	55

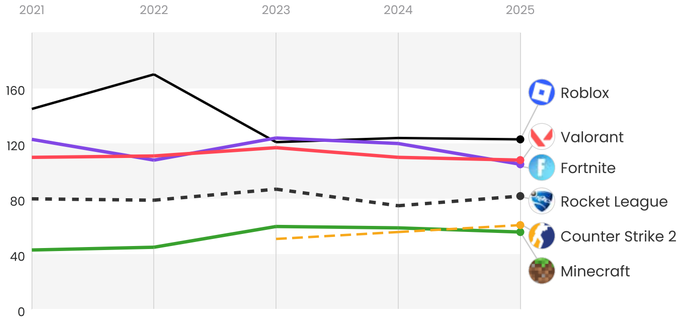
Con una cifra diaria de 2 horas y 13 minutos, **los menores australianos contabilizaron 46 minutos más jugando a Roblox en plataformas de escritorio frente a su versión móvil.**

España y Reino Unido registraron el mayor aumento en el tiempo de juego de Roblox en este formato: los niños de ambos países sumaron 8 minutos más en 2025 que el año **anterior.**

Fortnite sufrió la mayor caída en términos de juego de todo el *ranking* de juegos de escritorio, especialmente en Brasil, donde los más pequeños invirtieron 22 minutos menos en este título en 2025 en comparación con 2024. En Australia, el tiempo de juego se redujo 21 minutos, y en Estados Unidos y en Francia, 15.

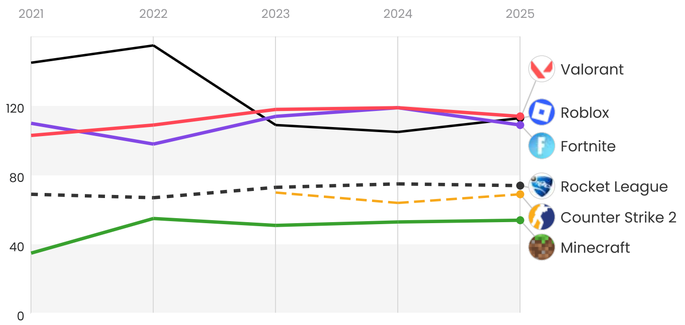
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de juegos de escritorio más populares, de 2021 a 2025

Francia



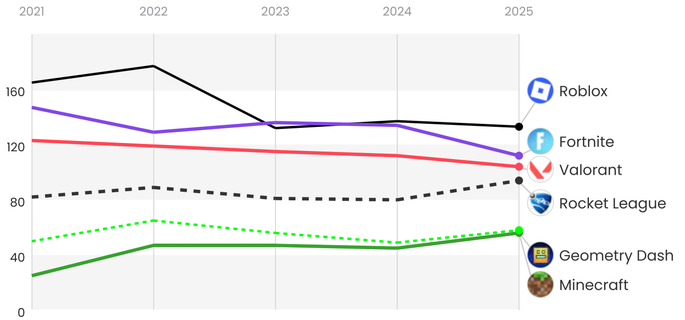
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	145	170	121	124	**123**
2.	Minecraft	43	45	60	59	**56**
3.	Fortnite	123	108	124	120	**105**
4.	Valorant	110	111	117	110	**108**
5.	Rocket League	80	79	87	75	**82**
6.	Counter Strike 2	-	-	51	56	**61**

España



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	145	155	109	105	**113**
2.	Minecraft	35	55	51	53	**54**
3.	Fortnite	110	98	114	119	**109**
4.	Valorant	103	109	118	119	**114**
5.	Rocket League	69	67	73	75	**74**
6.	Counter Strike 2	-	-	70	64	**69**

Australia

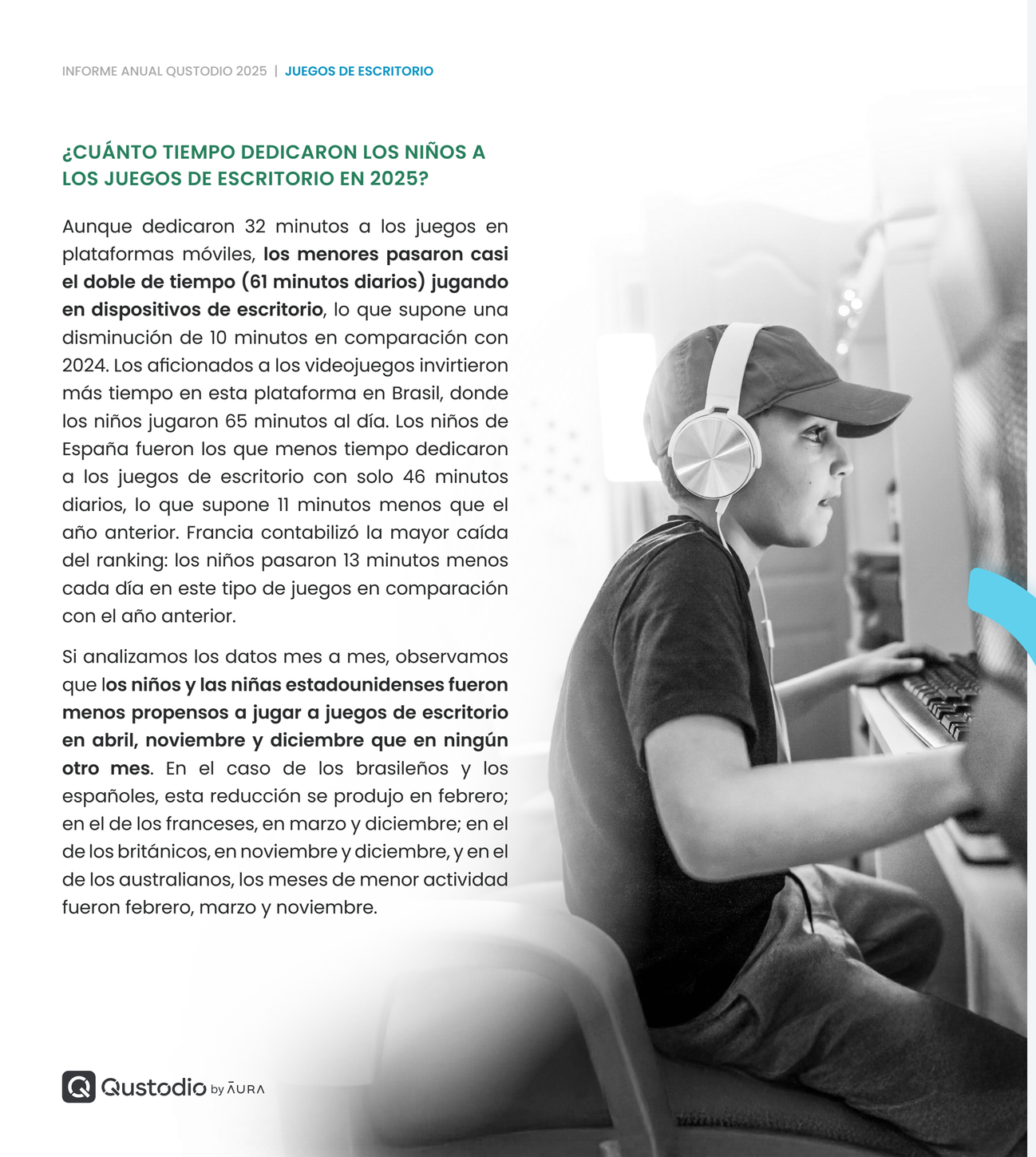


		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Roblox	165	177	132	137	**133**
2.	Minecraft	25	47	47	45	**56**
3.	Fortnite	147	129	136	134	**112**
4.	Geometry Dash	50	65	56	49	**58**
5.	Valorant	123	119	115	112	**104**
6.	Rocket League	82	89	81	80	**94**

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A LOS JUEGOS DE ESCRITORIO EN 2025?

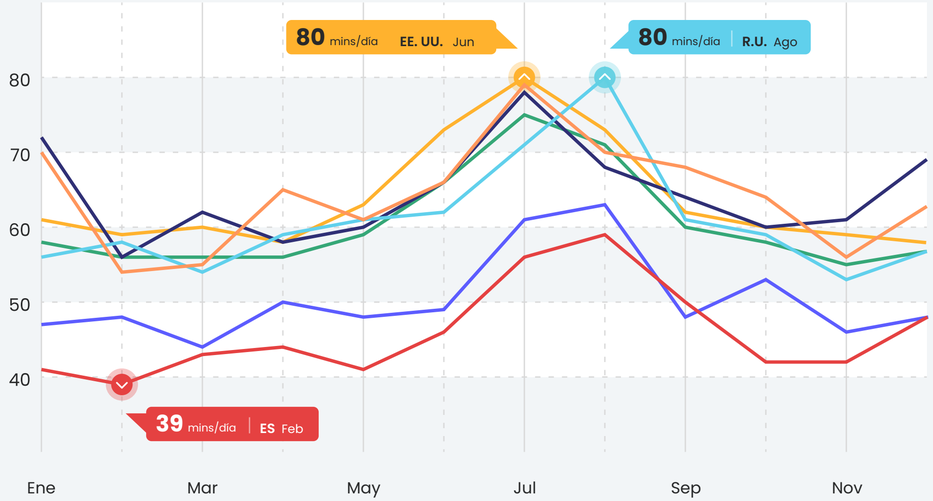
Aunque dedicaron 32 minutos a los juegos en plataformas móviles, **los menores pasaron casi el doble de tiempo (61 minutos diarios) jugando en dispositivos de escritorio**, lo que supone una disminución de 10 minutos en comparación con 2024. Los aficionados a los videojuegos invirtieron más tiempo en esta plataforma en Brasil, donde los niños jugaron 65 minutos al día. Los niños de España fueron los que menos tiempo dedicaron a los juegos de escritorio con solo 46 minutos diarios, lo que supone 11 minutos menos que el año anterior. Francia contabilizó la mayor caída del ranking: los niños pasaron 13 minutos menos cada día en este tipo de juegos en comparación con el año anterior.

Si analizamos los datos mes a mes, observamos que l**os niños y las niñas estadounidenses fueron menos propensos a jugar a juegos de escritorio en abril, noviembre y diciembre que en ningún otro mes**. En el caso de los brasileños y los españoles, esta reducción se produjo en febrero; en el de los franceses, en marzo y diciembre; en el de los británicos, en noviembre y diciembre, y en el de los australianos, los meses de menor actividad fueron febrero, marzo y noviembre.



Tiempo promedio mensual de uso de aplicaciones de juegos de escritorio

Media de minutos diarios



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2025 Med	2024 Med	2023 Med
Global	58	56	56	56	59	66	75	71	60	58	55	57	**61**	71	58
EE. UU.	61	59	60	58	63	73	**80**	73	62	60	59	58	**64**	74	59
Brasil	72	56	62	58	60	66	78	68	64	60	61	69	**65**	72	63
R. U.	56	58	54	59	61	62	71	**80**	61	59	53	57	**61**	71	57
Francia	47	48	44	50	48	49	61	63	48	53	46	48	**50**	63	55
España	41	**39**	43	44	41	46	56	59	50	42	42	48	**46**	57	49
Australia	70	54	55	65	61	66	79	70	68	64	56	63	**64**	73	60

LOS JUEGOS DE ESCRITORIO MÁS BLOQUEADOS EN 2025

2025 fue el primer año que Roblox encabezó la clasificación de los juegos más bloqueados tanto en plataformas móviles como de escritorio en todos los países, lo que demuestra que la plataforma constituye una preocupación constante para los padres de todo el mundo, independientemente de si los menores juegan a la versión móvil o a la de escritorio. En el *ranking* mundial, **el segundo juego más bloqueado en este formato fue Minecraft**, seguido de otros títulos que también han logrado conquistar a los más pequeños: Fortnite y Valorant.

Dado que los menores aficionados a los juegos de escritorio dedicaron 2 horas y 17 minutos al día a jugar a Roblox, y 1 hora y 52 minutos a Fortnite, no es sorprendente que los padres quisieran bloquear estos títulos y reducir el tiempo que sus hijos pasan delante de la pantalla a nivel general. Sin embargo, este tipo de juegos van asociados a otros factores de riesgo que pueden influir en la decisión de las familias de bloquear o utilizar herramientas de control parental, incluida la presencia de chats integrados.

Aplicaciones de juegos de escritorio más bloqueadas (% de padres)

Global

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite
4. Valorant	4. Valorant
5. EA Sports FC 24	5. Rocket League
6. Rocket League	6. War Thunder

Estados Unidos

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite
4. EA Sports FC 24	4. Valorant
5. Valorant	5. Rocket League
6. Rocket League	6. War Thunder

Brasil

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite
4. Valorant	4. Valorant
5. EA Sports FC 24	5. Counter Strike 2
6. Rocket League	6. EA Sports FC 24

Reino Unido

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite
4. EA Sports FC 24	4. Valorant
5. Rocket League	5. War Thunder
6. Valorant	6. Rocket League

Francia

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Fortnite	2. Fortnite
3. Minecraft	3. Minecraft
4. Valorant	4. Valorant
5. EA Sports FC 24	5. Rocket League
6. Rocket League	6. League of Legends

España

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Fortnite	2. Fortnite
3. Minecraft	3. Minecraft
4. Valorant	4. Valorant
5. Rocket League	5. Rocket League
6. EA Sports FC 24	6. EA Sports FC 24

Australia

2025	2024
1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite
4. Valorant	4. Valorant
5. Geometry Dash	5. Geometry Dash
6. EA Sports FC 24	6. Rocket League

Guía para familias | Qué son los chats integrados y qué riesgos conllevan



Con Yasmin London
Especialista en Seguridad Digital de Qoria

En el caso concreto de los más pequeños, jugar es tanto una forma de compartir tiempo con sus amigos como de disfrutar de los propios juegos. Títulos como Roblox, Minecraft y Fortnite se basan en la idea de establecer relaciones y crear una comunidad, y sus mundos virtuales se han convertido en auténticos centros de reunión social

Cómo funcionan los chats integrados en los juegos

- **Chat de texto**: se trata de chats grupales integrados en los juegos o mensajes directos dirigidos a usuarios concretos. En Roblox, cada experiencia (o juego) incluye una pequeña ventana de chat en la que los jugadores del mismo servidor pueden hablar entre sí En los mundos multijugador o servidores de Minecraft, los jugadores pueden enviar mensajes a todos los miembros del servidor o únicamente a usuarios específicos.
- **Chat de voz:** permite hablar en voz alta con otros jugadores durante la partida, normalmente utilizando auriculares. En Fortnite, el chat de voz es el principal medio de comunicación de los jugadores. En Roblox, esta función está disponible únicamente para los usuarios verificados mayores de 13 años.
- ***Apps* independientes:** muchos jugadores utilizan las funciones de chat integradas, pero otros prefieren usar aplicaciones o herramientas independientes, como **Discord** o **Xbox Party Chat**, para comunicarse. Por ejemplo, dado que Minecraft no ofrece ningún chat de voz, muchos jugadores usan Discord en su lugar para hablar.

Los riesgos de los chats integrados

- **Contacto con desconocidos:** es posible que los niños entren en contacto con personas a las que no conocen, incluidos adultos que fingen ser jugadores más jóvenes.
- **Lenguaje ofensivo**: incluso con un sistema de moderación, los jóvenes pueden estar expuestos a palabrotas, discursos de odio o referencias sexuales en los chats que los filtros no detectan.
- **Acoso y odio**: los chats de los juegos pueden ser el caldo de cultivo para las burlas, la marginación y las provocaciones que van demasiado lejos. Estos comportamientos son más difíciles de supervisar en los chats de voz, ya que no queda ningún registro escrito de lo que se ha dicho.
- **La posibilidad de revelar información personal:** durante una partida reñida o una charla informal, los niños pueden compartir sin querer algún dato personal, como su nombre real, su colegio o su ubicación.

Chats integrados: cómo proteger a tu hijo

- **Desactiva o limita la función de chat:** Considera la posibilidad de usar los modos restringido o Solo amigos, que te permiten limitar la comunicación mediante mensajes únicamente a los amigos que has aprobado. .
- **Acompáñale mientras juega o supervisa sus partidas:** Jugar juntos, e incluso simplemente ver cómo juega tu hijo, te ayudará a entender mejor el juego y a detectar las posibles señales de alarma.
- **Enséñale las reglas básicas para proteger su seguridad en el chat**: Establece como condiciones innegociables para que tu hijo pueda usar los juegos que no podrá compartir información personal ni quedar con las personas a las que ha conocido en Internet.
- **Explícale cómo bloquear y denunciar a otros usuarios**: No siempre podrás estar a su lado para protegerle de los chats problemáticos. Asegúrate de que sabe qué debe hacer si un usuario empieza a acosarle o se comporta de forma inapropiada.
- **Supervisa las aplicaciones externas**: Los niños más mayores suelen usar aplicaciones de comunicación en lugar de los chats integrados en los juegos. Es recomendable que supervises también este tipo de plataformas.

DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Educación

Qué nos dicen los datos

Las aplicaciones educativas tuvieron una presencia pequeña pero constante en la vida de los niños y las niñas fuera del entorno escolar. Si observamos las aplicaciones que más utilizaron a lo largo de 2025 en sus propios dispositivos, resulta evidente que este tipo de plataformas forma parte del modo en que los más pequeños exploran el mundo digital, si bien no de una manera preeminente. **Nuestros hijos dedicaron a sus herramientas favoritas —como Duolingo y Photomath— solo unos minutos cada día, mientras que las aplicaciones educativas gamificadas como Minecraft: Education acumularon mucho más tiempo de juego.**

Como era de esperar, la mayoría de los niños pasó más tiempo realizando actividades relacionadas con el colegio en dispositivos escolares especialmente reservados para ello, como los Chromebooks. La utilización de estos dispositivos fue evolucionando a lo largo de 2025, dado que numerosos países de todo el mundo decidieron adoptar un enfoque más restrictivo respecto al papel que debe jugar la tecnología dentro del aula. En España, l**as pantallas pasaron a un segundo plano** en los colegios de la Comunidad de Madrid a partir del inicio del curso 2025-2026 tras la publicación de un decreto que prohibía las tabletas y los portátiles en clase. En la actualidad, los centros educativos tienden a enfocar el uso de este tipo de dispositivos en el ámbito escolar de una forma más intencional y selectiva con el objetivo de ayudar a los estudiantes a aprovechar al máximo el potencial del mundo digital.



LAS APLICACIONES EDUCATIVAS MÁS POPULARES ENTRE LOS NIÑOS EN 2025

Un año más, las herramientas de aprendizaje de idiomas continuaron siendo las reinas indiscutibles de esta categoría, con Duolingo ocupando el primer puesto a nivel global como la aplicación educativa más popular entre los niños en 2025. **El aprendizaje gamificado ocupó dos de los puestos más destacados en las clasificaciones de plataformas de educación:** Duolingo, gracias a sus rachas, su sistema de insignias y el famoso búho verde, y Minecraft: Education, a través de sus experiencias inmersivas diseñadas para animar a los más pequeños a resolver problemas, practicar el razonamiento y desarrollar competencias digitales.

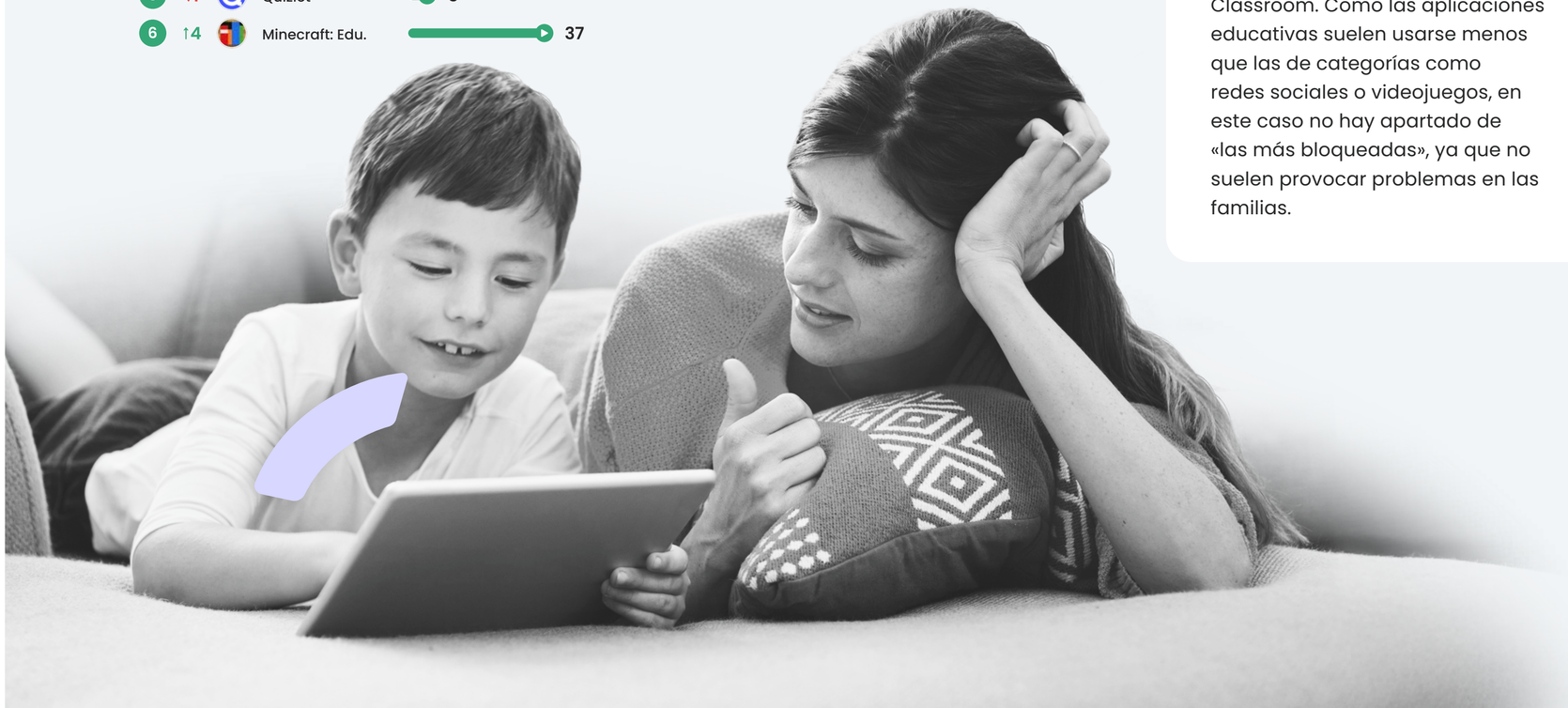
Entre las aplicaciones más importantes de esta categoría **cabe destacar también aquellas enfocadas a refrescar y repasar toda clase de temas**, como Kahoot! y Quizlet, y una nueva entrada en los rankings que este año volvió totalmente renovada. Hablamos de Gauth, el asistente de IA para hacer los deberes anteriormente denominado Gauthmath, que se ha expandido para abarcar más materias y ha terminado reinventándose como compañero de estudios en la era de la IA.

Aplicaciones educativas más populares en 2025* 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

Global

Posición y cambio desde 2024			Media de minutos diarios
1	=	Duolingo	7
2	=	Photomath	5
3	NEW!	Gauth	11
4	↓1	Kahoot!	8
5	↓1	Quizlet	5
6	↑4	Minecraft: Edu.	37



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 educativas más populares en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Estados Unidos

Posición y cambio de posición			Media de minutos diarios
1	=	Duolingo	7
2	NEW!	Gauth	12
3	↓1	Photomath	6
4	=	Quizlet	4
5	↓1	Kahoot	9
6	=	Khan Academy	18

Francia

Posición y cambio de posición			Media de minutos diarios
1	=	Duolingo	7
2	=	Kahoot!	9
3	↑3	Quizlet	5
4	↑1	Knowunity	3
5	↓1	Photomath	5
6	↓3	Brainly	4

Brasil

Posición y cambio de posición			Media de minutos diarios
1	=	Duolingo	7
2	=	Kahoot!	9
3	NEW!	Gauth	9
4	↓2	Photomath	5
5	↑5	Minecraft: Edu.	19
6	↓1	Quizlet	4

España

Posición y cambio de posición			Media de minutos diarios
1	=	Duolingo	6
2	=	Photomath	5
3	↑1	Knowunity	3
4	↓1	Kahoot!	9
5	↑5	Minecraft Edu.	44
6	NEW!	Gauth	7

Reino Unido

Posición y cambio de posición			Media de minutos diarios
1	=	**Duolingo**	7
2	NEW!	**Gauth**	10
5	↑2	**Quizlet**	6
4	=	**Kahoot!**	7
3	↓2	**Photomath**	6
6	NEW!	**Simply Draw**	13

Australia

Posición y cambio de posición			Media de minutos diarios
1	=	Duolingo	7
2	=	Minecraft Edu.	37
3	↑1	Kahoot!	7
4	NEW!	Simply Draw	18
5	↑1	Simply Piano	9
6	↑3	Reading Eggs	3

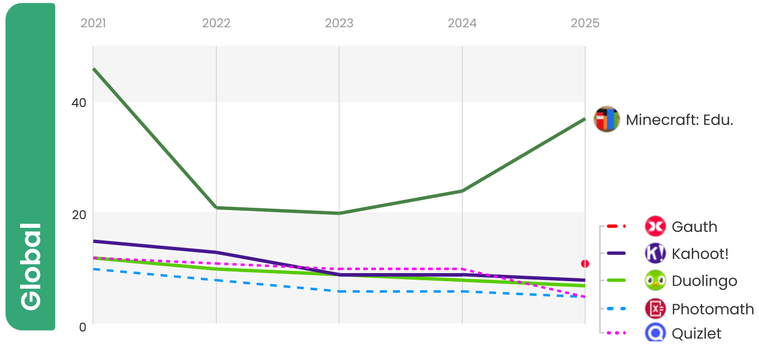
*Clasificación del 1 al 6, de la más a la menos popular, según el porcentaje total de menores que usaron la aplicación al menos 5 minutos a lo largo del año

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A SUS APLICACIONES EDUCATIVAS FAVORITAS EN 2025?

Año tras año, el tiempo que los niños emplean las aplicaciones educativas en sus propios teléfonos, tabletas y ordenadores ha continuado disminuyendo tras tocar techo durante la pandemia de 2020 y los meses posteriores, durante los cuales las familias recurrieron con más frecuencia a plataformas de repaso de contenidos y otras herramientas de educación digital para ayudar a los más pequeños a estudiar en casa. **El tiempo que dedican a la aplicación educativa número 1, Duolingo, ha ido reduciéndose gradualmente a lo largo de los años**: ha pasado del récord diario de 12 minutos que utilizaban de media esta herramienta en 2021 a los 7 minutos que lo hicieron en 2025, lo que significa que nuestros hijos la emplearon 5 minutos menos para aprender.

En contra de esta tendencia, y por razones más obvias, está Minecraft: Education. Gracias a su planteamiento, que prioriza el juego, y a sus entornos inmersivos, que favorecen un aprendizaje más interactivo, los niños han empezado a dedicar cada vez más tiempo a esta plataforma tras la breve caída que experimentó en 2022. En 2025 **acumularon una media de 37 minutos diarios de juego en las aplicaciones que conforman la oferta educativa de Minecraft.**

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones educativas más populares, de 2021 a 2025



	2021	2022	2023	2024	2025
1. Duolingo	12	10	9	8	7
2. Photomath	10	8	6	6	5
3. Gauth	-	-	-	-	11
4. Kahoot!	15	13	9	9	8
5. Quizlet	12	11	10	10	5
6. Minecraft: Edu.	46	21	20	24	37

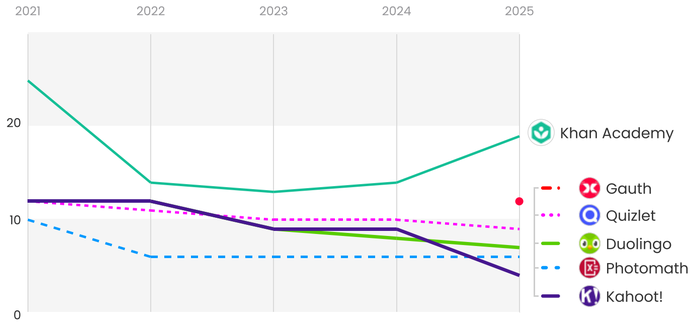


Los niños brasileños contradijeron la tendencia global de jugar cada vez más a **Minecraft: Education** y mantuvieron la media de minutos de juego por debajo de los 20 minutos diarios por segundo año consecutivo.

Los menores británicos son los que más tiempo pasaron dibujando, experimentando y dando rienda suelta a su talento artístico en **Simply Draw** (13 min/día), mientras que los estadounidenses lideraron el consumo de vídeos educativos en **Khan Academy** (19 min/día).

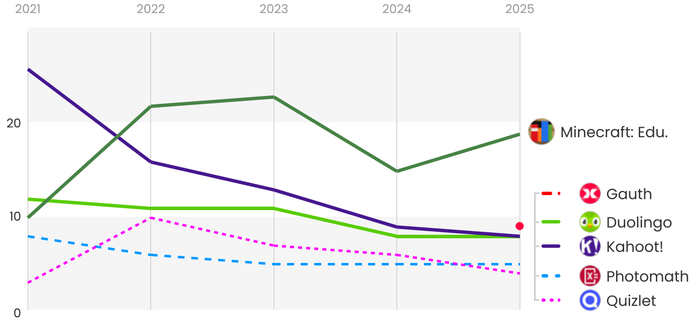
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones educativas más populares, de 2021 a 2025

Estados Unidos



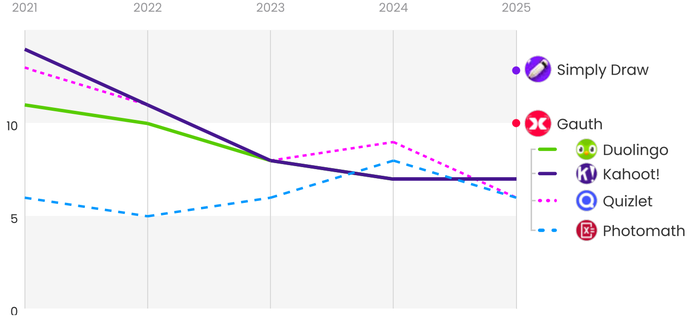
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Duolingo	12	12	9	8	7
2.	Gauth	-	-	-	-	12
3.	Photomath	10	6	6	6	6
4.	Quizlet	12	11	10	10	9
5.	Kahoot!	12	12	9	9	4
6.	Khan Academy	25	14	13	14	19

Brasil



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Duolingo	12	11	11	8	8
2.	Kahoot!	26	16	13	9	8
3.	Gauth	-	-	-	-	9
4.	Photomath	8	6	5	5	5
5.	Minecraft: Edu.	10	22	23	15	19
6.	Quizlet	3	10	7	6	4

Reino Unido

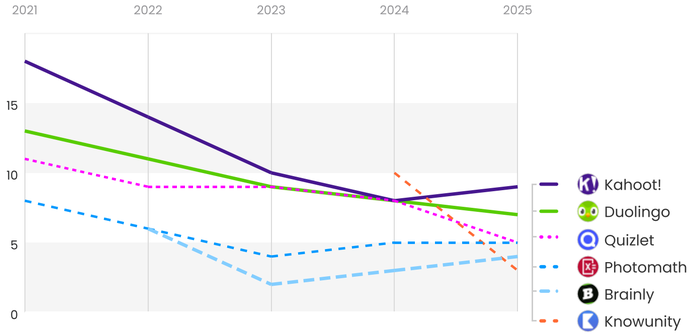


		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Duolingo	11	10	8	7	7
2.	Gauth	-	-	-	-	10
3.	Quizlet	13	11	8	9	6
4.	Kahoot!	14	11	8	7	7
5.	Photomath	6	5	6	8	6
6.	Simply Draw	-	-	-	-	13

Australia y España son los otros 2 únicos países de nuestro estudio en los que **Minecraft: Education** figura en el ranking de las 6 aplicaciones más empleadas por los niños, y en ambos casos se perfila como su herramienta de aprendizaje preferida. Los menores australianos dedicaron una media de 37 min/día a este juego educativo; en cambio, en el caso de los españoles, s**u uso superó ampliamente el del resto de herramientas didácticas** que aparecen en nuestro informe y alcanzó una media de 44 minutos de juego diarios.

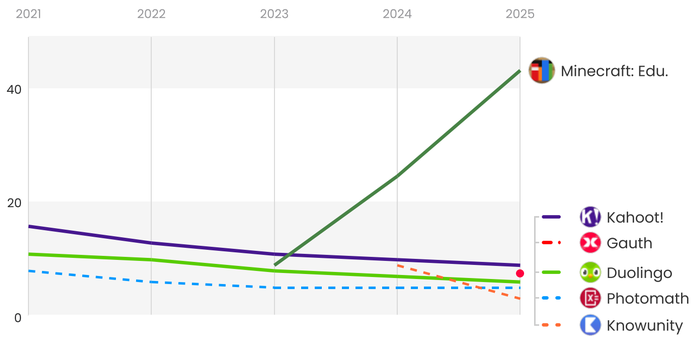
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones educativas más populares, de 2021 a 2025

Francia



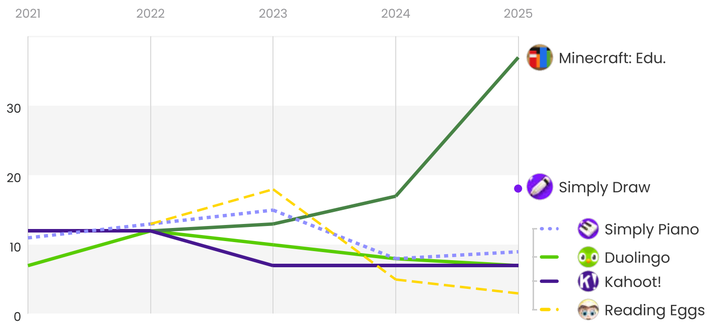
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Duolingo	13	11	9	8	**7**
2.	Kahoot!	18	14	10	8	**9**
3.	Quizlet	11	9	9	8	**5**
4.	Knowunity	-	-	-	10	**3**
5.	Photomath	8	6	4	5	**5**
6.	Brainly	-	6	2	3	**4**

España



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Duolingo	11	10	8	7	**6**
2.	Photomath	8	6	5	5	**5**
3.	Knowunity	-	-	-	9	**3**
4.	Kahoot!	16	13	11	10	**9**
5.	Minecraft: Edu.	-	-	9	25	**44**
6.	Gauth	-	-	-	-	**7**

Australia

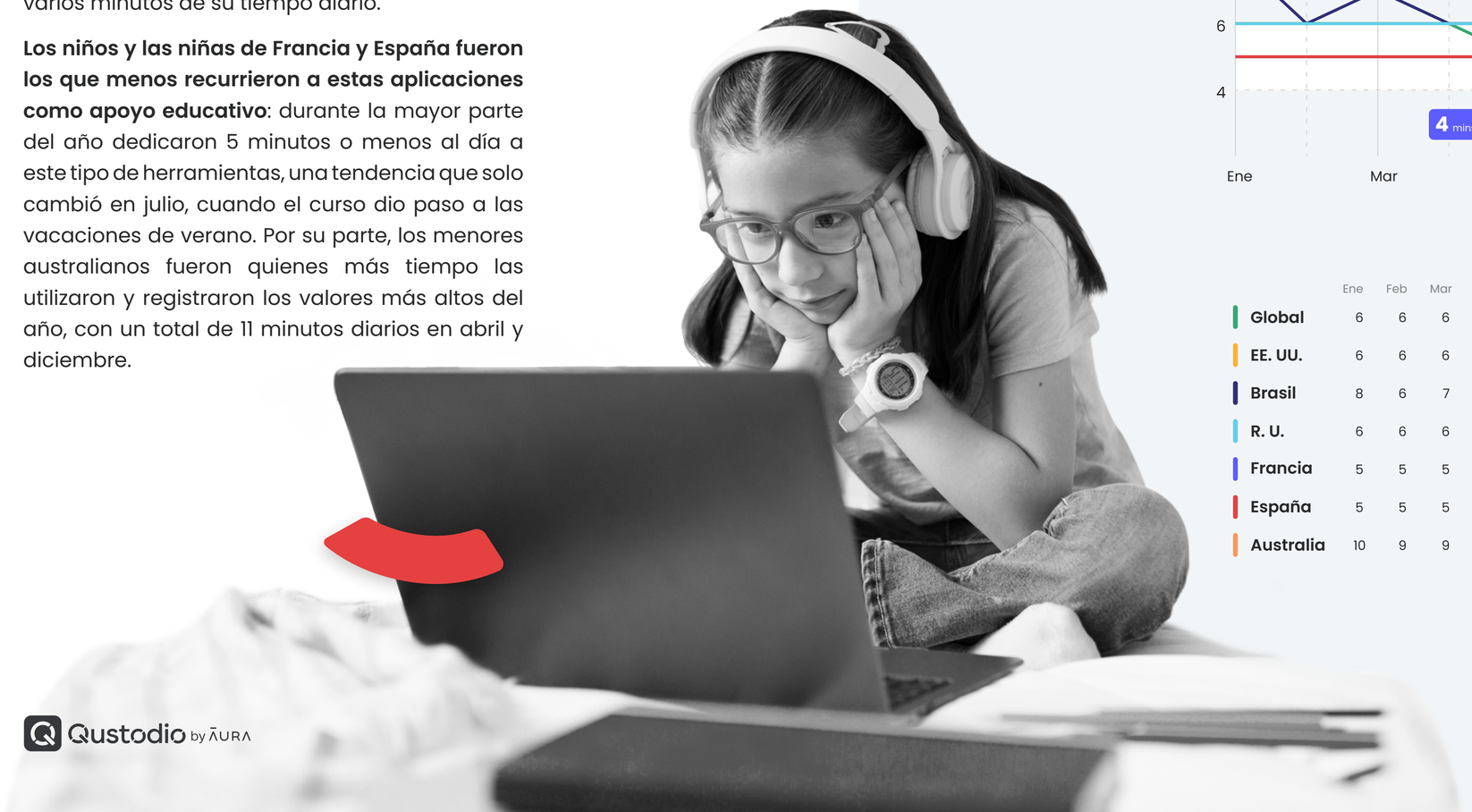


		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Duolingo	7	12	10	8	**7**
2.	Minecraft: Edu.	-	12	13	17	**37**
3.	Kahoot!	12	12	7	7	**7**
4.	Simply Draw	-	-	-	-	**18**
5.	Simply Piano	11	13	15	8	**9**
6.	Reading Eggs	-	13	18	5	**3**

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A LAS APLICACIONES EDUCATIVAS EN 2025?

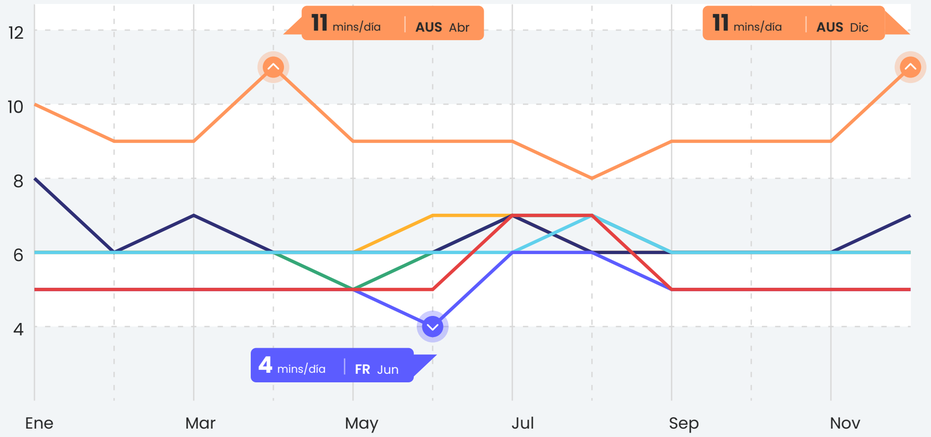
El tiempo que pasaron los más pequeños en las aplicaciones educativas tendió a no variar demasiado a lo largo del año. La presencia de herramientas diseñadas para el aprendizaje fue una constante, y aunque no fueron las auténticas protagonistas de la vida digital de nuestros hijos, su uso se mantuvo estable y continuó ocupando varios minutos de su tiempo diario.

Los niños y las niñas de Francia y España fueron los que menos recurrieron a estas aplicaciones como apoyo educativo: durante la mayor parte del año dedicaron 5 minutos o menos al día a este tipo de herramientas, una tendencia que solo cambió en julio, cuando el curso dio paso a las vacaciones de verano. Por su parte, los menores australianos fueron quienes más tiempo las utilizaron y registraron los valores más altos del año, con un total de 11 minutos diarios en abril y diciembre.



Tiempo promedio mensual de uso de aplicaciones educativas

Media de minutos diarios



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2025 Med	2024 Med	2023 Med
Global	6	6	6	6	5	6	7	7	6	6	6	6	**6**	6	6
EE. UU.	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6	6	6	**6**	6	6
Brasil	8	6	7	6	6	6	7	6	6	6	6	7	**6**	7	7
R. U.	6	6	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	**6**	6	6
Francia	5	5	5	5	5	4	6	6	5	5	5	5	**5**	6	7
España	5	5	5	5	5	5	7	7	5	5	5	5	**5**	5	6
Australia	10	9	9	11	9	9	9	8	9	9	9	11	**9**	7	9

Guía para familias | la IA como herramienta de aprendizaje, no como sustituto



Con Teodora Pavkovic

Directora del Área de Bienestar y Asesoramiento Familiar de Qustodio

Las herramientas de IA han pasado a formar parte de nuestra vida cotidiana, y todos nos estamos adaptando a ellas sobre la marcha. Usada correctamente, esta tecnología puede ofrecer a los más pequeños diferentes formas de obtener información o ayudarles a organizar sus ideas, pero cuando se emplea de forma irresponsable, puede acabar sustituyendo el esfuerzo, la creatividad y el pensamiento crítico, y provocar que les cueste más aprender por sí mismos.

Ventajas y desventajas de usar la IA para hacer los deberes

- **Proporciona explicaciones alternativas** o ejemplos.
- **Ofrece ideas** o indicaciones que ayudan a los niños a organizar sus pensamientos.
- **Les ayuda a planificar** los deberes o les da recomendaciones sobre cómo estructurarlos.
- Les anima a **buscar información sobre temas nuevos** o a profundizar en su comprensión.
- Les permite **personalizar el proceso de aprendizaje.**

- Estas herramientas **provocan que los más pequeños prescindan de las actividades de razonamiento** y resolución de problemas que necesitan llevar a cabo para aprender.
- **En ocasiones, las respuestas de los bots son inexactas** o sesgadas.
- **El trabajo de los niños puede no reflejar sus habilidades reales** ni su voz individual.
- El uso excesivo de la IA puede **mermar la confianza de los menores a la hora de hacer sus tareas** de forma autónoma.
- Los niños **no recuerdan** ni retienen la misma cantidad de información.
- Existe el riesgo de que terminen desarrollando algún tipo de dependencia de esta tecnología, **no solo a nivel académico, sino también emocional.**

Consejos rápidos para promover un uso más saludable de la IA

- [ ] **Establece expectativas:** habla con tu hijo sobre lo que esta tecnología puede hacer y lo que no.
- [ ] **Comprobad la exactitud de sus respuestas**: examinad las respuestas que le da la IA y discutidlas juntos.
- [ ] **Acordad una serie de límites**: por ejemplo, podéis establecer como condición que únicamente use la IA como inspiración, no para redactar toda la respuesta.
- [ ] **Pon el foco en el esfuerzo en lugar de en la perfección**: cuando tu hijo elabore sus propias respuestas, felicítale por el trabajo en sí, no por su respuesta final.



- [ ] **Abordad el uso de la IA como compañía**: incluso los bots de uso general, como ChatGPT, pueden empezar a parecernos familiares y amistosos pasado un tiempo. Anima a tu hijo a considerar la IA como una creación tecnológica, no como un ser humano.

¿Qué señales pueden indicar que tu hijo abusa del uso de la IA?

- Recurre directamente a la ayuda de estas herramientas en lugar de intentar hacer las cosas por sí mismo.
- Le cuesta explicar con sus propias palabras qué deberes le han asignado.
- Ha entregado algún trabajo que no se corresponde con su estilo o su nivel de habilidad habitual.
- Se frustra si la IA le plantea demasiadas preguntas complementarias.
- Muestra menos confianza en sus habilidades y en sus propias respuestas cuando tiene que hacer los deberes solo.

Comunicación

Qué nos dicen los datos

A medida que evolucionan los chats online, la mensajería en vídeo y las conversaciones grupales, los más pequeños parecen tener cada vez menos necesidad de recurrir a aplicaciones de comunicación independientes. Cuando niños y niñas pueden abrir Instagram o TikTok para enviar vídeos por mensaje directo, chatear con sus amigos o reunir a todo un grupo en la misma plataforma al tiempo que interactúan con las últimas tendencias y creadores, **¿qué sentido tiene que utilicen varias aplicaciones de mensajería?** Las plataformas de comunicación y las redes sociales caminan por una fina línea híbrida: WhatsApp nos permite seguir a comunidades, marcas y creadores, pero Instagram también ofrece la posibilidad de interactuar fácilmente a través de chats de grupo, notas de voz y mensajes; de ahí que los menores se sientan atraídos por aquellas herramientas que mejor son capaces de mantener su atención.

Es posible que este sea el motivo por el que el tiempo que los niños invierten en sus aplicaciones favoritas de mensajería, chat de vídeo y chat grupal cayó en 2025. **WhatsApp y Snapchat —indudablemente las reinas de la comunicación— se alzaron un año más en los *rankings* como las 2 plataformas de comunicación más importantes a nivel global**. A pesar de su dominio, el tiempo que los más pequeños usaron las herramientas de mensajería se redujo a lo largo de 2025.

Aplicaciones de comunicación más populares en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Global

Posición y cambio desde 2024			Media de minutos diarios
1	=	WhatsApp	17
2	=	Snapchat	59
3	=	Discord	28
4	↑1	Microsoft Teams	9
5	↑1	Skype	4
6	↓2	Zoom	49

*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



LAS APLICACIONES DE COMUNICACIÓN MÁS POPULARES ENTRE LOS NIÑOS EN 2025

Las aplicaciones de comunicación más populares entre los menores —WhatsApp y Snapchat— se mantuvieron a la cabeza tanto en la clasificación mundial como en la de todos los países, sin cambios con respecto a 2024. **WhatsApp fue la aplicación de comunicación preferida por la mayoría de los niños y las niñas de todo el mundo** y se coronó con el número 1 en Brasil, Reino Unido, Francia y España. Para la mayoría de los niños y las niñas de todo el mundo, WhatsApp es la aplicación de comunicación de referencia y ocupa el número 1 en Brasil, Reino Unido, Francia, España y Australia. En Estados Unidos, sin embargo, la aplicación que se sitúa en primera posición es Snapchat. Dado que Snapchat se incluyó en 2025 en la lista de redes sociales restringidas para menores de 16 años en Australia, solo el tiempo dirá si las aplicaciones favoritas de los menores de ese país cambian con el tiempo.

Las aplicaciones de vídeo como Zoom y Microsoft Teams, que una vez fueron una parte fundamental del horario semanal de los más pequeños durante las cuarentenas y los periodos de estudio en línea, perdieron peso pero continuaron formando parte de la vida familiar, ya que **Teams, Zoom y Google Duo se situaron entre las 6 aplicaciones de comunicación más usadas por los menores a nivel global**. Aunque Skype siguió apareciendo en el top 6 de la mayoría de los países, fue retirada a mediados de 2025.

Aplicaciones de comunicación más populares en 2025* vs. tiempo promedio de uso diario

Estados Unidos

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = Snapchat		65
2 = Discord		33
3 = WhatsApp		12
6 ↑3 Google Duo		22
4 ↓1 Zoom		46
5 ↓1 Skype		4

Francia

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = WhatsApp		12
2 = Snapchat		68
3 ↑1 Discord		24
5 ↑3 Google Duo		8
4 ↑1 Messenger		7
6 NEW! Xooloo		11

Brasil

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = WhatsApp		25
2 = Snapchat		16
3 = Discord		25
5 ↑1 Google Duo		11
4 ↓1 Microsoft Teams		8
6 = Telegram		10

España

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = WhatsApp		22
2 = Snapchat		23
3 = Discord		19
4 = Microsoft Teams		8
5 ↑1 Telegram		8
6 ↓1 Skype		5

Reino Unido

Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 = WhatsApp		14
2 = Snapchat		73
3 = Microsoft Teams		8
4 = Discord		28
5 = Skype		4
6 ↓1 Zoom		51

Australia

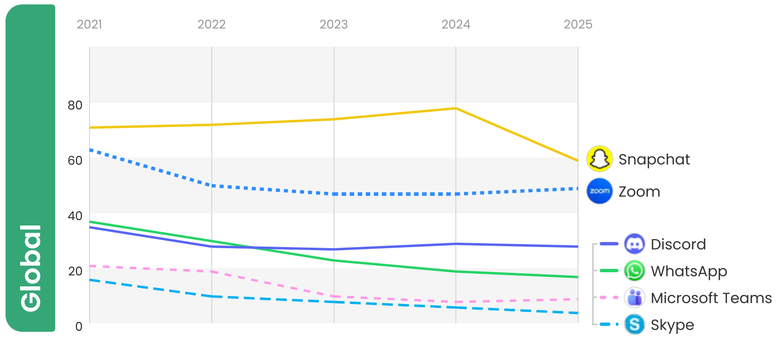
Posición y cambio de posición		Media de minutos diarios
1 ↑1 WhatsApp		8
2 ↓1 Snapchat		63
3 = Discord		24
4 = Skype		4
5 = Messenger Kids		7
6 = Microsoft Teams		9

*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

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A SUS APLICACIONES DE COMUNICACIÓN FAVORITAS EN 2025?

Pese a la popularidad de Snapchat y WhatsApp, el uso de las plataformas se redujo durante el año. En el caso de WhatsApp, esta tendencia no es nueva; **el tiempo que los niños dedican a este servicio lleva disminuyendo desde 2021**, y ha pasado de los 37 minutos diarios que registró ese año a los 17 de 2025. En cambio, el uso de Snapchat por parte de los más pequeños había ido incrementándose poco a poco a lo largo de los años hasta 2025, lo que podría deberse al hecho de que los padres son cada vez más conscientes de los riesgos asociados a esta aplicación—es decir, que el número de familias que optaron por limitar su uso o bloquearla aumentara a lo largo del año— o a la capacidad de atracción de otras plataformas «sociales», cuyo uso volvió a incrementarse de nuevo en 2025

Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de comunicación más populares, de 2021 a 2025



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	WhatsApp	37	30	23	19	**17**
2.	Snapchat	71	72	74	78	**59**
3.	Discord	35	28	27	29	**28**
4.	Microsoft Teams	21	19	10	8	**9**
5.	Skype	16	10	8	6	**4**
6.	Zoom	63	50	47	47	**49**



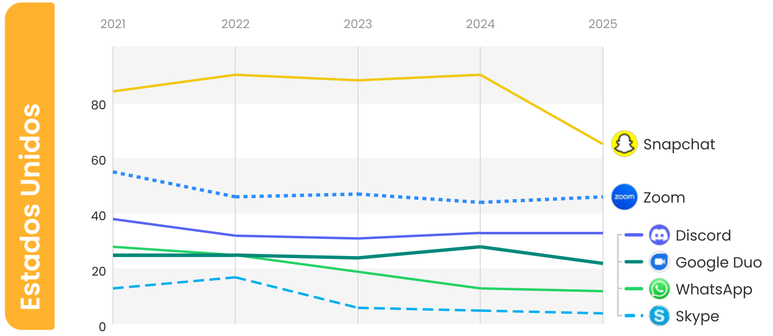
A diferencia de otros países que figuran en nuestro informe, los niños estadounidenses no mostraron preferencia por WhatsApp en detrimento de Snapchat, y así lo reflejan los datos. En Estados Unidos**, los más pequeños invirtieron únicamente una media de 12 minutos al día en la primera, frente a los 65 minutos diarios que dedicaron a la segunda**. Los servidores de Discord también demostraron su superioridad en cuanto a capacidad de reclamo: los niños estadounidenses pasaron una media de 33 minutos diarios chateando en esta plataforma.

Al otro lado del espectro, **los niños de Brasil —donde WhatsApp goza de una amplia aceptación— son los que menos tiempo dedicaron a Snapchat de todos los países de nuestro informe** —tan solo 16 minutos al día—. Sin embargo, a pesar de su preferencia por WhatsApp, el tiempo que los niños brasileños invirtieron en la aplicación es consistente con la tendencia descendente que mencionábamos anteriormente: en 2025 la utilizaron 25 minutos diarios frente a los 54 de 2021.

Aunque más niños británicos accedieron a esta plataforma a lo largo del año, la aplicación que realmente concentró su atención fue Snapchat, donde acumularon hasta 73 minutos diarios en 2025. No obstante, **pasaron menos tiempo chateando mediante *snaps* que en 2024**, ya que le dedicaron un 25% menos de tiempo en términos anuales.

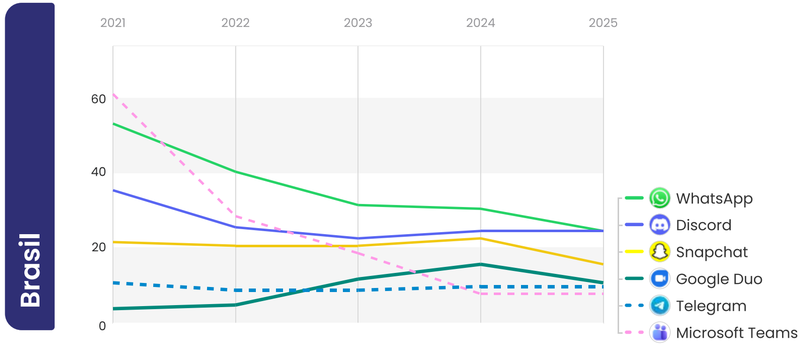
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de comunicación más populares, de 2021 a 2025

Estados Unidos



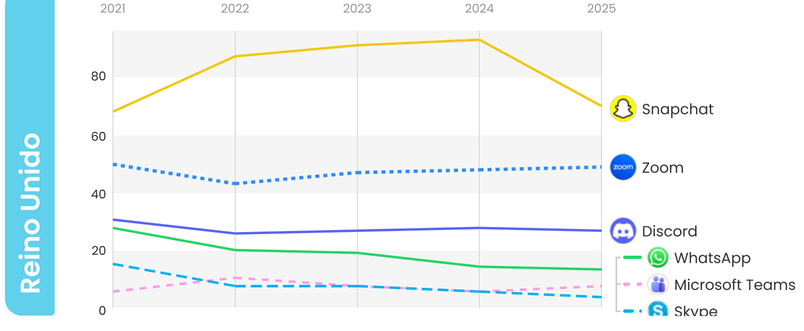
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	Snapchat	84	90	88	90	**65**
2.	Discord	38	32	31	33	**33**
3.	WhatsApp	28	25	19	13	**12**
4.	Google Duo	25	25	24	28	**22**
5.	Zoom	55	46	47	44	**46**
6.	Skype	13	17	6	5	**4**

Brasil



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	WhatsApp	54	41	32	31	**25**
2.	Snapchat	22	21	21	23	**16**
3.	Discord	36	26	23	25	**25**
4.	Google Duo	4	5	12	16	**11**
5.	Microsoft Teams	62	29	19	8	**8**
6.	Telegram	11	9	9	10	**10**

Reino Unido



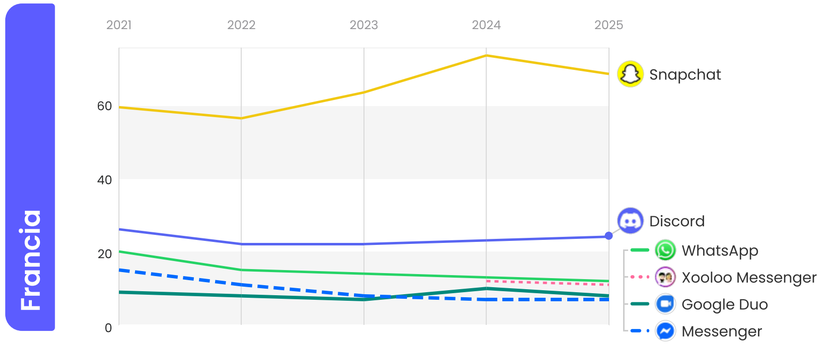
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	WhatsApp	29	21	20	15	**14**
2.	Snapchat	71	91	95	97	**73**
3.	Microsoft Teams	6	11	8	6	**8**
4.	Discord	32	27	28	29	**28**
5.	Skype	16	8	8	6	**4**
6.	Zoom	52	45	49	50	**51**

Los menores franceses y australianos fueron los únicos que manifestaron su predilección por una plataforma de comunicación específicamente diseñada para los más pequeños en su *ranking* de las 6 aplicaciones más populares, aunque ninguna de estas herramientas consiguió mantener el interés de los niños y las niñas al mismo nivel que otras aplicaciones de comunicación a lo largo del año. En Francia, los más pequeños invirtieron una media de 11 minutos al día en Xooloo Messenger Kids, mientras que en Australia pasaron tan solo un promedio de 7 minutos diarios en Messenger Kids de Meta. **Sin embargo, los menores de ambos países dedicaron más de una hora diaria a Snapchat:** 68 minutos al día en Francia, y 63 de media en Australia.

En general, los menores españoles no invirtieron tanto tiempo en las herramientas de comunicación en 2025 —incluida Snapchat— y, en su lugar, optaron por dedicar su tiempo a aplicaciones sociales como Instagram.

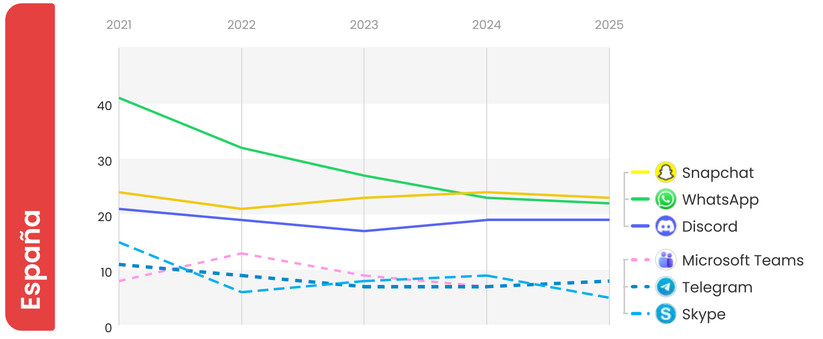
Tiempo de uso de las 6 aplicaciones de comunicación más populares, de 2021 a 2025

Francia



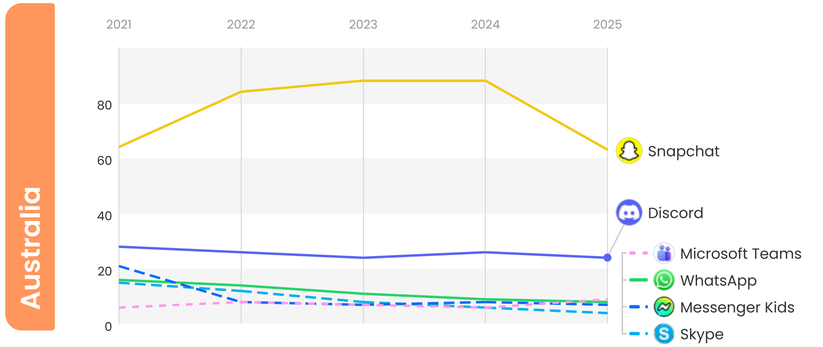
		2021	2022	2023	2024	2025
1.	WhatsApp	20	15	14	13	**12**
2.	Snapchat	59	56	63	73	**68**
3.	Discord	26	22	22	23	**24**
4.	Google Duo	9	8	7	10	**8**
5.	Messenger	15	11	8	7	**7**
6.	Xooloo Messenger	-	-	-	12	**11**

España



		2021	2022	2023	2024	2025
1.	WhatsApp	41	32	27	23	**22**
2.	Snapchat	24	21	23	24	**23**
3.	Discord	21	19	17	19	**19**
4.	Microsoft Teams	8	13	9	7	**8**
5.	Telegram	11	9	7	7	**8**
6.	Skype	15	6	8	9	**5**

Australia

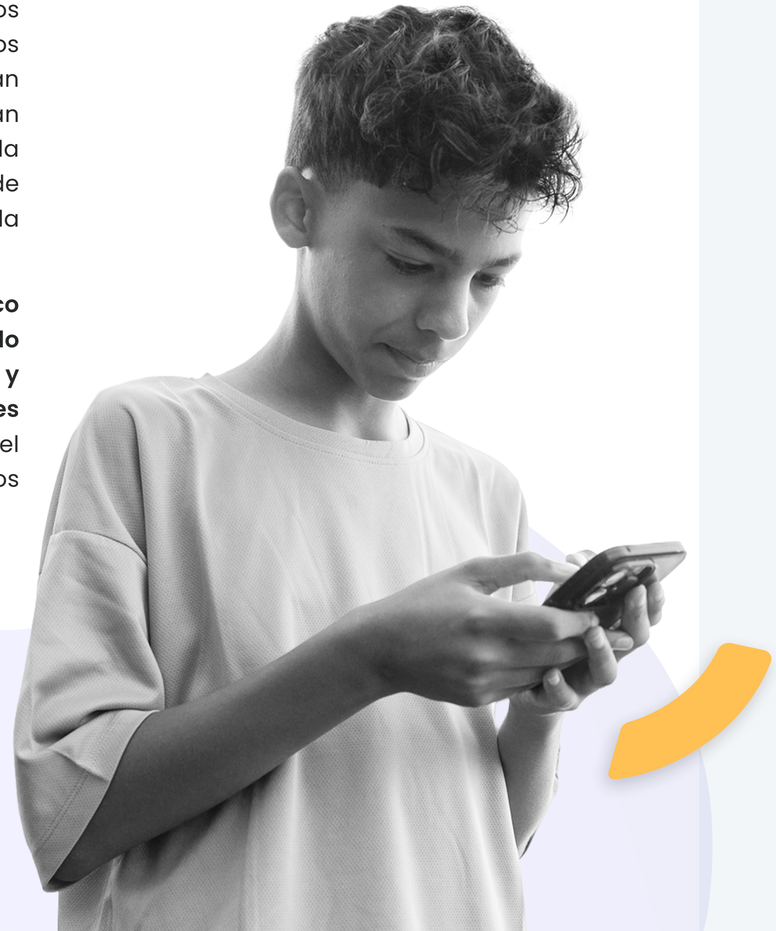


		2021	2022	2023	2024	2025
1.	WhatsApp	16	14	11	9	**8**
2.	Snapchat	64	84	88	88	**63**
3.	Discord	28	26	24	26	**24**
4.	Skype	15	12	8	6	**4**
5.	Messenger Kids	21	8	7	8	**7**
6.	Microsoft Teams	6	8	7	6	**9**

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS NIÑOS A LAS APLICACIONES DE COMUNICACIÓN A LO LARGO DE 2025?

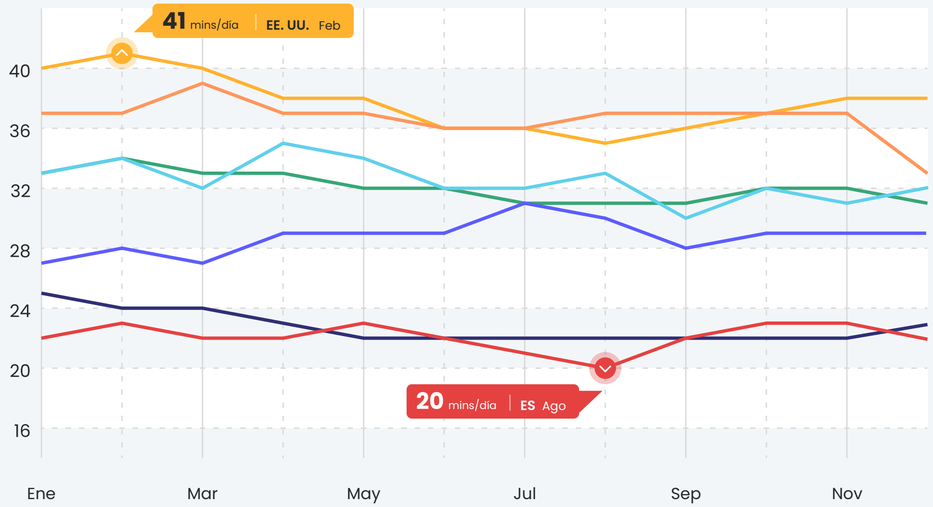
Las plataformas de comunicación son un componente esencial en la vida cotidiana de los más pequeños: les permiten enviar mensajes a sus amigos y familiares y organizar su vida social al tiempo que se mantienen en contacto con sus compañeros de clase y preparan sus actividades extraescolares. Debido a ello, el tiempo que pasan comunicándose con los demás tiende a no variar demasiado en términos anuales. Los picos y las caídas que caracterizan a otras categorías, como los juegos, no resultan tan evidentes, aunque el ligero aumento en la media de uso de estas herramientas coincide con el inicio de las vacaciones de verano en la mayoría de las regiones.

En general, **los niños pasaron en promedio poco más de media hora (32 minutos) enviando mensajes, realizando llamadas de vídeo y poniéndose al día con sus amigos y familiares a lo largo del año**, lo que supone una caída del 5% con respecto a 2024. Los niños de Estados Unidos destacaron como los más conversadores: allí, Snapchat fue asimismo la aplicación de comunicación más utilizada, lo que demuestra el atractivo que pueden llegar a ejercer las aplicaciones de comunicación que incluyen funciones sociales.



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	2025 Med	2024 Med	2023 Med
Global	33	34	33	33	32	32	31	31	31	32	32	31	**32**	37	39
EE. UU.	40	41	40	38	38	36	36	35	36	37	38	38	**38**	44	45
Brasil	25	24	24	23	22	22	22	22	22	22	22	23	**22**	28	27
R. U.	33	34	32	35	34	32	32	33	30	32	31	32	**32**	39	42
Francia	27	28	27	29	29	29	31	30	28	29	29	29	**29**	30	29
España	22	23	22	22	23	22	21	20	22	23	23	22	**22**	23	21
Australia	37	37	39	37	37	36	36	37	37	37	37	33	**37**	43	47

LAS APLICACIONES DE COMUNICACIÓN MÁS BLOQUEADAS EN 2025

A pesar del hecho de que WhatsApp se erigió como la aplicación más popular entre los menores a nivel global, **los padres decidieron bloquear mayoritariamente Snapchat**, que se corona como la plataforma más bloqueada tanto del ranking mundial como de las clasificaciones de los diferentes países incluidos en nuestro informe. Skype fue retirada a mitad de 2025, pero aun así consiguió hacerse un hueco en la lista de las aplicaciones más bloqueadas por los padres una última vez.

Este *ranking* demuestra también cómo WhatsApp se ha convertido en una aplicación de mensajería básica para los más pequeños; en la mayoría de los casos, las aplicaciones que optan por bloquear los padres suelen corresponderse con la lista de las más utilizadas por los niños, pero no fue el caso de WhatsApp en 2025. A nivel global, y en Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Australia y Brasil, **Discord fue la segunda plataforma más bloqueada por las familias,** probablemente debido a su componente social, que permite a los menores comunicarse con desconocidos a través de los servidores privados.

Aplicaciones de comunicación más bloqueadas (% de padres)

Global

2025	2024
1. Snapchat	1. Snapchat
2. Discord	2. Discord
3. WhatsApp	3. WhatsApp
4. Skype	4. Skype
5. Google Duo	5. Google Duo
6. Telegram	6. Messenger

Estados Unidos

2025	2024
1. Snapchat	1. Snapchat
2. Discord	2. Discord
3. Skype	3. Skype
4. Google Duo	4. Google Duo
5. WhatsApp	5. WhatsApp
6. GroupMe	6. Messenger

Brasil

2025	2024
1. Snapchat	1. WhatsApp
2. Discord	2. Snapchat
3. WhatsApp	3. Discord
4. Telegram	4. Telegram
5. Skype	5. Skype
6. Google Duo	6. Google Duo

Reino Unido

2025	2024
1. Snapchat	1. Snapchat
2. Discord	2. Discord
3. WhatsApp	3. WhatsApp
4. Skype	4. Skype
5. Google Duo	5. Messenger
6. Messenger	6. Google Duo

Francia

2025	2024
1. Snapchat	1. Snapchat
2. Discord	2. Discord
3. WhatsApp	3. WhatsApp
4. Google Duo	4. Google Duo
5. Telegram	5. Telegram
6. Skype	6. Skype

España

2025	2024
1. Snapchat	1. Snapchat
2. WhatsApp	2. WhatsApp
3. Discord	3. Discord
4. Telegram	4. Telegram
5. Skype	5. Skype
6. Google Duo	6. Google Duo

Australia

2025	2024
1. Snapchat	1. Snapchat
2. Discord	2. Discord
3. Skype	3. Skype
4. WhatsApp	4. WhatsApp
5. Messenger Kids	5. Messenger Kids
6. Messenger	6. Google Duo

Guía para familias | Cómo funcionan los mensajes temporales



Con Gloria R. Ben
psicóloga y neuropsicóloga

Los mensajes temporales son **mensajes de chat, fotos o vídeos que se eliminan automáticamente pasado un periodo de tiempo determinado o una vez que el destinatario los ha visto**. Sin embargo, el hecho de que se desvanezcan de la pantalla no significa que este tipo de mensajes y fotos desaparezcan en la vida real. Cualquiera puede realizar una captura de pantalla de la aplicación, grabar la pantalla o guardar el contenido con otro dispositivo —o sencillamente recordar lo que ha visto— y compartirlo al instante.

Los riesgos de los mensajes temporales para los menores

- Compartir fotos o **información personal**.
- **Decir cosas que no dirían normalmente** en persona.
- Más facilidad de **abordar temas o asuntos potencialmente peligrosos** porque consideran que «no dejan rastro»
- **Conductas ofensivas o abusivas**, dado que los acosadores creen que nadie podrá relacionarlos con los mensajes.
- **Hablar con desconocidos** a través de los chats.

En qué plataformas están expuestos los niños a los mensajes temporales

- **Snapchat**: los mensajes y los «Snaps» se desvanecen después de verlos.
- **WhatsApp**: la aplicación incluye la posibilidad de enviar mensajes que se eliminan automáticamente y fotos que solo se pueden visualizar una vez
- **Instagram**: dispone de funciones como las historias, las notas y el modo temporal (aunque las cuentas para adolescentes pueden estar sujetas a restricciones).
- **Otras *apps***: algunas aplicaciones como Telegram incluyen chats secretos o mensajes que se eliminan automáticamente



Qué pueden hacer las familias

- **Algunas aplicaciones permiten desactivar el envío de mensajes temporales,** pero otras no. Siéntate con tu hijo a revisar la lista de las plataformas que usa para asegurarte de cuáles incluyen esta función.
- **Revisad juntos las opciones de privacidad de cada herramienta** y configurad sus perfiles como privados o utilizad las opciones de seguridad para familias: por ejemplo, en el caso de Instagram, las cuentas para adolescentes permiten desactivar el modo temporal.
- **Acordad unos límites y expectativas claros.** Enséñale a tu hijo en qué situaciones es inapropiado usar este tipo de mensajes y por qué pueden suponer un riesgo.
- **Utiliza las herramientas de supervisión con transparencia** y en el marco de una comunicación abierta. Por ejemplo, estas aplicaciones son capaces de detectar si tu hijo ha recibido un mensaje desagradable para que puedas comprobar si este ha afectado a su bienestar.

How to talk to your child

«¿Has visto alguna opción para enviar mensajes temporales en alguna de tus aplicaciones? ¿Cómo funcionan estos mensajes?».

«¿Crees que los mensajes temporales son más seguros? ¿Por qué?».

«¿Qué aspectos crees que tiende a olvidar la gente cuando usan los mensajes temporales?».

«¿Conoces algún uso perjudicial que pueda tener esta clase de mensajes?».

«¿Cómo puedes decidir si es apropiado enviar un mensaje o mantener una determinada conversación en este tipo de chats, aun sabiendo que el contenido va a desaparecer?»

Reflexión final

Para los niños, las familias, los tutores y los educadores que intentan afrontar juntos los desafíos del mundo digital, «la información es poder». Sin embargo, si queremos mejorar nuestra comprensión en este ámbito y avanzar de forma efectiva en la protección de los más pequeños, no deberíamos perder de vista que esa expresión omite un aspecto esencial: **además de la información en sí, es imprescindible estar presentes en su vida digital para poder ejercer dicho poder.**

Tanto padres como educadores, activistas, organismos reguladores, desarrolladores, investigadores y grandes tecnológicas juegan un papel fundamental a la hora de garantizar la seguridad de los niños y las niñas y acompañarles en la medida de sus posibilidades. **La tecnología nos ofrece una gran cantidad de ventajas y oportunidades, pero su potencial es mayor cuando su uso es responsable**, seguro y acorde tanto a la edad de los menores como a su grado de desarrollo, en vez de excesivo y prematuro.

Todos queremos proteger a nuestros hijos. La respuesta emocional e instintiva ante el peligro —sacar los dispositivos de la ecuación, retrasar la exposición a Internet hasta la edad adulta y evitar que puedan acceder a buena parte del mundo virtual— puede parecer lógica, pero la tecnología, y los jóvenes que viven inmersos día y noche en ella, tienden a ir un paso por delante.

Aún queda mucho trabajo que hacer. Es posible que muchas familias y niños se sientan desorientados en el mundo digital, pero **con la colaboración y el apoyo de la sociedad en su conjunto, podemos ayudar a los más pequeños a desarrollar las habilidades digitales que necesitarán a lo largo de toda su vida** y trabajar para cerrar las brechas en las que suelen caer con tanta frecuencia.

Desde el punto de vista de los padres, el factor que realmente marca la diferencia es empezar a adecuar el uso que hacen sus hijos de los dispositivos en función de su edad de manera temprana, además de brindarles un apoyo continuo en este sentido. Adoptar medidas prácticas para garantizar la seguridad de los menores, así como acompañarles de forma efectiva a través de una comunicación honesta y conseguir la colaboración de toda la sociedad —desde las familias y los centros educativos a las grandes tecnológicas y los responsables políticos—, es la mejor forma de ofrecerles el espacio que necesitan para crecer y al mismo tiempo protegerles mientras se adentran en el mundo de la tecnología.

Es cierto que aún queda mucho trabajo por delante, pero seguimos avanzando, aprendiendo juntos y adaptándonos constantemente a los cambios. Si estamos ahí para los más pequeños cuando lo necesitan, nos implicamos en su vida digital, reforzamos los lazos familiares y aprovechamos al máximo cada momento que compartimos con ellos, nos resultará más fácil encontrar el camino para seguir adelante de la única forma que podemos hacerlo: unidos.



REFERENCIAS

"Connected and Protected: Insights from FOSI's 2025 Online Safety Survey", *Family Online Safety Institute*, 28 de mayo de 2025.

"Catalonia imposes total cell phone ban in schools." *Catalan News*, 13 de junio de 2025.

"Social media age restrictions." *eSafety Commissioner Australia*, 4 de noviembre de 2025.

Shrivastava, R. "Teachers Fear ChatGPT Will Make Cheating Easier Than Ever." *Forbes*, 12 de diciembre de 2022.

"Talk, Trust, and Trade-Offs: How and Why Teens Use AI Companions." *Common Sense Media*, 2025.

De Freitas, J., Uğuralp, Z. O., & Uğuralp, A. K. Emotional manipulation by AI companions Harvard Business School Working Paper No. 26-005; agosto, 2025, revisado en octubre 2025.

Cobb, K. "YouTube Shorts Now Averages 200 Billion Daily Views." *The Wrap*, 18 de junio de 2025.

Lam, L. YouTube to be included in Australia's teen social media ban. *BBC News*, 30 de julio de 2025.

"Instagram Teen Accounts Will Be Guided by PG-13 Ratings." *Meta Newsroom*, 14 de octubre de 2025.

"Teen Accounts, Broken Promises: How Instagram is Failing to Protect Minors." *Fairplay*, septiembre, 2025.

Frew, P. and Petrino, G. "50% of American Parents Think a TikTok Ban Would Make Kids Safer Online." *security.org*, 4 de febrero de 2025

Alexander, R. "Mobile Game Statistics 2025." *Co-op Board Games*, 17 de octubre de 2025.

Novak Jones, D. "Child sexual exploitation lawsuits against Roblox centralized in San Francisco." *Reuters*, 12 de diciembre de 2025.

Badcock, J. "Madrid bans laptops and tablets in classrooms." *The Telegraph*, 20 de marzo de 2025.

Jones, A. II, and Gellert, A. "Here are the states banning cellphones in schools and what it means for students." *ABC News*, 15 de septiembre de 2025.

Bryant, M. Sweden introduces nationwide mobile phone ban in schools. *The Guardian*, 16 de septiembre 2025.

"Which platforms are age-restricted?" *eSafety Commissioner Australia*, 20 de noviembre de 2025.

Anexo

VÍDEO ONLINE 84
Tiempo de uso 87
Más bloqueadas 94

SOCIAL MEDIA 97
Tiempo de uso 100
Más bloqueadas 107

JUEGOS MÓVILES 110
Tiempo de uso 113
Más bloqueadas 120

JUEGOS DE ESCRITORIO 123
Tiempo de uso 126
Más bloqueadas 133

EDUCACIÓN 136
Tiempo de uso 139

COMUNICACIÓN 146
Tiempo de uso 149
Más bloqueadas 156

Vídeo online

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

Global

2020

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	64
2. Netflix	38
3. Twitch	27
4. Disney+	46
5. Hulu	36

2021

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	56
2. Netflix	45
3. Disney+	47
4. Twitch	20
5. Hulu	38

2022

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	67
2. Netflix	48
3. Disney+	40
4. Amazon Prime	34
5. Twitch	19

2023

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	70
2. Netflix	46
3. Disney+	31
4. Amazon Prime	27
5. Twitch	22

2024

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	71
2. Netflix	42
3. Disney+	33
4. Amazon Prime	33
5. YouTube Kids	97

2025

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	69
2. Netflix	37
3. Disney+	33
4. Amazon Prime	29
5. YouTube Kids	82

Estados Unidos

2020

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	71
2. Netflix	37
3. Disney+	48
4. Twitch	24
5. Hulu	36

2021

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	61
2. Netflix	49
3. Disney+	48
4. Twitch	20
5. Hulu	38

2022

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	77
2. Netflix	52
3. Disney+	42
4. Amazon Prime	35
5. Hulu	24

2023

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	84
2. Netflix	49
3. Disney+	30
4. Amazon Prime	26
5. Hulu	30

2024

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	86
2. Netflix	46
3. Disney+	34
4. Amazon Prime	34
5. Hulu	37

2025

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	86
2. Netflix	40
3. Disney+	34
4. Amazon Prime	31
5. Hulu	40

Brasil

2020

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	66
2. Netflix	45
3. Twitch	26
4. Amazon Prime	33
5. YouTube Kids	72

2021

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	59
2. Netflix	40
3. Disney+	33
4. Twitch	19
5. Amazon Prime	32

2022

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	63
2. Netflix	41
3. Disney+	39
4. Twitch	22
5. Amazon Prime	26

2023

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	65
2. Netflix	40
3. Disney+	26
4. Amazon Prime	25
5. YouTube Kids	80

2024

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	63
2. Netflix	36
3. Disney+	29
4. Amazon Prime	27
5. YouTube Kids	77

2025

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	60
2. Netflix	32
3. Amazon Prime	23
4. Disney+	27
5. YouTube Kids	67

Vídeo online

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

Reino Unido

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	59
2.	Netflix	35
3.	Twitch	28
4.	Disney+	44
5.	YouTube Kids	63

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	53
2.	Netflix	41
3.	Disney+	46
4.	Twitch	16
5.	BBC iPlayer	41

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	64
2.	Netflix	46
3.	Disney+	42
4.	Amazon Prime	25
5.	Twitch	16

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	66
2.	Netflix	44
3.	Disney+	35
4.	Amazon Prime	24
5.	BBC iPlayer	35

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	67
2.	Netflix	40
3.	Disney+	32
4.	BBC iPlayer	35
5.	Amazon Prime	30

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	67
2.	Netflix	36
3.	Disney+	32
4.	Amazon Prime	26
5.	BBC iPlayer	35

Francia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	47
2.	Netflix	43
3.	Twitch	26
4.	Disney+	40
5.	YouTube Kids	46

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	42
2.	Netflix	45
3.	Twitch	19
4.	Disney+	42
5.	Amazon Prime	37

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	48
2.	Netflix	43
3.	Twitch	17
4.	Disney+	34
5.	Amazon Prime	30

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	50
2.	Netflix	41
3.	Twitch	20
4.	Disney+	25
5.	Amazon Prime	24

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	50
2.	Netflix	36
3.	Twitch	21
4.	Amazon Prime	30
5.	Disney+	28

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	YouTube	49
2.	Netflix	32
3.	Twitch	19
4.	Amazon Prime	27
5.	Disney+	29

Vídeo online

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

España

2020

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	54
2. Netflix	41
3. Twitch	35
4. Disney+	48
5. Amazon Prime	59

2021

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	41
2. Netflix	41
3. Twitch	20
4. Disney+	41
5. Amazon Prime	47

2022

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	44
2. Netflix	41
3. Amazon Prime	40
4. Twitch	18
5. Disney+	39

2023

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	44
2. Netflix	38
3. Amazon Prime	33
4. Twitch	22
5. Disney+	34

2024

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	44
2. Netflix	34
3. Amazon Prime	34
4. Twitch	22
5. Disney+	30

2025

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	43
2. Netflix	29
3. Amazon Prime	32
4. Disney+	32
5. Twitch	22

Australia

2020

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	63
2. Netflix	33
3. Disney+	54
4. Twitch	15
5. YouTube Kids	77

2021

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	50
2. Netflix	43
3. Disney+	37
4. Twitch	22
5. YouTube Kids	78

2022

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	63
2. Netflix	48
3. Disney+	36
4. Amazon Prime	36
5. Twitch	16

2023

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	67
2. Netflix	46
3. Disney+	32
4. YouTube Kids	106
5. Amazon Prime	23

2024

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	68
2. Netflix	46
3. Disney+	33
4. YouTube Kids	105
5. Amazon Prime	34

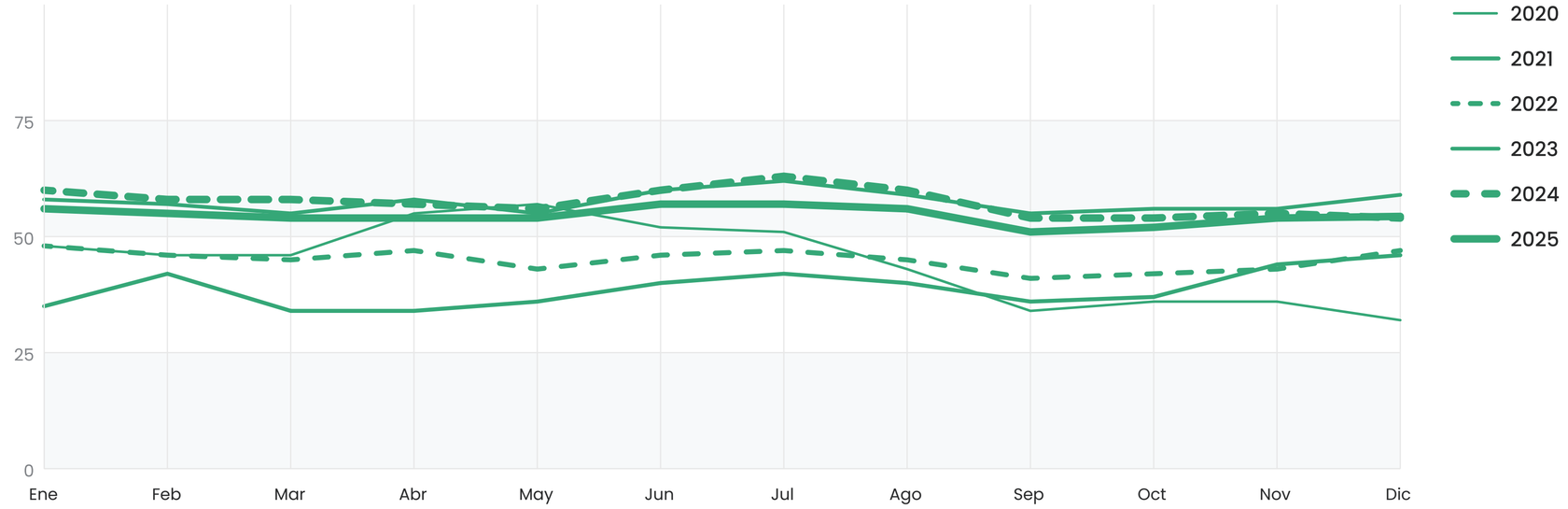
2025

App	Tiempo de uso (mins)
1. YouTube	69
2. Netflix	40
3. Disney+	32
4. YouTube Kids	91
5. Amazon Prime	27

Vídeo online Tiempo de uso (mins/día)

Global

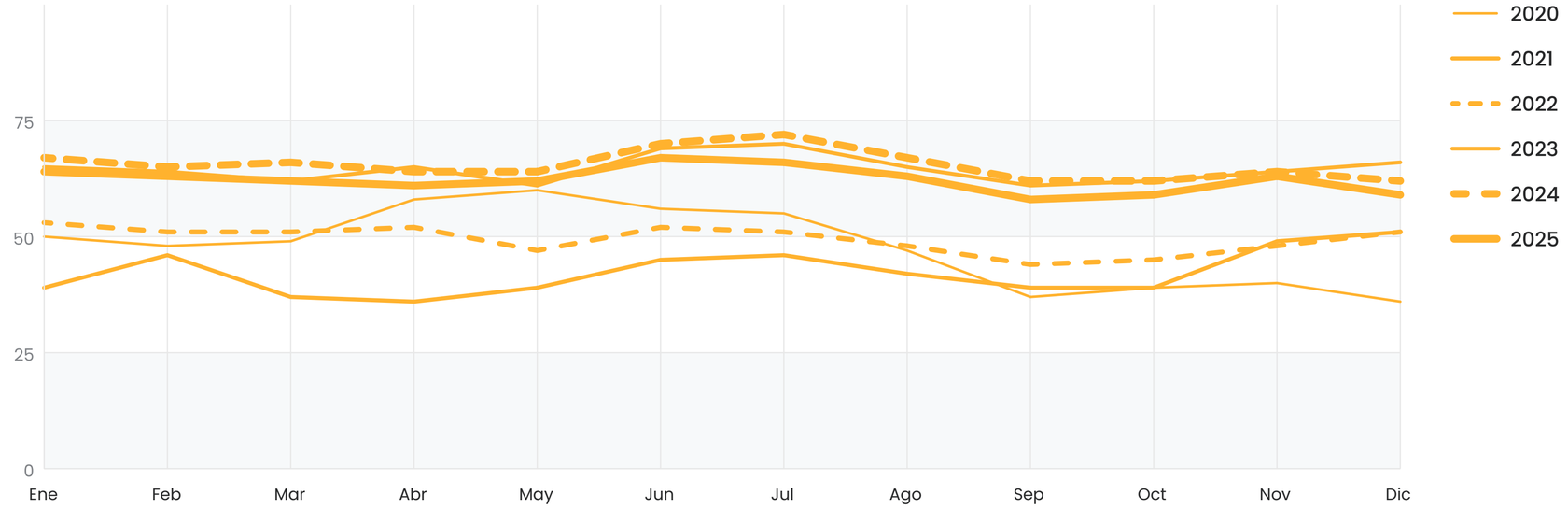
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	56	55	54	54	54	57	57	56	51	52	54	55	**54**
2024	60	58	58	57	56	60	63	60	54	54	55	54	**58**
2023	58	57	55	58	55	60	62	59	55	56	56	59	**57**
2022	48	46	45	47	43	46	47	45	41	42	43	47	**45**
2021	35	42	34	34	36	40	42	40	36	37	44	46	**38**
2020	48	46	46	55	57	52	51	43	34	36	36	32	**45**



Vídeo online Tiempo de uso (mins/día)

Estados Unidos

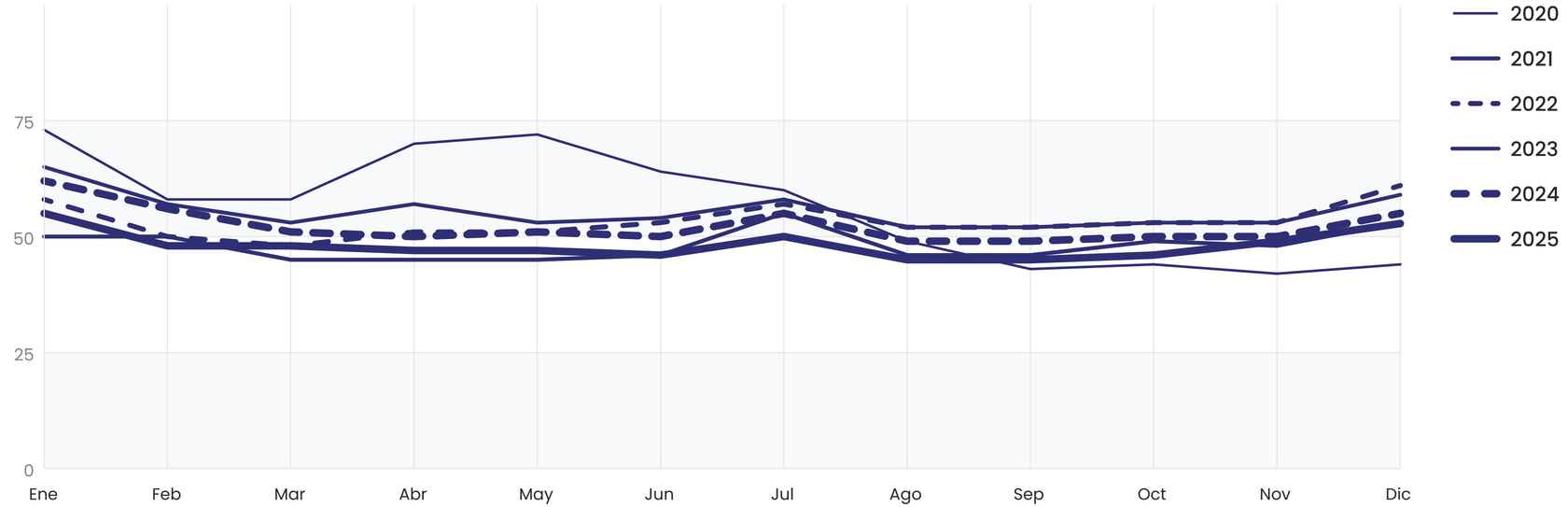
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	64	63	62	61	62	67	66	63	58	59	63	59	**62**
2024	67	65	66	64	64	70	72	67	62	62	64	62	**66**
2023	65	64	62	65	61	69	70	65	61	62	64	66	**64**
2022	53	51	51	52	47	52	51	48	44	45	48	51	**49**
2021	39	46	37	36	39	45	46	42	39	39	49	51	**42**
2020	50	48	49	58	60	56	55	47	37	39	40	36	**48**



Vídeo online Tiempo de uso (mins/día)

Brasil

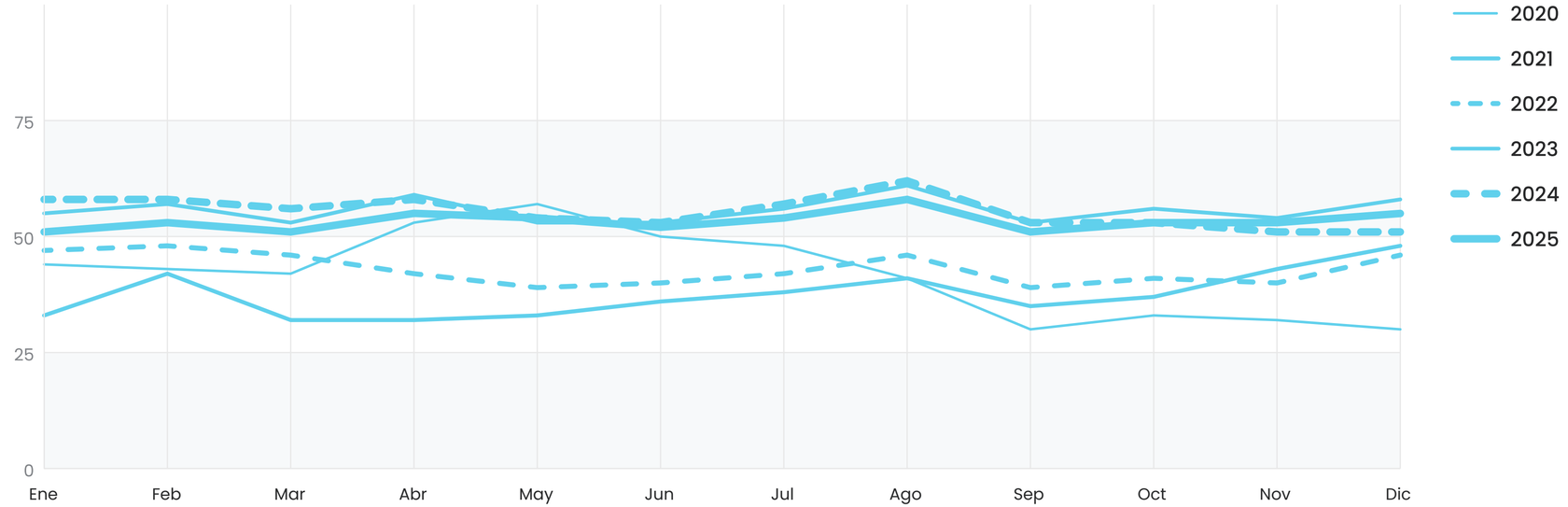
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	55	48	48	47	47	46	50	45	45	46	49	53	**48**
2024	62	56	51	50	51	50	55	49	49	50	50	55	**52**
2023	65	57	53	57	53	54	58	52	52	53	53	59	**55**
2022	58	50	48	51	51	53	57	52	52	53	53	61	**53**
2021	50	50	45	45	45	46	55	46	46	49	48	53	**48**
2020	73	58	58	70	72	64	60	49	43	44	42	44	**56**



Vídeo online Tiempo de uso (mins/día)

Reino Unido

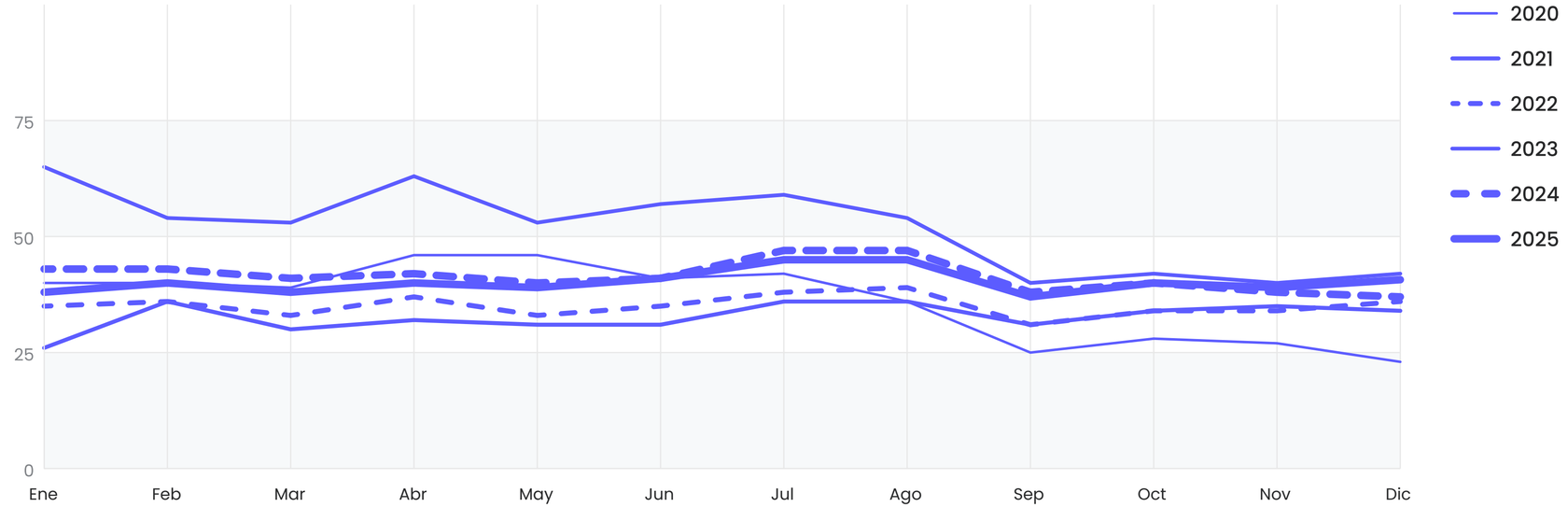
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	51	53	51	55	54	52	54	58	51	53	53	55	**53**
2024	58	58	56	58	54	53	57	62	53	53	51	51	**56**
2023	55	57	53	59	53	53	56	61	53	56	54	58	**56**
2022	47	48	46	42	39	40	42	46	39	41	40	46	**43**
2021	33	42	32	32	33	36	38	41	35	37	43	48	**37**
2020	44	43	42	53	57	50	48	41	30	33	32	30	**42**



Vídeo online Tiempo de uso (mins/día)

Francia

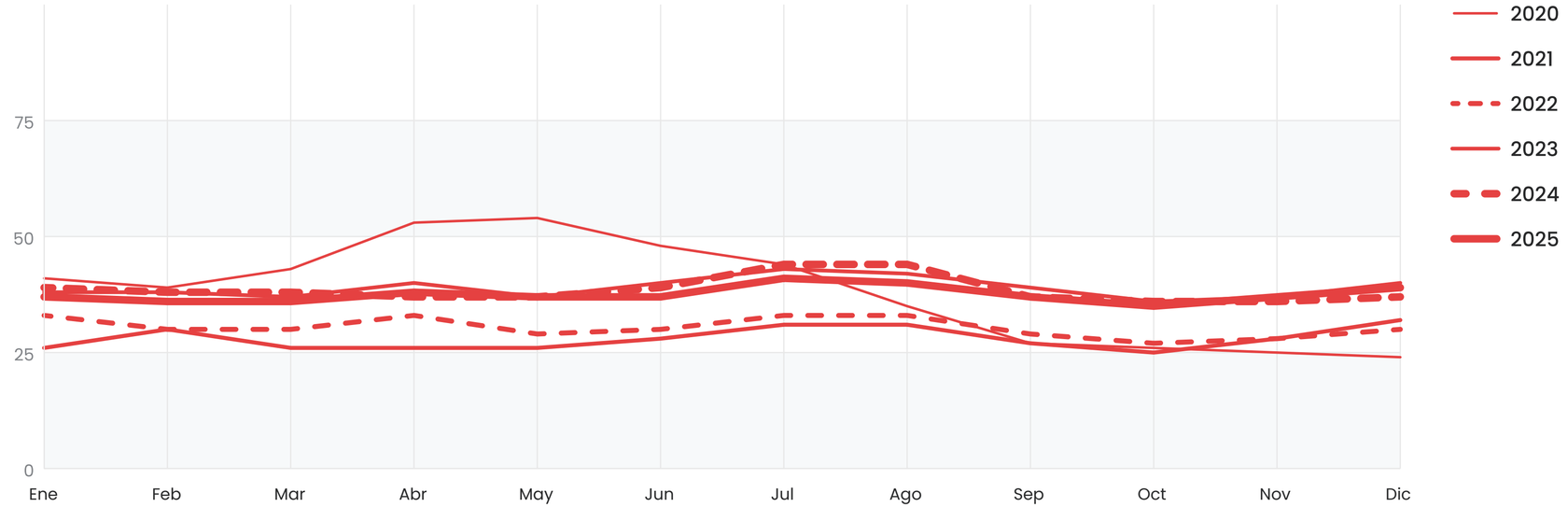
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	38	40	38	40	39	41	45	45	37	40	39	41	**40**
2024	43	43	41	42	40	41	47	47	38	40	38	37	**42**
2023	65	54	53	63	53	57	59	54	40	42	40	42	**43**
2022	35	36	33	37	33	35	38	39	31	34	34	36	**35**
2021	26	36	30	32	31	31	36	36	31	34	35	34	**33**
2020	40	40	39	46	46	41	42	36	25	28	27	23	**36**



Vídeo online Tiempo de uso (mins/día)

España

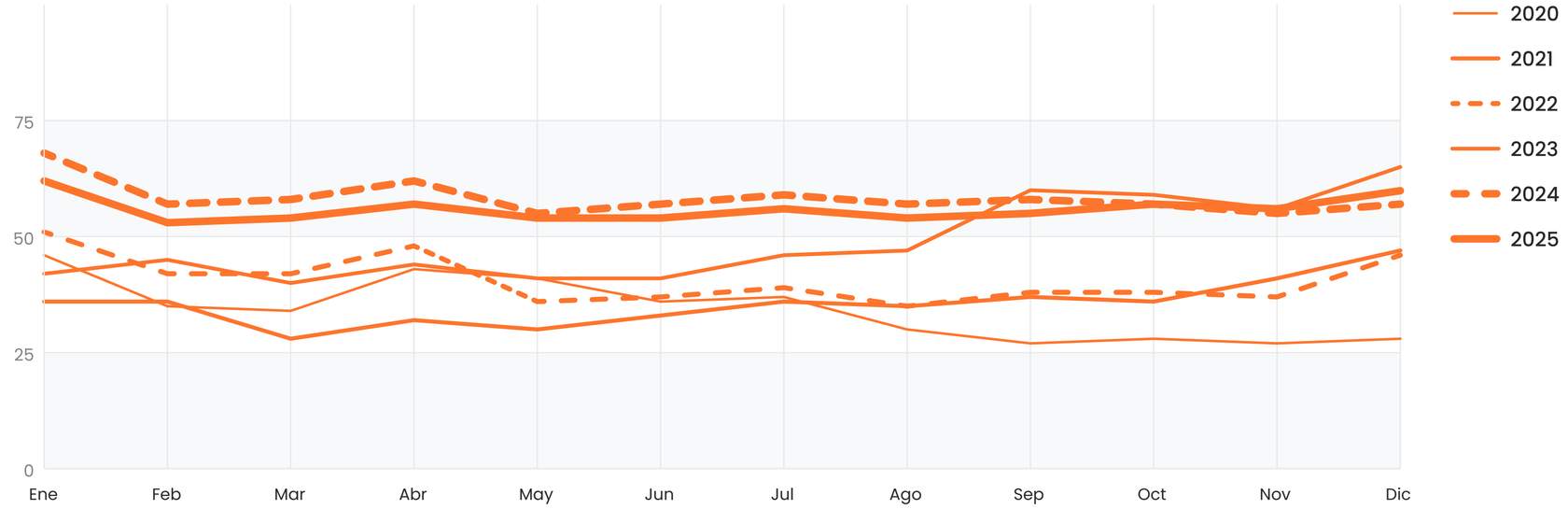
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	37	36	36	38	37	37	41	40	37	35	37	39	**37**
2024	39	38	38	37	37	39	44	44	37	36	36	37	**39**
2023	38	38	37	40	37	40	43	42	39	36	37	40	**39**
2022	33	30	30	33	29	30	33	33	29	27	28	30	**30**
2021	26	30	26	26	26	28	31	31	27	25	28	32	**28**
2020	41	39	43	53	54	48	44	35	27	26	25	24	**38**



Vídeo online Tiempo de uso (mins/día)

Australia

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	62	53	54	57	54	54	56	54	55	57	56	60	**56**
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 online

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

Global

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch	3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+
4. Disney+	4. Disney+	4. Twitch	4. Twitch	4. Amazon Prime	4. Amazon Prime
5. Amazon Prime	5. Hulu	5. Amazon Prime	5. Amazon Prime	5. YouTube Kids	5. YouTube Kids

Estados Unidos

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+
4. Twitch	4. Twitch	4. Twitch	4. Amazon Prime	4. Amazon Prime	4. Amazon Prime
5. Amazon Prime Video	5. Hulu	5. Amazon Prime	5. Hulu	5. YouTube Kids	5. YouTube Kids

Brasil

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch	3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+	3. Amazon Prime
4. YouTube Kids	4. Disney+	4. Twitch	4. Twitch	4. Amazon Prime	4. Disney+
5. Amazon Prime	5. Crunchyroll	5. YouTube Kids	5. Amazon Prime	5. Twitch	5. YouTube Kids

Vídeo online

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

Reino Unido

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix
3. YouTube Kids	3. Twitch	3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+	3. Disney+
4. Twitch	4. Disney+	4. Twitch	4. YouTube Kids	4. YouTube Kids	4. YouTube Kids
5. BBC iPlayer	5. YouTube Kids	5. Amazon Prime	5. Amazon Prime	5. Amazon Prime	5. Amazon Prime

Francia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch	3. Twitch	3. Twitch	3. Twitch	3. Twitch
4. YouTube Kids	4. Disney+	4. Disney+	4. Disney+	4. Amazon Prime	4. Amazon Prime
5. Disney+	5. Amazon Prime	5. Amazon Prime	5. Amazon Prime	5. Disney+	5. Disney+

Vídeo online

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

España

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch	3. Twitch	3. Twitch	3. Amazon Prime	3. Amazon Prime
4. Amazon Prime	4. Disney+	4. Amazon Prime	4. Amazon Prime	4. Twitch	4. Twitch
5. Movistar+	5. Amazon Prime	5. Disney+	5. Disney+	5. Disney+	5. Disney+

Australia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix	2. Netflix
3. YouTube Kids	3. Twitch	3. Disney+	3. Disney+	3. YouTube Kids	3. Disney+
4. Twitch	4. Disney+	4. Twitch	4. YouTube Kids	4. Disney+	4. YouTube Kids
5. Disney+	5. YouTube Kids	5. YouTube Kids	5. Twitch	5. Amazon Prime	5. Amazon Prime

Social media

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

Global

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	75
2.	Facebook	17
3.	Instagram	44
4.	Pinterest	17
5.	Twitter	13

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	91
2.	Facebook	10
3.	Instagram	41
4.	Pinterest	13
5.	Reddit	15

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	107
2.	Facebook	20
3.	Pinterest	16
4.	Instagram	45
5.	Twitter	10

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	112
2.	Facebook	19
3.	X	10
4.	Reddit	9
5.	Instagram	63

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	120
2.	Instagram	79
3.	Pinterest	14
4.	X	9
5.	Reddit	8

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	79
2.	TikTok	132
3.	Pinterest	18
4.	Reddit	6
5.	Facebook	25

Estados Unidos

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Facebook	17
2.	TikTok	87
3.	Pinterest	20
4.	Instagram	40
5.	Reddit	28

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	99
2.	Facebook	10
3.	Pinterest	15
4.	Instagram	39
5.	Reddit	16

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	113
2.	Facebook	18
3.	Pinterest	20
4.	Reddit	13
5.	Twitter	10

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	120
2.	X	9
3.	Reddit	9
4.	Facebook	20
5.	Pinterest	20

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	132
2.	Pinterest	18
3.	Instagram	89
4.	Reddit	8
5.	X	9

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	92
2.	Pinterest	25
3.	TikTok	152
4.	Reddit	7
5.	X	9

Brasil

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	74
2.	Instagram	53
3.	Facebook	25
4.	Pinterest	15
5.	Twitter	30

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	106
2.	Instagram	50
3.	Facebook	14
4.	Pinterest	13
5.	Twitter	34

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	110
2.	Instagram	52
3.	Pinterest	13
4.	Facebook	14
5.	Twitter	20

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	72
2.	TikTok	111
3.	Pinterest	13
4.	X	18
5.	Facebook	14

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	85
2.	TikTok	111
3.	Pinterest	12
4.	X	15
5.	Facebook	14

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	82
2.	TikTok	113
3.	Pinterest	13
4.	X	14
5.	Reddit	5

Social media

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

Reino Unido

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	70
2.	Facebook	16
3.	Instagram	40
4.	Pinterest	12
5.	Twitter	10

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	97
2.	Facebook	8
3.	Instagram	34
4.	Pinterest	12
5.	Reddit	14

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	114
2.	Facebook	11
3.	Pinterest	14
4.	Twitter	9
5.	Instagram	30

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	127
2.	X	8
3.	Facebook	15
4.	Reddit	10
5.	Pinterest	14

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	134
2.	Instagram	49
3.	Pinterest	12
4.	X	8
5.	Reddit	8

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	143
2.	Instagram	48
3.	Pinterest	16
4.	Reddit	7
5.	X	9

Francia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	52
2.	Instagram	37
3.	Facebook	15
4.	Pinterest	11
5.	Twitter	12

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	74
2.	Instagram	39
3.	Facebook	9
4.	Pinterest	9
5.	Twitter	10

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	92
2.	Instagram	43
3.	Facebook	13
4.	Pinterest	10
5.	Twitter	8

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	110
2.	Instagram	58
3.	Facebook	14
4.	X	8
5.	Pinterest	11

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	124
2.	Instagram	65
3.	Facebook	9
4.	X	8
5.	Pinterest	7

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	64
2.	TikTok	131
3.	Pinterest	11
4.	BeReal	5
5.	Reddit	3

Social media

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

España

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	65
2.	Instagram	63
3.	Facebook	29
4.	Pinterest	16
5.	Twitter	12

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	80
2.	Instagram	54
3.	Facebook	5
4.	Pinterest	9
5.	Twitter	11

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	96
2.	Instagram	56
3.	Facebook	20
4.	Pinterest	9
5.	Twitter	10

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	94
2.	Instagram	71
3.	X	11
4.	Facebook	23
5.	BeReal	9

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	87
2.	TikTok	103
3.	BeReal	7
4.	Pinterest	8
5.	X	10

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	85
2.	TikTok	115
3.	Pinterest	10
4.	BeReal	4
5.	X	9

Australia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Facebook	22
2.	TikTok	64
3.	Instagram	35
4.	Pinterest	14
5.	Reddit	16

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Facebook	15
2.	TikTok	75
3.	Pinterest	15
4.	Instagram	30
5.	Reddit	14

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	108
2.	Facebook	15
3.	Pinterest	13
4.	Reddit	12
5.	Twitter	9

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	X	10
2.	TikTok	117
3.	Facebook	15
4.	Reddit	11
5.	Pinterest	16

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	TikTok	117
2.	Instagram	71
3.	Pinterest	11
4.	Reddit	7
5.	X	7

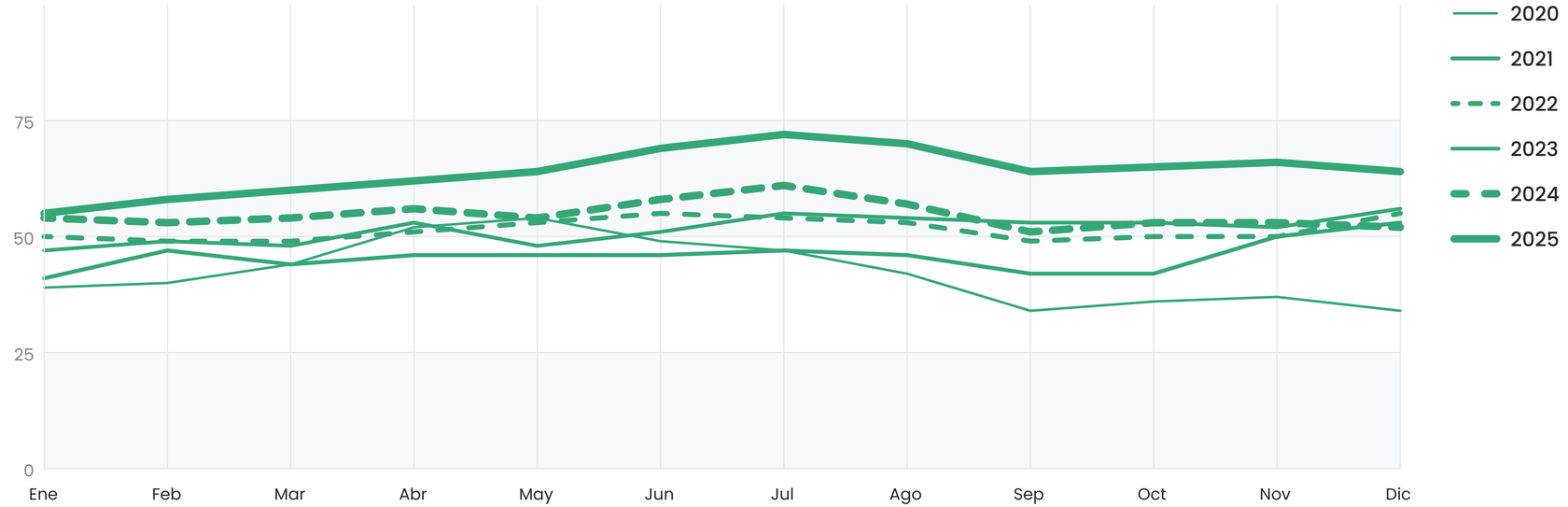
2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Instagram	72
2.	TikTok	132
3.	Pinterest	16
4.	Reddit	5
5.	Facebook	22

Social media Tiempo de uso (mins/día)

Global

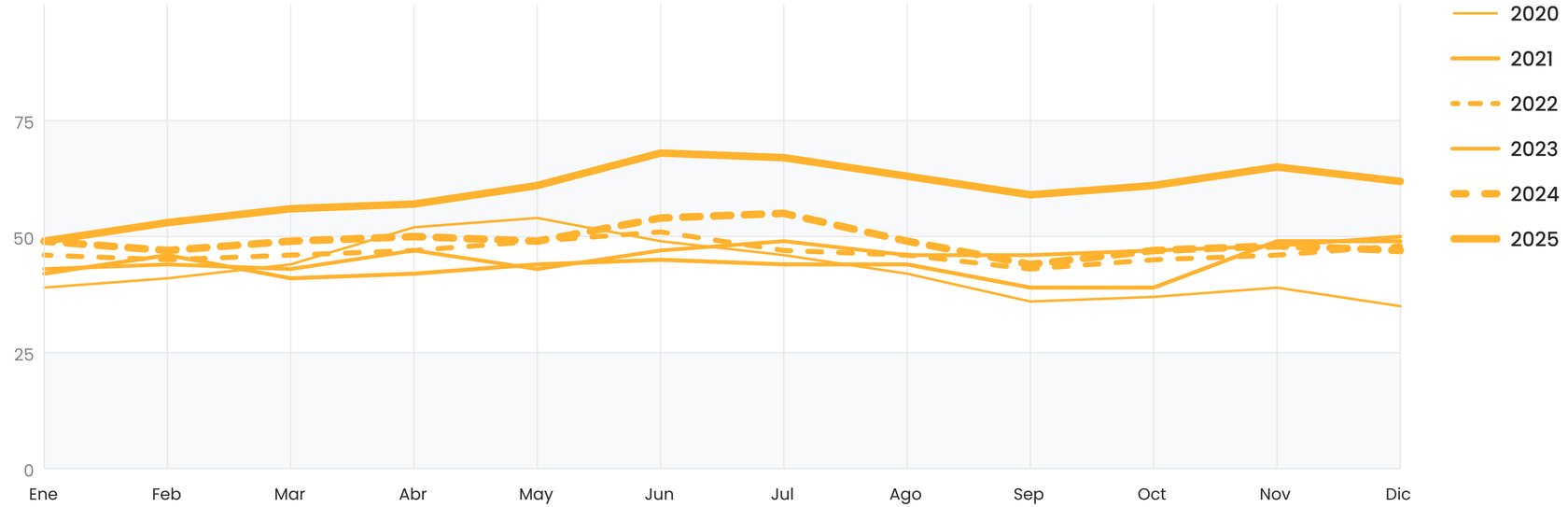
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	55	58	60	62	64	69	72	70	64	65	66	64	**64**
2024	54	53	54	56	54	58	61	57	51	53	53	52	**55**
2023	47	49	48	53	48	51	55	54	53	53	52	56	**52**
2022	50	49	49	51	53	55	54	53	49	50	50	55	**52**
2021	41	47	44	46	46	46	47	46	42	42	50	53	**45**
2020	39	40	44	52	54	49	47	42	34	36	37	34	**42**



Social media Tiempo de uso (mins/día)

Estados Unidos

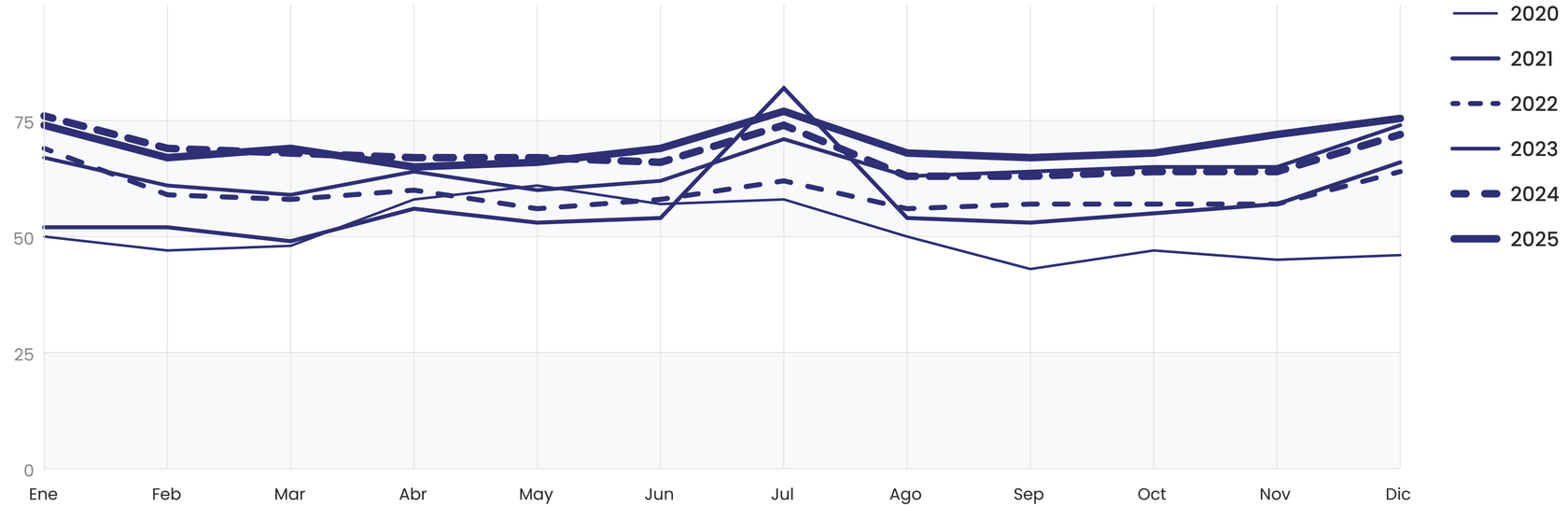
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	49	53	56	57	61	68	67	63	59	61	65	62	**59**
2024	49	47	49	50	49	54	55	49	44	47	48	47	**49**
2023	43	44	43	47	43	47	49	46	46	47	48	50	**46**
2022	46	45	46	47	49	51	47	46	43	45	46	48	**47**
2021	42	46	41	42	44	45	44	44	39	39	49	49	**43**
2020	39	41	44	52	54	49	46	42	36	37	39	35	**43**



Social media Tiempo de uso (mins/día)

Brasil

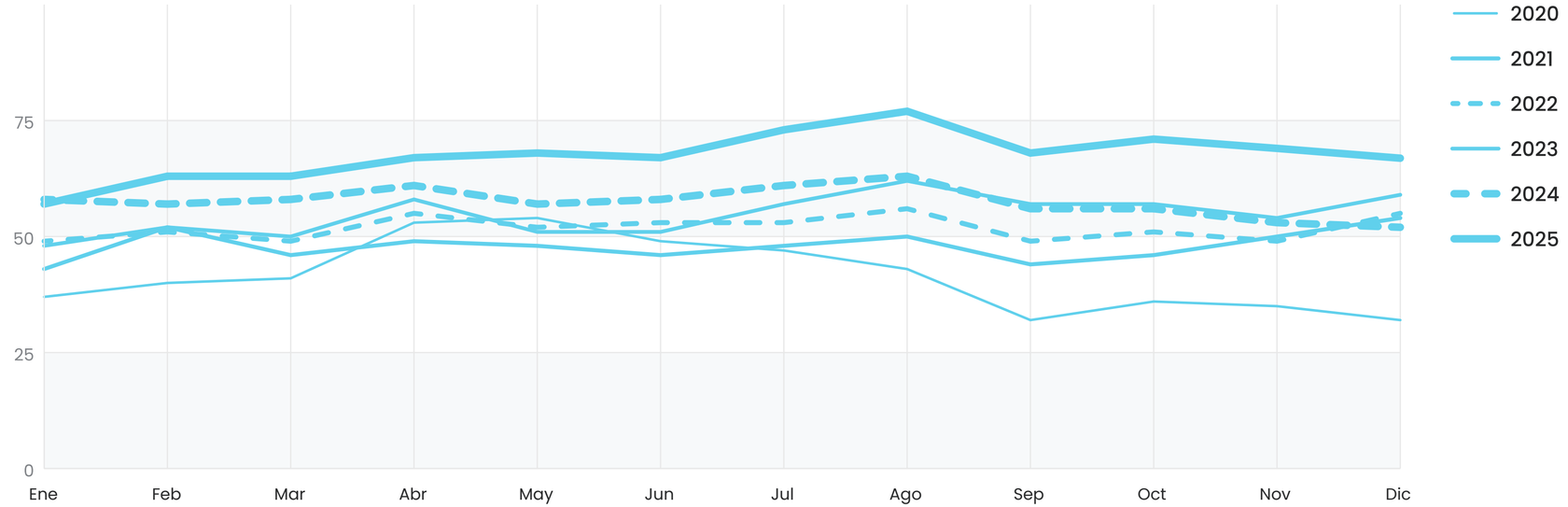
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	74	67	69	65	66	69	77	68	67	68	72	75	**70**
2024	76	69	68	67	67	66	74	63	63	64	64	72	**68**
2023	67	61	59	64	60	62	71	63	64	65	65	74	**65**
2022	69	59	58	60	56	58	62	56	57	57	57	64	**59**
2021	52	52	49	56	53	54	82	54	53	55	57	66	**58**
2020	50	47	48	58	61	57	58	50	43	47	45	46	**51**



Social media Tiempo de uso (mins/día)

Reino Unido

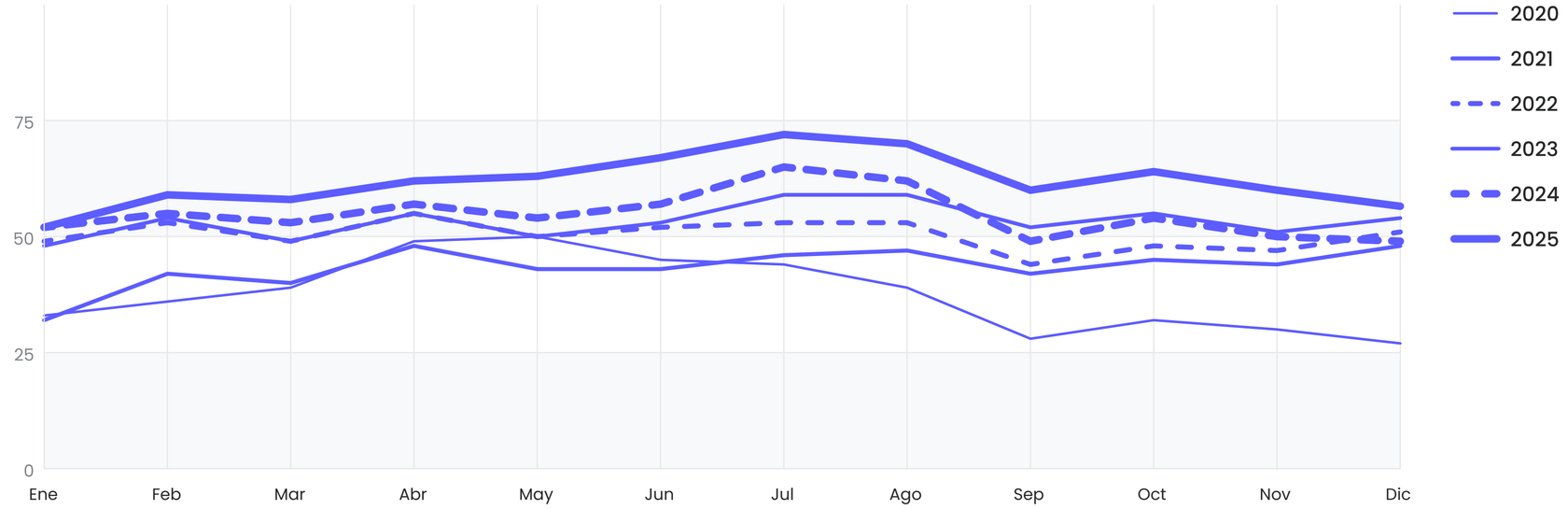
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	57	63	63	67	68	67	73	77	68	71	69	67	**67**
2024	58	57	58	61	57	58	61	63	56	56	53	52	**58**
2023	48	52	50	58	51	51	57	62	57	57	54	59	**55**
2022	49	51	49	55	52	53	53	56	49	51	49	55	**52**
2021	43	52	46	49	48	46	48	50	44	46	50	54	**48**
2020	37	40	41	53	54	49	47	43	32	36	35	32	**41**



Social media Tiempo de uso (mins/día)

Francia

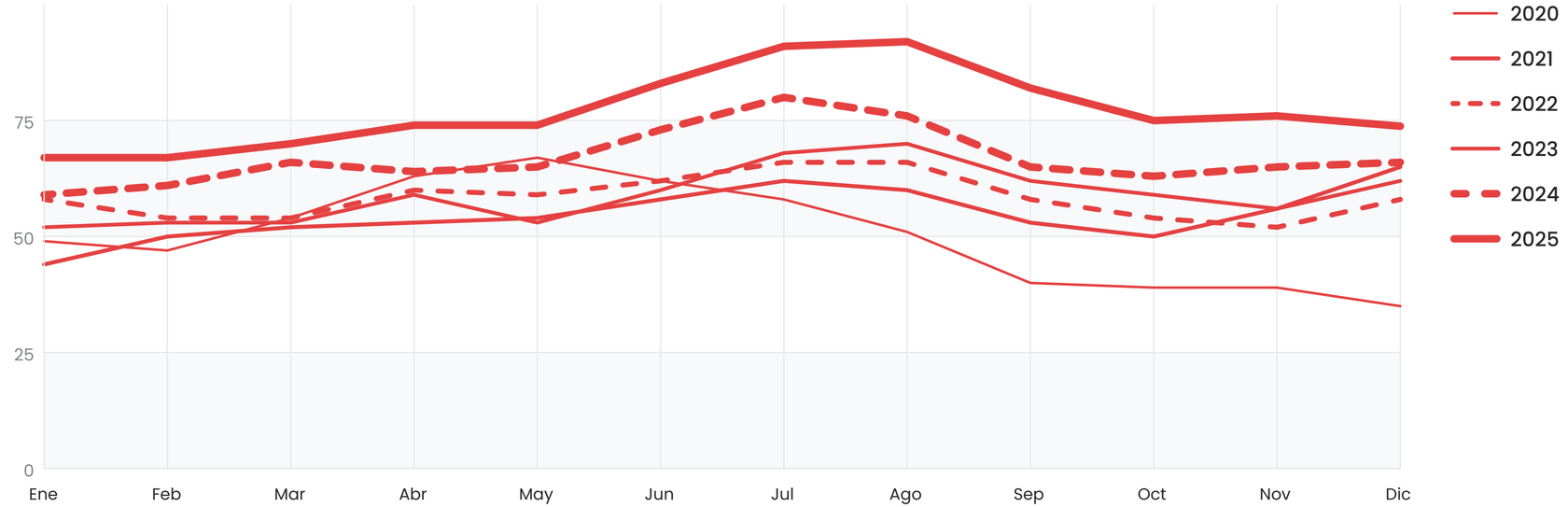
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	52	59	58	62	63	67	72	70	60	64	60	57	**62**
2024	52	55	53	57	54	57	65	62	49	54	50	49	**55**
2023	48	54	49	55	50	53	59	59	52	55	51	54	**53**
2022	49	53	49	55	50	52	53	53	44	48	47	51	**50**
2021	32	42	40	48	43	43	46	47	42	45	44	48	**44**
2020	33	36	39	49	50	45	44	39	28	32	30	27	**38**



Social media Tiempo de uso (mins/día)

España

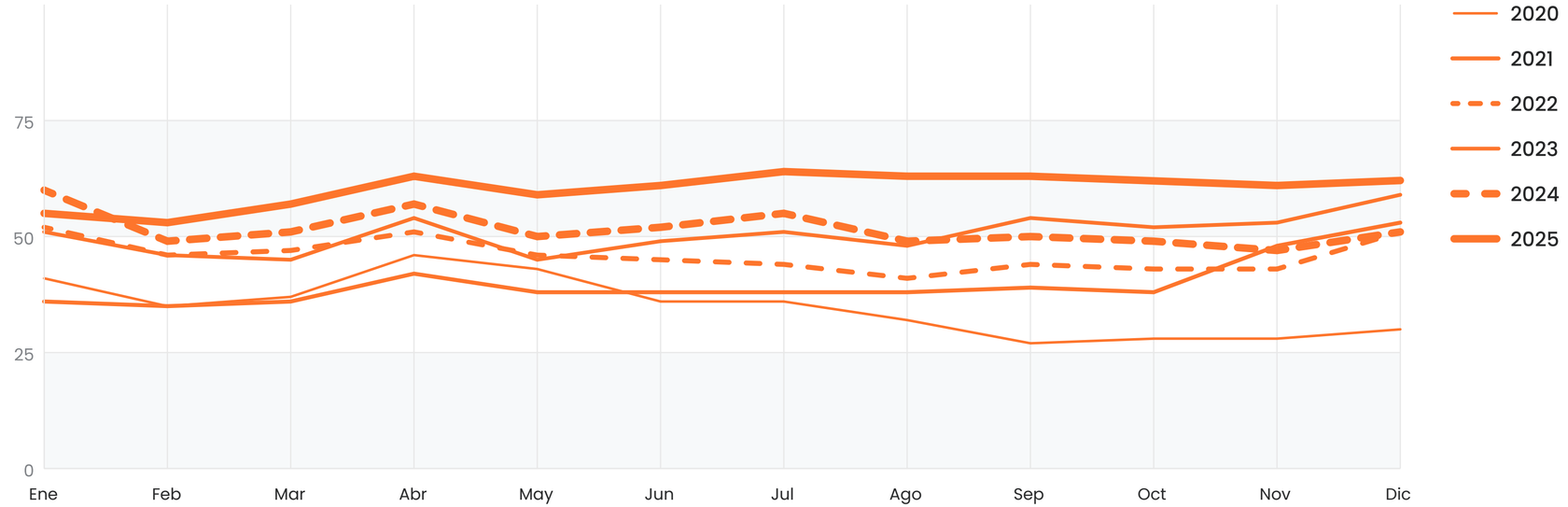
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	67	67	70	74	74	83	91	92	82	75	76	74	**77**
2024	59	61	66	64	65	73	80	76	65	63	65	66	**67**
2023	52	53	53	59	53	60	68	70	62	59	56	62	**59**
2022	58	54	54	60	59	62	66	66	58	54	52	58	**59**
2021	44	50	52	53	54	58	62	60	53	50	56	65	**55**
2020	49	47	54	63	67	62	58	51	40	39	39	35	**50**



Social media Tiempo de uso (mins/día)

Australia

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	55	53	57	63	59	61	64	63	63	62	61	62	**60**
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**



Social media

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

Global

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. Instagram
2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. TikTok
3. Facebook	3. Facebook	3. Facebook	3. X	3. X	3. Reddit
4. Pinterest	4. Pinterest	4. Twitter	4. Facebook	4. Facebook	4. Facebook
5. Twitter	5. Twitter	5. Pinterest	5. Pinterest	5. Reddit	5. X

Estados Unidos

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. Instagram
2. Instagram	2. Facebook	2. Facebook	2. X	2. X	2. TikTok
3. Facebook	3. Instagram	3. Instagram	3. Facebook	3. Reddit	3. Reddit
4. Pinterest	4. Pinterest	4. Twitter	4. Reddit	4. Instagram	4. X
5. Reddit	5. Reddit	5. Reddit	5. Instagram	5. Facebook	5. Facebook

Brasil

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. Instagram
2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. TikTok
3. Facebook	3. Facebook	3. Facebook	3. Facebook	3. Facebook	3. Facebook
4. Pinterest	4. Pinterest	4. Pinterest	4. X	4. X	4. Reddit
5. Twitter	5. Twitter	5. Twitter	5. Pinterest	5. Pinterest	5. Pinterest

Social media

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

Reino Unido

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok
2. Instagram	2. Facebook	2. Facebook	2. X	2. X	2. Instagram
3. Facebook	3. Instagram	3. Instagram	3. Instagram	3. Instagram	3. Reddit
4. Pinterest	4. Pinterest	4. Twitter	4. Facebook	4. Facebook	4. X
5. Twitter	5. Twitter	5. Reddit	5. Reddit	5. Reddit	5. Facebook

Francia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok
2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram
3. Facebook	3. Facebook	3. Facebook	3. X	3. X	3. Reddit
4. Twitter	4. Twitter	4. Twitter	4. Facebook	4. Facebook	4. X
5. Pinterest	5. Pinterest	5. Pinterest	5. Pinterest	5. Pinterest	5. Facebook

Social media

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

España

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok
2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram	2. Instagram
3. Facebook	3. Pinterest	3. Facebook	3. X	3. X	3. X
4. Twitter	4. Facebook	4. Twitter	4. BeReal	4. BeReal	4. Reddit
5. Houseparty	5. Twitter	5. Pinterest	5. Facebook	5. Facebook	5. Facebook

Australia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. TikTok	1. Instagram
2. Instagram	2. Instagram	2. Facebook	2. X	2. X	2. TikTok
3. Facebook	3. Pinterest	3. Instagram	3. Facebook	3. Facebook	3. Reddit
4. Pinterest	4. Facebook	4. Twitter	4. Instagram	4. Instagram	4. Facebook
5. Reddit	5. Twitter	5. Pinterest	5. Reddit	5. Reddit	5. X

Juegos móviles

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

Global

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	60
2.	Among Us	29
3.	Minecraft	44
4.	What Would	11
5.	Clash Royale	21

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	73
2.	Clash Royale	35
3.	Minecraft	48
4.	Among Us	20
5.	Brawl Stars	33

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	61
2.	Clash Royale	29
3.	Subway Surfers	16
4.	Brawl Stars	29
5.	Stumble Guys	23

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	69
2.	Clash Royale	19
3.	Brawl Stars	28
4.	Stumble Guys	17
5.	Among Us	17

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	78
2.	Brawl Stars	29
3.	Subway Surfers	11
4.	Magic Tiles 3	10
5.	Clash Royale	18

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	76
2.	Clash Royale	23
3.	Brawl Stars	22
4.	Subway Surfers	10
5.	Magic Tiles 3	7

Estados Unidos

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	62
2.	Minecraft	44
3.	What Would	11
4.	Among Us	35
5.	Clash Royale	18

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	79
2.	Clash Royale	40
3.	Minecraft	50
4.	Among Us	23
5.	Clash of Clans	22

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	63
2.	Clash Royale	35
3.	Minecraft	41
4.	Clash of Clans	19
5.	Subway Surfers	16

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	71
2.	Clash Royale	18
3.	Magic Tiles 3	8
4.	Among Us	18
5.	Minecraft	40

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	82
2.	Brawl S	25
3.	Subway Surfers	11
4.	Magic Tiles 3	11
5.	Paper.io 2	14

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	81
2.	Clash Royale	22
3.	Brawl Stars	20
4.	Subway Surfers	9
5.	Magic Tiles 3	7

Brasil

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	63
2.	Among Us	31
3.	Brawl Stars	42
4.	Minecraft	45
5.	Garena Free Fire	94

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	59
2.	Among Us	17
3.	Minecraft	37
4.	Brawl Stars	33
5.	Clash Royale	34

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	57
2.	Subway Surfers	17
3.	Stumble Guys	26
4.	Minecraft	40
5.	Brawl Stars	30

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	68
2.	Stumble Guys	26
3.	Subway Surfers	11
4.	Brawl Stars	32
5.	Garena Free Fire	58

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	73
2.	Brawl Stars	24
3.	Stumble Guys	16
4.	Subway Surfers	9
5.	Minecraft	30

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	73
2.	Brawl Stars	24
3.	Clash Royale	28
4.	Subway Surfers	9
5.	Stumble Guys	17

Juegos móviles

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

Reino Unido

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	59
2.	What Would	12
3.	Minecraft	42
4.	Among Us	26
5.	Fortnite	38

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	70
2.	Clash Royale	36
3.	Minecraft	51
4.	Among Us	21
5.	Clash of Clans	24

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	60
2.	Clash Royale	30
3.	Subway Surfers	15
4.	Minecraft	41
5.	Among Us	19

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	72
2.	Magic Tiles 3	8
3.	Among Us	16
4.	Subway Surfers	13
5.	Minecraft	37

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	77
2.	Subway Surfers	11
3.	Magic Tiles 3	10
4.	Paper.io 2	12
5.	Among Us	15

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	76
2.	Clash Royale	24
3.	Subway Surfers	9
4.	Magic Tiles 3	7
5.	Block Blast	14

Francia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Brawl Stars	33
2.	Clash Royale	24
3.	Roblox	47
4.	Among Us	23
5.	Clash of Clans	18

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	59
2.	Brawl Stars	30
3.	Clash Royale	29
4.	Among Us	18
5.	Clash of Clans	19

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	54
2.	Clash Royale	26
3.	Brawl Stars	28
4.	Subway Surfers	15
5.	Stumble Guys	18

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	62
2.	Brawl Stars	28
3.	Clash Royale	17
4.	Stumble Guys	17
5.	Magic Tiles 3	7

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Brawl Stars	30
2.	Roblox	67
3.	Subway Surfers	11
4.	Clash Royale	15
5.	Stumble Guys	16

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	65
2.	Brawl Stars	25
3.	Clash Royale	20
4.	Subway Surfers	10
5.	Magic Tiles 3	7

Juegos móviles

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

España

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Brawl Stars	40
2.	Among Us	25
3.	Clash Royale	24
4.	Roblox	55
5.	Clash of Clans	19

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Clash Royale	29
2.	Brawl Stars	30
3.	Roblox	59
4.	Among Us	16
5.	Clash of Clans	17

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Clash Royale	24
2.	Stumble Guys	23
3.	Roblox	63
4.	Brawl Stars	28
5.	Hay Day	23

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Brawl Stars	30
2.	Roblox	63
3.	Stumble Guys	16
4.	Clash Royale	21
5.	FIFA Mobile	25

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Brawl Stars	31
2.	Roblox	64
3.	Stumble Guys	17
4.	Clash Royale	16
5.	Subway Surfers	10

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Brawl Stars	20
2.	Roblox	63
3.	Clash Royale	22
4.	Subway Surfers	9
5.	Among Us	15

Australia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	56
2.	Minecraft	42
3.	What Would	15
4.	Among Us	28
5.	Clash Royale	21

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	88
2.	Minecraft	54
3.	Clash Royale	36
4.	Clash of Clans	21
5.	Among Us	21

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	60
2.	Clash Royale	29
3.	Minecraft	41
4.	Subway Surfers	15
5.	Clash of Clans	16

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	78
2.	Subway Surfers	13
3.	Magic Tiles 3	14
4.	Brawl Stars	23
5.	Paper.io 2	14

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	91
2.	Subway Surfers	11
3.	Magic Tiles 3	15
4.	Brawl Stars	26
5.	Paper.io 2	14

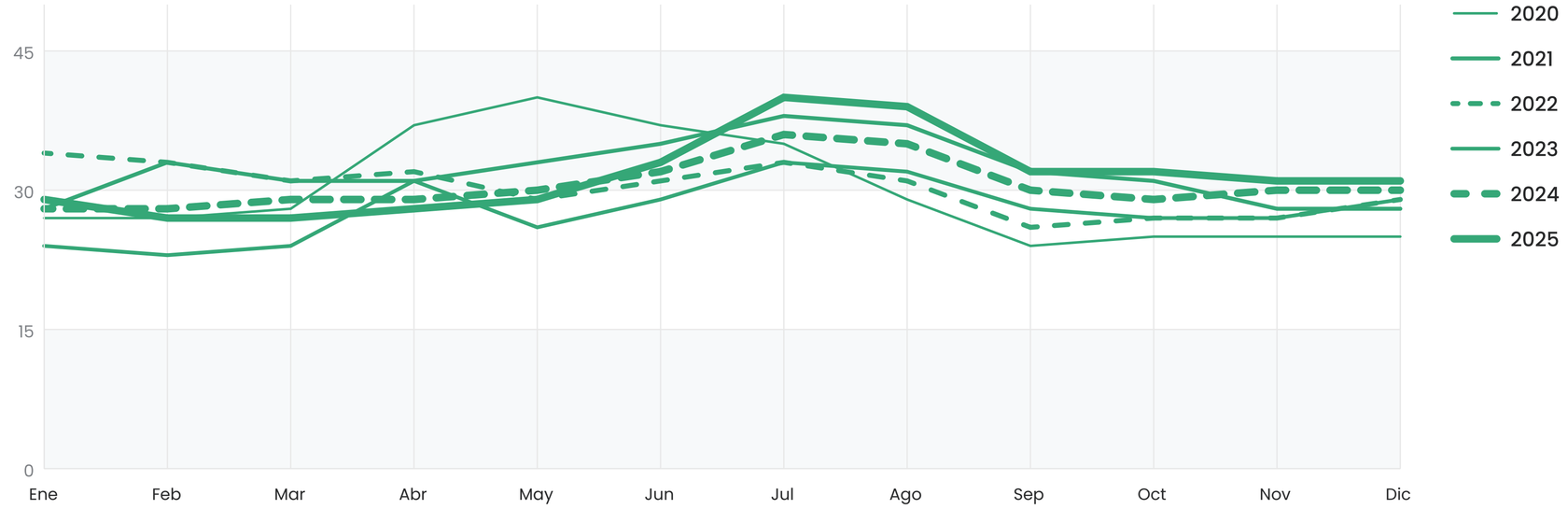
2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	87
2.	Clash Royale	22
3.	Subway Surfers	9
4.	Brawl Stars	20
5.	Magic Tiles 3	7

Juegos móviles Tiempo de uso (mins/día)

Global

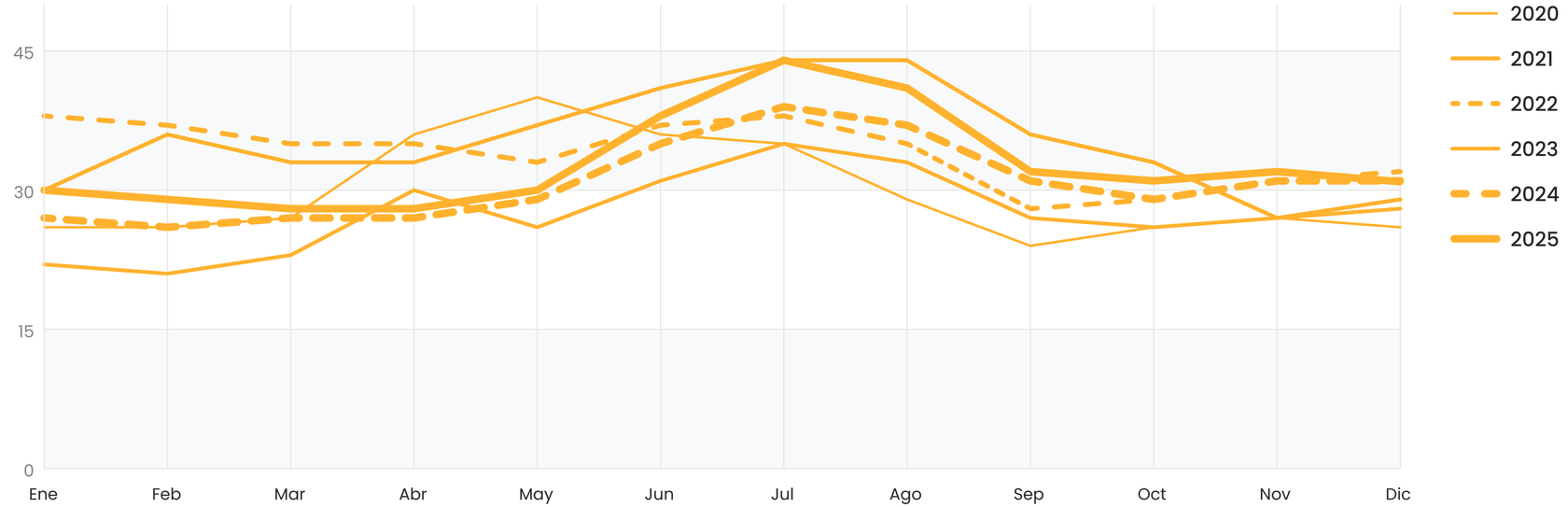
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	29	27	27	28	29	33	40	39	32	32	31	31	**32**
2024	28	28	29	29	30	32	36	35	30	29	30	30	**31**
2023	24	23	24	31	26	29	33	32	28	27	27	29	**28**
2022	34	33	31	32	29	31	33	31	26	27	27	29	**30**
2021	28	33	31	31	33	35	38	37	32	31	28	28	**33**
2020	27	27	28	37	40	37	35	29	24	25	25	25	**30**



Juegos móviles Tiempo de uso (mins/día)

Estados Unidos

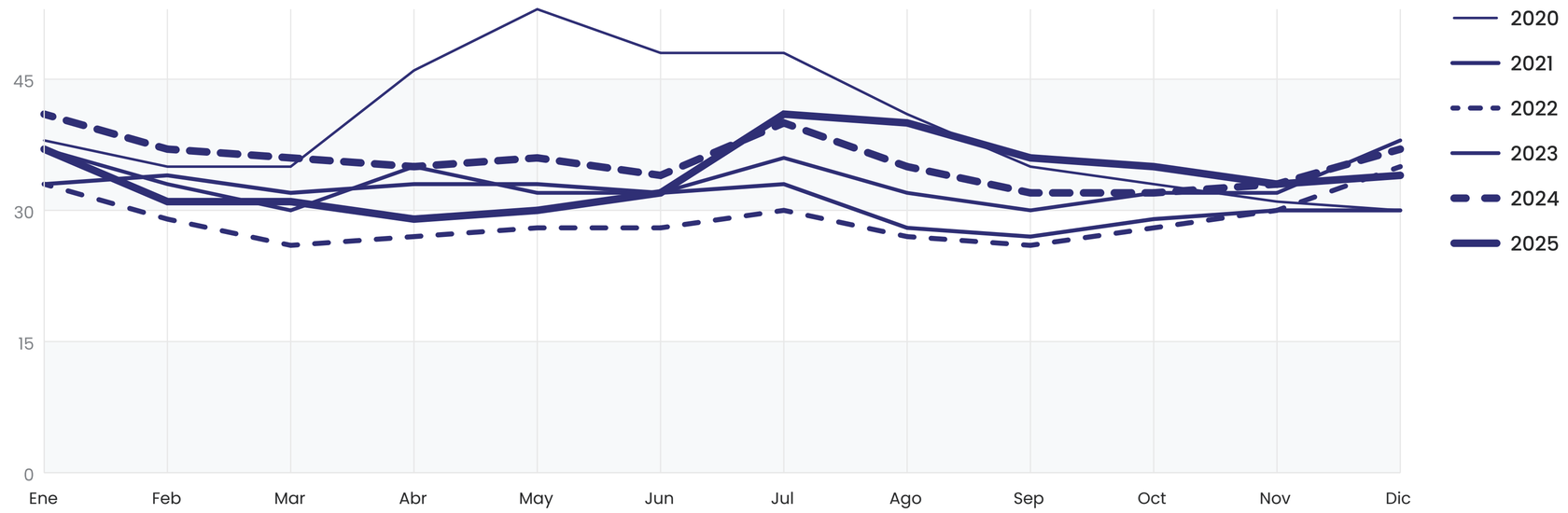
	Jan	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	30	29	28	28	30	38	44	41	32	31	32	31	**33**
2024	27	26	27	27	29	35	39	37	31	29	31	31	**31**
2023	22	21	23	30	26	31	35	33	27	26	27	28	**28**
2022	38	37	35	35	33	37	38	35	28	29	31	32	**34**
2021	30	36	33	33	37	41	44	44	36	33	27	29	**36**
2020	26	26	27	36	40	36	35	29	24	26	27	26	**30**



Juegos móviles Tiempo de uso (mins/día)

Brasil

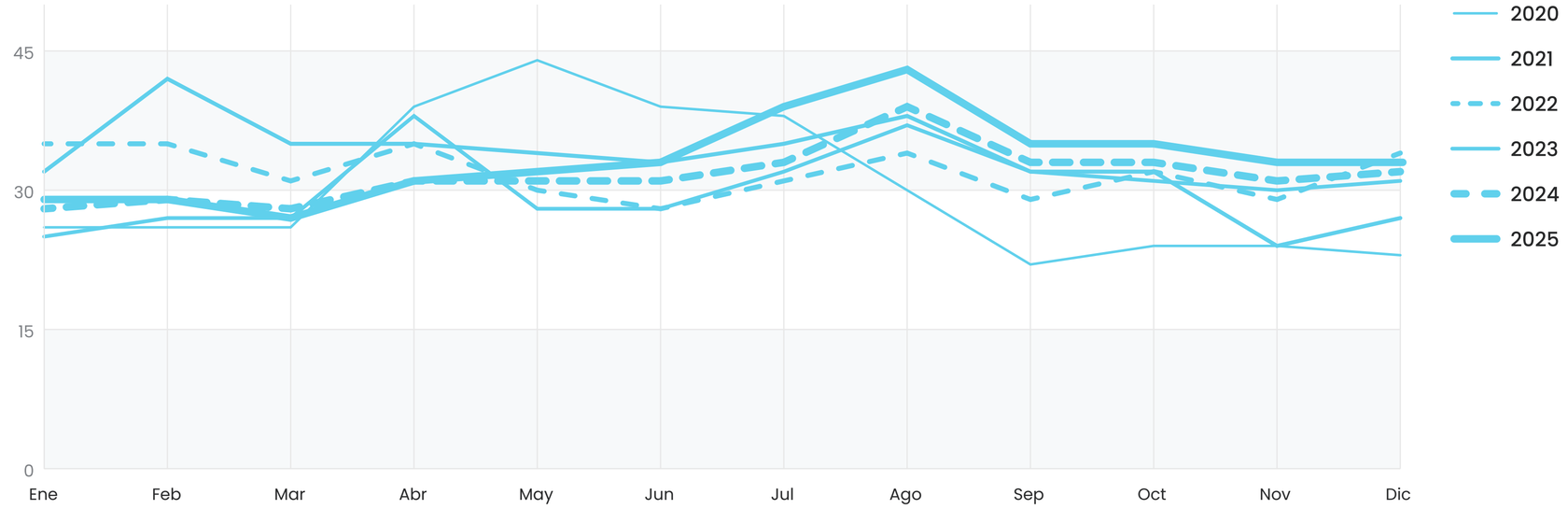
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	37	31	31	29	30	32	41	40	36	35	33	34	**35**
2024	41	37	36	35	36	34	40	35	32	32	33	37	**36**
2023	37	33	30	35	32	32	36	32	30	32	32	38	**33**
2022	33	29	26	27	28	28	30	27	26	28	30	35	**29**
2021	33	34	32	33	33	32	33	28	27	29	30	30	**31**
2020	38	35	35	46	53	48	48	41	35	33	31	30	**39**



Juegos móviles Tiempo de uso (mins/día)

Reino Unido

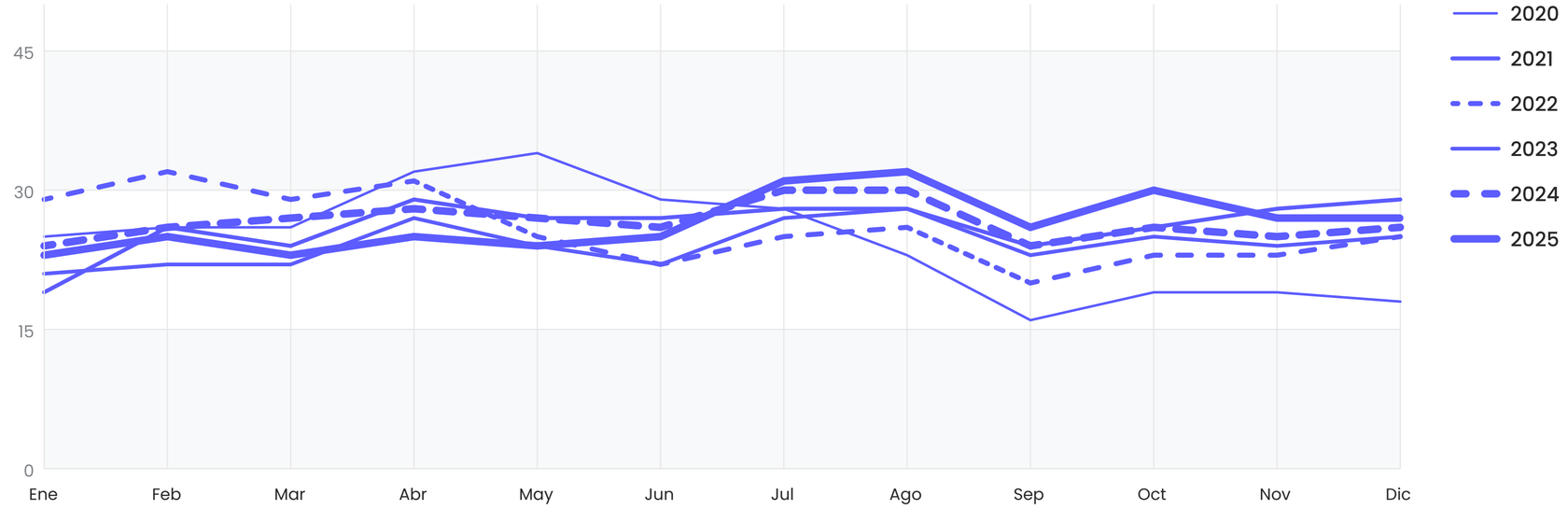
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	29	29	27	31	32	33	39	43	35	35	33	33	**34**
2024	28	29	28	31	31	31	33	39	33	33	31	32	**32**
2023	25	27	27	38	28	28	32	37	32	31	30	31	**31**
2022	35	35	31	35	30	28	31	34	29	32	29	34	**32**
2021	32	42	35	35	34	33	35	38	32	32	24	27	**34**
2020	26	26	26	39	44	39	38	30	22	24	24	23	**29**



Juegos móviles Tiempo de uso (mins/día)

Francia

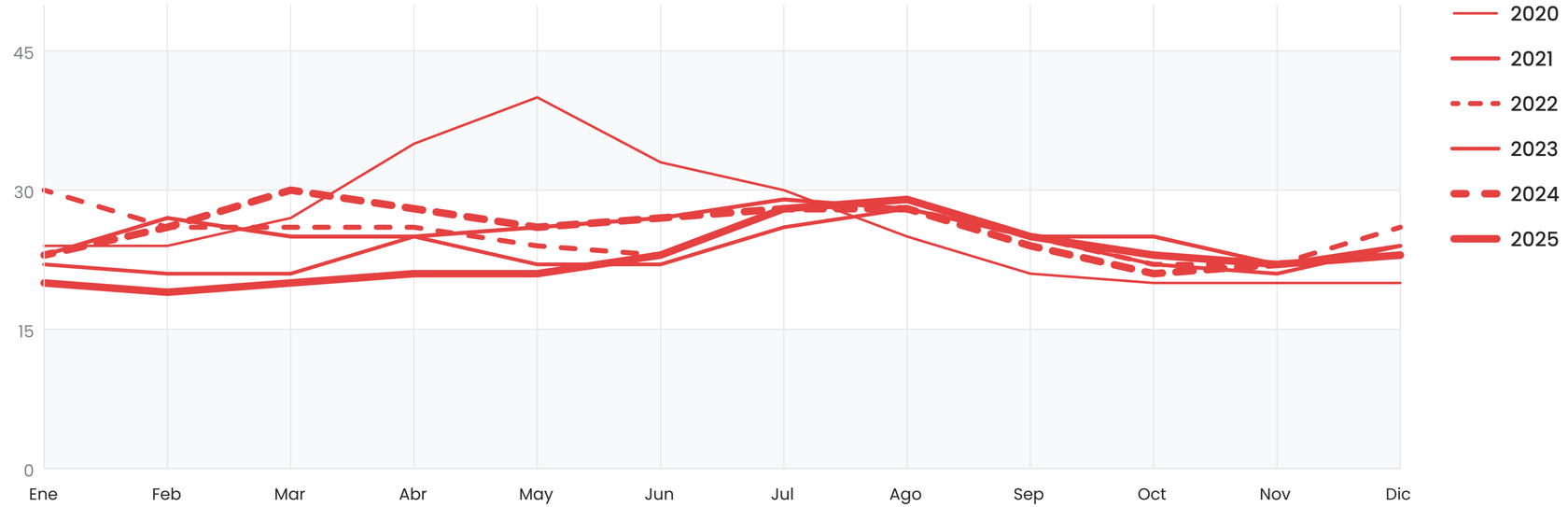
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	23	25	23	25	24	25	31	32	26	30	27	27	**27**
2024	24	26	27	28	27	26	30	30	24	26	25	26	**27**
2023	21	22	22	27	24	22	27	28	23	25	24	25	**24**
2022	29	32	29	31	25	22	25	26	20	23	23	25	**26**
2021	19	26	24	29	27	27	28	28	24	26	28	29	**26**
2020	25	26	26	32	34	29	28	23	16	19	19	18	**25**



Juegos móviles Tiempo de uso (mins/día)

España

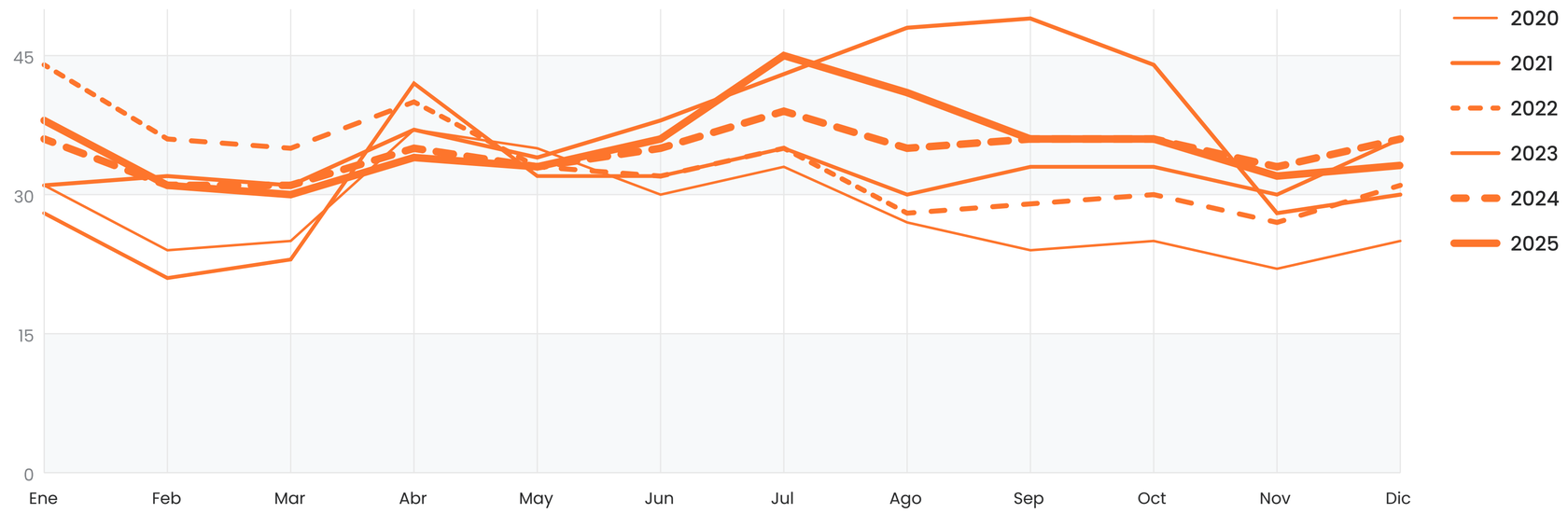
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	20	19	20	21	21	23	28	29	25	23	22	23	**23**
2024	23	26	30	28	26	27	28	28	24	21	22	23	**26**
2023	22	21	21	25	22	22	26	28	25	22	21	24	**24**
2022	30	26	26	26	24	23	28	28	25	22	22	26	**25**
2021	23	27	25	25	26	27	29	28	25	25	22	24	**26**
2020	24	24	27	35	40	33	30	25	21	20	20	20	**27**



Juegos móviles Tiempo de uso (mins/día)

Australia

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	38	31	30	34	33	36	45	41	36	36	32	33	**36**
2024	36	31	31	35	33	35	39	35	36	36	33	36	**35**
2023	28	21	23	42	32	32	35	30	33	33	30	36	**32**
2022	44	36	35	40	33	32	35	28	29	30	27	31	**33**
2021	31	32	31	37	34	38	43	48	49	44	28	30	**38**
2020	31	24	25	37	35	30	33	27	24	25	22	25	**28**



Juegos móviles

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

Global

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Brawl Stars	2. Clash Royale
3. Brawl Stars	3. Brawl Stars	3. Brawl Stars	3. Brawl Stars	3. Clash Royale	3. Brawl Stars
4. Clash of Clans	4. Among Us	4. Clash of Clans	4. Stumble Guys	4. Stumble Guys	4. Magic Tiles 3
5. Among Us	5. Clash of Clans	5. Subway Surfers	5. Pokémon GO!	5. FIFA Mobile	5. Stumble Guys

Estados Unidos

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Pokémon Go!	2. Clash Royale
3. Clash of Clans	3. Clash of Clans	3. Clash of Clans	3. Pokémon GO!	3. Clash Royale	3. Minecraft
4. What Would You Choose?	4. What Would You Choose?	4. What Would You Choose?	4. Clash of Clans	4. Magic Tiles 3	4. Magic Tiles 3
5. Fortnite	5. Among Us	5. Pokémon GO!	5. Magic Tiles 3	5. Minecraft	5. Block Blast!

Brasil

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Among Us	2. Brawl Stars	2. Subway Surfers	2. Stumble Guys	2. Brawl Stars	2. Clash Royale
3. Brawl Stars	3. Garena Free Fire: Rampage	3. Garena Free Fire: Rampage	3. Garena Free Fire: Rampage	3. Stumble Guys	3. Brawl Stars
4. Garena Free Fire: Rampage	4. Among Us	4. Stumble Guys	4. Subway Surfers	4. Garena Free Fire: Rampage	4. Minecraft
5. Clash Royale	5. Clash Royale	5. Brawl Stars	5. Brawl Stars	5. Subway Surfers	5. Stumble Guys

Juegos móviles

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

Reino Unido

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. What Would You Choose?	2. Among Us	2. Clash Royale	2. Magic Tiles 3	2. Magic Tiles 3	2. Clash Royale
3. Clash of Clans	3. Clash Royale	3. What would you…	3. Pokémon GO!	3. BitLife - Life Simulator	3. Magic Tiles 3
4. Clash Royale	4. What Would You Choose?	4. Clash of Clans	4. Subway Surfers	4. FIFA Mobile	4. Paper.io 2
5. Fortnite	5. Clash of Clans	5. Subway Surfers	5. FIFA Mobile	5. Subway Surfers	5. FIFA Mobile

Francia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Brawl Stars	1. Brawl Stars	1. Clash Royale	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Roblox	2. Roblox	2. Brawl Stars	2. Brawl Stars	2. Brawl Stars
3. Clash of Clans	3. Clash Royale	3. Brawl Stars	3. Clash Royale	3. Stumble Guys	3. Clash Royale
4. Roblox	4. Clash of Clans	4. Subway Surfers	4. Stumble Guys	4. Clash Royale	4. Stumble Guys
5. Subway Surfers	5. Among Us	5. Stumble Guys	5. Subway Surfers	5. FIFA Mobile	5. FIFA Mobile

Juegos móviles

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

España

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Brawl Stars	1. Brawl Stars	1. Clash Royale	1. Brawl Stars	1. Brawl Stars	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Brawl Stars	2. Roblox	2. Roblox	2. Clash Royale
3. Pokémon GO!	3. Roblox	3. Roblox	3. Clash Royale	3. Clash Royale	3. Brawl Stars
4. Among Us	4. Among Us	4. Stumble Guys	4. Stumble Guys	4. Stumble Guys	4. Stumble Guys
5. Clash of Clans	5. Clash of Clans	5. Clash of Clans	5. FIFA Mobile	5. FIFA Mobile	5. FIFA Mobile

Australia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Clash Royale	2. Magic Tiles 3	2. Clash Royale
3. Clash of Clans	3. Clash of Clans	3. Clash of Clans	3. Pokémon GO!	3. Clash Royale	3. Minecraft
4. What Would You Choose?	4. What Would You Choose?	4. Subway Surfers	4. Stumble Guys	4. BitLife - Life Simulator	4. Magic Tiles 3
5. Fortnite	5. Among Us	5. Pokémon GO!	5. Magic Tiles 3	5. Pokémon Go!	5. Paper.io 2

Juegos de escritorio

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

Global

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	96
2.	Minecraft	68
3.	Fortnite	131
4.	Among Us	45
5.	Rocket League	85

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	173
2.	Minecraft	41
3.	Fortnite	127
4.	Among Us	36
5.	Valorant	115

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	180
2.	Minecraft	51
3.	Fortnite	114
4.	Valorant	117
5.	Rocket League	82

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	130
2.	Minecraft	52
3.	Fortnite	125
4.	Valorant	116
5.	Rocket League	85

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	139
2.	Minecraft	55
3.	Fortnite	128
4.	Valorant	110
5.	Rocket League	81

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	137
2.	Minecraft	58
3.	Fortnite	112
4.	Valorant	111
5.	Rocket League	86

Estados Unidos

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	100
2.	Minecraft	79
3.	Fortnite	139
4.	Among Us	49
5.	Valorant	105

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	180
2.	Minecraft	37
3.	Fortnite	130
4.	Among Us	38
5.	Valorant	115

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	190
2.	Minecraft	53
3.	Fortnite	124
4.	Valorant	117
5.	Among Us	48

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	139
2.	Minecraft	53
3.	Fortnite	130
4.	Valorant	119
5.	Rocket League	85

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	152
2.	Minecraft	57
3.	Fortnite	135
4.	Valorant	110
5.	Rocket League	87

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	150
2.	Minecraft	61
3.	Fortnite	121
4.	Geometry Dash	81
5.	R.E.P.O	82

Brasil

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	90
2.	Minecraft	56
3.	Fortnite	141
4.	Among Us	37
5.	LoL*	75

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	167
2.	Minecraft	52
3.	Fortnite	122
4.	Valorant	129
5.	CS:GO**	92

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	151
2.	Minecraft	52
3.	Fortnite	104
4.	Valorant	113
5.	CS:GO**	79

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	136
2.	Minecraft	57
3.	Fortnite	126
4.	Valorant	135
5.	CS:GO**	87

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	141
2.	Minecraft	60
3.	Fortnite	125
4.	Valorant	112
5.	Counter Strike 2	86

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	145
2.	Minecraft	53
3.	Fortnite	104
4.	Valorant	117
5.	Counter Strike 2	67

*League of Legends. **Counter Strike: Global Offensive.

Juegos de escritorio

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

Reino Unido

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	95
2.	Minecraft	73
3.	Fortnite	137
4.	Among Us	42
5.	Rocket League	64

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	170
2.	Minecraft	39
3.	Fortnite	132
4.	Among Us	40
5.	Rocket League	87

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	173
2.	Minecraft	49
3.	Fortnite	112
4.	Rocket League	89
5.	Among Us	41

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	125
2.	Minecraft	52
3.	Fortnite	130
4.	Rocket League	81
5.	Valorant	118

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	129
2.	Minecraft	56
3.	Fortnite	132
4.	Rocket League	83
5.	Valorant	118

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	137
2.	Minecraft	57
3.	Fortnite	122
4.	Rocket League	87
5.	Geometry Dash	68

Francia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	135
2.	Minecraft	47
3.	Fortnite	114
4.	Rocket League	67
5.	CS:GO*	78

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	145
2.	Minecraft	43
3.	Fortnite	123
4.	Rocket League	80
5.	Among Us	33

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	170
2.	Minecraft	45
3.	Fortnite	108
4.	Rocket League	79
5.	Valorant	111

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	121
2.	Minecraft	60
3.	Fortnite	124
4.	Rocket League	87
5.	Valorant	117

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	124
2.	Minecraft	59
3.	Fortnite	120
4.	Valorant	110
5.	Counter Strike 2	56

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	123
2.	Minecraft	56
3.	Fortnite	105
4.	Valorant	108
5.	Rocket League	82

*Counter Strike: Global Offensive.

Juegos de escritorio

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

España

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Minecraft	79
2.	Roblox	86
3.	Fortnite	120
4.	Among Us	35
5.	LoL*	116

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	145
2.	Minecraft	35
3.	Fortnite	110
4.	Valorant	103
5.	Rocket League	69

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	155
2.	Minecraft	55
3.	Fortnite	98
4.	Valorant	109
5.	Rocket League	67

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	109
2.	Minecraft	51
3.	Fortnite	114
4.	Valorant	118
5.	Rocket League	73

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Fortnite	119
2.	Roblox	105
3.	Minecraft	53
4.	Valorant	119
5.	Rocket League	75

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	113
2.	Minecraft	54
3.	Fortnite	109
4.	Valorant	114
5.	Rocket League	74

Australia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	118
2.	Minecraft	69
3.	Fortnite	138
4.	Among Us	47
5.	Valorant	106

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	165
2.	Minecraft	58
3.	Fortnite	147
4.	Valorant	123
5.	Among Us	32

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	177
2.	Minecraft	47
3.	Fortnite	129
4.	Valorant	119
5.	Rocket League	89

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	132
2.	Minecraft	47
3.	Fortnite	136
4.	Valorant	115
5.	Geometry Dash	56

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	137
2.	Minecraft	45
3.	Fortnite	134
4.	Valorant	112
5.	Geometry Dash	49

2025

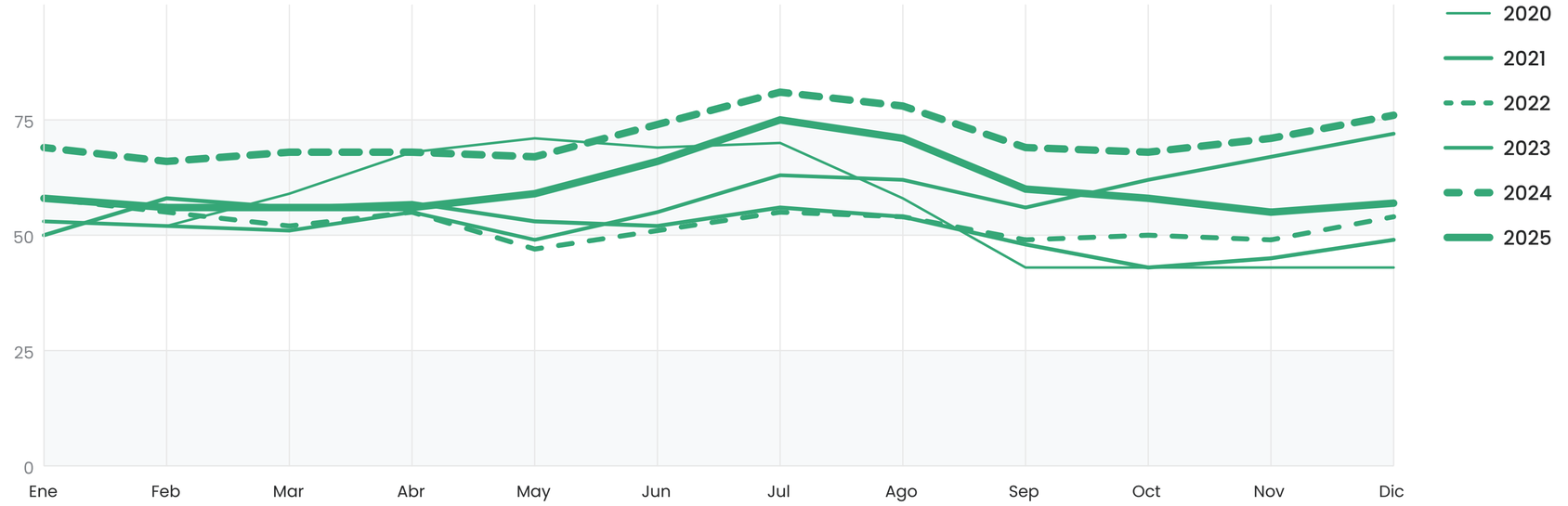
	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Roblox	133
2.	Minecraft	56
3.	Fortnite	112
4.	Geometry Dash	58
5.	Valorant	104

*League of Legends.

Juegos de escritorio Tiempo de uso (mins/día)

Global

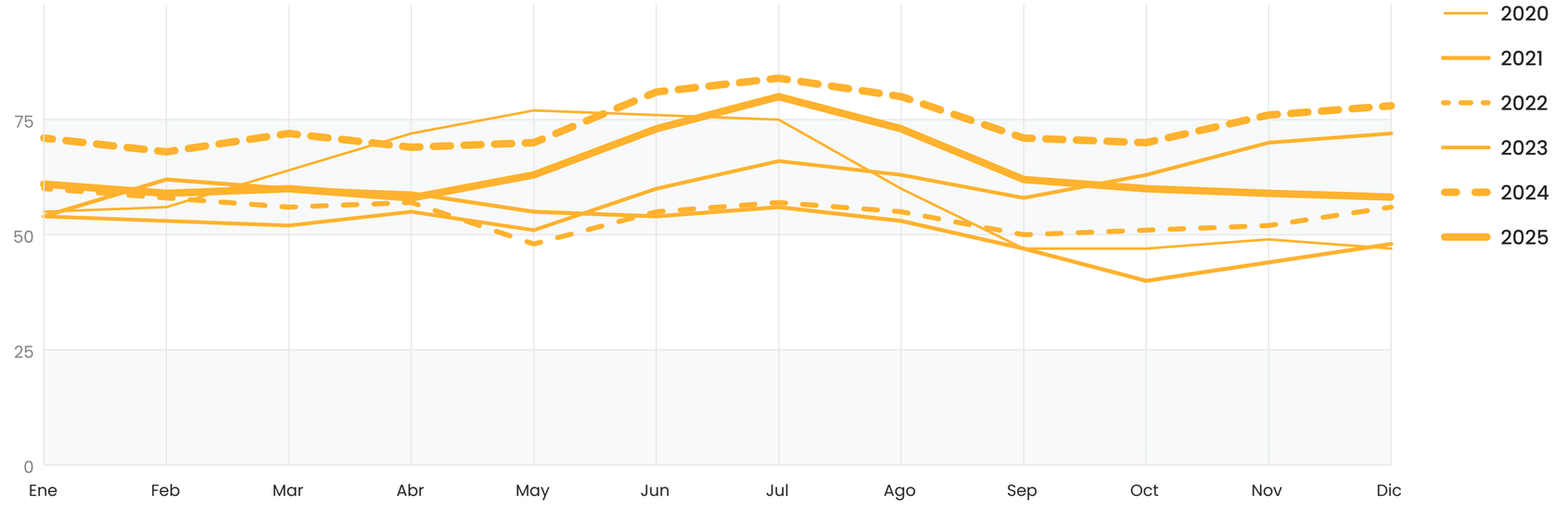
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	58	56	56	56	59	66	75	71	60	58	55	57	**61**
2024	69	66	68	68	67	74	81	78	69	68	71	76	**71**
2023	53	52	51	55	49	55	63	62	56	62	67	72	**58**
2022	58	55	52	55	47	51	55	54	49	50	49	54	**52**
2021	50	58	56	57	53	52	56	54	48	43	45	49	**52**
2020	53	52	59	68	71	69	70	58	43	43	43	43	**56**



Juegos de escritorio Tiempo de uso (mins/día)

Estados Unidos

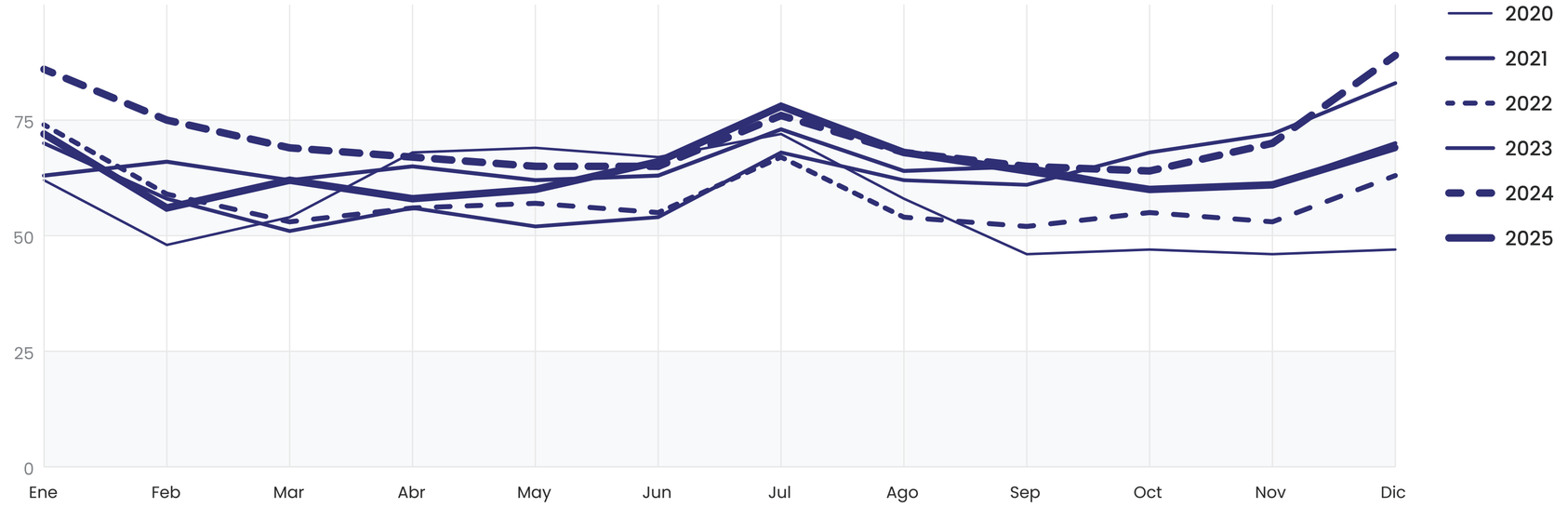
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	61	59	60	58	63	73	80	73	62	60	59	58	**64**
2024	71	68	72	69	70	81	84	80	71	70	76	78	**74**
2023	54	53	52	55	51	60	66	63	58	63	70	72	**59**
2022	60	58	56	57	48	55	57	55	50	51	52	56	**55**
2021	54	62	60	59	55	54	56	53	47	40	44	48	**53**
2020	55	56	64	72	77	76	75	60	47	47	49	47	**60**



Juegos de escritorio Tiempo de uso (mins/día)

Brasil

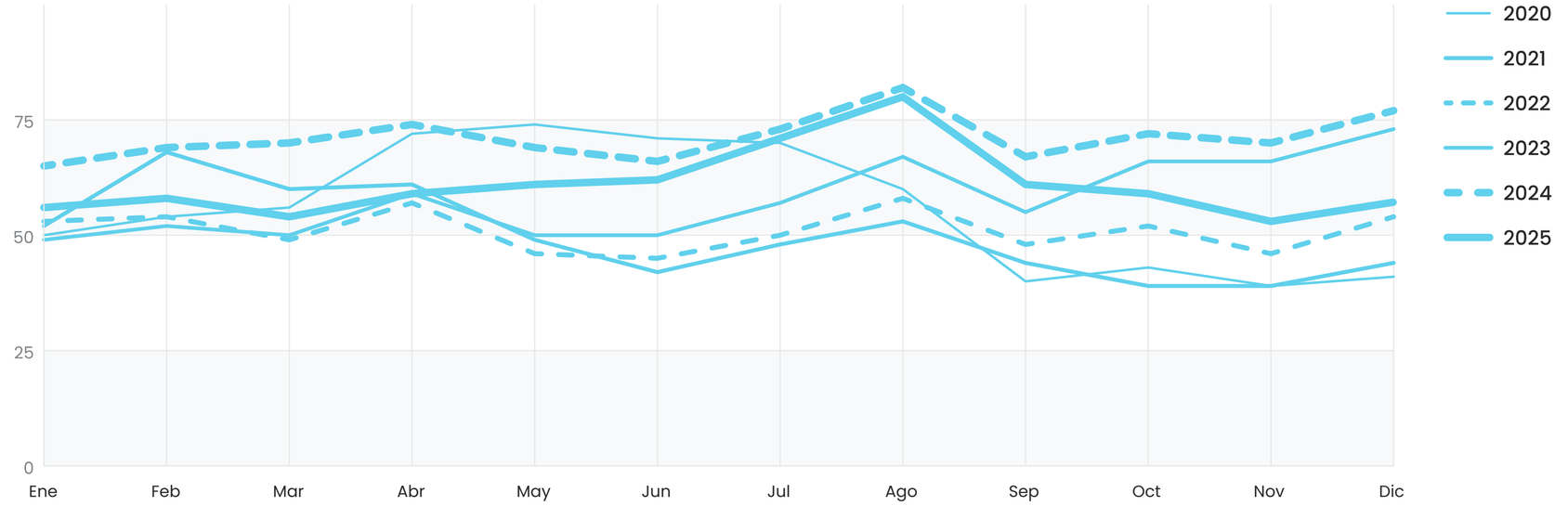
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	72	56	62	58	60	66	78	68	64	60	61	69	**65**
2024	86	75	69	67	65	65	76	68	65	64	70	89	**72**
2023	70	58	51	56	52	54	68	62	61	68	72	83	**63**
2022	74	59	53	56	57	55	67	54	52	55	53	63	**58**
2021	63	66	62	65	62	63	73	64	65	60	61	70	**64**
2020	62	48	54	68	69	67	72	58	46	47	46	47	**55**



Juegos de escritorio Tiempo de uso (mins/día)

Reino Unido

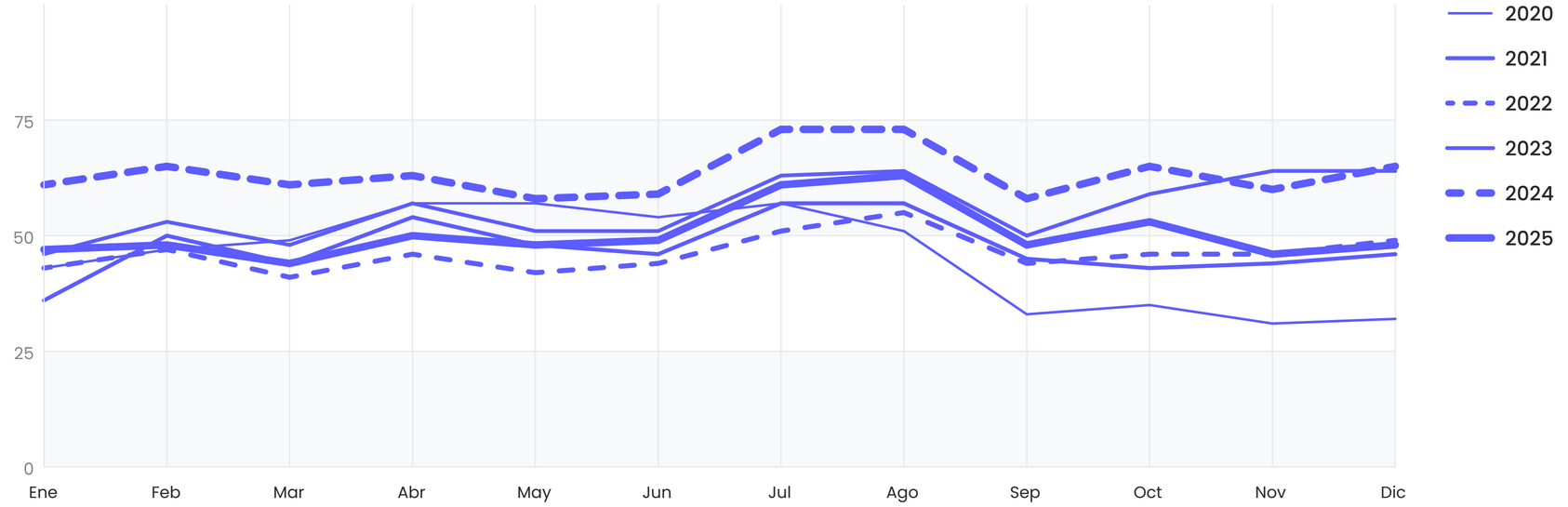
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	56	58	54	59	61	62	71	80	61	59	53	57	**61**
2024	65	69	70	74	69	66	73	82	67	72	70	77	**71**
2023	49	52	50	59	50	50	57	67	55	66	66	73	**57**
2022	53	54	49	57	46	45	50	58	48	52	46	54	**51**
2021	52	68	60	61	49	42	48	53	44	39	39	44	**50**
2020	50	54	56	72	74	71	70	60	40	43	39	41	**56**



Juegos de escritorio Tiempo de uso (mins/día)

Francia

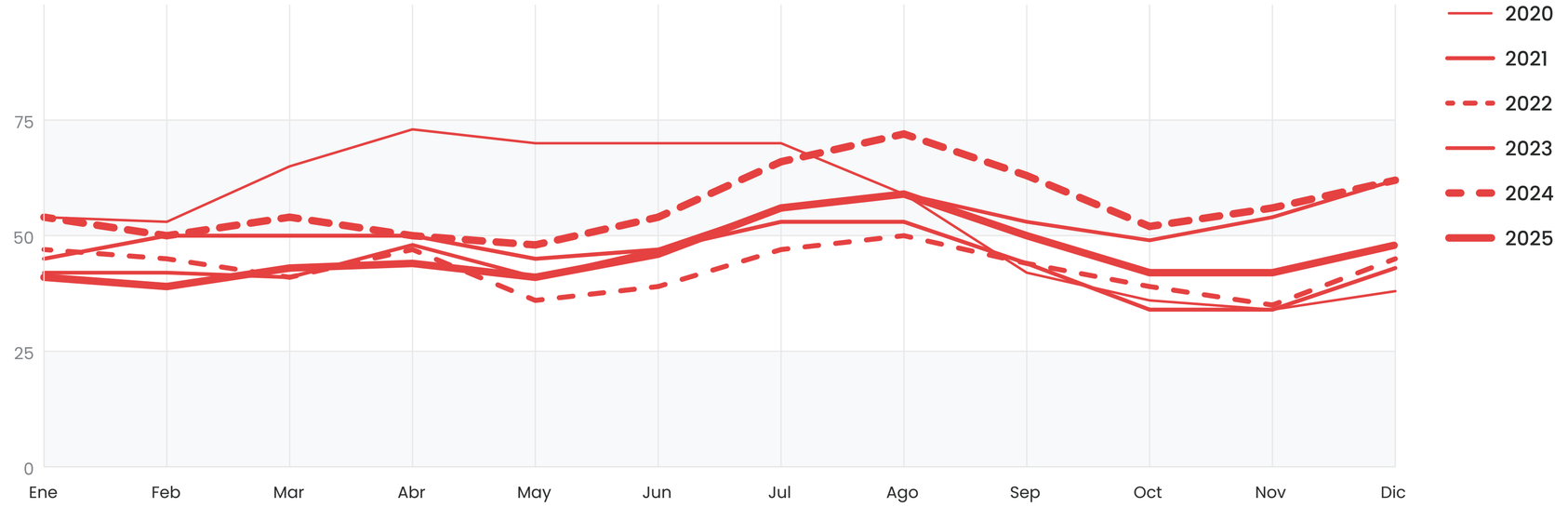
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	47	48	44	50	48	49	61	63	48	53	46	48	**50**
2024	61	65	61	63	58	59	73	73	58	65	60	65	**63**
2023	46	53	48	57	51	51	63	64	50	59	64	64	**55**
2022	43	47	41	46	42	44	51	55	44	46	46	49	**46**
2021	36	50	44	54	48	46	57	57	45	43	44	46	**47**
2020	43	47	49	57	57	54	57	51	33	35	31	32	**46**



Juegos de escritorio Tiempo de uso (mins/día)

España

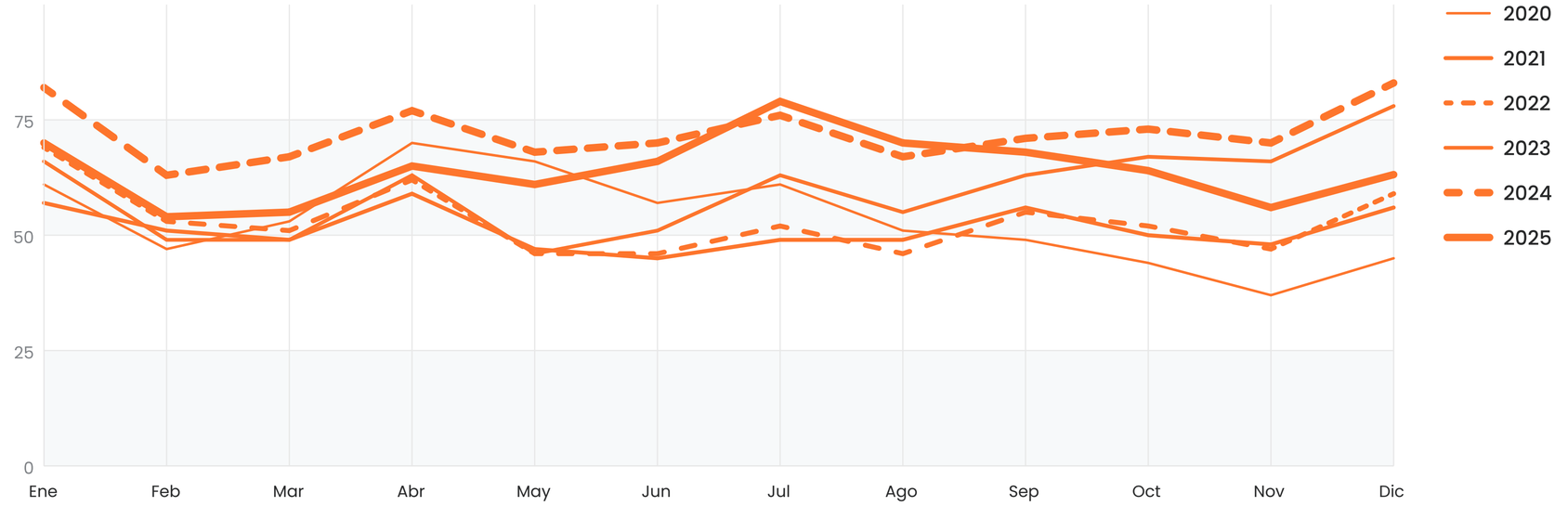
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	41	39	43	44	41	46	56	59	50	42	42	48	**46**
2024	54	50	54	50	48	54	66	72	63	52	56	62	**57**
2023	42	42	41	48	41	47	56	59	53	49	54	62	**49**
2022	47	45	41	47	36	39	47	50	44	39	35	45	**43**
2021	45	50	50	50	45	47	53	53	44	34	34	43	**46**
2020	54	53	65	73	70	70	70	59	42	36	34	38	**55**



Juegos de escritorio Tiempo de uso (mins/día)

Australia

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	70	54	55	65	61	66	79	70	68	64	56	63	**64**
2024	82	63	67	77	68	70	76	67	71	73	70	83	**73**
2023	66	49	49	63	46	51	63	55	63	67	66	78	**60**
2022	69	53	51	62	46	46	52	46	55	52	47	59	**53**
2021	57	51	49	59	47	45	49	49	56	50	48	56	**51**
2020	61	47	53	70	66	57	61	51	49	44	37	45	**54**



Juegos de escritorio

Aplicaciones de juegos de escritorio más bloqueadas (% de familias): top 5

Global

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite
4. Among Us	4. Among Us	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant
5. CS:GO*	5. Valorant	5. Rocket League	5. Rocket League	5. Rocket League	5. EA Sports FC 24

Estados Unidos

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite
4. Among Us	4. Among Us	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant	4. EA Sports FC 24
5. CS:GO*	5. Valorant	5. Among Us	5. Rocket League	5. Rocket League	5. Valorant

Brasil

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite
4. League of Legends	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant
5. CS:GO*	5. CS:GO*	5. CS:GO*	5. CS:GO*	5. Counter Strike 2	5. EA Sports FC 24

*Counter Strike: Global Offensive

Juegos de escritorio

Aplicaciones de juegos de escritorio más bloqueadas (% de familias): top 5

Reino Unido

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite
4. CS:GO*	4. Rocket League	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant	4. EA Sports FC 24
5. Among Us	5. Among Us	5. Rocket League	5. Rocket League	5. Rocket League	5. Rocket League

Francia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Fortnite	2. Fortnite	2. Fortnite
3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Minecraft	3. Minecraft	3. Minecraft
4. CS:GO*	4. Rocket League	4. Rocket League	4. Rocket League	4. Valorant	4. Valorant
5. League of Legends	5. Among Us	5. Valorant	5. Valorant	5. Rocket League	5. EA Sports FC 24

*Counter Strike: Global Offensive

Juegos de escritorio

Aplicaciones de juegos de escritorio más bloqueadas (% de familias): top 5

España

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Fortnite	2. Fortnite
3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Minecraft	3. Minecraft
4. League of Legends	4. Rocket League	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant
5. Among Us	5. Valorant	5. Rocket League	5. Rocket League	5. Rocket League	5. Rocket League

Australia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox	1. Roblox
2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft	2. Minecraft
3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite	3. Fortnite
4. Among Us	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant	4. Valorant
5. League of Legends	5. Among Us	5. Rocket League	5. Rocket League	5. Geometry Dash	5. Geometry Dash

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

Global

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Kahoot!	15
3.	Photomath	9
4.	WordRef	3
5.	Quizlet	11

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	12
2.	Photomath	10
3.	Kahoot!	15
4.	WordRef	3
5.	Quizlet	12

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	10
2.	Photomath	8
3.	Kahoot!	13
4.	WordRef	3
5.	Quizlet	11

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	9
2.	Photomath	6
3.	Kahoot!	9
4.	Quizlet	10
5.	Simply Piano	8

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Photomath	6
3.	Kahoot!	9
4.	Quizlet	10
5.	Simply Piano	19

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Photomath	5
3.	Gauth	11
4.	Kahoot!	8
5.	Quizlet	5

Estados Unidos

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Photomath	10
3.	Kahoot!	14
4.	Quizlet	11
5.	Khan Academy	-

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	12
2.	Photomath	10
3.	Kahoot!	16
4.	Quizlet	12
5.	TED	4

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	12
2.	Photomath	9
3.	Kahoot!	14
4.	Quizlet	11
5.	TED	4

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	9
2.	Photomath	6
3.	Kahoot!	9
4.	Quizlet	10
5.	Khan Academy	13

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Photomath	6
3.	Quizlet	10
4.	Kahoot!	9
5.	Khan Academy	14

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Gauth	12
3.	Photomath	6
4.	Quizlet	4
5.	Kahoot!	9

Brasil

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Photomath	6
3.	Kahoot!	17
4.	Simply Piano	19
5.	Khan Academy	10

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	12
2.	Kahoot!	26
3.	Photomath	8
4.	Simply Piano	10
5.	Khan Academy	11

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	11
2.	Kahoot!	16
3.	Photomath	6
4.	Simply Piano	13
5.	Khan Academy	22

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	11
2.	Kahoot!	13
3.	Photomath	5
4.	Brainly	2
5.	Simply Piano	15

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Kahoot!	9
3.	Photomath	5
4.	Brainly	6
5.	Quizlet	4

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Kahoot!	9
3.	Gauth	9
4.	Photomath	5
5.	Minecraft Edu	19

Educación

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

Reino Unido

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Kahoot!	14
3.	Quizlet	8
4.	WordRef	3
5.	Photomath	7

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	11
2.	Kahoot!	14
3.	Quizlet	13
4.	WordRef	2
5.	TED	6

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	10
2.	Kahoot!	11
3.	Quizlet	11
4.	Photomath	5
5.	WordRef	2

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Kahoot!	8
3.	Photomath	6
4.	Quizlet	8
5.	Gauthmath	8

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Photomath	8
3.	Kahoot!	7
4.	Quizlet	9
5.	Simply Piano	5

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Gauth	10
3.	Quizlet	6
4.	Kahoot!	7
5.	Photomath	6

Francia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	9
2.	WordRef	3
3.	Photomath	7
4.	Kahoot!	12
5.	Quizlet	12

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	13
2.	WordRef	3
3.	Photomath	8
4.	Kahoot!	18
5.	Quizlet	11

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	11
2.	WordRef	3
3.	Photomath	6
4.	Kahoot!	14
5.	Quizlet	9

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	9
2.	Kahoot!	10
3.	Brainly	2
4.	Photomath	4
5.	Quizlet	9

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Kahoot!	8
3.	Brainly	3
4.	Photomath	5
5.	Knowunity	10

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Kahoot!	9
3.	Quizlet	5
4.	Knowunity	3
5.	Photomath	5

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

España

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	11
2.	Photomath	9
3.	Kahoot!	14
4.	WordRef	2
5.	Smartick	8

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Photomath	8
2.	Kahoot!	16
3.	Duolingo	11
4.	WordRef	3
5.	Smartick	26

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	10
2.	Photomath	6
3.	Kahoot!	13
4.	WordRef	3
5.	Smartick	29

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Photomath	5
3.	Kahoot!	11
4.	WordRef	3
5.	Brainly	3

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Photomath	5
3.	Kahoot!	10
4.	Knowunity	9
5.	Brainly	3

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	6
2.	Photomath	5
3.	Knowunity	3
4.	Kahoot!	9
5.	Minecraft Edu	44

Australia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	10
2.	Kahoot!	19
3.	TED	2
4.	Photomath	6
5.	IXL	94

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Kahoot!	12
3.	TED	2
4.	Photomath	11
5.	WordRef	2

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	12
2.	Kahoot!	12
3.	Photomath	6
4.	TED	2
5.	Quizlet	11

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	10
2.	Minecraft Edu	11
3.	Kahoot!	7
4.	Mathletics	18
5.	Reading Eggs	18

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	8
2.	Minecraft Edu	11
3.	Mathletics	15
4.	Kahoot!	7
5.	Photomath	5

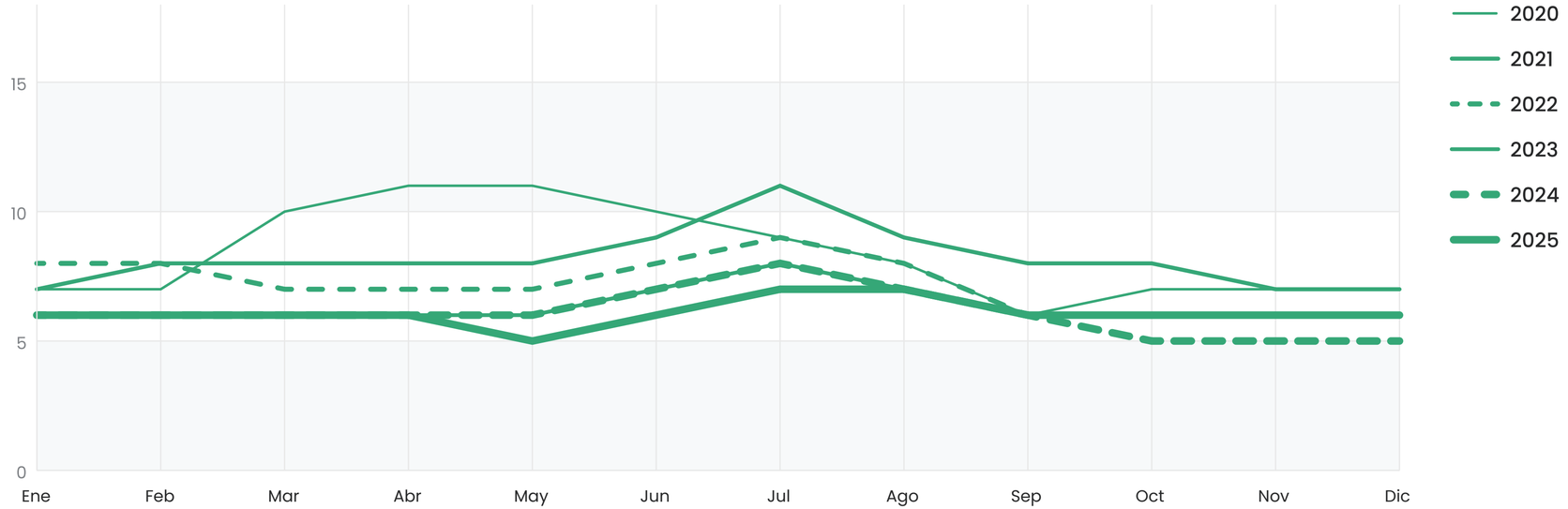
2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Duolingo	7
2.	Minecraft Edu	37
3.	Kahoot!	7
4.	Simply Draw	18
5.	Simply Piano	9

Educación Tiempo de uso (mins/día)

Global

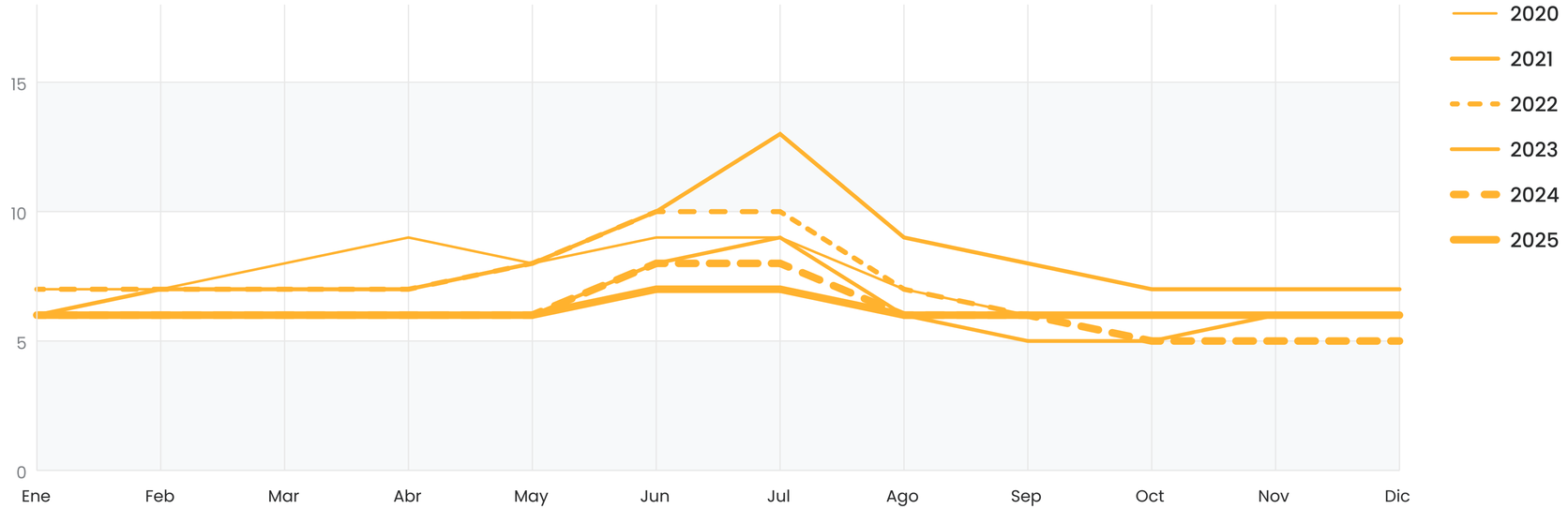
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	6	6	6	6	5	6	7	7	6	6	6	6	**6**
2024	6	6	6	6	6	7	8	7	6	5	5	5	**6**
2023	6	6	6	6	6	7	8	7	6	6	6	6	**6**
2022	8	8	7	7	7	8	9	8	6	6	6	6	**7**
2021	7	8	8	8	8	9	11	9	8	8	7	7	**8**
2020	7	7	10	11	11	10	9	8	6	7	7	7	**8**



Educación Tiempo de uso (mins/día)

Estados Unidos

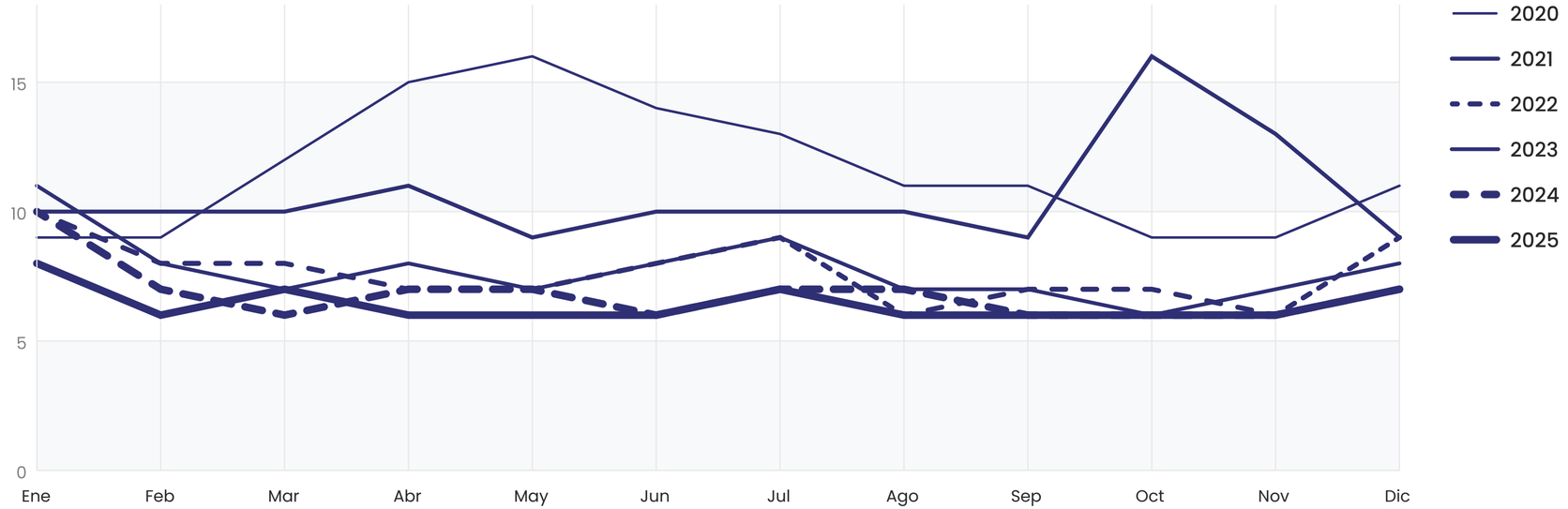
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6	6	6	**6**
2024	6	6	6	6	6	8	8	6	6	5	5	5	**6**
2023	6	6	6	6	6	8	9	6	5	5	6	6	**6**
2022	7	7	7	7	8	10	10	7	6	6	6	6	**7**
2021	6	7	7	7	8	10	13	9	8	7	7	7	**8**
2020	7	7	8	9	8	9	9	7	6	6	6	6	**7**



Educación Tiempo de uso (mins/día)

Brasil

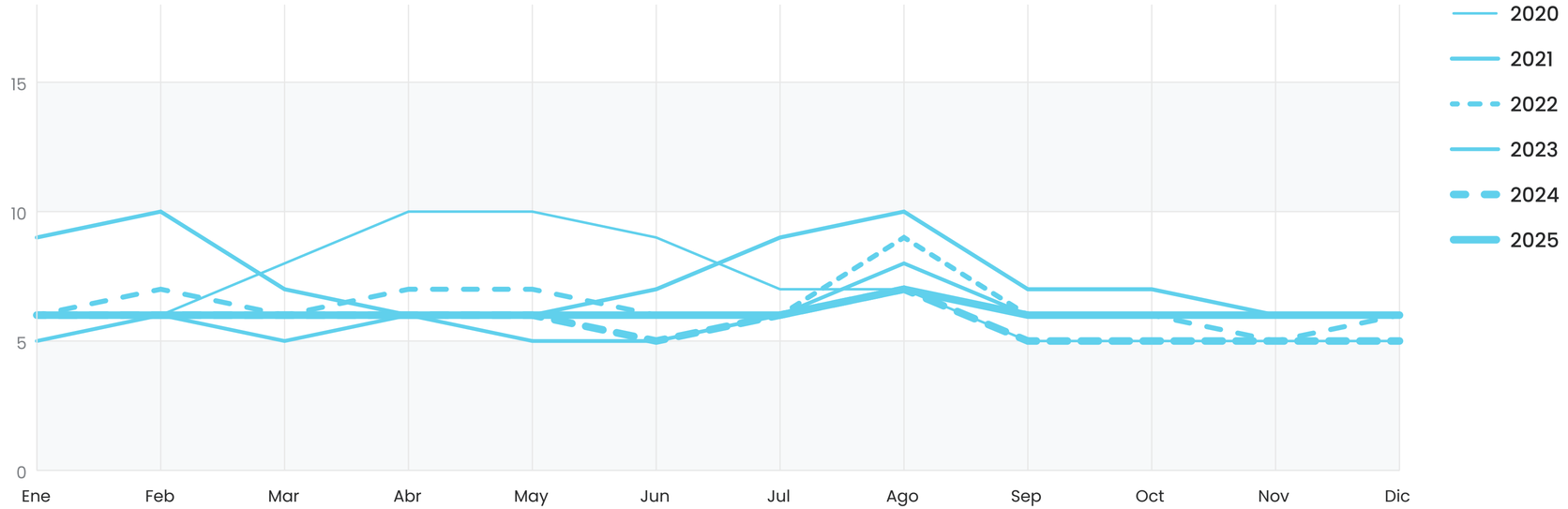
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	8	6	7	6	6	6	7	6	6	6	6	7	**6**
2024	10	7	6	7	7	6	7	7	6	6	6	7	**7**
2023	11	8	7	8	7	8	9	7	7	6	7	8	**7**
2022	10	8	8	7	7	8	9	6	7	7	6	9	**7**
2021	10	10	10	11	9	10	10	10	9	16	13	9	**11**
2020	9	9	12	15	16	14	13	11	11	9	9	11	**12**



Educación Tiempo de uso (mins/día)

Reino Unido

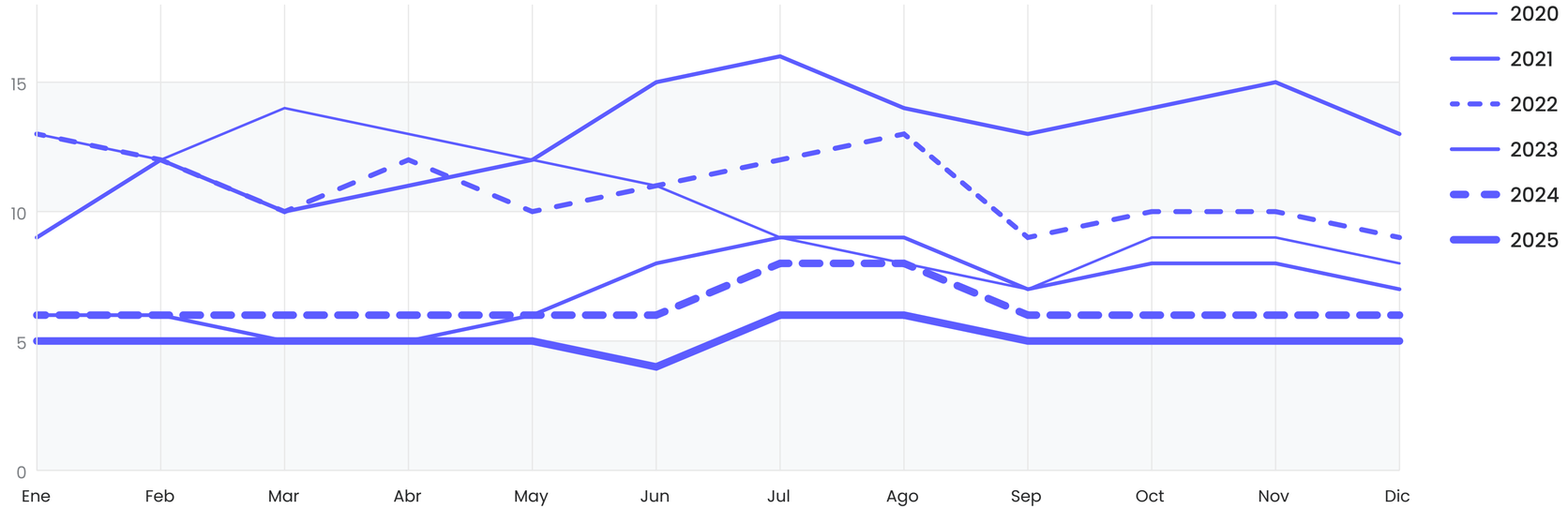
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	6	6	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	**6**
2024	6	6	6	6	6	5	6	7	5	5	5	5	**6**
2023	5	6	5	6	5	5	6	8	6	6	6	6	**6**
2022	6	7	6	7	7	6	6	9	6	6	5	6	**6**
2021	9	10	7	6	6	7	9	10	7	7	6	6	**8**
2020	6	6	8	10	10	9	7	7	5	5	5	5	**7**



Educación Tiempo de uso (mins/día)

Francia

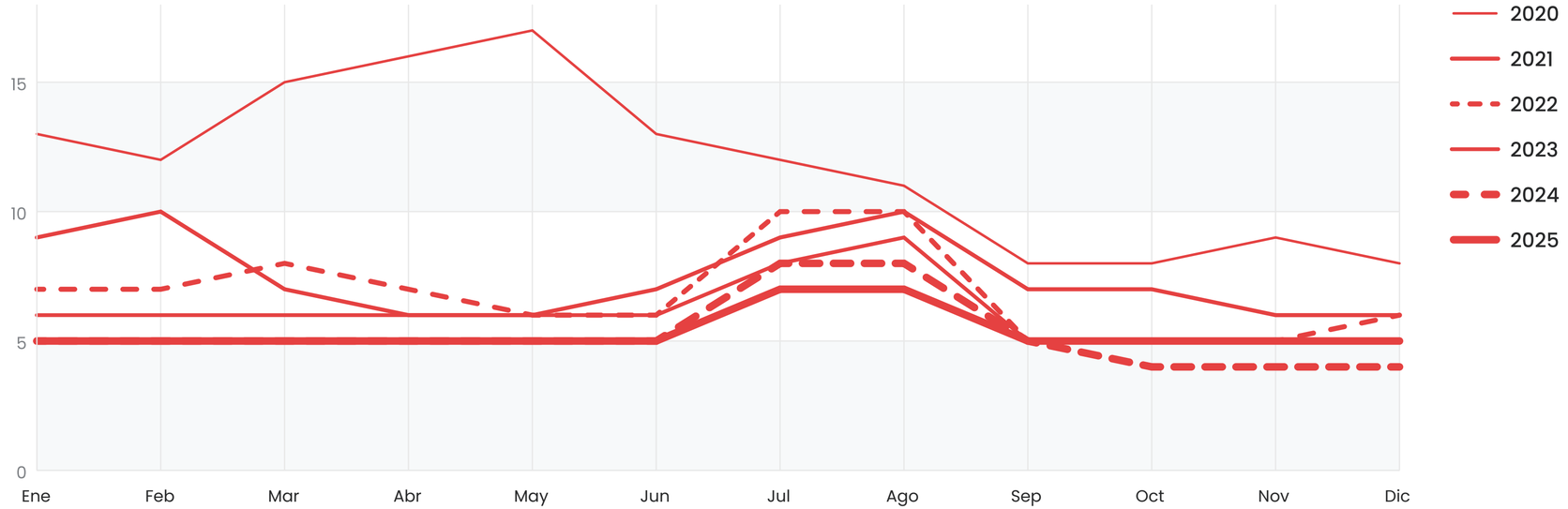
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	5	5	5	5	5	4	6	6	5	5	5	5	**5**
2024	6	6	6	6	6	6	8	8	6	6	6	6	**6**
2023	6	6	5	5	6	8	9	9	7	8	8	7	**7**
2022	13	12	10	12	10	11	12	13	9	10	10	9	**11**
2021	9	12	10	11	12	15	16	14	13	14	15	13	**13**
2020	13	12	14	13	12	11	9	8	7	9	9	8	**11**



Educación Tiempo de uso (mins/día)

España

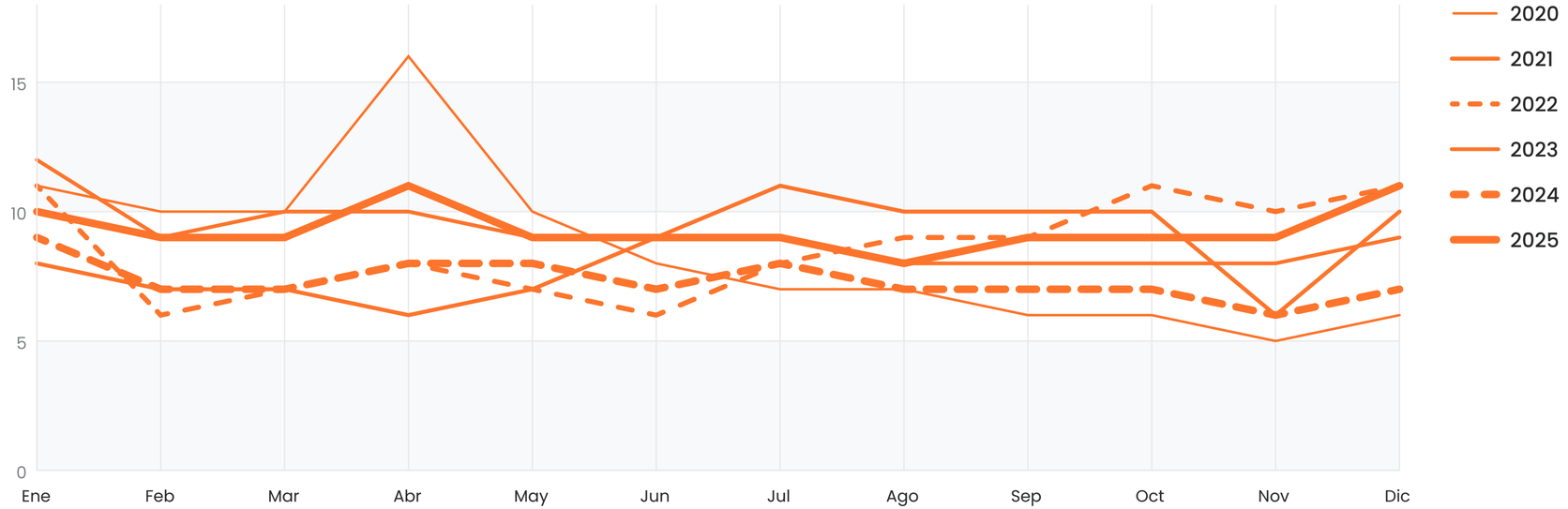
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	5	5	5	5	5	5	7	7	5	5	5	5	**5**
2024	5	5	5	5	5	5	8	8	5	4	4	4	**5**
2023	6	6	6	6	6	6	8	9	5	5	5	5	**6**
2022	7	7	8	7	6	6	10	10	5	5	5	6	**6**
2021	9	10	7	6	6	7	9	10	7	7	6	6	**9**
2020	13	12	15	16	17	13	12	11	8	8	9	8	**12**



Educación Tiempo de uso (mins/día)

Australia

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	10	9	9	11	9	9	9	8	9	9	9	11	**9**
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	10	11	**9**
2021	8	7	7	6	7	9	11	10	10	10	6	10	**9**
2020	11	10	10	16	10	8	7	7	6	6	5	6	**9**



Comunicación

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

Global

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	32
2.	Snapchat	39
3.	Zoom	50
4.	Discord	32
5.	Skype	18

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	37
2.	Snapchat	71
3.	Zoom	63
4.	Discord	35
5.	Skype	16

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	30
2.	Snapchat	72
3.	Discord	28
4.	Messages	12
5.	Skype	10

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	23
2.	Snapchat	74
3.	Discord	27
4.	Messages	11
5.	Skype	8

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	19
2.	Snapchat	78
3.	Discord	29
4.	Zoom	47
5.	Microsoft Teams	8

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	17
2.	Snapchat	59
3.	Discord	28
4.	Microsoft Teams	9
5.	Skype	4

Estados Unidos

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Zoom	46
2.	Snapchat	47
3.	Discord	35
4.	Messages	17
5.	Skype	19

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Snapchat	84
2.	Discord	38
3.	Zoom	55
4.	Skype	13
5.	Messages	24

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Snapchat	90
2.	Discord	32
3.	Skype	8
4.	Messages	17
5.	Zoom	46

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Discord	31
2.	Snapchat	88
3.	Messages	15
4.	Skype	6
5.	Google Duo	24

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Snapchat	90
2.	Discord	33
3.	WhatsApp	13
4.	Zoom	44
5.	Skype	5

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Snapchat	65
2.	Discord	33
3.	WhatsApp	12
4.	Google Duo	22
5.	Zoom	46

Brasil

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	52
2.	Discord	33
3.	Snapchat	13
4.	Messages	3
5.	Zoom	69

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	54
2.	Discord	36
3.	Snapchat	22
4.	Messages	4
5.	Zoom	90

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	31
2.	Discord	26
3.	Snapchat	21
4.	Messages	2
5.	Skype	9

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	32
2.	Discord	23
3.	Snapchat	21
4.	Messages	2
5.	Microsoft Teams	19

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	31
2.	Snapchat	23
3.	Discord	25
4.	Microsoft Teams	8
5.	Google Duo	16

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	25
2.	Snapchat	16
3.	Discord	25
4.	Google Duo	11
5.	Microsoft Teams	8

Comunicación

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

Reino Unido

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	25
2.	Snapchat	39
3.	Skype	16
4.	Messages	8
5.	Discord	32

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	29
2.	Snapchat	71
3.	Skype	16
4.	Discord	32
5.	Messages	9

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	21
2.	Snapchat	91
3.	Skype	8
4.	Discord	27
5.	Messages	6

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	20
2.	Snapchat	95
3.	Messages	5
4.	Discord	28
5.	Skype	8

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	15
2.	Snapchat	97
3.	Microsoft Teams	6
4.	Discord	29
5.	Skype	6

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	14
2.	Snapchat	73
3.	Microsoft Teams	8
4.	Discord	28
5.	Skype	4

Francia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	18
2.	Snapchat	30
3.	Messages	10
4.	Discord	25
5.	Skype	16

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	20
2.	Snapchat	59
3.	Messages	9
4.	Discord	22
5.	Skype	9

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	15
2.	Snapchat	56
3.	Messages	9
4.	Discord	22
5.	Skype	9

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	14
2.	Snapchat	63
3.	Messages	8
4.	Discord	22
5.	Google Duo	7

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	13
2.	Snapchat	73
3.	Discord	23
4.	Skype	8
5.	Telegram	8

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	12
2.	Snapchat	68
3.	Discord	24
4.	Google Duo	8
5.	Messenger	7

Comunicación

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

España

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	38
2.	Skype	17
3.	Snapchat	14
4.	Hangouts	17
5.	Messages	2

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	41
2.	Messages	2
3.	Discord	21
4.	Snapchat	24
5.	Skype	15

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	32
2.	Snapchat	21
3.	Messages	1
4.	Discord	19
5.	Skype	6

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	27
2.	Messages	1
3.	Snapchat	23
4.	Discord	17
5.	Skype	8

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	23
2.	Snapchat	24
3.	Discord	19
4.	Microsoft Teams	7
5.	Skype	9

2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	22
2.	Snapchat	23
3.	Discord	19
4.	Microsoft Teams	8
5.	Telegram	8

Australia

2020

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Discord	27
2.	Snapchat	38
3.	Zoom	45
4.	WhatsApp	16
5.	Skype	19

2021

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Discord	28
2.	Snapchat	64
3.	Zoom	41
4.	Skype	15
5.	WhatsApp	16

2022

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Snapchat	84
2.	Discord	26
3.	Skype	12
4.	WhatsApp	14
5.	Messages	8

2023

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Snapchat	88
2.	Discord	24
3.	Skype	8
4.	WhatsApp	11
5.	Messages	7

2024

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	Snapchat	88
2.	WhatsApp	9
3.	Discord	26
4.	Skype	6
5.	Messenger Kids	8

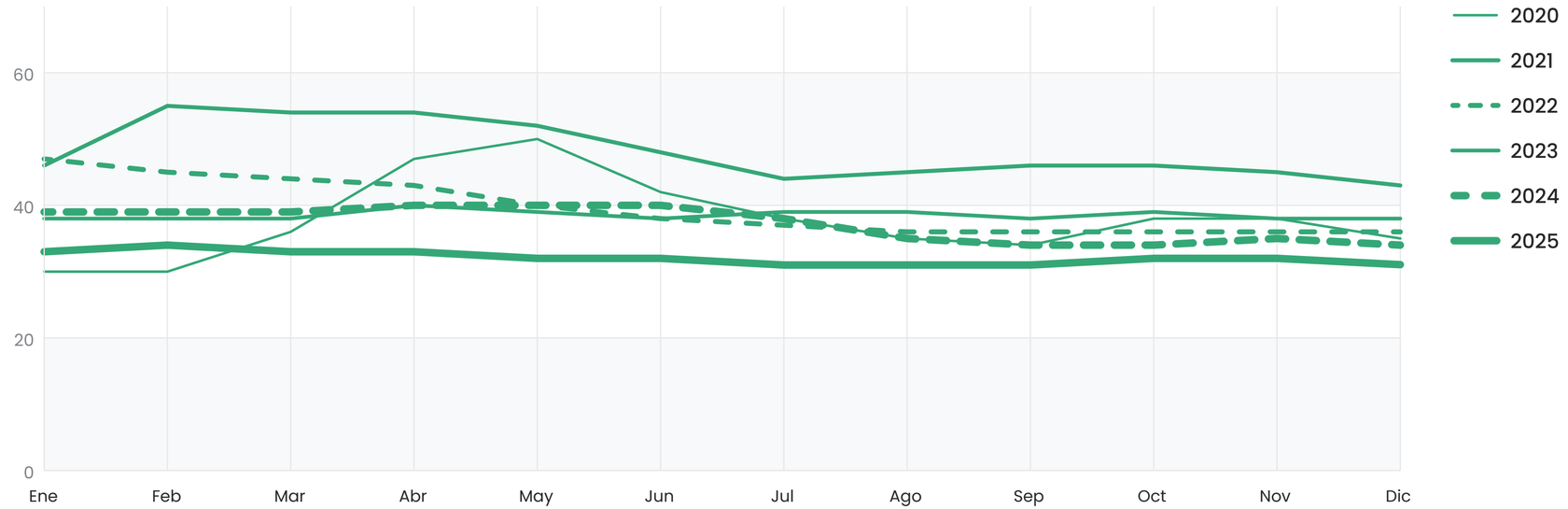
2025

	App	Tiempo de uso (mins)
1.	WhatsApp	8
2.	Snapchat	63
3.	Discord	24
4.	Skype	4
5.	Messenger Kids	7

Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

Global

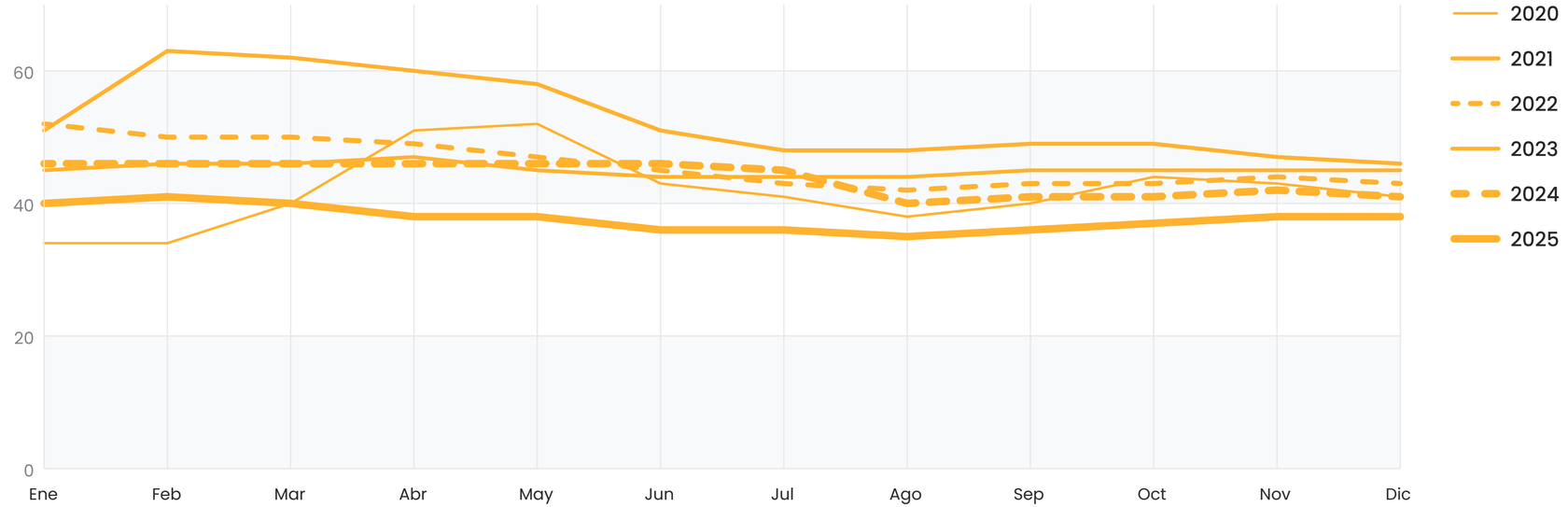
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	33	34	33	33	32	32	31	31	31	32	32	31	**32**
2024	39	39	39	40	40	40	38	35	34	34	35	34	**37**
2023	38	38	38	40	39	38	39	39	38	39	38	38	**39**
2022	47	45	44	43	40	38	37	36	36	36	36	36	**39**
2021	46	55	54	54	52	48	44	45	46	46	45	43	**48**
2020	30	30	36	47	50	42	38	35	34	38	38	35	**38**



Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

Estados Unidos

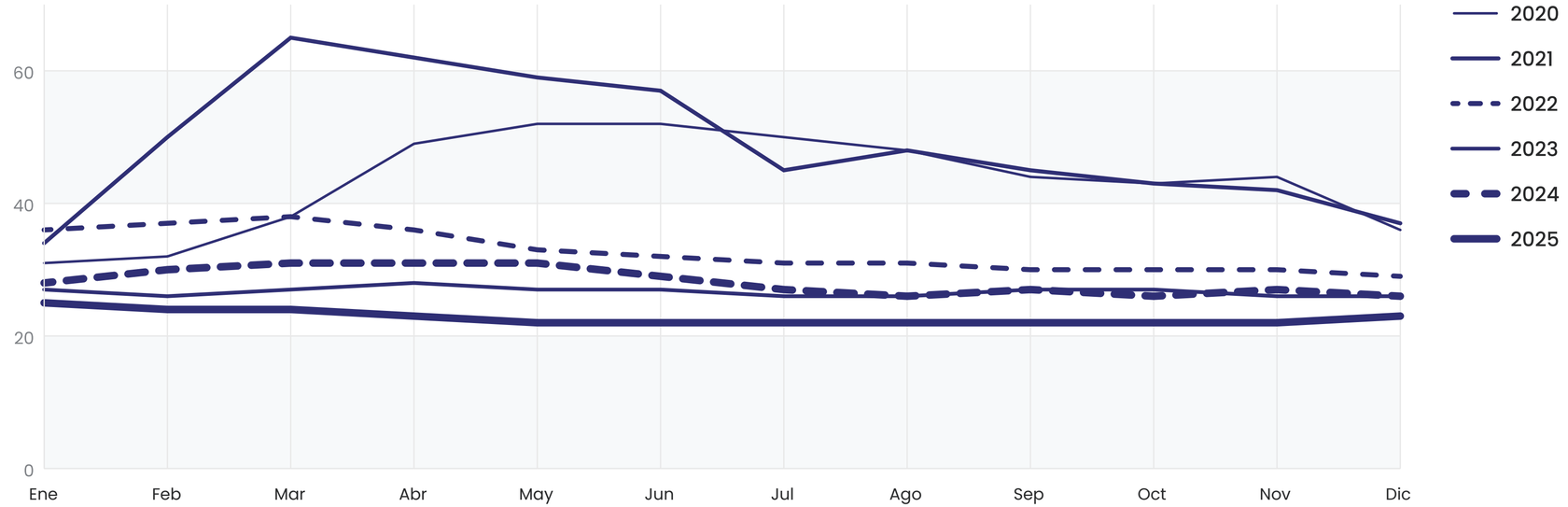
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	40	41	40	38	38	36	36	35	36	37	38	38	**38**
2024	46	46	46	46	46	46	45	40	41	41	42	41	**44**
2023	45	46	46	47	45	44	44	44	45	45	45	45	**45**
2022	52	50	50	49	47	45	43	42	43	43	44	43	**46**
2021	51	63	62	60	58	51	48	48	49	49	47	46	**53**
2020	34	34	40	51	52	43	41	38	40	44	43	41	**42**



Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

Brasil

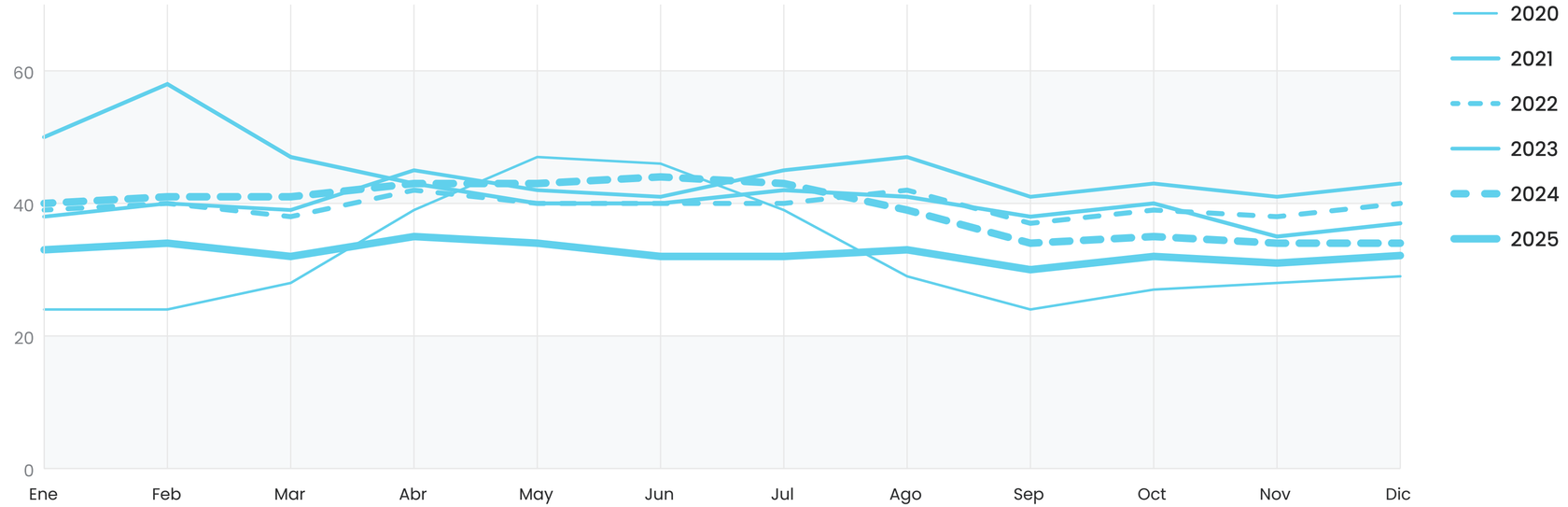
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	25	24	24	23	22	22	22	22	22	22	22	23	**22**
2024	28	30	31	31	31	29	27	26	27	26	27	26	**28**
2023	27	26	27	28	27	27	26	26	27	27	26	26	**27**
2022	36	37	38	36	33	32	31	31	30	30	30	29	**33**
2021	34	50	65	62	59	57	45	48	45	43	42	37	**49**
2020	31	32	38	49	52	52	50	48	44	43	44	36	**44**



Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

Reino Unido

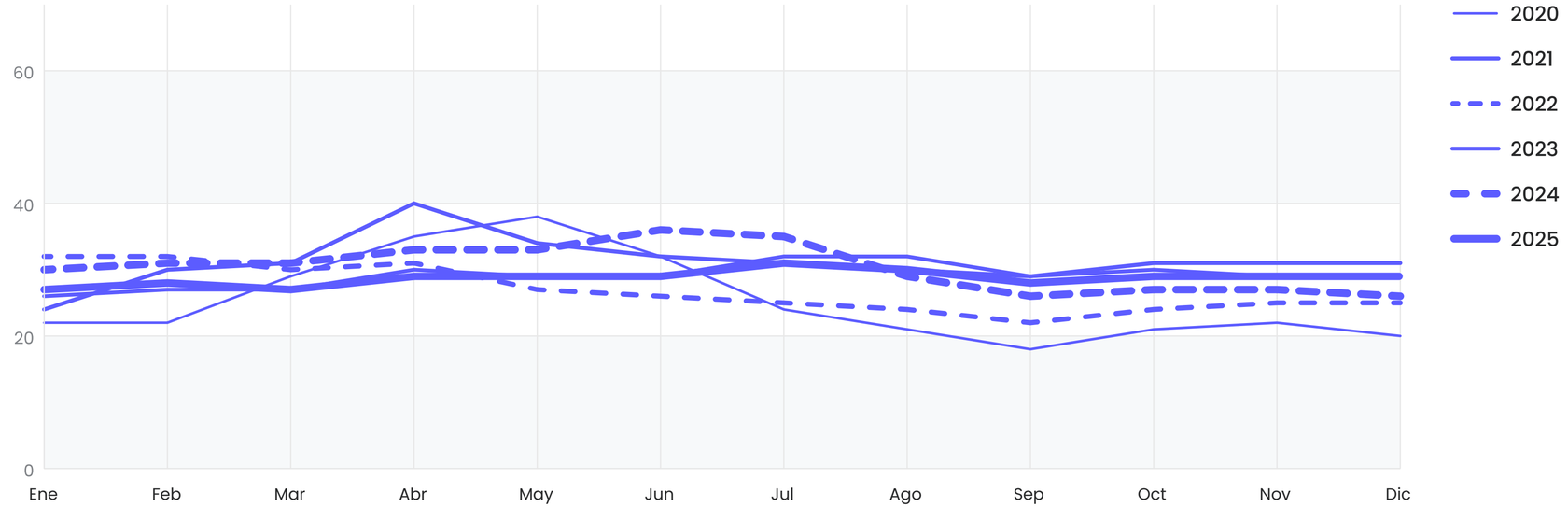
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	33	34	32	35	34	32	32	33	30	32	31	32	**32**
2024	40	41	41	43	43	44	43	39	34	35	34	34	**39**
2023	38	40	39	45	42	41	45	47	41	43	41	43	**42**
2022	39	40	38	42	40	40	40	42	37	39	38	40	**40**
2021	50	58	47	43	40	40	42	41	38	40	35	37	**43**
2020	24	24	28	39	47	46	39	29	24	27	28	29	**31**



Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

Francia

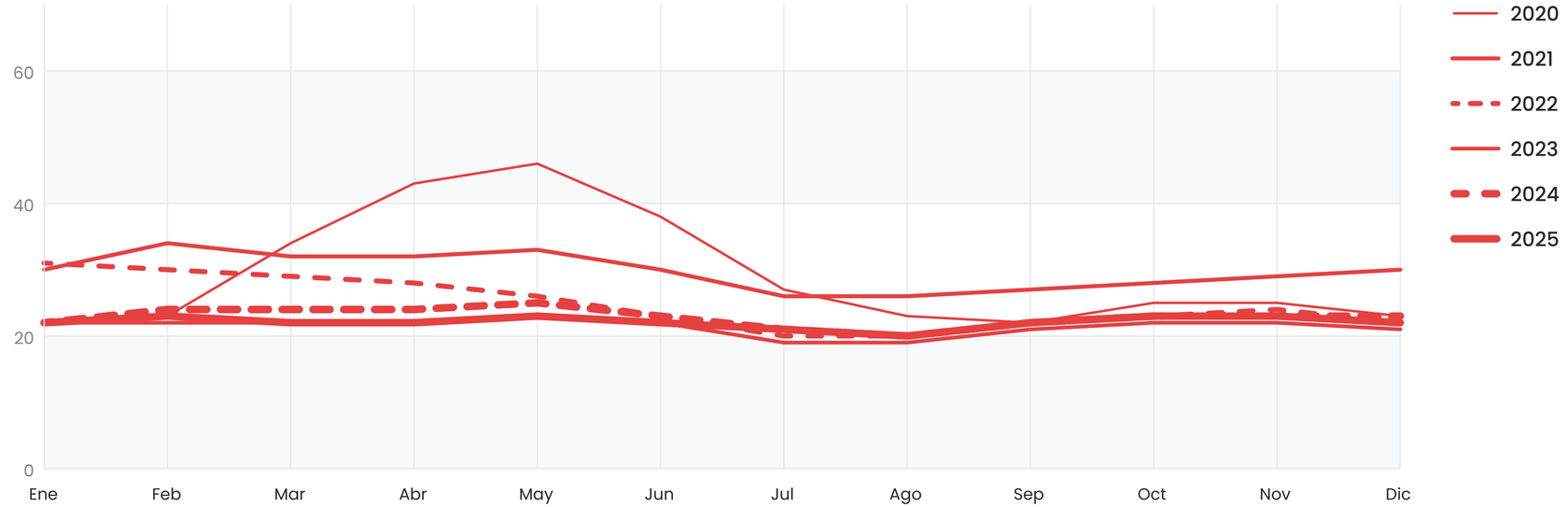
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	27	28	27	29	29	29	31	30	28	29	29	29	**29**
2024	30	31	31	33	33	36	35	29	26	27	27	26	**30**
2023	26	27	27	30	29	29	32	32	29	30	29	29	**29**
2022	32	32	30	31	27	26	25	24	22	24	25	25	**27**
2021	24	30	31	40	34	32	31	30	29	31	31	31	**31**
2020	22	22	29	35	38	32	24	21	18	21	22	20	**25**



Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

España

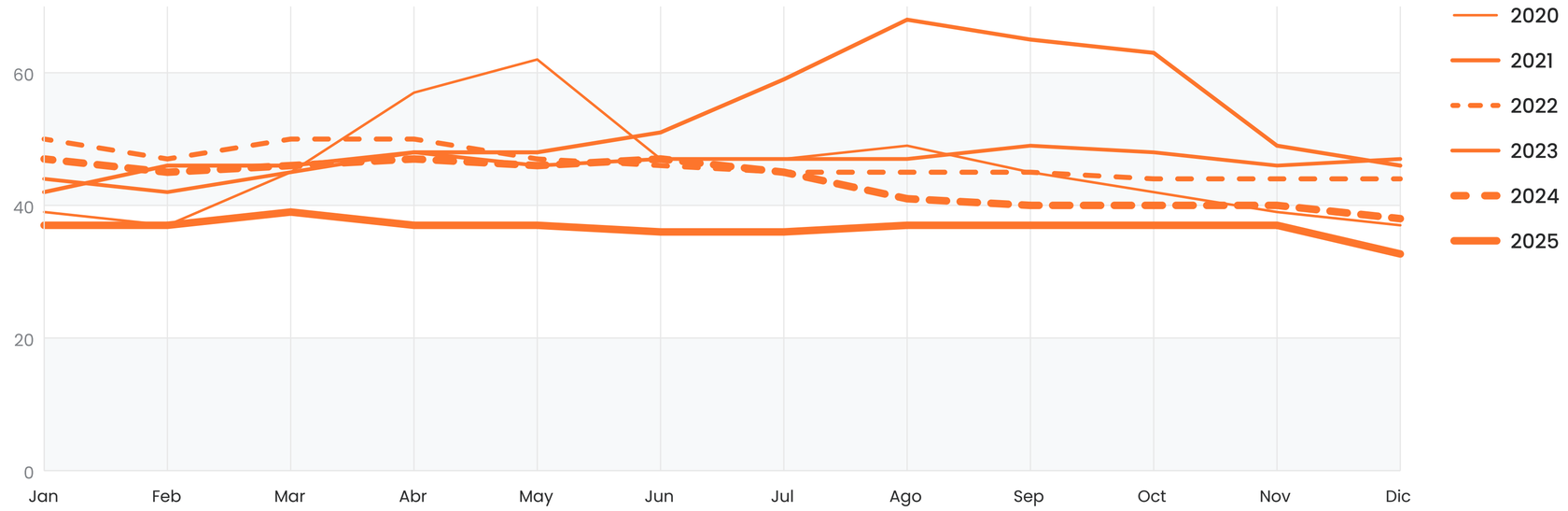
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	22	23	22	22	23	22	21	20	22	23	23	22	**22**
2024	22	24	24	24	25	23	21	20	22	23	23	23	**21**
2023	22	22	22	22	23	22	19	19	21	22	22	21	**21**
2022	31	30	29	28	26	23	20	20	22	23	24	22	**24**
2021	30	34	32	32	33	30	26	26	27	28	29	30	**30**
2020	22	23	34	43	46	38	27	23	22	25	25	23	**29**



Comunicación Tiempo de uso (mins/día)

Australia

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Med
2025	37	37	39	37	37	36	36	37	37	37	37	33	**37**
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

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Discord	1. Discord	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat
2. WhatsApp	2. WhatsApp	2. Discord	2. Discord	2. Discord	2. Discord
3. Snapchat	3. Snapchat	3. WhatsApp	3. WhatsApp	3. WhatsApp	3. WhatsApp
4. Messages	4. Skype	4. Skype	4. Skype	4. Skype	4. Skype
5. Zoom	5. Zoom	5. Messages	5. Messages	5. Google Duo	5. Google Duo

Estados Unidos

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Discord	1. Discord	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat
2. Snapchat	2. Snapchat	2. Discord	2. Discord	2. Discord	2. Discord
3. Messages	3. Messages	3. Skype	3. Skype	3. Skype	3. Skype
4. Zoom	4. Skype	4. Messages	4. Messages	4. Google Duo	4. Google Duo
5. Google Duo	5. Zoom	5. Google Duo	5. Google Duo	5. WhatsApp	5. WhatsApp

Brasil

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. WhatsApp	1. WhatsApp	1. WhatsApp	1. WhatsApp	1. WhatsApp	1. Snapchat
2. Discord	2. Discord	2. Discord	2. Discord	2. Snapchat	2. Discord
3. Snapchat	3. Snapchat	3. Snapchat	3. Snapchat	3. Discord	3. WhatsApp
4. Messages	4. Messages	4. Messages	4. Messages	4. Telegram	4. Telegram
5. Skype	5. Skype	5. Skype	5. Skype	5. Skype	5. Skype

Comunicación

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

Reino Unido

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. WhatsApp	1. WhatsApp	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat
2. Snapchat	2. Discord	2. WhatsApp	2. Discord	2. Discord	2. Discord
3. Messages	3. Snapchat	3. Discord	3. WhatsApp	3. WhatsApp	3. WhatsApp
4. Discord	4. Skype	4. Skype	4. Skype	4. Skype	4. Skype
5. Skype	5. Messages	5. Messages	5. Messages	5. Messenger	5. Google Duo

Francia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat
2. WhatsApp	2. WhatsApp	2. WhatsApp	2. Discord	2. Discord	2. Discord
3. Discord	3. Discord	3. Discord	3. WhatsApp	3. WhatsApp	3. WhatsApp
4. Messages	4. Messages	4. Messages	4. Skype	4. Google Duo	4. Google Duo
5. Skype	5. Skype	5. Skype	5. Messages	5. Telegram	5. Telegram

Comunicación

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

España

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. WhatsApp	1. WhatsApp	1. WhatsApp	1. WhatsApp	1. Snapchat	1. Snapchat
2. Hangouts	2. Discord	2. Snapchat	2. Snapchat	2. WhatsApp	2. WhatsApp
3. Snapchat	3. Hangouts	3. Discord	3. Discord	3. Discord	3. Discord
4. Discord	4. Snapchat	4. Skype	4. Skype	4. Telegram	4. Telegram
5. Messages	5. Skype	5. Messages	5. Messages	5. Skype	5. Skype

Australia

2020	2021	2022	2023	2024	2025
1. Discord	1. Discord	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat	1. Snapchat
2. Snapchat	2. Snapchat	2. Discord	2. Discord	2. Discord	2. Discord
3. WhatsApp	3. WhatsApp	3. Skype	3. Skype	3. Skype	3. Skype
4. Skype	4. Zoom	4. Messages	4. Messages	4. WhatsApp	4. WhatsApp
5. Zoom	5. Messages	5. WhatsApp	5. WhatsApp	5. Messenger Kids	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 ĀURA