



NA CER EN LA ERA DIGITAL GENERACIÓN IA

Nacer en la era digital: generación IA

¿Cómo ven las generaciones más jóvenes el mundo digital y los cambios que está atravesando? ¿A qué desafíos se enfrentan las familias para proteger a sus hijos e hijas en una sociedad cada vez más conectada?

Este informe proporciona una visión detallada del tiempo que los niños y niñas pasan frente a la pantalla, así como las tendencias en entretenimiento, redes sociales, juegos y educación en 2023, todo ello analizado a nivel global y en cinco grandes mercados.

Índice

NACER EN LA ERA DIGITAL: GENERACIÓN IA	1
Acerca de este informe	3
Sobre Qustodio	3
Metodología	4
UN MUNDO CONECTADO: LAS FAMILIAS EN 2023	5
Las familias y la tecnología en 2023	6
Riesgos en Internet: el panorama en 2023	8
La creación de espacios más seguros: herramientas digitales para familias digitales	10
Criar sin tecnología	12
Nacer en línea, crecer en línea	14
Supervisión, tanto en casa como en clase	15
El futuro para las familias	18
2023 and AI: A new horizon	20
PUNTOS CLAVE	22
VÍDEOS EN LÍNEA	30
REDES SOCIALES	38
VIDEOJUEGOS	39
EDUCACIÓN	46
COMUNICACIÓN	52
REFLEXIÓN FINAL	60
ANEXO	61



ACERCA DE ESTE INFORME

Las tendencias van y vienen, y es habitual que nuestros y nuestras jóvenes se adapten a los cambios más rápido que nosotros, sobre todo cuando hablamos de Internet. Hace cinco años, decidimos analizar cómo usaba la gente joven la tecnología. Para ello, estudiamos de cerca las aplicaciones que usaban para obtener información sobre sus hábitos de uso, las tendencias emergentes y los intereses del momento.

Esta comparación anual nos permite conocer las tendencias que están influyendo sobre las nuevas generaciones. En este informe, analizamos cómo los niños, niñas y adolescentes usaron las herramientas y aplicaciones *online* en 2023, además de comparar la evolución de la lista de aplicaciones favoritas de nuestros pequeños y pequeñas en los últimos tres años (de 2021 a 2023). Siguiendo la línea de nuestros informes anteriores, hemos investigado el uso que hacen los niños y niñas de las aplicaciones en todo el mundo y en algunos de los principales mercados, concretamente Estados Unidos, Reino Unido, España y Australia. Para el informe de 2023, hemos ampliado el alcance del estudio para incluir los hábitos de los y las menores en Francia, lo que nos aporta una panorámica más completa de cómo usan la tecnología los niños y niñas de todo el mundo.

Nuestra investigación gira en torno al uso que hacen los y las menores de las aplicaciones en

cinco categorías populares: vídeos en línea, redes sociales, juegos, educación y comunicación. En cada una de ellas, presentamos gráficas e información sobre las aplicaciones más populares en función del porcentaje de niños y niñas que las utilizan y del tiempo que les dedican. Además, desglosamos el tiempo total dedicado a las aplicaciones por categoría e indicamos las aplicaciones más bloqueadas por las familias en 2023.

Para ofrecer una visión más detallada del uso de la tecnología por parte de los niños y niñas a lo largo de los años, el informe incluye un anexo de datos históricos que recopila información de todos los estudios anuales de Qustodio. En este anexo, detallamos los datos interanuales del tiempo dedicado a las aplicaciones de vídeo en línea, redes sociales, juegos, educación y comunicación, así como sobre las aplicaciones más populares por categoría y el tiempo que les dedican los y las menores, además de las aplicaciones más bloqueadas por los padres y madres. Seguiremos actualizando este anexo todos los años para mostrar la evolución de las tendencias digitales a medida que pasa el tiempo.

En el informe también se recogen las opiniones de padres, madres, tutores legales y de los propios niños y niñas sobre el lugar que ocupan el control parental y la tecnología en su vida familiar cotidiana. Esto revela **cómo las familias supervisan a sus hijos e hijas y gestionan su bienestar**, combinando el uso de las herramientas tecnológicas con sus propios estilos de crianza para educar a una generación de nativos digitales.

ABOUT QUSTODIO

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



METODOLOGÍA

Nacer en la era digital: generación IA se ha elaborado a partir de datos obtenidos de forma anónima sobre el uso de aplicaciones y webs por parte de más de **400 000 familias de todo el mundo con hijos e hijas de entre 4 y 18 años. Muestra los hábitos de uso de aplicaciones que tuvieron los niños y niñas tanto en dispositivos móviles como de sobremesa** entre el 1 de enero de 2023 y el 31 de diciembre de 2023, y los compara con los datos registrados en 2022 y 2021. Nuestro anexo con datos adicionales incluye también información de 2019 y 2020. El estudio evalúa su uso en todo el mundo, además de información más específica sobre el comportamiento de los y las menores en Estados Unidos, Reino Unido, Francia, España y Australia.

Para conocer mejor los hábitos en línea de los niños y niñas, hemos desglosado el uso que hacen de los dispositivos en cinco categorías populares: **vídeos en línea, redes sociales, juegos, educación y comunicación**. Algunos tipos de aplicaciones son multitarea y encajan en más de una categoría. Para facilitar el análisis de los datos, hemos clasificado cada aplicación en una categoría. Por ejemplo, aunque los usuarios de YouTube puedan dejar comentarios y se fomenta la interacción en la plataforma, la hemos

clasificado incluido en «vídeos en línea», igual que otros servicios de *streaming* como Twitch.

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

La forma en la que se usan las aplicaciones también puede variar de un año a otro, por lo que actualizamos nuestra lista de categorías de aplicaciones periódicamente. Este año, optamos por mover Snapchat de la categoría de redes sociales a la de comunicación, ya que creemos que refleja mejor la forma en que los niños y niñas utilizan la plataforma y la percepción que tienen de Snapchat las personas que la usan en 2023. Además, aunque Twitter está actualmente en proceso de evolución, la hemos clasificado como red social, optando simplemente por referirnos a ella como «X» en el informe del año 2023 y como «Twitter» en los anteriores.

CREANDO ESPACIOS EN LÍNEA MÁS SEGUROS DESDE LAS FAMILIAS Y LOS CENTROS EDUCATIVOS

El objetivo de este informe no se limita a dar información sobre cómo los niños y niñas descubren y navegan por las aplicaciones de sus dispositivos, sino que también pretende visibilizar el uso que hacen de los dispositivos en horario escolar y a las herramientas que emplean en las aulas. Para subrayar esto, hemos indagado sobre la **popularidad de las aplicaciones educativas y las páginas web empleadas en el aula**, a partir de la información proporcionada por el grupo Qoria, obtenida en 10 000 escuelas de todo el mundo.

Además, para **entender mejor cómo perciben y gestionan la tecnología las familias en su día a día**, hemos incluido información extraída de una encuesta realizada a 950 padres y madres que usan nuestras herramientas de control parental. Los padres y madres encuestados tenían entre 25 y 65 años y convivían con al menos un hijo o hija de entre 4 y 18 años.

Por último, nuestro informe recoge **comentarios de 100 niños y niñas** de entre 10 y 13 años, a quienes entrevistamos para que compartieran su punto de vista acerca de su vida digital y sus experiencias en línea. Desde aquí, queremos dar las gracias a todos los padres, madres, tutores y menores que han ayudado a elaborar este informe por su colaboración.





Un mundo conectado: las familias en 2023

«Conectarse». «Navegar por Internet». ¿Cuánto tardarán en quedar obsoletos estos términos y expresiones? Hoy en día, cuando prácticamente todo el mundo, incluidas las generaciones más jóvenes, lleva el *smartphone* siempre encima, no hay distinción entre lo que ocurre en línea y fuera de línea; ambos mundos están ya tan interconectados que no vale la pena diferenciar el uno del otro.

Cada día, pasamos horas hablando, aprendiendo, explorando y entreteniéndonos en línea. Es el único mundo que conocen los más jóvenes, que han nacido en la era digital, por lo que han nacido conectados. Atrás quedaron los días en los que teníamos que anunciar que nos íbamos a conectar a Internet... «Mama, ¿puedes colgar el teléfono? ¡He quedado en el MSN!».

Pero poder conectarse en todo momento y sin ningún tipo de límite es un arma de doble filo. La tecnología es muy práctica, pues nos permite acceder a nuevas oportunidades y ofrece un sinfín

de posibilidades, mucho más de lo que creíamos posible cuando éramos pequeños y pequeñas. Sin embargo, manejar los nuevos riesgos de un mundo siempre conectado es todo un reto; hasta los más pequeños y pequeñas de la familia tienen que estar alerta. A medida que sigue evolucionando la inteligencia artificial —la cual se

está incorporando en casi todas las aplicaciones y programas que usan nuestros niños y niñas—, resulta más evidente que estamos entrando en un nuevo capítulo en la historia de Internet que promete aventuras nuevas y fascinantes, pero también todo tipo de riesgos hasta ahora desconocidos.

Algunos de estos peligros son los mismos a los que se enfrentaron las generaciones previas — los *millennials* crecieron con Internet, al fin y al cabo—, pero, cuando se trata de la crianza de los hijos e hijas, esto es nuevo para todas las familias. Es la primera vez que criamos a niños y niñas que pueden acceder a Internet en cualquier mo-

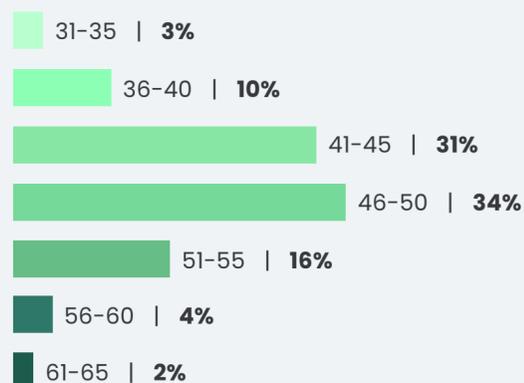
mento y lugar. Además, las herramientas de inteligencia artificial y las infinitas posibilidades que estas nos ofrecen son una novedad para todos. Todavía está por ver qué repercusiones tendrán sobre nuestras vidas a largo plazo, tanto en Internet como *offline*.

Para entender cómo las familias están gestionando esta nueva realidad, queríamos hablar con las figuras paternas y tutores legales que se encargan de proteger a sus seres queridos en un mundo cada vez más digital, sin dejar de escuchar a los niños y niñas que están creciendo en él. Nuestra encuesta a las familias, realizada a 950 padres, madres y tutores legales que emplean herramientas de control parental y bienestar digital, nos da algunas respuestas y analiza cuáles son las prioridades de las familias a la hora de mantener a sus hijos e hijas seguros mientras **navegan**.

A lo largo de 2023, también entrevistamos a más de 100 adolescentes y preadolescentes, para que compartiesen con nosotros sus experiencias con la tecnología, las redes sociales y la inteligencia artificial, y nos contasen cómo les protegen sus familias mientras navegan por Internet. Sus opiniones se recogen a lo largo de este informe, junto con los comentarios y aportaciones de sus padres y madres, que nos permiten entender cómo las familias comparten, aprenden y crecen con la tecnología en la era digital.

Encuesta de Qustodio a las familias de 2023: datos demográficos

Rango de edad de los adultos



Número de hijos/as por familia encuestada





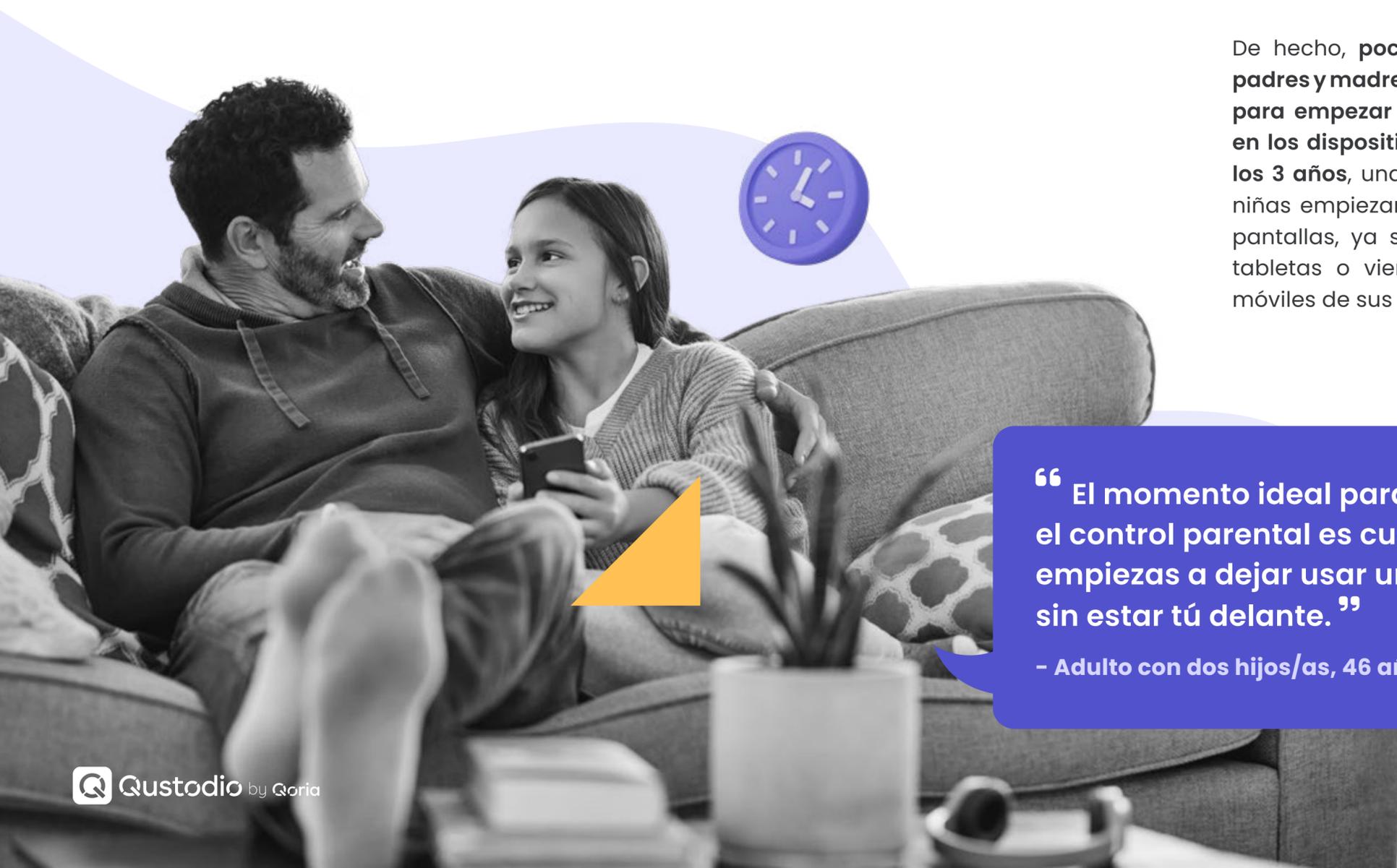
Las familias y la tecnología en 2023

Si convives con niños o niñas, es mucho más probable que tengas una tableta en casa. [El 75 % de las familias estadounidenses con hijos o hijas menores de 5 años tienen una tableta](#), frente al 57 % de las familias sin menores. Puesto que los dispositivos electrónicos, como tabletas y portátiles, se han vuelto muy comunes,

es de esperar que los pequeños de la casa los utilicen tanto como los adultos —si no más— y que los padres y madres quieran asegurarse de que sus hijos e hijas puedan familiarizarse con la tecnología de forma segura. **Las herramientas de control parental se han convertido en un recurso esencial en la vida digital de estas familias**, ya que son una forma personalizada y fácilmente personalizable de controlar el uso que sus miembros hacen de la tecnología.

De hecho, **poco más de uno de cada cuatro padres y madres (un 28 %) cree que la edad ideal para empezar a usar los controles parentales en los dispositivos de los menores es antes de los 3 años**, una edad a la que muchos niños y niñas empiezan a pasar tiempo delante de las pantallas, ya sea viendo la televisión, usando tabletas o viendo vídeos de YouTube en los móviles de sus padres y madres.

La mayoría de las familias, sin embargo, recurre a los controles parentales durante la preadolescencia: se considera que los 7-9 y 10-12 años son la edad ideal para empezar a usarlos en cualquier dispositivo que empleen los menores, dentro o fuera de casa. **Casi el 25 % de los padres y madres cree que un momento adecuado para empezar a usar herramientas de control parental es cuando sus hijos e hijas tienen entre 7 y 9 años**, mientras que el 22 % considera que lo ideal es que tengan entre 10 y 12 años, que es la edad a la que la mayoría de los menores recibe su primer teléfono móvil. En 2015, Common Sense Media reveló [que un 41 % de los niños y niñas de 12 años](#) tenía teléfono móvil. Hoy en día, según [un estudio de Stanford Medicine](#), a un 25 % de los menores le dan su primer teléfono móvil a los 10,7 años, mientras que a los 12,6 años ya lo tiene el 75 % de los niños y niñas.



“ El momento ideal para incorporar el control parental es cuando les empiezas a dejar usar un dispositivo sin estar tú delante. ”

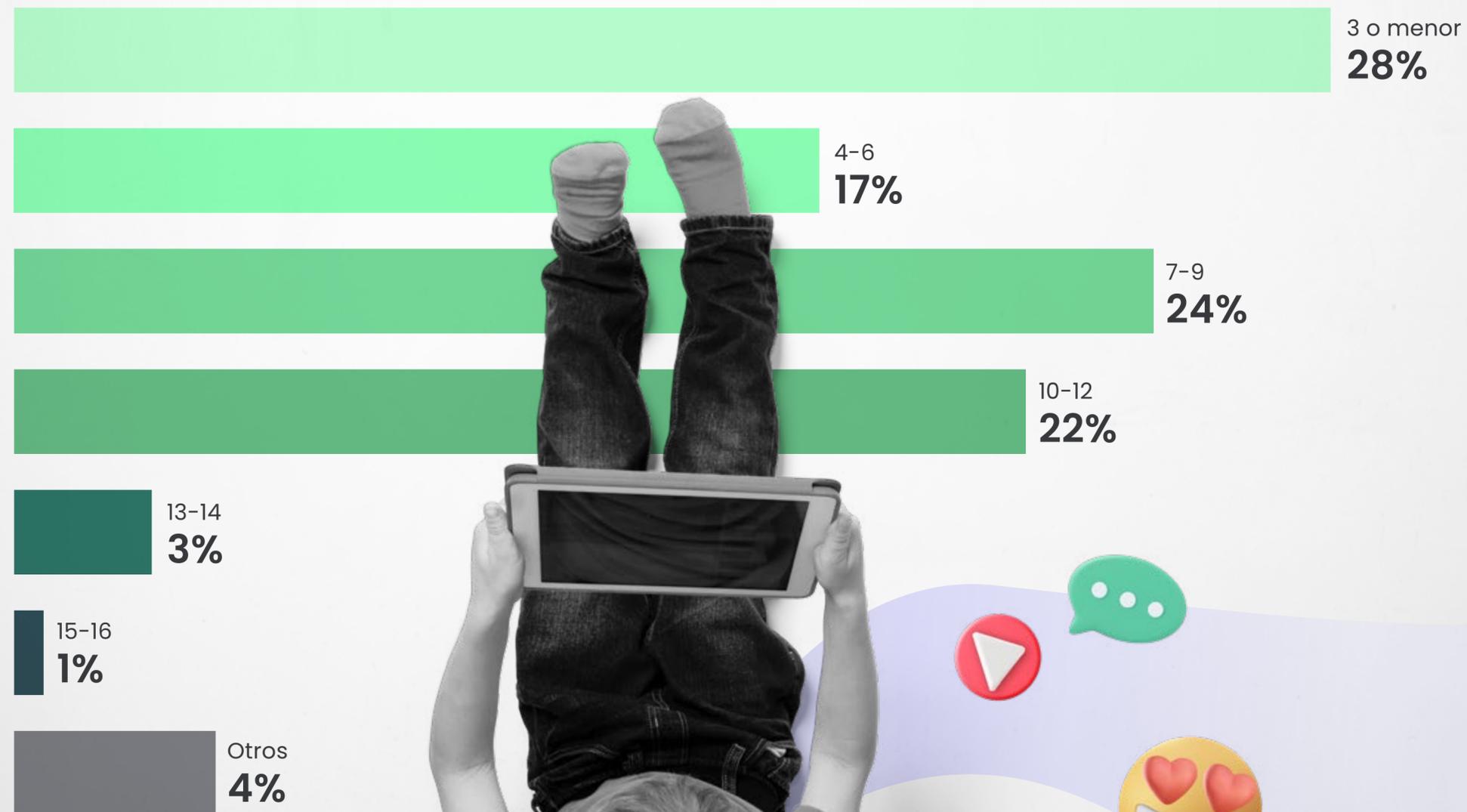
- Adulto con dos hijos/as, 46 años

“ No me importa que me supervisen porque sé que no estoy haciendo nada malo. Lo que me preocupa son los demás. No quiero que me hagan daño. ”

- Niña, 12 años



¿A qué edad consideras que es recomendable empezar a usar herramientas de control parental en los dispositivos de los niños?



“Creo que las herramientas de control parental se deberían usar desde el momento en que los menores tienen acceso a un dispositivo, incluidos los del resto de los miembros de la familia.”

- Adulto con un hijo/a, 50 años

“Mis padres me dijeron que en Internet alguien me puede robar información o fotos y que no debo hablar con desconocidos. Preferiría que no me pusieran límites ni me preguntaran qué estoy mirando.”

- Niña, 11 años

“Antes de darle un móvil a mi hija, la llevé a charlar con un policía sobre los riesgos que implica usar Internet. Sin duda, le dejó huella y la ayudó a ser más consciente de los peligros.”

- Adulto con una hija, 50 años



Los riesgos en Internet: el panorama en 2023

La demanda que existe de herramientas de control parental se debe a los riesgos que conlleva el uso de Internet. El 70 % de los adultos encuestados afirmaron preferir recurrir a estas soluciones antes de que sus hijos e hijas cumplan los 10 años, ya que las herramientas de control parental permiten proteger a los menores de los peligros asociados al uso de la tecnología y de Internet.

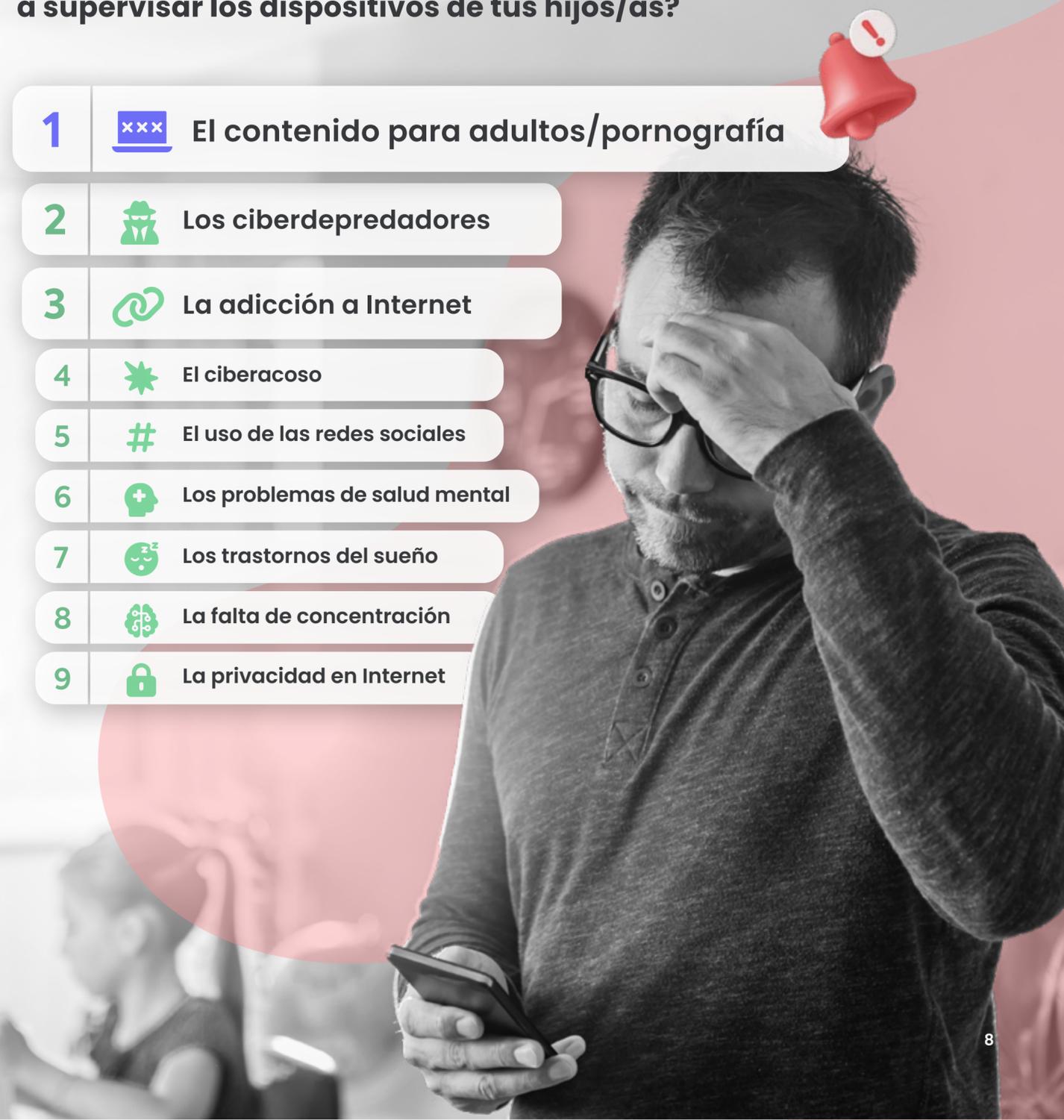
En cuanto al motivo por el que supervisan los dispositivos de sus hijos e hijas, las familias clasificaron los peligros principales de más a menos preocupante. Según sus respuestas, **la principal preocupación de los padres es la exposición a contenidos para adultos o pornografía**, seguida de cerca por los depredadores en línea; ambos son riesgos a los que los niños y niñas están cada vez más expuestos mientras navegan por Internet. En EE. UU., por ejemplo, más de [la mitad de los adolescentes \(un 51 %\) afirma haber visto pornografía](#) de manera accidental al hacer clic en un enlace, mientras que, en el Reino Unido, [los delitos de acoso sexual a menores en línea aumentaron en más de un 80 %](#) entre 2017 y 2022.

Proteger a sus hijos e hijas de cualquier tipo de peligro, sobre todo cuando no pueden controlar su exposición al mismo, es una de las prioridades de los padres y madres.

El mal uso de Internet también motivó a las familias a proteger los dispositivos de sus hijos e hijas, pues clasificaron la adicción a Internet como su tercera preocupación principal, mientras que los problemas en torno a las redes sociales quedaron en los puestos 4, 5 y 6 (el ciberacoso, el uso de las redes sociales y los riesgos para la salud mental).

Al final de la lista se encuentran los problemas de bienestar, como los trastornos del sueño y la falta de concentración, a pesar de que está demostrado que un mayor uso del móvil entre jóvenes y adolescentes [aumenta el riesgo de sufrir trastornos del sueño](#). Globalmente, **los padres y madres colocaron la privacidad en línea como la última prioridad** en lo que respecta a la supervisión de los dispositivos de sus hijos.

¿Qué riesgos de Internet te preocupan más y te llevan a supervisar los dispositivos de tus hijos/as?





“ Leemos libros y artículos, y les dejo ver noticias en las que se explica qué pasa cuando no se protege la información personal en Internet. Quiero que entiendan cuáles son los peligros y qué se puede hacer público.”

- Adulto con un hijo/a, 50 años

“ No me preocupa nada. Mis padres comprueban que todas las páginas que visito sean seguras. No me molesta que mi madre me supervise. Lo hace para protegerme.”

- Niño, 10 años



“ No hay nada que me preocupe. Bueno, tal vez cuando me estoy quedando sin batería... Me siento seguro cuando mis padres me supervisan, aunque me gustaría que me dejaran usarlo más tiempo.”

- Niño, 10 años



La creación de espacios más seguros: herramientas digitales para familias digitales

Muchas familias recurren a los controles parentales como solución digital en un mundo que siempre está conectado. Aunque la línea entre el mundo *online* y *offline* sea difusa para los más jóvenes, el uso de dispositivos sigue siendo una experiencia muy personal y solitaria, lo que lleva a los padres y madres a buscar formas de entender la relación que tienen sus hijos e hijas con la tecnología. **El 76 % de los progenitores considera que las herramientas de control parental les permiten saber más sobre la vida digital de sus hijos e hijas.**

Las familias también intentan que sus hijos e hijas desarrollen hábitos y actitudes en torno a la tecnología que puedan mantener incluso una vez se hayan independizado. Otro **76 % de los padres y madres afirma usar herramientas de control parental para fomentar hábitos** y rutinas más saludables para sus familias.

Las herramientas de control parental también ayudan a las familias a gestionar otros problemas

relacionados con la tecnología. El 44 % de ellas afirma que las herramientas de supervisión les ayudan a **tener conversaciones más fructíferas sobre la vida digital**, mientras que un 38 % destaca que les permiten **abordar y reducir los conflictos familiares**. Un 43 % de los tutores legales encuestados asegura que el control parental ayuda a los niños y niñas a mejorar la concentración y a centrarse en sus responsabilidades, tanto en casa como fuera.

El descanso es fundamental para el correcto desarrollo, la concentración y la atención de los menores, y [se ha demostrado el efecto negativo de la tecnología en la calidad del sueño](#), ya que la exposición a la luz azul que emiten las pantallas de los dispositivos. dos de cada cinco familias encuestadas ha notado que el uso de controles parentales contribuye a mejorar la calidad del sueño y las rutinas de sueño de sus hijos e hijas.

A la hora de establecer esos hábitos y rutinas, las herramientas no son más que eso: un conjunto de

¿De qué manera ayudan a tu familia las herramientas de control parental?

76%



Me permiten disfrutar de una mayor visibilidad sobre su vida digital

76%



Nos permiten fomentar hábitos y rutinas digitales más saludables

44%



Nos ayudan a orientar mejor nuestras conversaciones sobre la vida digital

43%



Ayudan a mis hijos/as a concentrarse y a centrarse en sus responsabilidades

38%

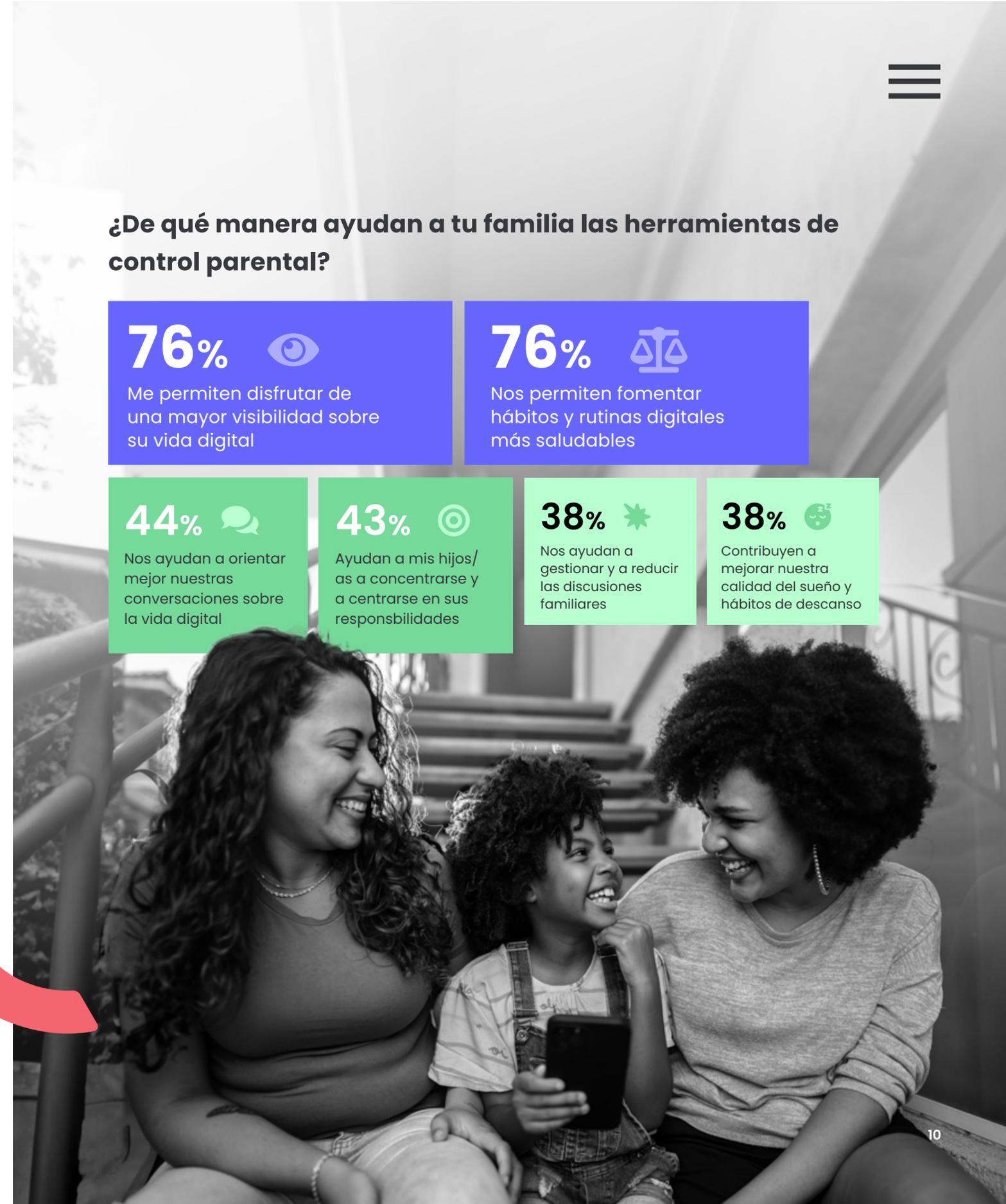


Nos ayudan a gestionar y a reducir las discusiones familiares

38%



Contribuyen a mejorar nuestra calidad del sueño y hábitos de descanso





funciones y opciones que las familias tienen a su disposición. **Lo que importa realmente para las familias es cómo usan las herramientas** y cuáles eligen para crear espacios seguros en línea.

La mayoría de las familias —un muy destacable 89 %— usa los controles parentales para filtrar y bloquear contenidos inapropiados en los dispositivos de sus hijos e hijas, mientras que un 85 % supervisa el tiempo que pasan frente a la pantalla.

Las familias buscan personalizar los dispositivos para proteger a sus hijos e hijas mientras

navegan por Internet, a la vez que se aseguran de que estos no usan las pantallas durante determinadas franjas de tiempo, ya sea a diario o semanalmente: **El 83 % de las familias hace uso de herramientas para establecer límites en aplicaciones concretas**, como restringir el tiempo de uso de juegos y redes sociales, mientras que otro **80 % de las familias fija límites de uso semanales o diarios** para los dispositivos en sí.

Aparte de a través del desarrollo de rutinas, los padres y madres también velan por el bienestar de sus hijos e hijas de otras maneras, sobre todo

para garantizar su seguridad fuera de casa. **La mitad de los padres y madres (un 53 %) utiliza herramientas de geolocalización para saber dónde están sus hijos e hijas**, como cuando están de camino a clase o cuando salen con su pandilla el fin de semana. Como posible medida contra el ciberacoso —la cuarta preocupación principal de las familias—, uno de cada cuatro padres opta por rastrear los mensajes de los dispositivos, mientras que un 19 % filtra las llamadas y bloquea ciertos números.

“A veces sí me parece buena idea que me supervisen, pero, otras, me enfado porque mis amigos siguen conectados y yo tengo que dejárselo a mi hermana para que lo use ella.”

- Niño, 10 años

¿Para qué utilizas las herramientas de control parental?



“Cuando salgo con mis amigos, me llevo el móvil y así les puedo decir dónde estoy. Mis padres solo me quitan el móvil antes de acostarme y me lo devuelven cuando vuelvo de clase. Ahora que estamos de vacaciones, lo tengo todo el día, pero siguen quitándomelo por la noche.”

- Niño, 12 años

“Es normal que [mis padres] me quieran proteger y quieran que haga otras cosas aparte de estar conectado; hay mucha gente por ahí con mala intención.”

- Niño, 13 años



Criar sin tecnología

Sin embargo, las familias no solo usan herramientas digitales para mantener seguros a sus hijos e hijas mientras descubren y disfrutan de la tecnología, sino que **combinan dichas herramientas con estrategias de gestión familiar**, la mayoría de las cuales conlleva una mayor implicación por parte del progenitor o tutor legal.

Así, la mayoría de las familias priorizan la comunicación sobre los demás métodos y **un 87 % de los padres y madres declaran que hablan de manera habitual con sus hijos e hijas sobre sus hábitos** y comportamientos en línea. En sintonía con [las recomendaciones de la Academia Americana de Pediatría](#) sobre limitar el tiempo diario dedicado a los videojuegos, el segundo puesto en la lista de estrategias que aplican las familias para proteger a sus hijos e hijas lo ocupa la limitación del tiempo de uso de las consolas.

Algunas familias optan por ver contenidos o jugar a videojuegos en compañía, pues **un 42 % de los padres y madres afirma ver vídeos con sus pequeños y pequeñas**. Un porcentaje menor asegura jugar con sus hijos e hijas a los videojuegos; concretamente un 18 %, que dice hacerlo para que se sientan seguros mientras descubren estos dispositivos.

Un tercio de los padres y madres prefiere que los dispositivos se usen solo en las zonas comunes del hogar, lo que significa que su uso está limitado a espacios como la sala de estar, la cocina o cualquier parte de la casa a la que puedan acceder todos los miembros de la familia. Solo el 10 % de los padres y madres vigila de manera activa a sus hijos e hijas mientras usan Internet, mientras que el 7 % declara emplear otros métodos para protegerlos, como proponerles otras actividades que no impliquen el uso de tecnología o dejar los dispositivos fuera de las habitaciones de los pequeños y pequeñas por la noche.

Ya sea como castigo o como parte de la rutina habitual, retirarles los dispositivos

“ Siempre le propongo practicar actividades y deportes al aire libre en familia.”

- Adulto con un hijo/a, 43 años

Además de las herramientas de control parental, ¿qué otros métodos usas para proteger la seguridad de tus hijos en sus dispositivos?





¿Alguna vez has tomado alguna de las siguientes medidas para proteger a tus hijos/as mientras usaban sus dispositivos?

88%  Les has prohibido utilizar los dispositivos a ciertas horas del día (p. ej., durante las comidas)

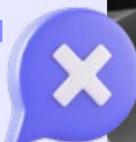
81%  Les has quitado los dispositivos o les has prohibido utilizar Internet como castigo

32%  Les has seguido en las redes sociales

18%  Has iniciado sesión en sus perfiles de las redes sociales

“ No les dejamos que tengan los dispositivos en la habitación por la noche.”

- Adulto con dos hijos/as, 50 años



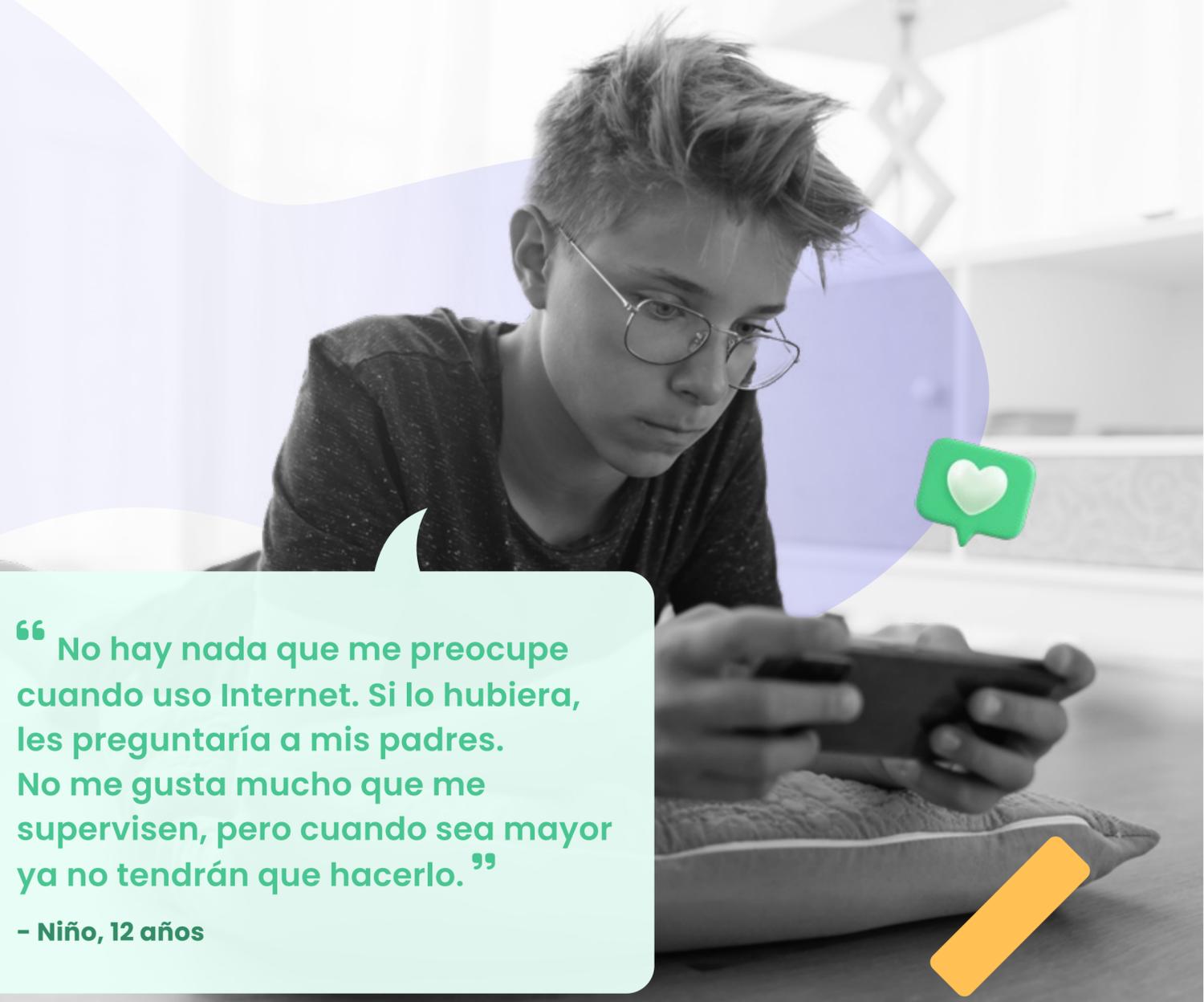
“ Cada tres semanas, hacemos una semana de desconexión, en la que no usamos NINGÚN dispositivo. Lo llamamos "desintoxicación digital". Es increíble lo productiva que es siempre esa semana. De repente, conseguimos hacer todas las tareas pendientes y los juguetes olvidados se vuelven a usar”

- Adulto con un hijo/una hija, 43 años

es una opción popular entre muchos cuidadores y cuidadoras: **El 88 % de los padres y madres afirma haber retirado los dispositivos a sus hijos o hijas en momentos concretos del día** (como la hora de comer o de acostarse), mientras que otro 80 % afirma haberles retirado los dispositivos o restringido sus permisos de acceso a modo de castigo.

Sin embargo, la mayoría de los adultos encuestados prefiere respetar la privacidad de sus hijos e hijas en lo que a su vida social se refiere. Algo menos de un tercio de los padres y madres sigue a sus propios hijos e hijas en las redes sociales, mientras que **solo uno de cada cinco ha iniciado sesión alguna vez en el perfil de sus hijos e hijas** en las redes sociales con el fin de protegerlos.

Nacer en línea, crecer en línea



“ No hay nada que me preocupe cuando uso Internet. Si lo hubiera, les preguntaría a mis padres. No me gusta mucho que me supervisen, pero cuando sea mayor ya no tendrán que hacerlo. ”

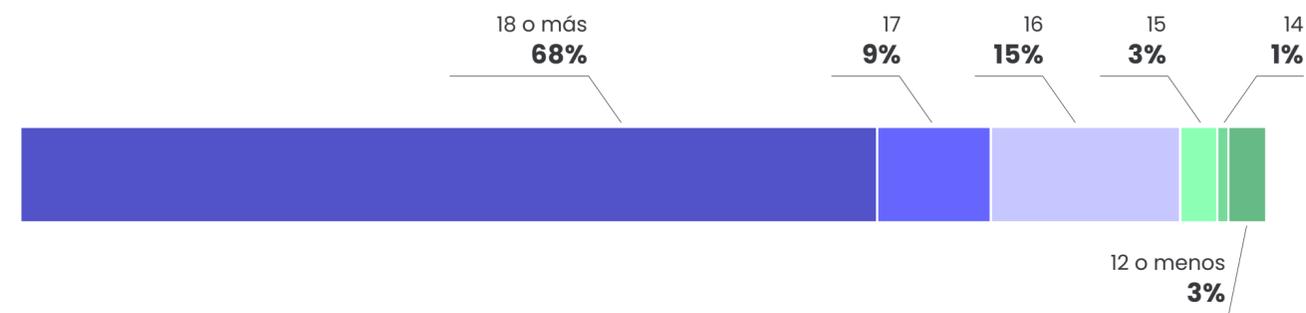
- Niño, 12 años



No siempre es fácil saber cuál es la edad adecuada para que los niños y niñas puedan disfrutar de los dispositivos de manera libre e ilimitada. Incluso cuando un o una adolescente cumple la mayoría de edad, que en la mayoría de países del mundo es a los 18 años, su cerebro todavía no está desarrollado del todo; el córtex prefrontal, responsable de la toma de decisiones, la fijación de prioridades y la planificación, es la última parte del cerebro en madurar, normalmente a mediados de la veintena. Puede que esta sea la razón por la que la mayoría de los padres y madres considera que la edad adecuada para dejar de supervisar la actividad de sus hijos e hijas en Internet es a partir de los 18 años, coincidiendo con la mayoría de edad legal. **El 68 % de las familias cree que a partir de los 18 años es la edad idónea para dejar de monitorizar la actividad de sus hijos e hijas en Internet.**

El siguiente grupo más numeroso corresponde a una etapa diferente de la adolescencia que se suele asociar a una mayor madurez: **El 15 % de las familias cree que los 16 años es la edad ideal para dejar de supervisar la actividad en línea** de los y las menores, seguido de un escaso 9 % de padres y madres que opina que los 17 años es la mejor edad para hacerlo. Casi ninguna de las personas encuestadas considera que los menores de 16 años estén preparados para que se les dé total libertad en el mundo digital, pues solo el 7 % de los padres piensa que los y las menores de 15 años deberían poder utilizar los dispositivos sin ningún tipo de supervisión de su actividad en línea.

¿A partir de qué edad deben dejar de supervisar las familias la actividad digital de sus hijos/as?



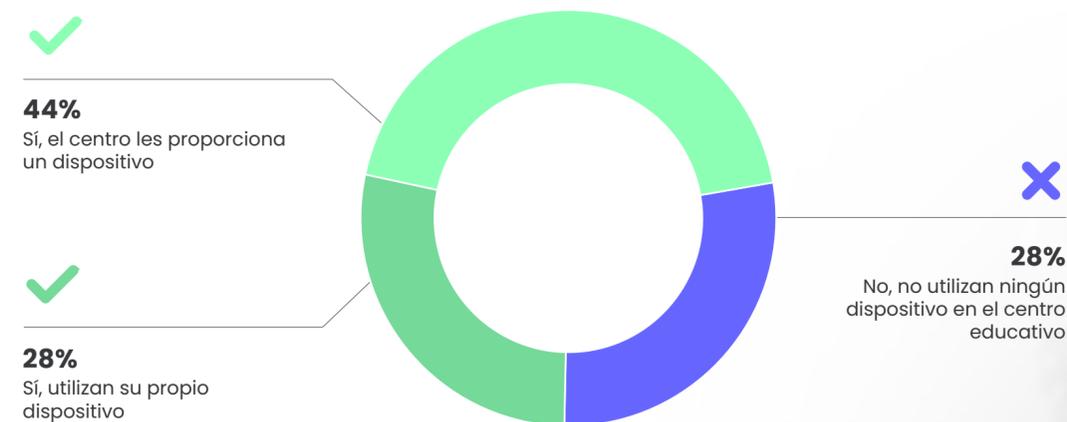


Supervisión, tanto en casa como en clase

A medida que la penetración de los dispositivos en las escuelas sigue aumentando año tras año, también lo hace la necesidad de una supervisión digital y de medidas adecuadas de seguridad tecnológica en el entorno académico. **Actualmente, el 72 % del alumnado utiliza algún tipo de dispositivo electrónico en su centro educativo;** un 28 % lleva su propio dispositivo de casa, frente a un 44 % al que se les proporciona uno en el centro escolar.

A medida que se extiende el uso de la tecnología en las aulas, también crece la necesidad de contar con un sistema que se pueda emplear en clase y en el hogar para que los niños y niñas usen los dispositivos educativos de forma segura y productiva, sin importar dónde estén. Desde el Departamento de Educación del Reino Unido, que establece normas específicas para el uso de [filtros de seguridad y la supervisión de la actividad en línea del alumnado](#), hasta la iniciativa española de establecer [coordinadores de Bienestar Digital en las escuelas](#), las instituciones educativas de todas partes están redoblando sus esfuerzos para garantizar la seguridad de la tecnología con la que aprenden los menores.

¿Utiliza alguno de tus hijos/as un dispositivo electrónico en su centro educativo?



“ En clase no usamos libros, sino tabletas. Ya me he acostumbrado; es más rápido y no hay que escribir tanto. Además, gastamos menos papel.”

- Niño, 13 años



¿Qué medidas adopta el centro escolar de tus hijos/as para proteger su bienestar digital?



Ante la pregunta de qué medidas había puesto en marcha el centro educativo de sus hijos o hijas para velar por su seguridad cuando utilizan dispositivos educativos y favorecer el bienestar digital de los menores, las personas encuestadas afirmaron que **la mayoría de los centros (un 56 %) emplea un sistema de bloqueo y filtrado** para limitar los contenidos a los que se accede en la red escolar. La siguiente medida de apoyo al bienestar digital de los niños que las familias mencionaron con más frecuencia es la prohibición del uso de móviles en las aulas: **El 54 % de los padres y madres asegura que la escuela de sus hijos o hijas prohíbe totalmente el uso de teléfonos móviles en el centro escolar.**

Las herramientas de gestión del aula permiten al profesorado supervisar de forma activa los dispositivos del alumnado durante las clases, por ejemplo, viendo las pantallas de los y las estudiantes en tiempo real o bloqueando los dispositivos para que solo puedan navegar en una URL concreta. Sin embargo, solo el 20 % de los padres y madres afirma que los docentes de sus hijos e hijas saben manejar dichas herramientas para supervisar los dispositivos del alumnado en el aula.

Otros métodos que se centran menos en la retirada de dispositivos o el filtrado activo de conteni-

dos resultaron ser menos populares en el ámbito educativo: **El 24 % de las familias declaró que el centro de sus hijos e hijas informa a los padres y madres sobre cómo establecer hábitos digitales saludables**, y el mismo porcentaje indicó que en el centro escolar de sus hijos o hijas se impartían contenidos sobre ciudadanía digital como parte del plan de estudios.

A menudo, las familias desconocen qué sistemas de seguridad o prácticas de bienestar digital aplica el centro educativo de sus hijos o hijas: **El 19 % de los padres y madres declaró no saber si en el centro educativo de sus hijos o hijas se ofrece algún tipo de asesoramiento en materia de bienestar digital.** El apoyo a las familias para el manejo de los dispositivos escolares también es escaso en muchos casos, ya que **solo el 8 % de los padres y madres afirma que el colegio de sus hijos les ayuda a gestionar los dispositivos educativos fuera del aula.**

Además de las medidas de seguridad que se aplican actualmente, también hay que tener en cuenta la adaptación a tecnologías incluso más nuevas. **Con el auge de la inteligencia artificial, los centros educativos de todo el mundo están poniendo en marcha medidas para aprovechar su potencial o evitar su uso**, en función de cuál sea su postura al respecto.



No cabe duda de que, cuando los y las menores se gradúen, las tecnologías basadas en la inteligencia artificial serán parte de su día a día, y saber manejarlas de forma eficaz y eficiente es una habilidad que tanto el profesorado como las familias deben ayudarles a desarrollar. En Australia, tras restringir inicialmente el uso de ChatGPT, los diferentes ministerios crearon [un marco nacional para la herramienta en 2023](#) y planean introducir la inteligencia artificial en el sistema educativo a principios de 2024. A finales de 2023, [la UNESCO también publicó una guía de orientación global sobre la IA generativa](#) en las aulas, con el fin de abordar tanto las oportunidades como los riesgos que estas herramientas podrían traer consigo en los contextos educativos.

A medida que siga aumentando el número de niños y niñas que tiene acceso a dispositivos para uso educativo, **también lo hará la necesidad de contar con sistemas de apoyo digital en la enseñanza.** Los centros educativos y el personal docente están trabajando para aplicar nuevas tecnologías y métodos que ayuden a proteger a los menores en Internet, pero, dado que las necesidades y las normativas varían mucho de una región a otra del mundo, algunos países

se adaptarán más rápido que otros. Preveemos que, con el paso de los años, se fortalezca la conexión entre el centro educativo y el hogar en lo que respecta al bienestar digital y al uso de dispositivos educativos, pero es un camino que todavía se está construyendo y al que aún le queda recorrido.

“ Uso el portátil para las tareas escolares porque no voy a clase, sino que me están formando en casa. Mi madre me bloquea muchas páginas web, pero creo que es por mi bien, ya que hay mucha gente mala en Internet.”

- Niña, 13 años

“ Los libros de texto del instituto son digitales, por lo que usamos el portátil a diario. Mi madre no me deja llevar el móvil a clase y, sinceramente, lo prefiero así.”

- Niña, 13 años

El futuro para las familias

La inteligencia artificial fue la gran protagonista tecnológica del año 2023. **En cuestión de 12 meses, la popularidad de las herramientas de inteligencia artificial se disparó** y estas pasaron a estar disponibles para cualquier persona con acceso a Internet. ChatGPT, la estrella revelación del año, en realidad no se lanzó en 2023, sino a finales de 2022, pero no fue hasta enero del año siguiente cuando comenzó el revuelo de verdad, alcanzando los 100 millones de usuarios y convirtiéndose en [la aplicación que más rápido ha crecido en la historia](#). Entre 2023 y 2030, se espera que el sector de las herramientas de IA crezca **casi un 40 % anual**, lo que demuestra que esta tecnología ha llegado para quedarse. Tanto los y las jóvenes como sus familias deben adaptarse a ella para no quedarse atrás.

A pesar del inesperado auge y el revuelo mediático en torno a la inteligencia artificial, para muchos, el 2023 fue el año en que la descubrieron y la empezaron a utilizar. De los 200 niños y niñas de 10 a 13 años con los que hablamos, **solo el 6 % declaró usar la IA de forma activa**, mientras que más de la mitad aseguró utilizar las redes sociales.

“A veces pienso que la IA sí acierta, pero, otras, [las respuestas] no son nada creíbles.”

- Niña, 11 años

“A mis profesores no les gustan las herramientas de IA y dicen que usarlas es como copiar, pero a mí me parecen bastante útiles.”



- Niña, 13 años



“ Uso ChatGPT y Bing Chat. Creo que responden bien a mis preguntas. Me encanta usar la IA cuando hago los deberes porque me ayuda mucho con las tareas y el estudio. Lo único que me preocupa de Internet es dar mi información personal.”

- Niña, 11 años

“ La IA es práctica y de verdad es inteligente. Responde bien casi siempre.”

- Niño, 12 años



Aunque está claro que la revolución de la inteligencia artificial no ha hecho más que empezar, pronto será una realidad para las generaciones más jóvenes, desde la generación Alfa hasta las que vengan después. Igual que los *baby boomers* más jóvenes, la generación X y los *millennials* vivieron un antes y un después con Internet, lo mismo ocurrirá con las generaciones más jóvenes, que aprenderán y descubrirán el mundo en la era de la IA. **Se enfrentarán a nuevos desafíos, diferentes riesgos y a un nuevo abanico de posibilidades** nunca antes vistas.

Las generaciones mayores tendrán que aprender y adaptarse con la misma rapidez para poder enseñar a sus hijos e hijas a usar los nuevos entornos digitales de forma segura. Los padres y madres tienen claro que, igual que los dispositivos ya acompañan a los menores en la mayoría de las etapas de su desarrollo y crecimiento, la vigilancia y la supervisión parental son también sus compañeros naturales, sin importar dónde los y las jóvenes usen la tecnología.

Lo cierto es que los niños y niñas de hoy en día nacen rodeados de dispositivos, y aprenden y crecen entre el mundo digital y *offline*, pero no están solos en su viaje; **las familias (y los y las cuidadores en general) estarán cada vez más presentes para guiarlos en cada etapa de su desarrollo digital.**



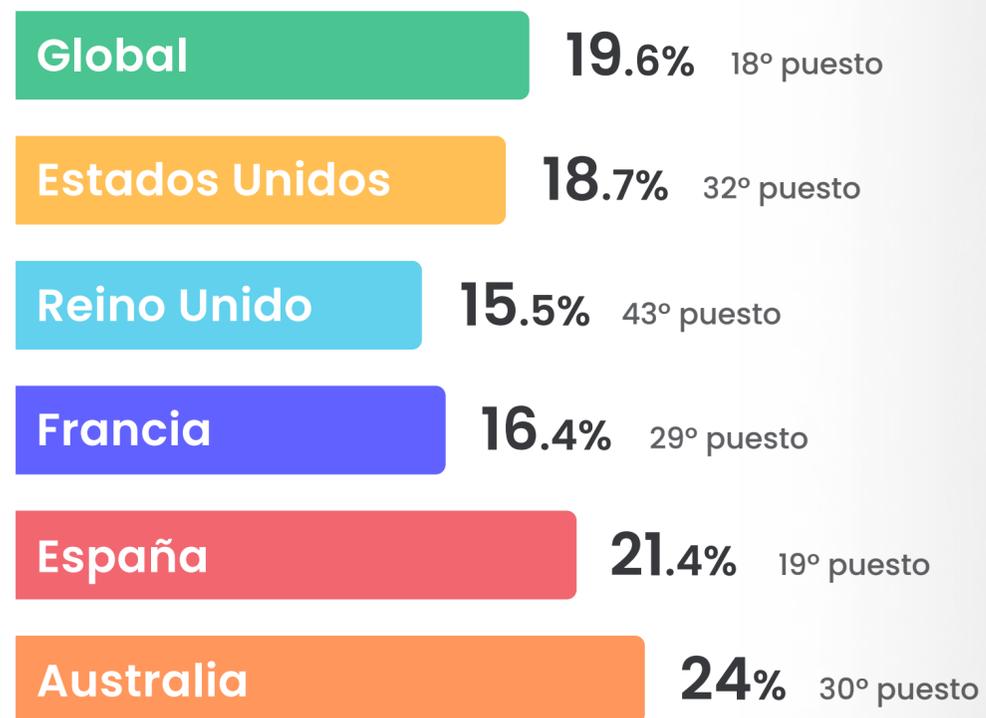
La IA en 2023: un nuevo horizonte

Tras el éxito de OpenAI y el lanzamiento de la aplicación ChatGPT en iOS en mayo y en Android en julio, quisimos indagar sobre el nivel de popularidad entre niños y niñas de la herramienta del momento en 2023.

Como la aplicación se lanzó bastante entrado el año, nos centramos exclusivamente en el uso de la página web de OpenAI, analizando cuántos niños y niñas hablaron con el nuevo y archiconocido *chatbot* a lo largo del año. Además, comparamos el número total de visitas a la página web con el de otras webs populares. A nivel mundial, **casi el 20 % de los y las menores accedieron a OpenAI en 2023**, colocando la web en el **puesto 18 de las más visitadas del año**. El estudio también desgana el uso de OpenAI por parte de niños y niñas en EE. UU., Reino Unido, España, Francia y Australia. ¿A qué ritmo se popularizó su uso en cada país?

OpenAI en 2023:

% de usuarios menores y clasificación general de la web



El uso de apps por parte de menores en 2023

PUNTOS CLAVE: UN AÑO EN CIFRAS

Nuestro informe anual de datos profundiza en el uso que hacen los niños y niñas de las aplicaciones en sus dispositivos personales —móviles, tabletas y ordenadores— en cinco categorías populares. Aquí van algunas de las conclusiones clave sobre el 2023.



4 horas

El tiempo total que los y las menores pasaron frente a las pantallas de sus dispositivos personales fuera del horario escolar es exactamente igual al del año pasado.



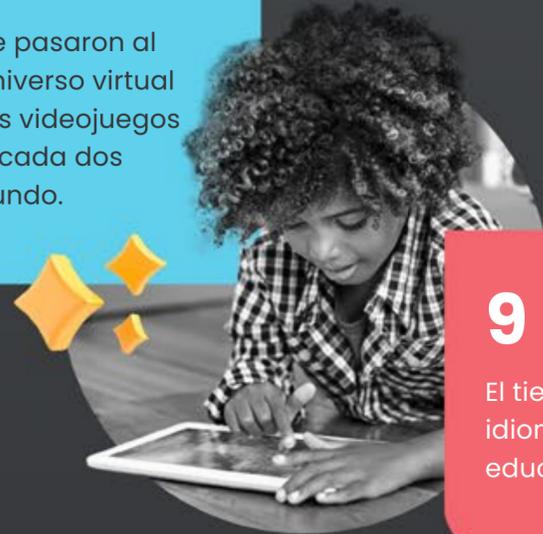
1h 28 min

El tiempo promedio que pasaron en Snapchat los niños y niñas de EE. UU. y Australia solo la superaron los del Reino Unido, que dedicaron una media de 1 h 35 min a «compartir momentos».



2h 10 min

El tiempo medio que pasaron al día jugando en el universo virtual de Roblox, uno de los videojuegos favoritos de uno de cada dos niños y niñas del mundo.



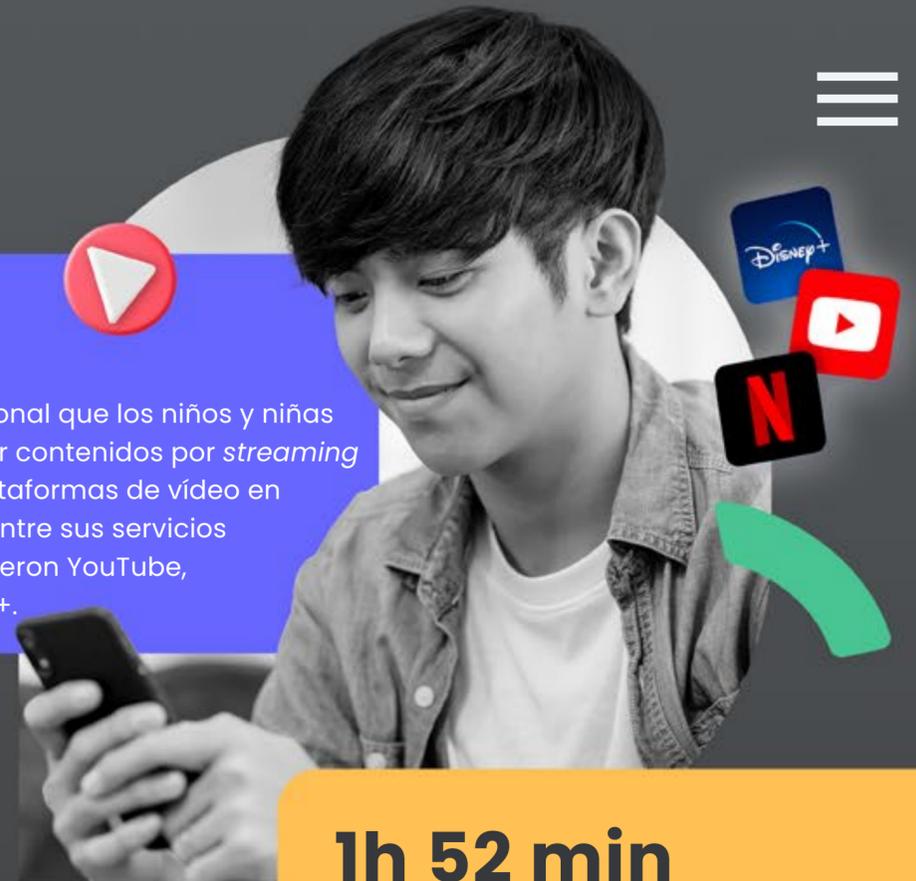
9 min

El tiempo diario dedicado a practicar idiomas en Duolingo, la aplicación educativa preferida de los niños y niñas.



+27%

El tiempo adicional que los niños y niñas dedicaron a ver contenidos por streaming a través de plataformas de vídeo en línea en 2023. Entre sus servicios favoritos estuvieron YouTube, Netflix y Disney+.



1h 52 min

El tiempo que pasaron en TikTok los niños y niñas de todo el mundo a lo largo del año. En el Reino Unido, este tiempo ascendió a 127 minutos al día, lo que representa un récord de uso de TikTok en nuestros estudios.



+120%

El tiempo adicional que los y las menores franceses pasaron en TikTok en comparación con YouTube. Estuvieron viendo vídeos cortos durante 110 minutos diarios, frente a los 50 que dedicaron a contenidos de mayor duración.

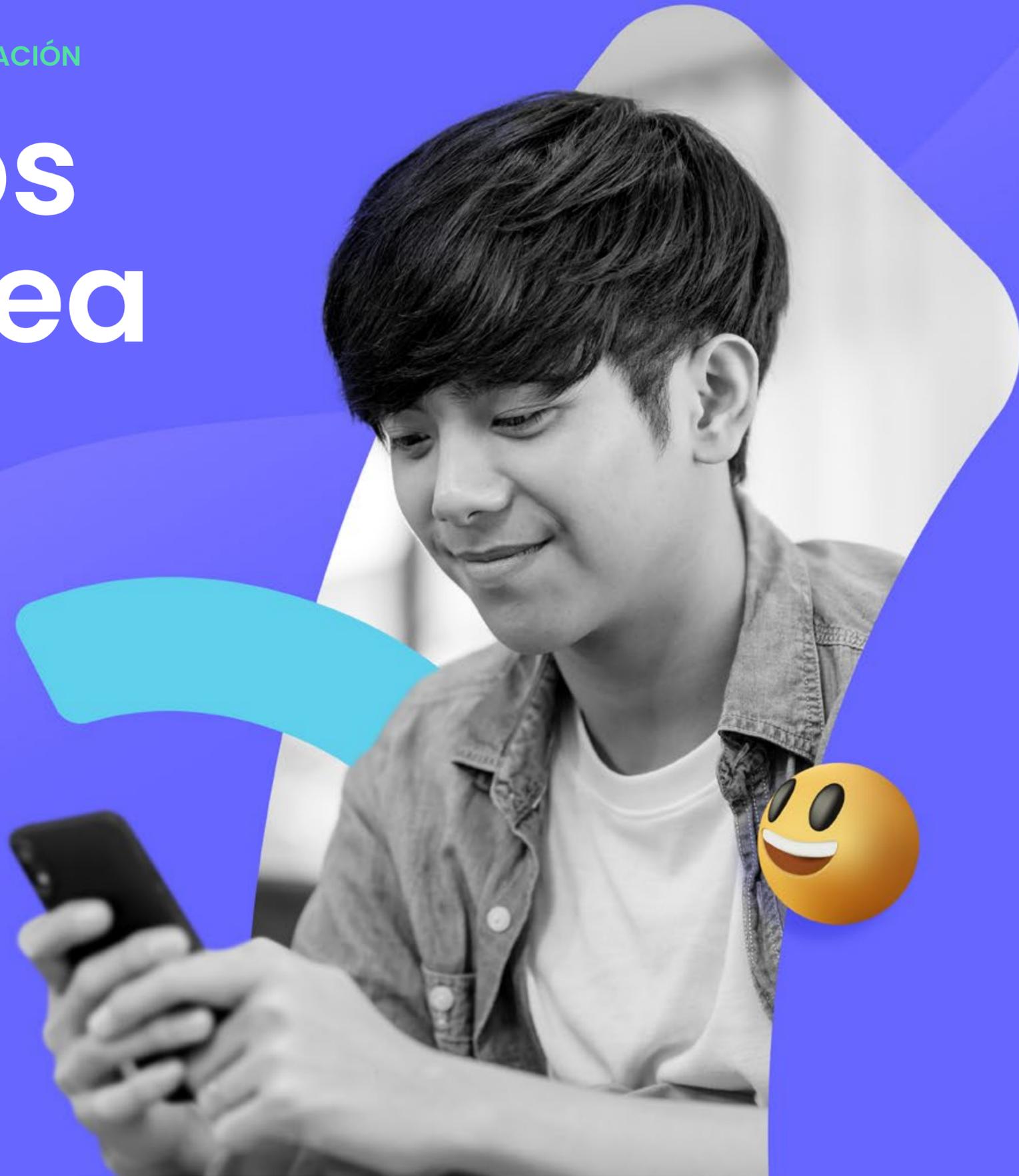
67%

El total de menores que utilizaron WhatsApp en España. Representa un aumento de 4 puntos porcentuales respecto a 2022, lo que los convierte en los mayores usuarios de la app de mensajería de todos los países incluidos en el informe.



DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Vídeos en línea



Qué nos dicen los datos

Con cambios importantes en las tarifas y medidas drásticas para evitar el uso compartido de cuentas, el 2023 ha sido, una vez más, un año agitado para el mundo del streaming. **El tiempo que pasaron los niños y niñas consumiendo contenidos en plataformas de vídeo en línea aumentó un 27 %** con respecto a 2022, pero es posible que el tipo de vídeos que captaron su atención viniera determinado por las subidas de precios de las plataformas de *streaming*. Entre los gigantes del sector que aumentaron sus cuotas mensuales estuvieron Netflix, Disney+ y Hulu, plataformas que, casualmente, los niños y niñas no usaron tanto en 2023; pasaron un 4 %, un 23 % y un 12 % menos de tiempo viendo contenidos en ellas, respectivamente.

Entonces, ¿qué tuvo enganchados a las pantallas a nuestros pequeños y pequeñas? La plataforma gratuita **YouTube y su hermana pequeña YouTube Kids batieron récords**, ya que las horas de reproducción crecieron un año más en ambos servicios. Esto sucedió especialmente en el caso de los contenidos para niños y niñas de menor edad, pues el tiempo de reproducción en YouTube Kids subió un 14 % en todo el mundo, hasta alcanzar la espectacular media diaria de 96 minutos, **la cifra más alta desde que empezamos a elaborar nuestros informes en 2019.**



LAS PLATAFORMAS DE VÍDEO EN LÍNEA MÁS POPULARES ENTRE MENORES EN 2023

A nivel mundial, y en todos los países analizados, el servicio de streaming preferido de niños, niñas y adolescentes fue YouTube, un año más. Esta aplicación la usan el 63 % de los niños y niñas de todo el mundo. En Europa, su popularidad es aún mayor, pues **el 70 % de los y las menores franceses y el 71 % de los españoles ven vídeos en YouTube**, frente a un más comedido 58 % de los niños y niñas en Australia.

A pesar de las subidas de tarifas y las medidas contra el uso compartido de contraseñas, **Netflix ocupó el segundo puesto a nivel global y en todos los demás territorios, lo que significa que fue el servicio de streaming de pago más popular entre menores.** El 40 % de los niños y niñas del mundo usaron Netflix, mientras que solo un 20 % entró en la plataforma Disney+, que quedó en tercer lugar. En EE. UU., Netflix fue el único servicio de *streaming* que consiguió que aumentara ligeramente su popularidad hasta el 41 %, en comparación con el 39 % de 2022. **Todos los demás servicios de pago, incluidos Amazon Prime Video, Hulu y Disney+, perdieron terreno,** igual que el servicio de retransmisión en directo Twitch, que bajó al 8 % respecto al 11 % de 2022.

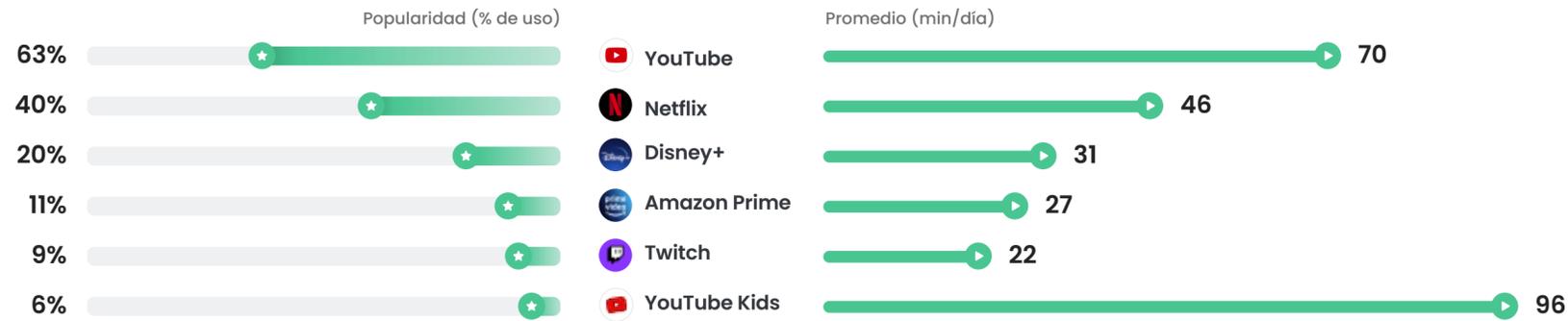
“ Por lo general, miro el móvil cuando estoy en algún sitio en el que me aburro. Me gusta YouTube porque puedo seguir a gamers para ver consejos y trucos. También me gustan los vídeos cortos divertidos. ”

- Niño, 13 años



Aplicaciones de vídeo en línea por popularidad y tiempo de uso

Global



Popularidad

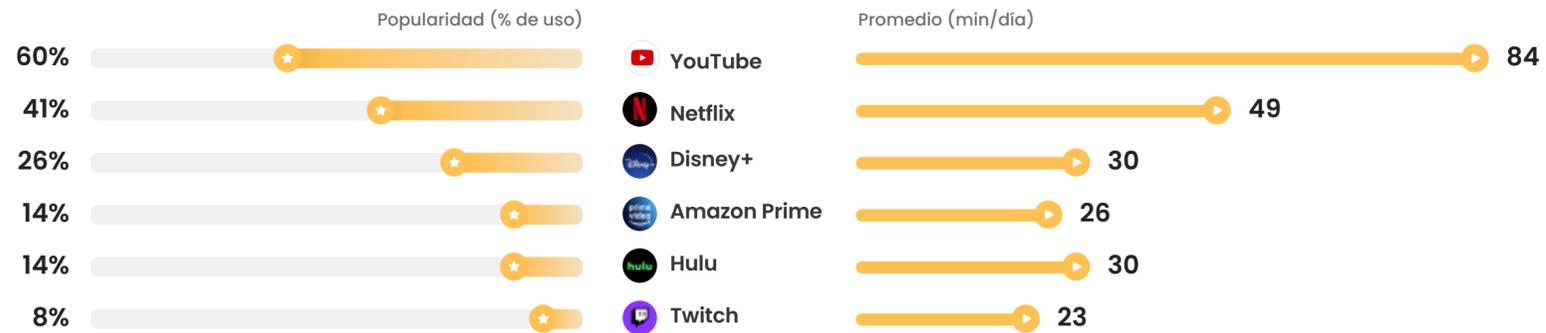
	2023	2022	2021
1. YouTube	63%	63%	60%
2. Netflix	40%	39%	32%
3. Disney+	20%	22%	20%
4. Amazon	11%	13%	16%
5. Twitch	9%	11%	6%
6. YouTube K.	6%	7%	3%

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. YouTube Kids	96	84	79
2. YouTube	70	67	56
3. Netflix	46	48	45
4. Disney+	31	40	47
5. Amazon Prime	27	34	40
6. Twitch	22	19	20

Global

Estados Unidos

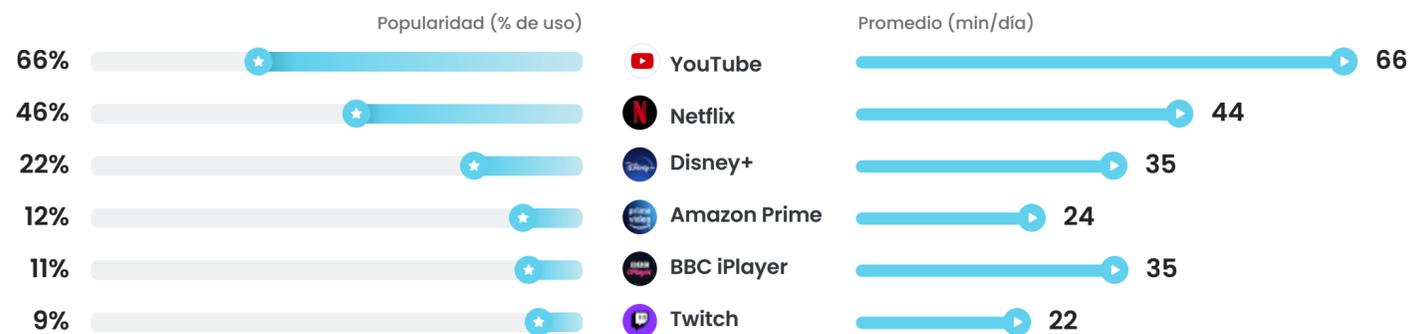


	2023	2022	2021
1. YouTube	60%	60%	59%
2. Netflix	41%	39%	33%
3. Disney+	26%	30%	29%
4. Amazon	14%	17%	18%
5. Hulu	14%	16%	12%
6. Twitch	8%	11%	3%

	2023	2022	2021
1. YouTube	84	77	61
2. Netflix	49	52	49
3. Hulu	30	34	38
4. Disney+	30	42	48
5. Amazon Prime	26	35	42
6. Twitch	23	19	20

Estados Unidos

Reino Unido

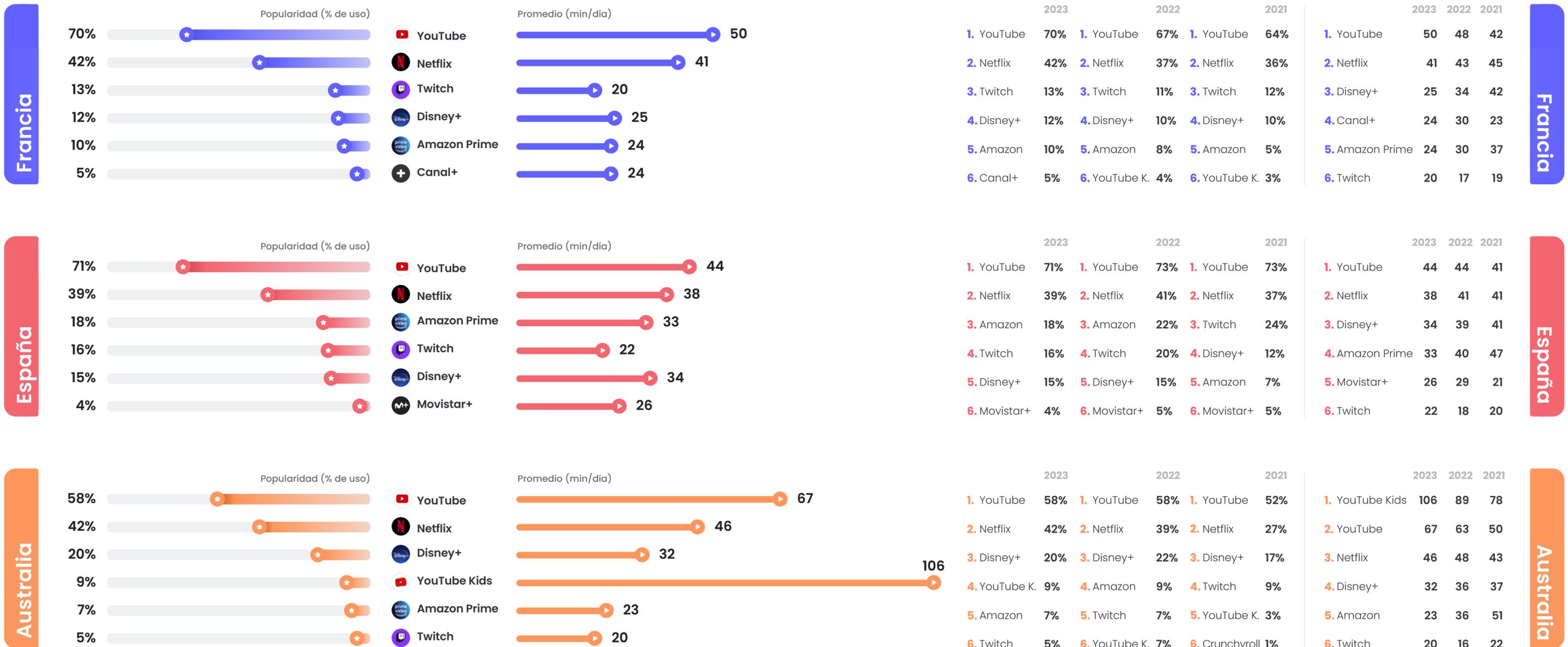


	2023	2022	2021
1. YouTube	66%	67%	65%
2. Netflix	46%	43%	35%
3. Disney+	22%	23%	19%
4. Amazon	12%	14%	15%
5. BBC iPlayer	11%	10%	4%
6. Twitch	9%	6%	4%

	2023	2022	2021
1. YouTube	66	64	53
2. Netflix	44	46	41
3. Disney+	35	42	46
4. BBC iPlayer	35	37	41
5. Amazon Prime	24	25	38
6. Twitch	22	16	16

Reino Unido

Aplicaciones de vídeo en línea por popularidad y tiempo de uso





¿CUÁNTO TIEMPO PASARON LOS Y LAS MENORES VIENDO CONTENIDO POR STREAMING EN 2023?

En 2022, los niños y niñas ya dedicaron más tiempo a ver contenidos por *streaming* en comparación con años anteriores. Esta tendencia continuó en 2023, pues los y las menores **pasaron un 27 % más de tiempo viendo vídeos en línea en 2023 que el año anterior**, alcanzando un promedio de casi una hora diaria (57 minutos al día). EE. UU., Reino Unido y Australia fueron los países en los que más contenido se consumió a diario, con 64, 56 y 58 minutos al día, respectivamente.

La popularidad de YouTube, la aplicación de vídeo en línea más usada por los niños y niñas, siguió subiendo como la espuma, alcanzando máximos históricos en casi todas las regiones analizadas, excepto en España, donde el tiempo de visionado se mantuvo constante desde 2022, con una media diaria de 44 minutos. **EE. UU. fue el país más enganchado a YouTube**, donde los y las menores vieron una media de 84 minutos de contenido al día, dejando correr la reproducción automática durante nada menos que 1 hora y 24 minutos de vídeo tras vídeo a diario.

Aunque sufrió un descenso de popularidad a lo largo del año, **los y las jóvenes internautas pasaron más tiempo en Twitch en 2023**. El tiempo de reproducción en Twitch aumentó en todos los países, sobre todo en el Reino Unido, donde los niños y niñas pasaron un 38 % más de tiempo mirando la pantalla que el año anterior, con 22 minutos al día frente a 16.

“Uso Internet para jugar, ver series y hacer los deberes. También veo vídeos divertidos, sobre todo de gatos y otros animales. Me siento bien cuando estoy con el ordenador.”

- Niña, 10 años

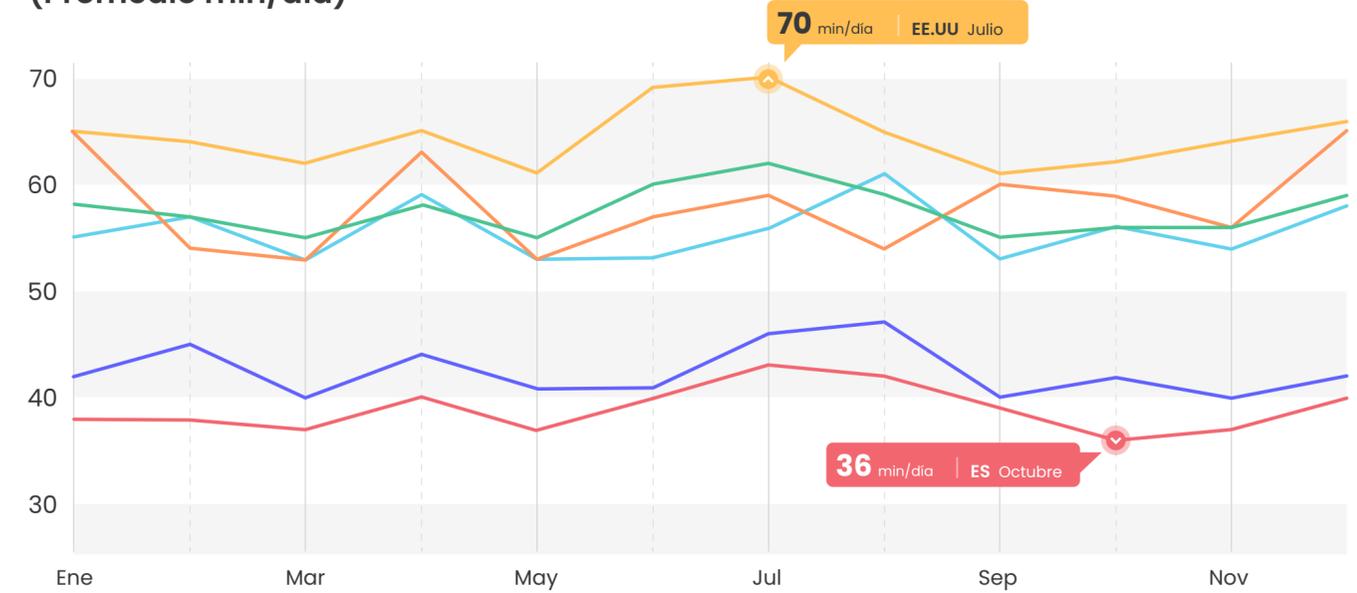
“Me lo paso bien en Internet y el tiempo se me pasa rápido. Busco vídeos divertidos, recetas o miro a qué andan los famosos.”

- Niño, 10 años





Tiempo de uso de aplicaciones de vídeo en línea en general por parte de menores (Promedio min/día)



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2023 Media	2022 Media	2021 Media
Global	58	57	55	58	55	60	62	59	55	56	56	59	57	45	38
EE. UU.	65	64	62	65	61	69	70	65	61	62	64	66	64	49	42
R. U.	55	57	53	59	53	53	56	61	53	56	54	58	56	43	37
Francia	42	45	40	44	41	41	46	47	40	42	40	42	43	35	33
España	38	38	37	40	37	40	43	42	39	36	37	40	39	30	28
Australia	65	54	53	63	53	57	59	54	60	59	56	65	58	39	35

LAS PLATAFORMAS DE VÍDEO EN LÍNEA MÁS BLOQUEADAS EN 2023

Por segundo año consecutivo, las familias de todo el mundo prefirieron bloquear YouTube antes que otras plataformas de vídeo para no tener que lidiar con la reproducción automática y los bucles eternos de contenido de escaso valor. Otras opciones populares entre los pequeños y pequeñas de la casa, Netflix y Disney+, quedaron en segundo y tercer lugar, mientras que Twitch, donde los padres y madres no pueden controlar lo que se hace y se dice en las retransmisiones en directo, quedó en cuarto lugar.

Los padres y madres españoles se mostraron especialmente preocupados por Twitch, que quedó en el tercer puesto del ranking de aplicaciones más bloqueadas, mientras que, en EE. UU., quedó fuera de los cinco primeros puestos, ocupando el sexto lugar. A nivel mundial, y en otros países, las familias también bloquearon YouTube Kids, sobre todo en Australia, posiblemente como reacción a los 106 minutos diarios que sus hijos e hijas pasan en YouTube.

Global

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. Twitch	4. Twitch
5. Amazon Prime	5. Amazon Prime
6. YouTube Kids	6. YouTube Kids

Reino Unido

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. YouTube Kids	4. Twitch
5. Amazon Prime	5. Amazon Prime
6. Twitch	6. YouTube Kids

España

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch
4. Amazon Prime	4. Amazon Prime
5. Disney+	5. Disney+
6. YouTube Kids	6. YouTube Kids

Estados Unidos

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. Amazon Prime	4. Twitch
5. Hulu	5. Amazon Prime
6. Twitch	6. Hulu

Francia

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Twitch	3. Twitch
4. Disney+	4. Disney+
5. Amazon Prime	5. Amazon Prime
6. YouTube Kids	6. YouTube Kids

Australia

2023	2022
1. YouTube	1. YouTube
2. Netflix	2. Netflix
3. Disney+	3. Disney+
4. YouTube Kids	4. Twitch
5. Twitch	5. YouTube Kids
6. Amazon Prime	6. Amazon Prime

“ Me molesta cuando mis padres me controlan porque no quiero dejar de ver YouTube, pero no duermo bien si estoy mucho con la pantalla. ”

- Niño, 11 años

“ Mis padres no me dejan subir fotos en las que se me vea la cara a Internet o en YouTube porque dicen que no es seguro. ”

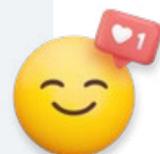
- Niño, 11 años

Nuestras recomendaciones



Ver contenido en familia

Ver contenido en familia no quiere decir que haya que hacer palomitas y sentarse juntos cada vez que tu hijo o hija quiera ver algo por Internet. Es hacer algo de tiempo para ver con él o ella un vídeo que le guste, o dejarle ver contenidos en las zonas comunes de la vivienda, en lugar de a escondidas. **Ver los vídeos en familia y hablar sobre el contenido que le interesa a tu hijo o hija** es una buena estrategia que puedes aplicar si te preocupa que consuma contenidos inapropiados o que el valor real de los vídeos que ve sea escaso.



Priorizar la calidad sobre la cantidad

Todos necesitamos disfrutar de momentos de *relax* y ocio, incluidos los niños y niñas. Pasar el rato viendo contenido sin mayor sustancia en YouTube no es malo de por sí, pero si es lo único que tu hijo o hija consume en las plataformas de vídeo en línea, tal vez sea mejor que le recomiendes vídeos o contenido buscado por ti, en lugar de permitir que se deje absorber por una sucesión interminable de vídeos. Para ayudar a que los contenidos se consuman de forma más consciente, las familias pueden **desactivar la reproducción automática y establecer límites de uso en las aplicaciones de streaming** para impedir que se vean vídeos de forma compulsiva ni que se reproduzcan solos de forma infinita.



Poner límites

Como cada vez más niños y niñas tienen acceso a contenidos ilimitados y a la carta, pueden verse expuestos a material de carácter violento o sexualmente explícito, lo cual podría ser perjudicial para sus mentes en proceso de desarrollo. Muchos servicios de *streaming* disponen de controles parentales para ayudar a limitar la exposición de los niños y niñas a este tipo de contenidos, pero a menudo son insuficientes y resulta difícil comprobar que funcionan adecuadamente si se utilizan varias plataformas. Recomendamos **complementar los controles parentales nativos de las plataformas con una herramienta más completa e independiente** que permita a las familias establecer límites diarios, bloquear aplicaciones de vídeo poco apropiadas y crear una rutina adaptada a las necesidades domésticas particulares.



Controlar las retransmisiones en directo

Aunque se bloqueen páginas web y aplicaciones, es muy difícil para los padres controlar a qué se exponen sus hijos e hijas cuando acceden a contenidos en directo. Como se emiten en tiempo real, es fácil que los y las menores se vean expuestos a conductas inapropiadas, ideologías nocivas o contenidos que no se ajustan a los valores de su familia. **Bloquear las aplicaciones y los servicios de streaming con opciones de control parental limitadas** es una forma eficaz de evitar que los niños y niñas vean *livestreams* potencialmente perjudiciales. En el caso de los y las menores de más edad, hablar con regularidad sobre sus creadores de contenido favoritos y acerca de lo que les gusta ver por *streaming* es una manera excelente de que los padres y madres comprendan cómo es el mundo digital de sus hijos e hijas adolescentes.

DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Redes sociales



Qué nos dicen los datos

El 2023 fue un año convulso para las empresas del sector de las redes sociales. Entre [el testimonio de TikTok en el congreso de los EE. UU.](#), [las denuncias en torno a seguridad de los y las menores](#) presentadas en los EE.UU. contra Meta y ByteDance, la nueva Ley de Seguridad Online del Reino Unido y la legislación sobre el consentimiento parental para el uso de redes sociales en Francia, las grandes tecnológicas se enfrentan a **cambios importantes a nivel social y gubernamental**, sobre todo en lo que respecta a la población más joven.

A pesar de todo esto, **las redes sociales siguen resultando igual de atractivas para niños, niñas y adolescentes**, ya que mantienen un nivel de popularidad similar año tras año (o, en algunos casos, esta incluso crece). La transición de Twitter a X, en otro año movido para la empresa, demuestra que salir en los medios de comunicación, aunque sea para que hablen mal de ti, es bueno, ya que **más menores usaron X en 2023 que en 2022** (un 38 % frente a un 30 %). Y aunque TikTok no ganó ni perdió popularidad, el número de horas que pasaron los niños y niñas en la polémica red social aumentó, un año más: **estuvieron un 5 % más de tiempo en TikTok en 2023**, haciendo scroll en su página de inicio durante la friolera de 112 minutos al día de media.

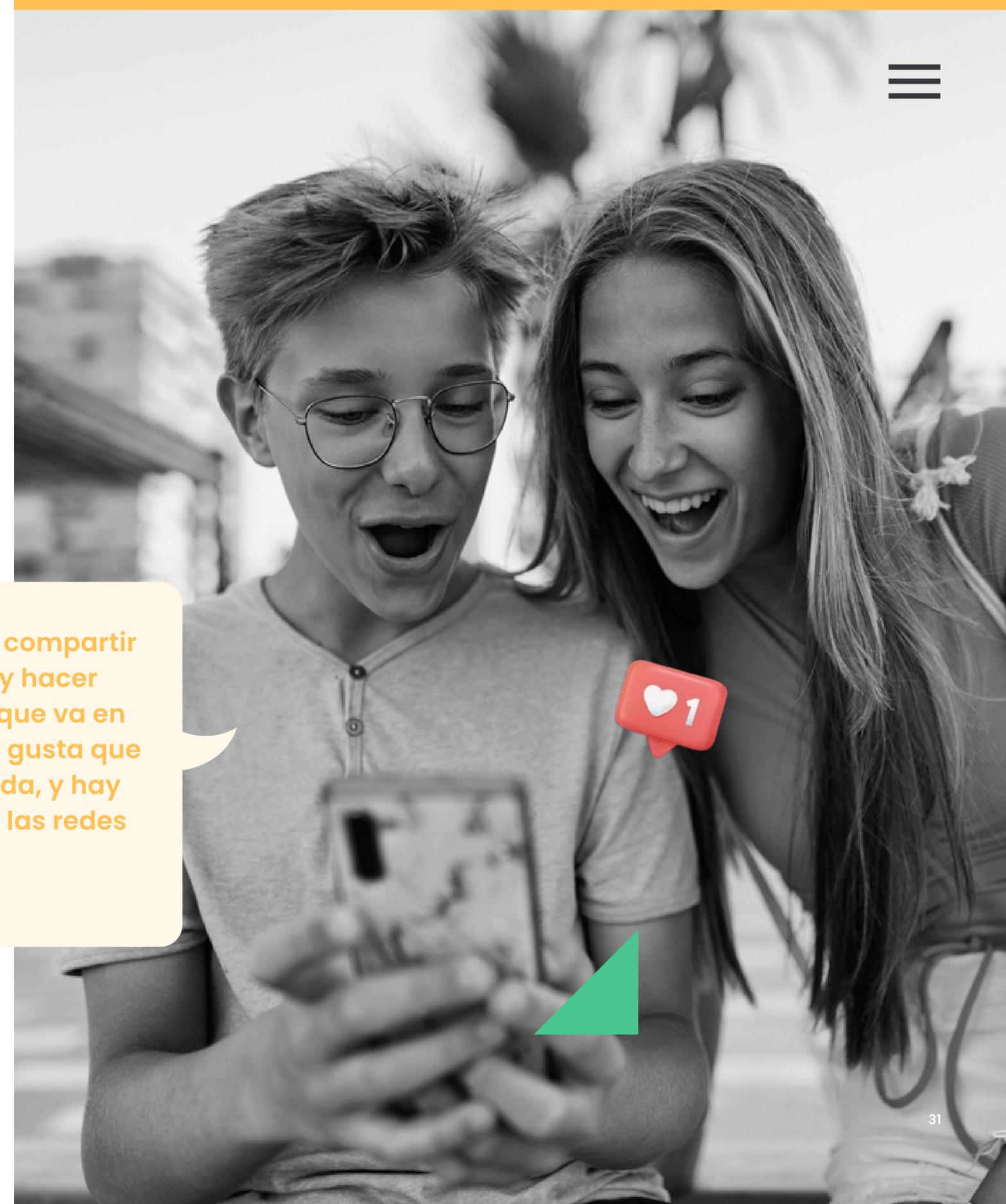
LAS APLICACIONES DE REDES SOCIALES MÁS POPULARES EN 2023

A nadie le sorprende que TikTok se coronase como la aplicación de redes sociales más usada del mundo y en todos los países, salvo Australia, donde empató en el primer puesto con X, que tantos titulares acaparó. El 44 % de los niños y niñas de todo el mundo usan TikTok. En Europa, es todavía más popular: uno de cada dos menores de Francia y el Reino Unido son fans del scroll interminable, mientras que los niños y niñas españoles son los que más usan la app: **un 61 % de los y las menores de 18 años en España utilizan TikTok**, lo que la convierte en la red social preferida de los y las jóvenes de todo el país.

Instagram destacó en Francia y España, ocupando el segundo puesto de la clasificación. Hasta **uno de cada dos niños y niñas en España usó Instagram** (el 52 % de los y las menores), cifra que descendió al 42 % en Francia y todavía más en otras regiones del mundo. **A nivel global, Instagram quedó en quinto lugar**, pues el 32 % de menores de todo el mundo usa la aplicación para compartir fotos, vídeos y stories con sus seguidores.

“ **Uso las redes sociales para compartir cosas con conocidos, charlar y hacer planes, sobre todo con gente que va en la misma clase que yo. No me gusta que me contacte gente desconocida, y hay demasiadas fotos y vídeos en las redes sociales.** ”

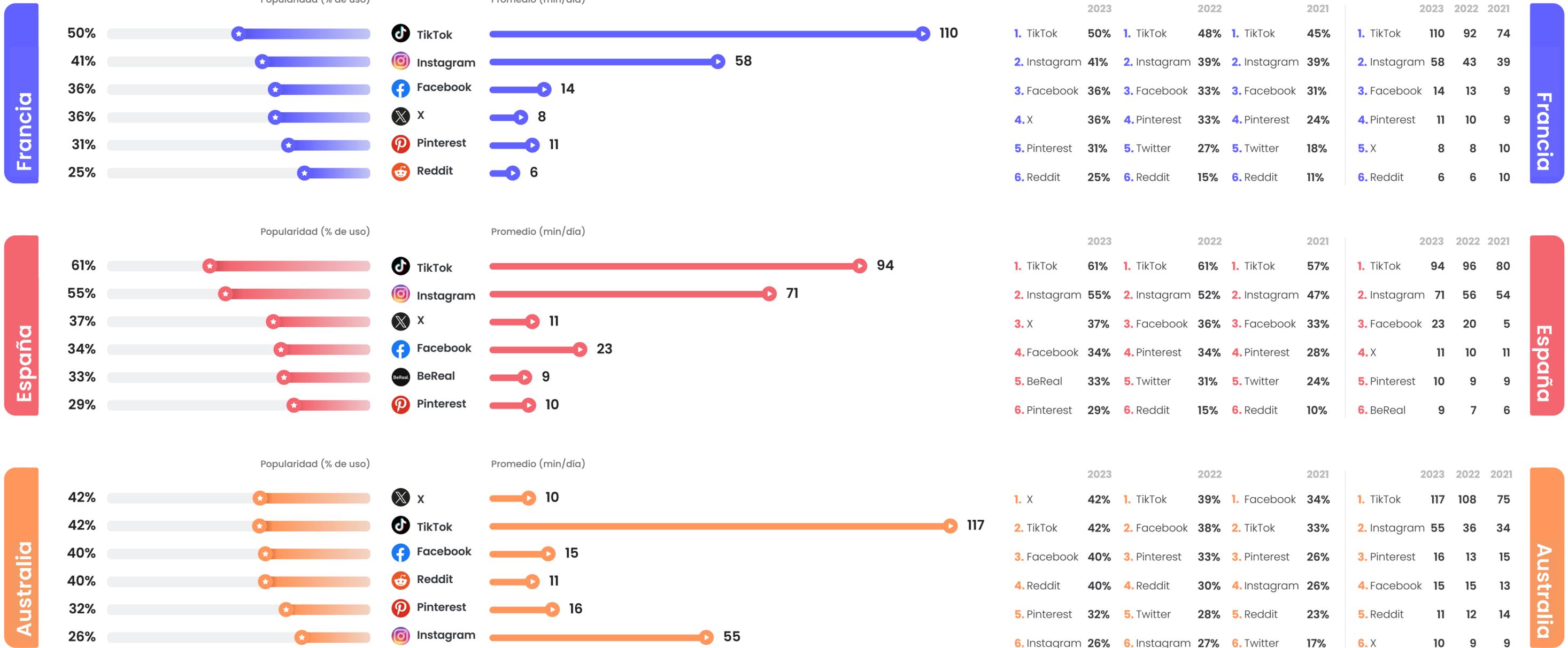
- Niño, 13 años



Aplicaciones de redes sociales por popularidad y tiempo de uso



Aplicaciones de redes sociales por popularidad y tiempo de uso



“ Miro Pinterest y me escribo mucho con mis amigos y amigas. Me gusta que la gente me siga y poder hablar con mucha gente. También me gusta poder buscar cosas y aprender a hacer cosas nuevas. Lo que no me gusta es que le dedico demasiado tiempo. Pierdo tiempo que podría aprovechar para estar con mis amigos y mi familia. ”

- Niña, 12 años

¿CUÁNTO TIEMPO PASARON LOS Y LAS MENORES EN LAS REDES SOCIALES EN 2023?

El tiempo dedicado a las redes sociales Facebook, Pinterest, X y Reddit fue insignificante en comparación con el que pasaron los usuarios y usuarias en TikTok e Instagram. **Desde que se lanzaron los reels en 2020, el tiempo que pasan los niños y niñas en Instagram ha aumentado año tras año**, con un incremento del 40 % solo en el último año, pasando de 45 minutos diarios a 63 minutos diarios. **Los niños y niñas españoles, que son fieles usuarios de las redes sociales, fueron quienes más tiempo pasaron en Instagram, con una media de 71 minutos al día** en la plataforma en 2023, lo que supuso un nuevo récord de tiempo de uso entre los más jóvenes del país.

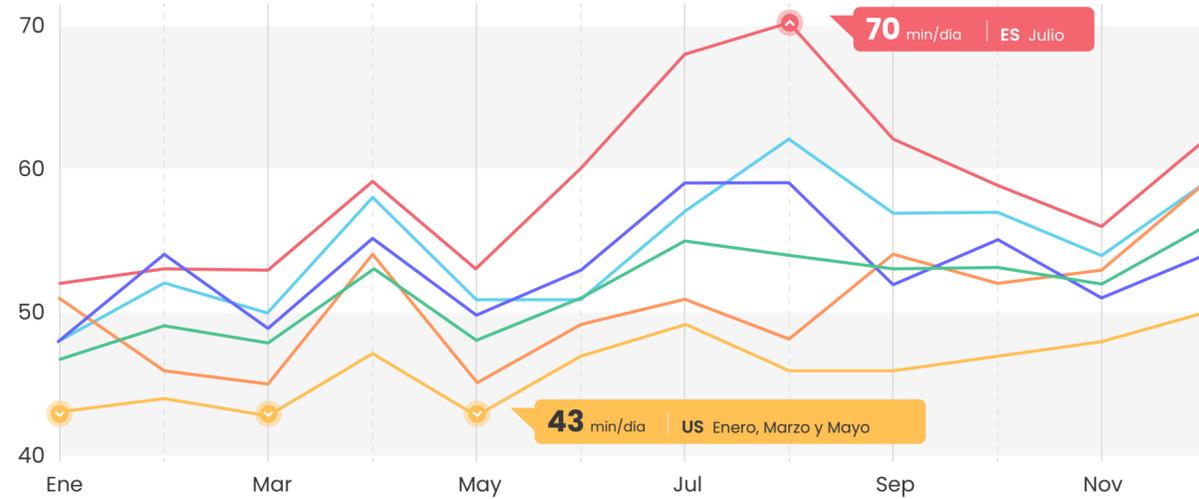
TikTok, sin embargo, fue el gran vencedor en todo el mundo y en absolutamente todos los países incluidos en nuestro estudio. **La media mundial de tiempo que pasaron los y las menores en TikTok fue de 112 minutos al día**, mientras que en EE. UU. ascendió a dos horas diarias en TikTok (120 minutos diarios), lo que supone más de 180 vídeos de 40 segundos cada día o más de 240 vídeos de 30 segundos que se van sucediendo de forma ininterrumpida. Sin embargo, es al otro

lado del charco donde más usaron TikTok nuestros jóvenes: **los niños y niñas del Reino Unido pasaron 127 minutos al día en la aplicación**; casi el doble del tiempo que dedicaron a ver YouTube el mismo año.

A pesar de haber aumentado en popularidad entre los más jóvenes en 2023, X no ha conseguido captar la atención de los niños y niñas. **A escala mundial, los y las menores pasaron una media de 10 minutos al día en X**, número que se reduce a solo ocho tanto en el Reino Unido como en Francia.

El único país en el que Reddit —**la plataforma con infinidad de foros de debate**— no figuró entre las aplicaciones más populares fue España, donde sí **se coló BeReal, una de las redes sociales de moda**. Tras anunciarse a bombo y platillo como una red social más «auténtica», los y las menores españoles no tardaron en subirse al carro, pero, aun así, solo alcanzaron una media de 9 minutos diarios comprobando las imágenes de la vida «real» de sus amigos y amigas.

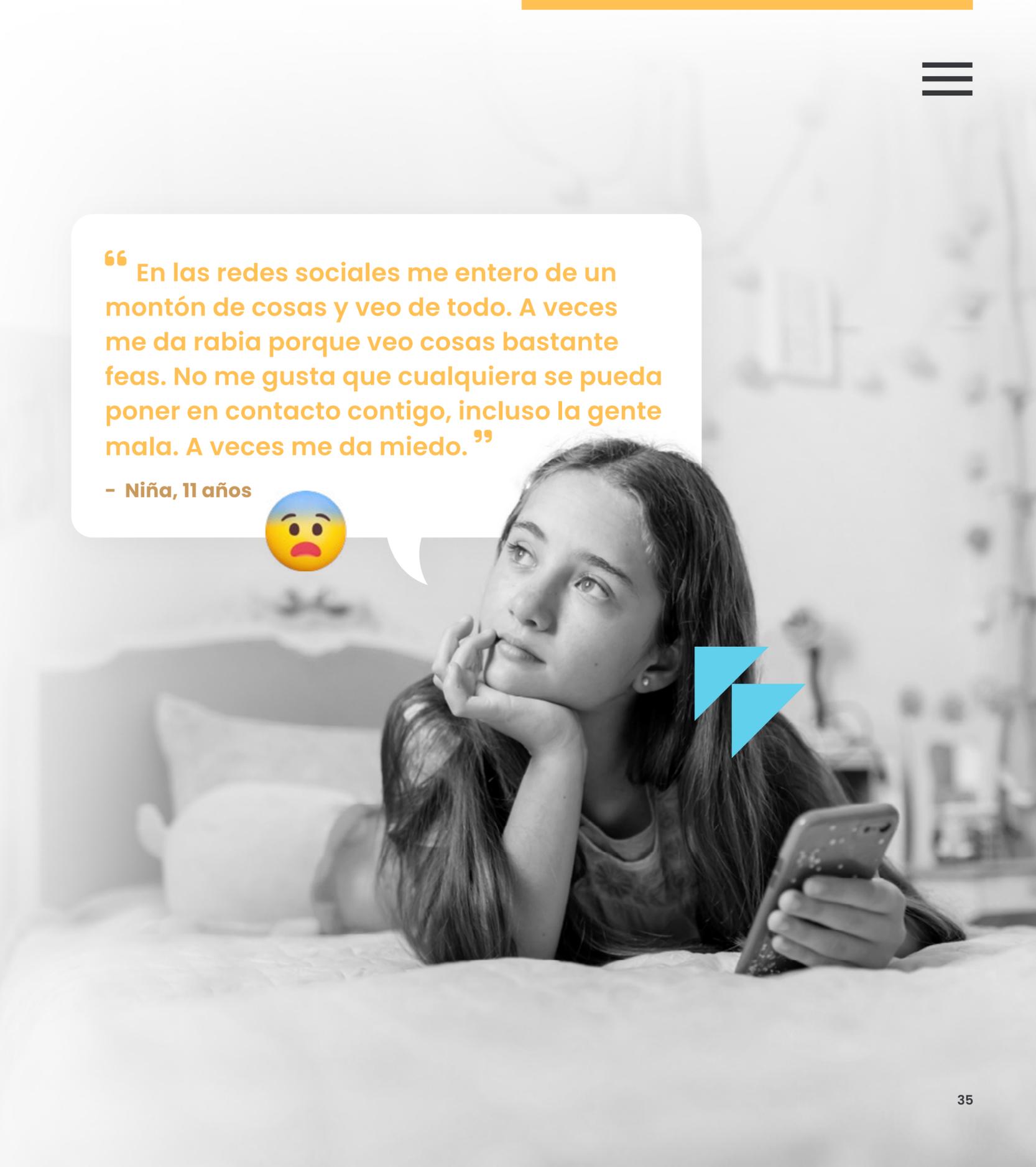
Tiempo de uso de aplicaciones de redes sociales en general por parte de menores (Promedio min/día)



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2023 Media	2022 Media	2021 Media
Global	47	49	48	53	48	51	55	54	53	53	52	56	52	52	45
EE. UU.	43	44	43	47	43	47	49	46	46	47	48	50	46	47	43
R. U.	48	52	50	58	51	51	57	62	57	57	54	59	55	52	48
Francia	48	54	49	55	50	53	59	59	52	55	51	54	53	50	44
España	52	53	53	59	53	60	68	70	62	59	56	62	59	59	55
Australia	51	46	45	54	45	49	51	48	54	52	53	59	51	46	39

“ En las redes sociales me entero de un montón de cosas y veo de todo. A veces me da rabia porque veo cosas bastante feas. No me gusta que cualquiera se pueda poner en contacto contigo, incluso la gente mala. A veces me da miedo. ”

- Niña, 11 años



*Para 2023, hemos actualizado nuestro apartado sobre comunicación para incluir Snapchat, que hasta ahora figuraba en el de redes sociales. Hemos revisado todos los datos de los últimos cinco años para reflejar este cambio de categoría.

LAS APLICACIONES DE REDES SOCIALES MÁS BLOQUEADAS EN 2023

Popularidad y poder van de la mano, y **los padres, madres y, en general, las personas con menores a su cargo son muy conscientes de lo enganchados que están los y las jóvenes a TikTok.** La polémica aplicación, criticada por sus [efectos negativos sobre la salud mental](#), [los problemas de seguridad](#) y [los desafíos peligrosos que en ella se viralizan](#), fue la más bloqueada por las familias por segundo año consecutivo en todas las regiones.

Desde que [pasó a llamarse X](#) y fue adquirido por Elon Musk, **lo que antes llamábamos Twitter ha escalado posiciones en la clasificación de aplicaciones más bloqueadas**, situándose en el tercer puesto a nivel mundial, así como en España y Francia. En EE. UU., Reino Unido y Australia, sin embargo, subió todavía más en esta clasificación, quedando en segundo lugar. Otra [aplicación de redes sociales que se publicitó mucho en 2023](#), BeReal, apareció en las listas de aplicaciones más bloqueadas de dos países, concretamente en Francia, donde se creó la app, y en España, donde los y las menores la auparon rápidamente a la lista de las cinco aplicaciones sociales más populares del año.



“ Me gusta compartir experiencias, hablar con amigos que están lejos y mirar fotos. Lo que no me gusta es que hay gente que usa las redes sociales con mala intención y publican cosas como peleas, como si fuera gracioso. ”

- Niña, 12 años

“ Me gusta aprender a hacer cosas en las redes sociales, como manualidades o recetas, pero no me gusta el postureo de los adolescentes de hoy en día. Creen que existe gente perfecta en las redes y no es así. ”

- Niña, 10 años

Nuestras recomendaciones



Prepararlos para un mundo nuevo



Muchas familias optan por prohibir totalmente las redes sociales a sus hijos, pero la mayoría de los niños y niñas que dominan la tecnología acaban encontrando la forma de hacerlo; impedir que accedan a las redes sociales es prácticamente imposible hoy en día. Las redes sociales, si se usan correctamente, pueden ayudar a fomentar la creatividad y las interacciones sociales. En lugar de dejar a los y las menores expuestos a los riesgos que conlleva el uso de las redes sociales sin estar preparados, **hay que ayudarles a entender las diferencias entre el mundo real y el digital**, y cómo enfrentarse a la versión distorsionada de la realidad que verán en Internet.

Descubrir las redes sociales en familia

Por mucho que los niños y niñas supliquen que por favor les dejen usar la red social de moda, es importante que sus cuidadores se familiaricen con las plataformas antes de decidir si son apropiadas para niños y adolescentes. Si deciden darles permiso, **los padres y madres deben tomar precauciones y configurar el perfil** para activar todos los ajustes de privacidad (como que el perfil sea privado, que solo se puedan recibir solicitudes de amigos y familiares, o que no se comparta la ubicación). Para ayudar a los y las jóvenes a establecer hábitos digitales más saludables, las familias también pueden fijar límites de tiempo en las aplicaciones de las redes sociales para evitar que pasen horas viendo contenido sin fin en aplicaciones como TikTok o Instagram.

Evaluar la madurez de cada menor

Independientemente de la presión social o de las edades de uso que recomiende cada plataforma, aconsejamos **solo permitir a los niños y niñas abrirse cuentas en las redes sociales cuando demuestren un nivel de madurez emocional adecuado**. Aunque todos los compañeros y compañeras de clase de tu hijo o hija tengan perfil de TikTok, no quiere decir que estén preparados para ello, y es importante que hables con tu hijo o hija sobre los riesgos y problemas de las redes sociales antes de que se lance a usarlas por primera vez.



Estar al tanto de las tendencias



En las redes sociales, las modas cambian a un ritmo vertiginoso, igual que los retos, las tendencias o los y las *influencers* del momento. Desde una nueva red social hasta las celebridades que están en boca de todo el mundo, siempre queda algo sobre lo que ponerse al día. Los padres, madres y, en general, las personas responsables del cuidado de menores **no tienen que ser expertos en redes sociales para informarse sobre lo que está de moda en Internet**. Seguir cuentas específicas para padres y madres en las redes sociales, estar al tanto de las noticias sobre tecnología y hablar con los y las adolescentes sobre lo que les gusta y lo que no de sus plataformas favoritas de cada momento son formas fáciles de mantenerse al tanto, al menos en cierta medida.

Crear un espacio más positivo

Aunque están diseñadas para conectar a las personas, también es habitual sentirse solo o sola en las redes sociales. Para contribuir a hacer de las redes sociales un espacio más agradable para todos, hay que recordar y ayudar a entender a los y las menores (y a menudo también a los adultos) que, detrás de cada perfil, hay una persona de carne y hueso. **Animémoslos a usar un tono amable en los comentarios que dejen y cuando interactúen** con otras personas, y, siempre que sea posible, a que mantengan una actitud positiva cuando publiquen y se relacionen en las redes sociales.



DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Videojuegos



Qué nos dicen los datos

Ahora que las tabletas, móviles y demás dispositivos se pueden llevar cómodamente en el bolsillo o la mochila, cualquier niño o niña puede jugar con su videoconsola portátil esté donde esté. Por este motivo, el sector de los videojuegos para móviles ha ido adquiriendo una gran relevancia y se prevé que mueva más de 116 000 millones de dólares de aquí a 2024. A finales de 2023, **los juegos para móviles representaban [una de cada cinco descargas](#) en el App Store de Apple.** ¿Pero qué juegos eligieron los pequeños y pequeñas de la casa?

Curiosamente, a pesar del éxito de los videojuegos para móviles en todo el mundo, **tanto el nivel de popularidad como el tiempo dedicado a estas apps cayeron en 2023**, continuando la tendencia que comenzó en 2021. El tiempo dedicado a los juegos para móviles descendió un 8 % en 2023, pasando a un promedio de 38 minutos diarios en 2022, a 35 minutos. Además, este año, menos jugadores y jugadoras jóvenes optaron por usar aplicaciones de juegos. **Roblox y Minecraft, dos de los juegos favoritos entre el público infantil y adolescente, cayeron en popularidad en 2023**, como también lo hicieron otros clásicos como Clash Royale.

LAS APLICACIONES DE VIDEOJUEGOS MÁS POPULARES EN 2023

Los videojuegos de juego libre (o tipo *sandbox*) fueron los más elegidos por los pequeños y pequeñas de todo el mundo en 2023, como también lo fueron en la mayoría de los países analizados en este informe: Roblox y Minecraft ocuparon las primeras posiciones en la gran mayoría de las regiones. Los únicos países en los que Minecraft no figuró entre los tres —ni entre los cinco— favoritos fueron España y Francia, donde los niños prefieren opciones como el multijugador Brawl Stars, solo disponible en formato aplicación, y FIFA Mobile, que se estrena en la lista en 2023.

Ahora bien, al analizar los juegos más populares entre los niños y niñas, hay que tener en cuenta que nuestros datos solo reflejan parte de esta realidad: Roblox, al que juegan en móviles y tabletas el 48 % de los y las menores de todo el mundo, está disponible en múltiples plataformas, desde Xbox hasta Meta Quest.

Así, aunque el uso de **Roblox para móviles haya bajado un 11 % a nivel mundial**, es posible que los niños y niñas simplemente hayan optado por cambiarse a una videoconsola u ordenador para jugar.

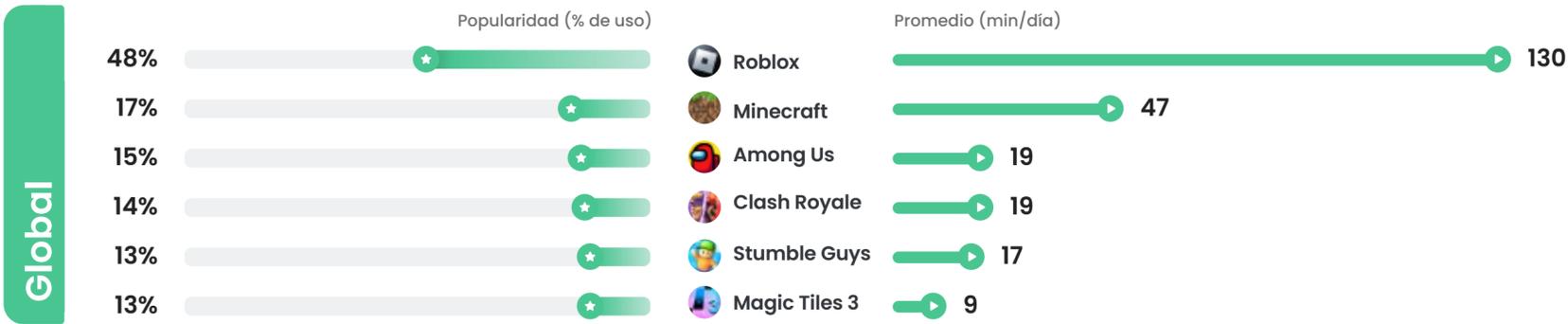
Dicho esto, los juegos para móviles tampoco salieron muy bien parados; los favoritos de toda la vida, Clash of Clans y Brawl Stars, cayeron del top cinco mundial, y fueron reemplazados por Stumble Guys, de estilo batalla campal, y Among Us, el juego estrella de la pandemia. **Stumble Guys destacó especialmente en España y Francia**, donde el 28 % y el 16 % de los niños y niñas compitieron en las carreras de obstáculos desde su móvil o tableta.

“ No me gusta cuando no funciona el wifi o mi madre no me deja conectarme. Tampoco cuando entro a jugar y mi amigo no está conectado al juego. Me gusta jugar al Fortnite con mis amigos.”

- Niño, 10 años



Aplicaciones de juegos por popularidad y tiempo de uso

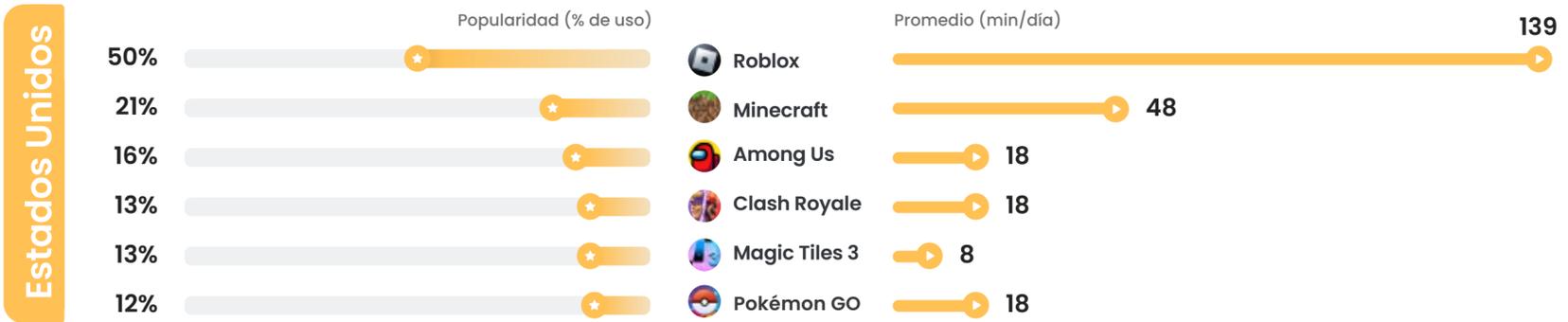


Popularidad

	2023	2022	2021
1. Roblox	48%	59%	56%
2. Minecraft	17%	24%	26%
3. Among Us	15%	23%	24%
4. Clash Royale	14%	13%	22%
5. Stumble Guys	13%	12%	17%
6. Magic Tiles 3	13%	12%	13%

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. Roblox	130	180	173
2. Minecraft	47	48	35
3. Among Us	19	44	36
4. Clash Royale	19	29	35
5. Stumble Guys	17	23	NA
6. Magic Tiles 3	8	12	10

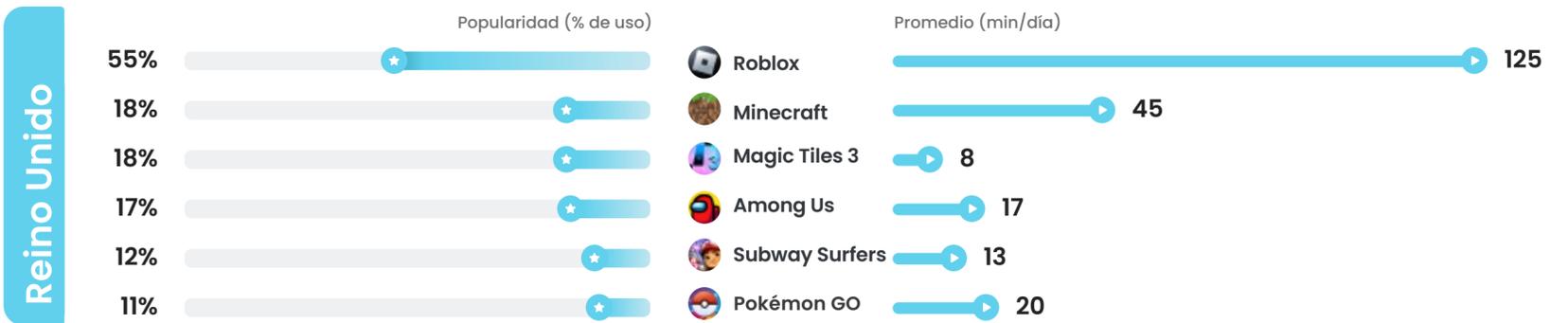


Popularidad

	2023	2022	2021
1. Roblox	50%	62%	61%
2. Minecraft	21%	27%	31%
3. Among Us	16%	24%	22%
4. Clash Royale	13%	15%	21%
5. Magic Tiles 3	13%	15%	19%
6. Pokémon GO	12%	10%	15%

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. Roblox	139	190	180
2. Minecraft	48	49	36
3. Among Us	18	74	61
4. Clash Royale	18	35	40
5. Pokémon GO	18	16	23
6. Magic Tiles 3	8	14	11



Popularidad

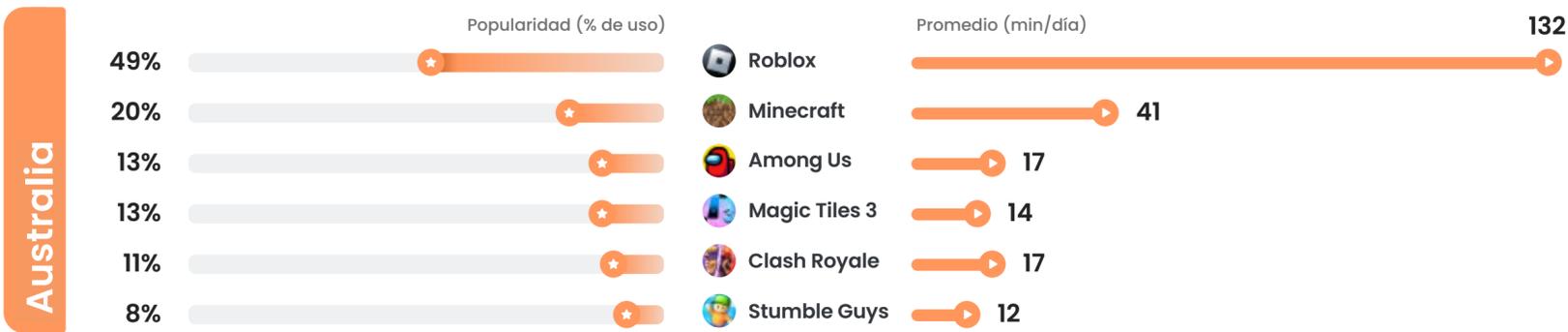
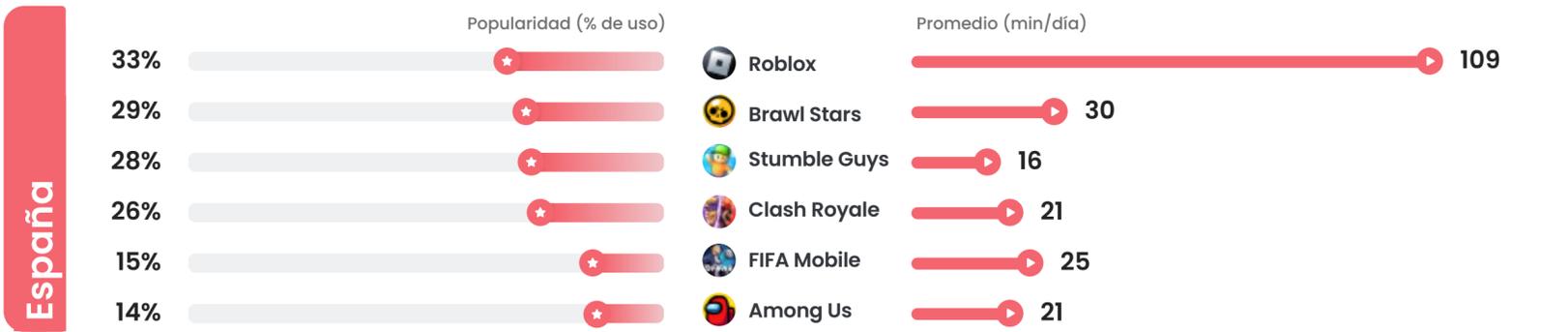
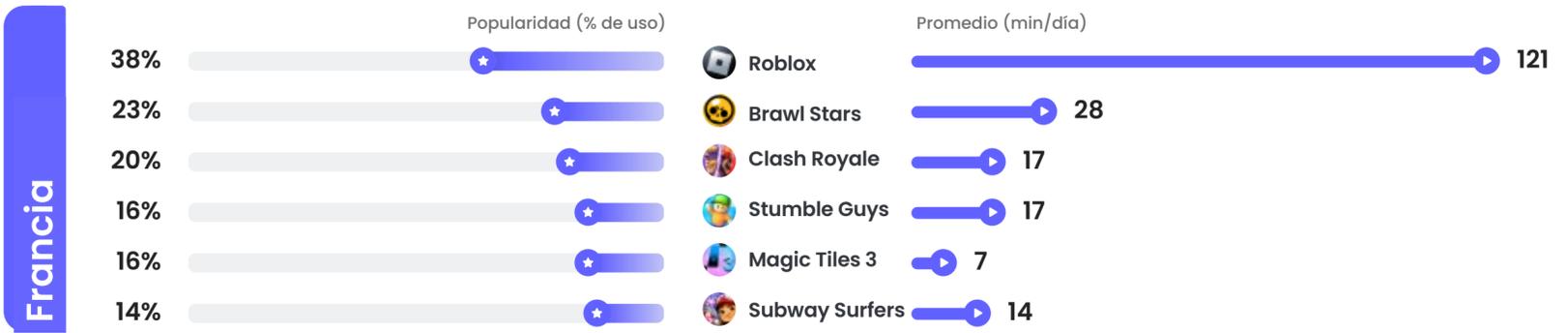
	2023	2022	2021
1. Roblox	55%	67%	62%
2. Magic Tiles 3	18%	23%	27%
3. Minecraft	18%	20%	22%
4. Among Us	17%	15%	21%
5. Subway Surfers	12%	14%	20%
6. Pokémon GO	11%	13%	15%

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. Roblox	125	173	170
2. Minecraft	45	45	39
3. Pokémon GO	20	25	21
4. Among Us	17	41	39
5. Subway Surfers	13	15	15
6. Magic Tiles 3	8	11	10

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

Aplicaciones de juegos por popularidad y tiempo de uso



Popularidad

	2023	2022	2021
1. Roblox	38%	38%	37%
2. Brawl Stars	23%	2. Clash Royale 29%	2. Brawl Stars 24%
3. Clash Royale	20%	3. Brawl Stars 22%	3. Clash Royale 23%
4. Stumble Guys	16%	4. Subway Surfers 14%	4. Among Us 16%
5. Magic Tiles 3	16%	5. Clash of Clans 13%	5. Clash of Clans 15%
6. Subway Surfers	14%	6. Magic Tiles 3 12%	6. Minecraft 13%

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. Roblox	121	170	182
2. Brawl Stars	28	28	31
3. Stumble Guys	17	18	NA
4. Clash Royale	17	26	31
5. Subway Surfers	14	15	15
6. Magic Tiles 3	7	10	12

	2023	2022	2021
1. Roblox	33%	1. Roblox 44%	1. Roblox 38%
2. Brawl Stars	29%	2. Clash Royale 40%	2. Clash Royale 36%
3. Stumble Guys	28%	3. Stumble Guys 28%	3. Brawl Stars 33%
4. Clash Royale	26%	4. Brawl Stars 27%	4. Among Us 26%
5. FIFA Mobile	15%	5. Clash of Clans 19%	5. Clash of Clans 18%
6. Among Us	14%	6. Subway Surfers 18%	6. Minecraft 13%

	2023	2022	2021
1. Roblox	109	155	145
2. Brawl Stars	30	28	30
3. FIFA Soccer	25	32	28
4. Clash Royale	21	24	29
5. Among Us	21	21	17
6. Stumble Guys	16	23	NA

	2023	2022	2021
1. Roblox	49%	1. Roblox 63%	1. Roblox 56%
2. Minecraft	20%	2. Minecraft 29%	2. Minecraft 29%
3. Among Us	13%	3. Clash Royale 20%	3. Clash Royale 16%
4. Magic Tiles 3	13%	4. Clash of Clans 12%	4. WWYC? Rather 16%
5. Clash Royale	11%	5. WWYC? Rather 11%	5. Among Us 14%
6. Stumble Guys	8%	6. Magic Tiles 3 9%	6. Clash of Clans 12%

	2023	2022	2021
1. Roblox	132	177	165
2. Minecraft	41	44	58
3. Among Us	17	46	32
4. Clash Royale	17	29	21
5. Magic Tiles 3	14	11	10
6. Stumble Guys	12	20	NA

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

“ Me conecto para ver jugar a los gamers, jugar yo y busco información en Google. Me preocupa que me entre un virus o espíen lo que hago. ”

- Niño, 10 años



¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS Y LAS MENORES A LAS APLICACIONES DE VIDEOJUEGOS EN 2023?

Un año más, el tiempo que nuestros niños, niñas y adolescentes pasaron jugando en sus móviles o tabletas se redujo en todo el mundo. Tal vez tenga que ver con el hecho de que los videojuegos para móviles a menudo están diseñados para pasar el rato y distraer, más que para enganchar de verdad. En el Reino Unido, Francia y España, este descenso fue leve; en los tres países, **el tiempo de juego solo bajó un minuto de media entre 2022 y 2023.**

Algunos de los cambios de tendencia más evidentes se observaron en el uso de Roblox, ya que el tiempo dedicado a esta aplicación disminuyó un 28 % en todo el mundo. Los niños y niñas españoles, que nunca han sido tan aficionados a Roblox como los británicos o estadounidenses, redujeron el tiempo que dedicaron a este juego en un 30 %, pasando de 155 minutos al día a 109, de media. A pesar de este descenso, **Roblox sigue siendo la aplicación a la que más tiempo dedican los y las menores**, en todas las categorías: niños y niñas de todo el mundo pasan más de dos horas diarias (130 minutos al día) construyendo mundos en el juego.

La segunda clasificada, Minecraft, también acumuló muchos minutos de juego a lo largo del año. Globalmente, los niños y niñas solo jugaron un promedio de un minuto menos en 2023 (47 minutos diarios frente a 48 en 2022), mientras que, **en el Reino Unido, el tiempo de juego no varió, con 45 minutos al día.** En Australia, por su parte, apenas se redujo en 3 minutos (41 minutos al día frente a 44 en 2022). En España y Francia, donde Minecraft ni siquiera se coló entre nuestras listas de popularidad, Brawl Stars sí fue más usada, ya que los niños y niñas dedicaron 30 minutos al día al juego de batalla en España y 28 en Francia.

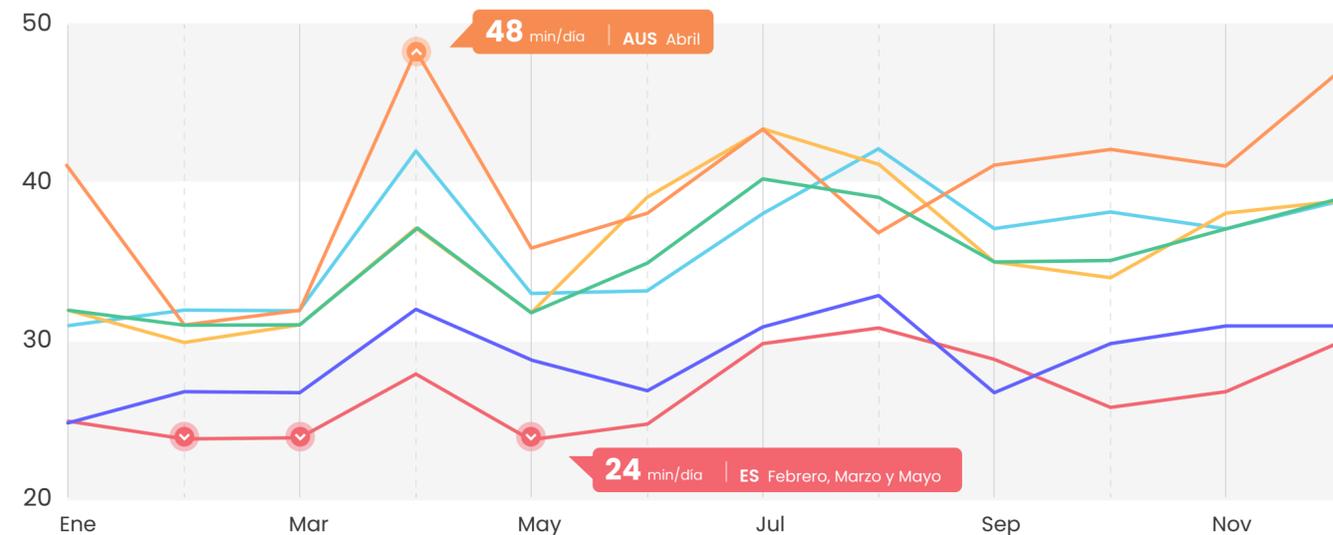




“ No hay nada que me preocupe de Internet. Aunque hay que tener cuidado con los juegos con opciones de pago. Mis padres me prestan los móviles, pero saben para qué videojuegos los uso.”

- Niña, 11 años

Tiempo de uso de aplicaciones de juegos en general por parte de menores (Promedio min/día)



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2023 Media	2022 Media	2021 Media
Global	32	31	31	37	32	35	40	39	35	35	37	39	35	38	38
EE. UU.	32	30	31	37	32	39	43	41	35	34	38	39	36	41	40
R. U.	31	32	32	42	33	33	37	42	37	38	37	39	36	37	37
Francia	25	24	24	28	24	25	30	31	29	26	31	31	29	30	32
España	25	24	24	28	24	25	30	31	29	26	27	30	27	28	28
Australia	41	31	32	48	36	38	43	37	41	42	41	47	40	41	43

LAS APLICACIONES DE VIDEOJUEGOS MÁS BLOQUEADAS EN 2023

Como consecuencia de los maratones de juego en Roblox de los pequeños y pequeñas a lo largo del año, las familias decidieron bloquear la aplicación en los dispositivos de sus hijos e hijas un año más, **situando a Roblox como la aplicación más bloqueada en 2023 y 2022.**

Es importante mencionar que no siempre hay una correlación directa entre el nivel de popularidad de una app y el número de familias que deciden bloquearlas. A pesar de aparecer solo en el top seis de Reino Unido y EE. UU., **Pokémon GO fue muy bloqueada por padres, madres y tutores legales en todo el mundo**, incluidos EE. UU., Reino Unido y Australia, tal vez en un intento de [reducir las distracciones o las situaciones peligrosas](#) que pueden darse si los niños y niñas van todo el tiempo con el móvil en la mano mientras caminan.

Global	2023	2022
	1. Roblox	1. Roblox
	2. Minecraft	2. Clash Royale
	3. Clash Royale	3. Minecraft
	4. Brawl Stars	4. Brawl Stars
	5. Stumble Guys	5. Clash of Clans
	6. Pokémon GO	6. Among Us

Reino Unido	2023	2022
	1. Roblox	1. Roblox
	2. Minecraft	2. Minecraft
	3. Pokémon GO	3. Clash Royale
	4. Magic Tiles 3	4. WWYC? Rather
	5. FIFA Mobile	5. Clash of Clans
	6. Subway Surfers	6. Among Us

España	2023	2022
	1. Roblox	1. Roblox
	2. Brawl Stars	2. Clash Royale
	3. Clash Royale	3. Brawl Stars
	4. Stumble Guys	4. Stumble Guys
	5. FIFA Mobile	5. Clash of Clans
	6. Clash of Clans	6. Subway Surfers

Estados Unidos	2023	2022
	1. Roblox	1. Roblox
	2. Minecraft	2. Minecraft
	3. Clash Royale	3. Clash Royale
	4. Pokémon GO	4. Clash of Clans
	5. Among Us	5. WWYC? Rather
	6. Clash of Clans	6. Among Us

Francia	2023	2022
	1. Roblox	1. Roblox
	2. Brawl Stars	2. Clash Royale
	3. Clash Royale	3. Brawl Stars
	4. Stumble Guys	4. Subway Surfers
	5. Subway Surfers	5. Clash of Clans
	6. FIFA Mobile	6. Stumble Guys

Australia	2023	2022
	1. Roblox	1. Roblox
	2. Minecraft	2. Minecraft
	3. Clash Royale	3. Clash Royale
	4. Fortnite	4. Clash of Clans
	5. Pokémon GO	5. Fortnite
	6. Stumble Guys	6. Among Us

“ Básicamente, veo Shorts de YouTube y juego a la Nintendo Switch. Me gustaría que me dejaran jugar a más juegos, porque hay algunos a los que no me dejan y a mis amigos sí. ”

- Niño, 11 años

“ [No me gusta] comprar cosas sin saberlo o que me engañen. También me molesta ver todo lo que venden y querría comprar, pero no puedo. ”

- Niña, 11 años

Nuestras recomendaciones



Poner límites

Muchas familias solo piensan en el tiempo total de juego a la hora de establecer límites, pero hay muchos otros factores a tener en cuenta. También hay que pensar en otros aspectos del juego, como si vas a darle permiso a tu hijo o hija para hacer compras dentro de la aplicación o para usar los chats integrados en algunos juegos. **A menudo, los padres y madres desconocen que los juegos tienen funciones de chat**, por lo que vale la pena investigar un poco antes de descargar o comprar un juego nuevo para tu hijo o hija.

Implicarse

Ya use un móvil, un ordenador o una consola, familiarizarse con los juegos a los que juega y con los que se divierte tu hijo o hija es una forma de protegerlo. Aparte de contenido inapropiado, como el uso de palabrotas o las secuencias violentas, hay otros factores que pueden afectar a la experiencia de juego en línea de los niños y niñas. **La gran cantidad de publicidad que contienen algunos juegos y las compras dentro de las aplicaciones suelen afectar a la experiencia de juego**, animando a los niños y niñas a gastar dinero. Hay muchas familias que preferirían que sus hijos e hijas dedicaran su dinero a otra cosa, en lugar de gastarlo en jugar *online*, por eso es importante saber cuál es la mecánica de estos videojuegos, disponibles en muchas plataformas diferentes.



Centrarse, en lugar de alternar constantemente

Los videojuegos tienen muchos aspectos positivos, ya que permiten a los niños y niñas explorar, crear, relajarse y aprender mientras juegan. Así, como ocurre a menudo en el mundo digital, **no importa solo el contenido del juego, sino cómo se consume**. Por ejemplo, estar 10 minutos saltando de una aplicación a otra, todas ellas con un ritmo de juego muy rápido, llenas de anuncios y con opciones de pago dentro del juego, probablemente tenga menos efectos beneficiosos que reservar un rato para dedicarlo jugar, de forma más consciente, a videojuegos en los que se construyen mundos, como Minecraft.

Proteger la información personal

En los juegos multijugador en línea, los jugadores pueden conectar con otras personas usuarias de todo el mundo. Aunque sea una forma de conocer gente interesante procedente de diferentes lugares y culturas, hablar con desconocidos siempre conlleva una serie de riesgos. Como no hay forma de verificar quién está detrás de cada perfil, **es fácil que los niños y niñas se crucen con estafadores, depredadores y otras personas con malas intenciones mientras juegan**.



Recuérdale a tu hijo o hija que nunca debe revelar información personal, como su nombre, edad o dirección, a través de los chats. **La forma más segura de jugar online es en grupos cerrados** con amigos que ya conozcan o jugando en las zonas comunes de casa, donde se pueda supervisar lo que escriben en los chats.

DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Educación



Qué nos dicen los datos

Han pasado ya unos años desde el inicio de la pandemia mundial que cerró las escuelas y llevó a que gran parte de los y las estudiantes de todo el mundo se conectaran a Internet para seguir formándose. Esto empujó a padres, madres y tutores a fomentar el uso de aplicaciones educativas durante el confinamiento. **En el caso de los dispositivos personales, este boom del aprendizaje parece haber llegado a su fin**, ya que el tiempo dedicado a las aplicaciones educativas se redujo un 14 % en 2023, año en el que los niños y niñas dedicaron una media de solo 6 minutos al día a sus aplicaciones educativas preferidas, un minuto menos de su valioso tiempo que en 2022.

No obstante, la situación es muy diferente en los centros educativos. **En los últimos años, se han puesto en marcha nuevos sistemas de aprendizaje en línea, se han introducido herramientas digitales en las aulas y se ha desarrollado un sistema híbrido** que permite al alumnado disfrutar de un proceso de aprendizaje más personalizado y que facilita al profesorado muchas tareas en el aula. En los países más favorables al uso de dispositivos en el aula, como EE. UU., en 2023 se recurrió mucho a los sistemas de gestión del aprendizaje, lo que allana el camino para una mayor integración de la tecnología en la enseñanza, una senda por la que es posible que opten numerosos países de todo el mundo.

Aplicaciones educativas en dispositivos **personales**

En este capítulo, nos centraremos sobre todo en las aplicaciones de aprendizaje que los niños y niñas usan en sus dispositivos personales, en lugar de en las herramientas empleadas en el aula. Para este tipo de aplicaciones, hemos optado por establecer clasificaciones en lugar de indicar porcentajes, ya que las aplicaciones educativas suelen utilizarse menos que las de categorías más populares, como las redes sociales. Además, este capítulo no contiene una sección de «las más bloqueadas», ya que las familias no suelen limitar el acceso a las aplicaciones educativas.

LAS APLICACIONES EDUCATIVAS MÁS POPULARES EN 2023

Un año más, los y las jóvenes estudiantes volaron en masa hacia el simpático búho de Duolingo para poner en práctica sus habilidades lingüísticas, lo que colocó a la aplicación en el primer puesto a nivel mundial y en todos los países incluidos en nuestro informe. Aunque el primer puesto fuese una victoria incontestable, el uso de las aplicaciones educativas varió enormemente entre países, y los demás puestos los ocuparon tanto aplicaciones que no pasan de moda como otras recién llegadas.

Por primera vez, **aplicaciones educativas como Brainly, que ayuda a hacer los deberes**, aparecieron en las listas de popularidad, sobre todo en Europa, donde quedó en tercer lugar en Francia y en quinta posición en España. **Los niños del Reino Unido y Australia también se ayudaron de las aplicaciones para hacer los deberes**, sobre todo los de matemáticas; la aplicación que escanea y resuelve los problemas matemáticos, Photomath, ocupó el segundo lugar en el Reino Unido y el sexto en Australia. Gauthmath, una calculadora que funciona con inteligencia artificial y resuelve problemas matemáticos, ocupó el quinto lugar en el Reino Unido, mientras que Mathletics, un programa de matemáticas en línea, se clasificó en cuarto lugar en Australia.

De hecho, **en el ranking de Australia para 2023 aparecieron varias aplicaciones educativas nuevas**. La versión educativa de Minecraft —Minecraft: Education Edition— quedó en segundo lugar, mientras que el programa de alfabetización digital Reading Eggs, creado en Australia, quedó en quinto puesto.

“ Me gusta la tecnología porque me lo pone todo más fácil y encuentro todo lo que me piden en clase. A veces, mi madre me pide que busque palabras que no conozco.”

- Niño, 10 años



Aplicaciones educativas por popularidad y tiempo de uso

Global

Popularidad	Promedio (min/día)
1. Duolingo	9
2. Photomath	6
3. Kahoot!	9
4. Quizlet	10
5. Simply Piano	8
6. Brainly	5

Popularidad

2023	2022	2021
1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath
3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!
4. Quizlet	4. WordReference	4. WordReference
5. Simply Piano	5. Quizlet	5. Quizlet
6. Brainly	6. TED	6. TED

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. Quizlet	10	11	12
2. Kahoot!	9	13	15
3. Duolingo	9	10	12
4. Simply Piano	8	12	NA
5. Photomath	6	8	10
6. Brainly	5	8	NA

Global

Estados Unidos

Popularidad	Promedio (min/día)
1. Duolingo	9
2. Photomath	6
3. Kahoot!	9
4. Quizlet	10
5. Khan Academy	13
6. Mathway	5

2023	2022	2021
1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath
3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!
4. Quizlet	4. Quizlet	4. Quizlet
5. Khan Academy	5. TED	5. TED
6. Mathway	6. WordReference	6. WordReference

	2023	2022	2021
1. Khan Academy	13	25	30
2. Quizlet	10	11	12
3. Kahoot!	9	14	16
4. Duolingo	9	12	12
5. Photomath	6	9	10
6. Mathway	5	NA	NA

Estados Unidos

Reino Unido

Popularidad	Promedio (min/día)
1. Duolingo	8
2. Kahoot!	8
3. Photomath	6
4. Quizlet	8
5. Gauthmath	8
6. Simply Piano	5

2023	2022	2021
1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
2. Kahoot!	2. Kahoot!	2. Kahoot!
3. Photomath	3. Quizlet	3. Quizlet
4. Quizlet	4. Photomath	4. WordReference
5. Gauthmath	5. WordReference	5. TED
6. Simply Piano	6. TED	6. Photomath

	2023	2022	2021
1. Quizlet	8	11	13
2. Kahoot!	8	11	14
3. Duolingo	8	10	11
4. Gauthmath	8	9	NA
5. Photomath	6	5	6
6. Simply Piano	5	9	NA

Reino Unido

“ Me gusta que toda la información se pueda encontrar fácilmente en Internet, pero no me gusta tener que estar mucho tiempo delante de la pantalla. A veces hay mucha información, así que tengo que dedicarle un rato para encontrar la mejor. ”

- Niño, 12 años

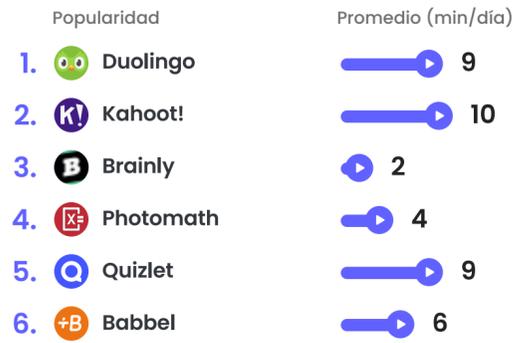
“ Me gusta cuando vemos vídeos de ciencia e historia. Me gusta el juego de matemáticas Prodigy. No me gusta cuando tengo que escribir mucho para clase de inglés, ya que no sé teclear rápido y tardo mucho en redactar un trabajo o una historia. ”

- Niño, 11 años



Aplicaciones educativas por popularidad y tiempo de uso

Francia



Popularidad

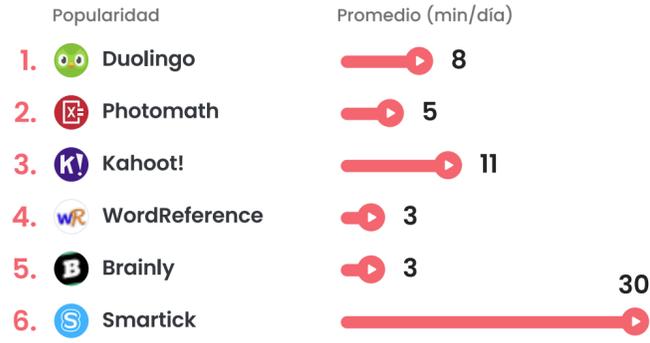
2023	2022	2021
1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
2. Kahoot!	2. WordReference	2. WordReference
3. Brainly	3. Photomath	3. Photomath
4. Photomath	4. Kahoot!	4. Kahoot!
5. Quizlet	5. Quizlet	5. Quizlet
6. Babbel	6. TED	6. TED

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. Kahoot!	10	14	18
2. Duolingo	9	11	13
3. Quizlet	9	9	11
4. Babbel	6	4	NA
5. Photomath	4	6	8
6. Brainly	2	6	NA

Francia

España

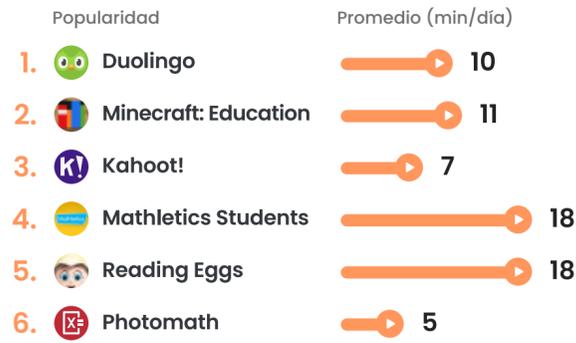


2023	2022	2021
1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath
3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!
4. WordReference	4. WordReference	4. WordReference
5. Brainly	5. Smartick	5. Smartick
6. Smartick	6. Quizlet	6. Quizlet

	2023	2022	2021
1. Smartick	30	29	26
2. Kahoot!	11	13	16
3. Duolingo	8	10	11
4. Photomath	5	6	8
5. Brainly	3	3	NA
6. WordReference	3	3	2

España

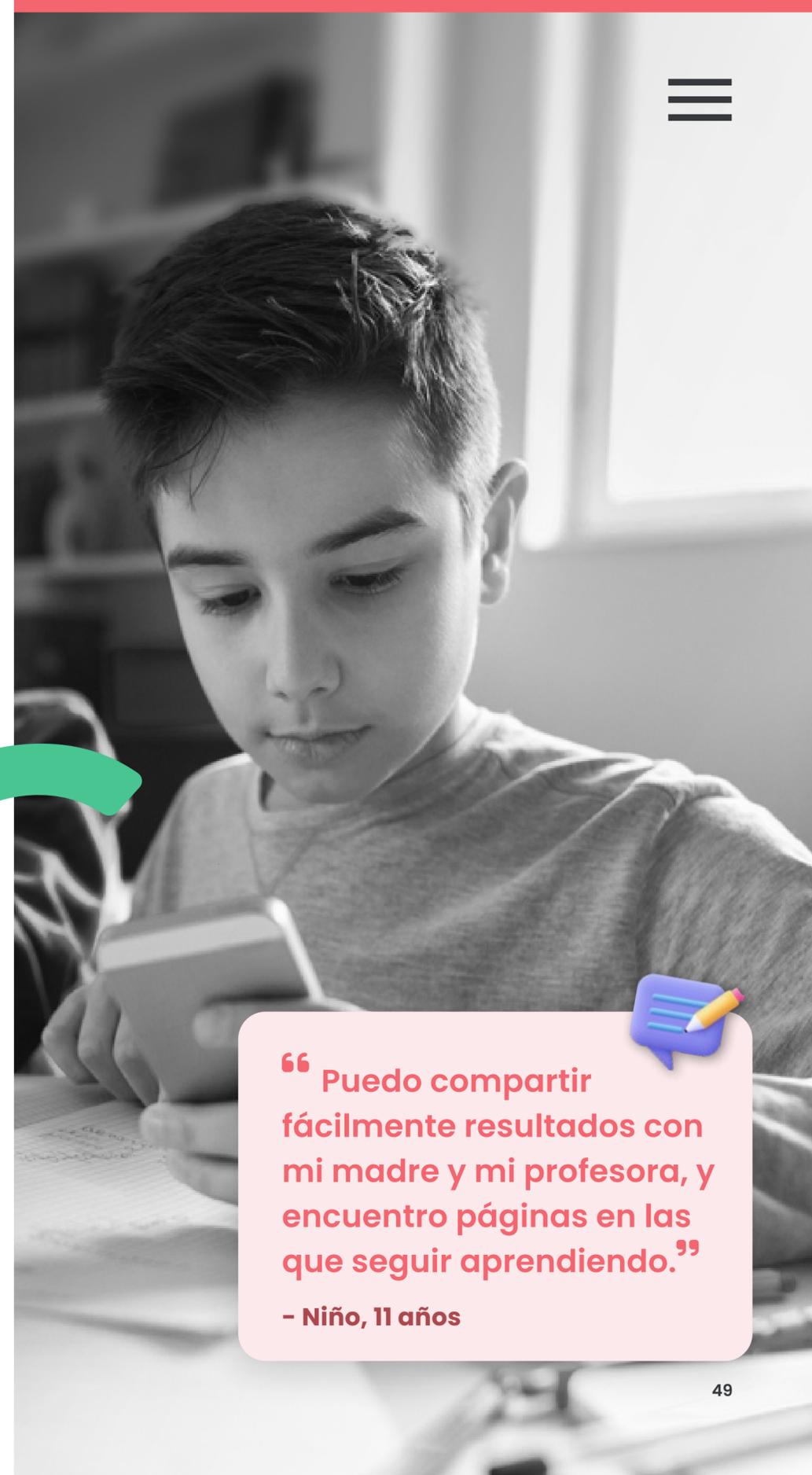
Australia



2023	2022	2021
1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
2. Minecraft: Edu.	2. Kahoot!	2. Kahoot!
3. Kahoot!	3. Photomath	3. TED
4. Mathletics	4. TED	4. Photomath
5. Reading Eggs	5. Quizlet	5. WordReference
6. Photomath	6. IXL	6. Quizlet

	2023	2022	2021
1. Reading Eggs	18	13	NA
2. Mathletics	18	16	NA
3. Minecraft: Edu.	11	12	NA
4. Duolingo	10	12	7
5. Kahoot!	7	12	12
6. Photomath	5	6	11

Australia

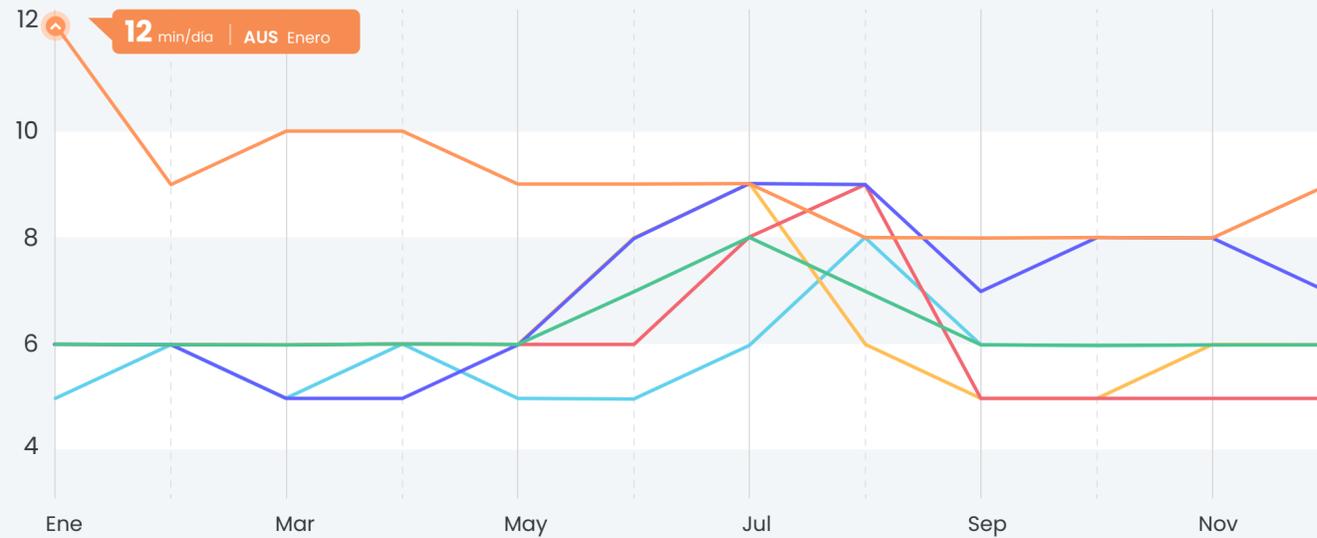


“ Puedo compartir fácilmente resultados con mi madre y mi profesora, y encuentro páginas en las que seguir aprendiendo.”
- Niño, 11 años



Tiempo de uso de aplicaciones educativas en general por parte de menores

(Promedio min/día)



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2023 Media	2022 Media	2021 Media
Global	6	6	6	6	6	7	8	7	6	6	6	6	6	7	8
EE. UU.	6	6	6	6	6	8	9	6	5	5	6	6	6	7	8
R. U.	5	6	5	6	5	5	6	8	6	6	6	6	6	6	8
Francia	6	6	5	5	6	8	9	9	7	8	8	7	7	11	13
España	6	6	6	6	6	6	8	9	5	5	5	5	6	6	9
Australia	12	9	10	10	9	9	9	8	8	8	8	9	9	9	9

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS Y LAS MENORES A LAS APLICACIONES EDUCATIVAS EN 2023?

Aunque los niños y niñas descargaron Duolingo para satisfacer su curiosidad por los idiomas, en términos de tiempo invertido, el enfoque lúdico de la aplicación no mantuvo su atención durante tanto tiempo como otras aplicaciones educativas. A escala mundial, **la mayoría de los y las jóvenes estudiantes optaron por pasar más tiempo usando Quizlet**, al que dedicaron 10 minutos de estudio al día. En el Reino Unido, Duolingo empató con otras aplicaciones educativas, compartiendo el primer puesto de 8 minutos al día con Quizlet, Gauthmath y Kahoot!

En otros países, los niños y niñas pasaron mucho más tiempo usando aplicaciones educativas, como en Australia, donde estuvieron

conectados a la app de matemáticas Mathletics durante 18 minutos diarios y otros 18 repasando lecciones de Reading Eggs. Otras aplicaciones que sirven de refuerzo para un plan de estudios nacional de alfabetización y aritmética, como la española Smartick, también registraron un tiempo de uso significativo, ya que los niños y niñas pasaron una media de 30 minutos al día en la plataforma, a pesar de ocupar un puesto más bajo en la clasificación de popularidad.

“**Uso la tecnología para hacer los deberes. A veces, cuando estoy atascado con algo, busco la respuesta en Google. Me gusta porque a veces aprendo más sobre un tema al hacer la búsqueda.**”

- Niño, 10 años

Nuestras recomendaciones



Buscar aplicaciones **educativas**

Educativo no es sinónimo de aburrido. Muchas aplicaciones gamifican la experiencia de aprendizaje o ayudan a los niños y niñas a asimilar nuevos conceptos sin tener que sentarse a estudiar. La tecnología puede ser una forma estupenda de que las familias aprendan cosas nuevas juntas, como a leer mapas, aprender idiomas, a programar y un sinfín de habilidades útiles y prácticas. Las aplicaciones educativas son una oportunidad fantástica para **aprender y ampliar conocimientos en familia.**

Apagar los dispositivos

Aunque el uso de dispositivos en centros educativos varía de un país a otro, sigue siendo muy habitual que los niños y niñas digitalicen todo su proceso de aprendizaje, sin importar en qué parte del mundo se encuentren. **El aprendizaje *offline* tiene que seguir siendo una prioridad para ayudar al alumnado a consolidar los conceptos y a construir diferentes procesos de pensamiento.** Siempre que puedas, toma la iniciativa e intenta que tu hijo o hija opte por alternativas analógicas, ya sea cambiando el *e-book* por un libro en papel, yendo a la biblioteca a pasar un rato agradable buscando información o investigando juntos o juntas sobre algún tema nuevo y comentándolo durante el tiempo de estudio.



Priorizar el **equilibrio**

Si bien el tiempo que se dedica a las aplicaciones educativas está bien invertido, hay que recordar que la moderación es fundamental. No deja de ser tiempo que se pasa delante de una pantalla y, aunque la tecnología puede ayudar a los niños y niñas a aprender y asimilar conceptos, no debería ser el único medio para ello. **Aunque sea para una actividad educativa, hay que limitar el tiempo que se pasa frente a la pantalla** y el uso de las aplicaciones, sobre todo porque muchos niños también usan cada vez más los dispositivos en el entorno escolar.



DATOS POR TIPO DE APLICACIÓN

Comunicación



Qué nos dicen los datos

El uso de las aplicaciones de comunicación y mensajería por parte de menores en 2023 confirmó que **la época de esplendor de las apps de videollamadas ha terminado**. Zoom, que se popularizó durante la pandemia, cayó de todas las listas, mientras que otras apps para hacer videoconferencias, como Skype o Google Duo, se mantuvieron a duras penas. El uso medio diario de Skype cayó un 20 % en todo el mundo, aunque esta tendencia también se mantuvo en el caso de herramientas de mensajería tan populares como WhatsApp, donde los minutos de uso de la aplicación descendieron un 23 %.

Ni siquiera el nuevo chatbot de Snapchat, [My AI](#), consiguió que más niños y niñas se interesasen por la aplicación. En todo el mundo, el número de menores que usaron Snapchat fue ligeramente inferior al del año anterior, aunque solo 2 puntos porcentuales menos que el servicio de mensajería WhatsApp, que se coronó como la aplicación de comunicación más usada en 2023, pues la emplearon el 37 % de los niños y niñas. A pesar del descenso en el uso de algunas aplicaciones, **el tiempo total dedicado a las aplicaciones de comunicación se mantuvo estable en 2023**, sin cambios a nivel global desde 2022. Los niños y niñas dedicaron una media de 39 minutos al día a llamar y chatear con amigos y familiares.

LAS APLICACIONES DE COMUNICACIÓN MÁS POPULARES EN 2023

WhatsApp ocupa el primer puesto del ranking mundial por tercer año consecutivo, ya que el 37 % de los y las menores de todo el mundo utilizan esta aplicación de mensajería. Los datos, eso sí, varían significativamente de una región a otra y la app es particularmente querida en Europa, sobre todo en España, donde **es el método de comunicación preferido del 67 % de los niños y niñas**. La aplicación ganó terreno en los tres países europeos incluidos en este informe; la mayor diferencia se observó en Francia, donde el número de menores que usaron WhatsApp pasó del 50 % en 2022 al 56 % en 2023.

En Australia y EE. UU., sin embargo, las listas de las apps más usadas fueron bastante diferentes, pues Snapchat y Discord coronaron ambas clasificaciones. Los y las menores de Australia prefirieron Snapchat, con una penetración del 35 %, mientras que, **en EE. UU., Discord fue la aplicación de comunicación elegida** por el 33 % de los niños y niñas.



“Uso WhatsApp todos los días, pero solo para hablar con amigos o en los grupos del cole. También para videollamadas. Gastan muchos datos, pero eso es lo único que no me gusta. Lo que me preocupa es que mi madre me pille usando el móvil para hacer los deberes.”

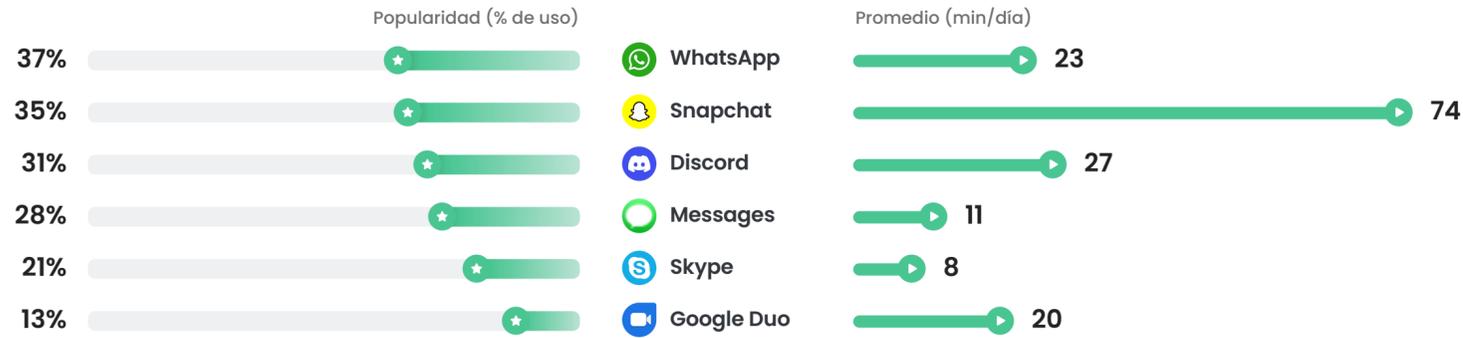
- Niño, 12 años



Aplicaciones de comunicación por popularidad y tiempo de uso

Global

Global



Popularidad

	2023	2022	2021
1. WhatsApp	37%	37%	34%
2. Snapchat	35%	36%	33%
3. Discord	31%	32%	31%
4. Messages	28%	28%	31%
5. Skype	21%	25%	27%
6. Google Duo	13%	22%	24%

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. Snapchat	74	72	71
2. Discord	27	28	35
3. WhatsApp	23	30	37
4. Google Duo	20	19	22
5. Messages	11	12	19
6. Skype	8	10	16

Estados Unidos

Estados Unidos



	2023	2022	2021
1. Discord	33%	36%	35%
2. Snapchat	32%	34%	32%
3. Messages	25%	26%	32%
4. Skype	23%	25%	27%
5. Google Duo	14%	23%	21%
6. WhatsApp	13%	16%	15%

	2023	2022	2021
1. Snapchat	88	90	84
2. Discord	31	32	38
3. Google Duo	24	25	25
4. WhatsApp	19	25	28
5. Messages	15	17	24
6. Skype	6	8	13

Reino Unido

Reino Unido



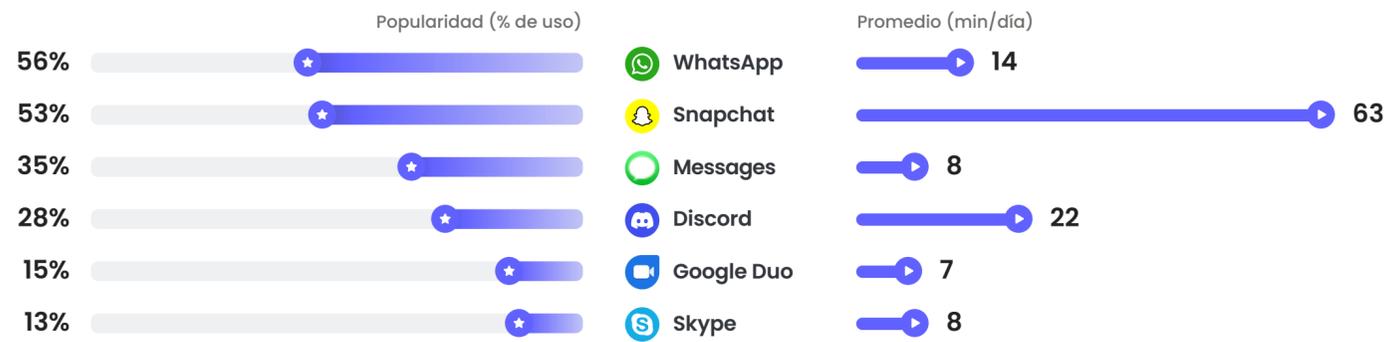
	2023	2022	2021
1. WhatsApp	60%	58%	56%
2. Snapchat	47%	46%	40%
3. Messages	28%	32%	34%
4. Discord	28%	29%	28%
5. Skype	28%	29%	27%
6. Teams	25%	18%	25%

	2023	2022	2021
1. Snapchat	95	91	82
2. Discord	28	27	32
3. WhatsApp	20	21	29
4. Microsoft Teams	8	11	NA
5. Skype	8	8	16
6. Messages	5	6	9



Aplicaciones de comunicación por popularidad y tiempo de uso

Francia



Popularidad

	2023	2022	2021
1. WhatsApp	56%	50%	50%
2. Snapchat	53%	50%	47%
3. Messages	35%	33%	30%
4. Discord	28%	25%	26%
5. Google Duo	15%	16%	23%
6. Skype	13%	16%	14%

Tiempo de uso

	2023	2022	2021
1. Snapchat	63	56	59
2. Discord	22	22	26
3. WhatsApp	14	15	20
4. Skype	8	9	13
5. Microsoft Teams	8	9	16
6. Messages	7	8	9

Francia

España



	2023	2022	2021
1. WhatsApp	67%	63%	60%
2. Messages	34%	35%	32%
3. Snapchat	33%	34%	29%
4. Discord	26%	30%	29%
5. Skype	20%	27%	27%
6. Teams	14%	17%	19%

	2023	2022	2021
1. WhatsApp	27	32	41
2. Snapchat	23	21	24
3. Discord	17	19	21
4. Microsoft Teams	9	13	NA
5. Skype	8	6	15
6. Messages	1	1	2

España

Australia



	2023	2022	2021
1. Snapchat	35%	36%	31%
2. Discord	34%	34%	31%
3. Skype	25%	26%	27%
4. WhatsApp	25%	25%	25%
5. Messages	24%	24%	24%
6. Teams	17%	20%	18%

	2023	2022	2021
1. Snapchat	88	84	64
2. Discord	24	26	28
3. WhatsApp	11	14	16
4. Skype	8	12	15
5. Microsoft Teams	7	8	NA
6. Messages	7	8	11

Australia

¿CUÁNTO TIEMPO DEDICARON LOS Y LAS MENORES A LAS APLICACIONES DE COMUNICACIÓN EN 2023?

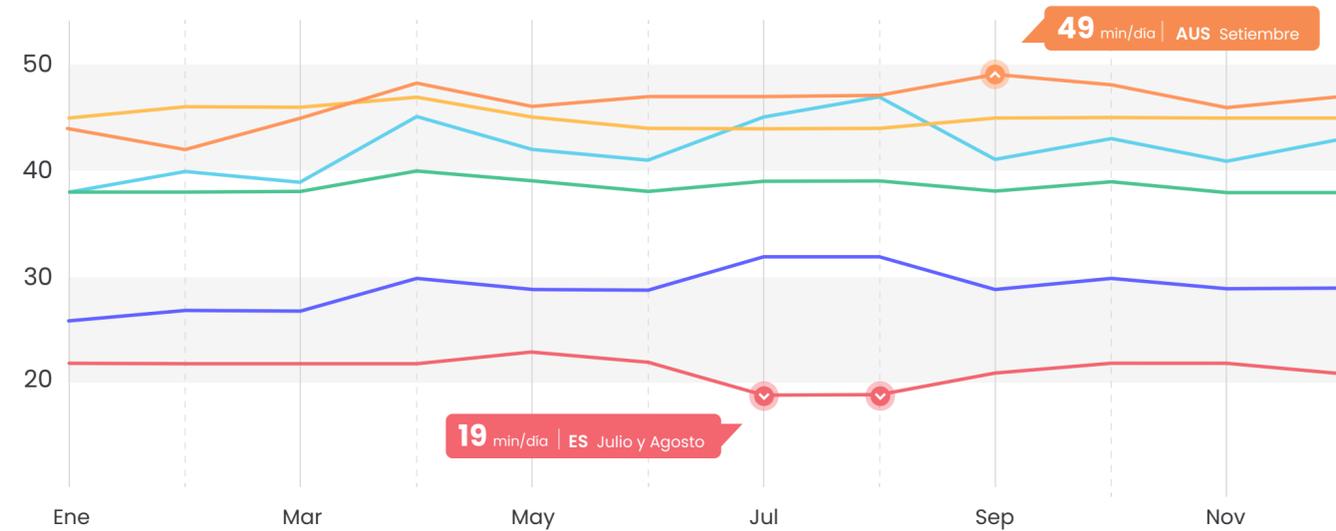
Si bien el tiempo de uso de las aplicaciones de comunicación no cambió a nivel mundial, la situación varió según el país. **Los niños del Reino Unido, Australia y Francia estuvieron más conversadores**, pues el tiempo que dedicaron a las aplicaciones de comunicación aumentó un 5 %, un 2 % y un 7 %, respectivamente. En la otra cara de la moneda, los niños, niñas y adolescentes de EE. UU. dedicaron algo menos de tiempo a las aplicaciones de comunicación en 2023, reduciendo su uso diario en un minuto, de 46 a 45 minutos al día.

“ Me conecto a Teams a hacer los deberes y el curso pasado lo usaba para hablar con mis amigos de clase, porque lo empezamos a usar para el cole.”

- Niño, 10 años

¿Y cuál fue el panorama en España? Debido a la relativa falta de interés de los niños y niñas españoles por Snapchat, reparten su tiempo en las apps de manera diferente a los jóvenes del resto del mundo. Como pasaron menos tiempo en Snapchat, usaron las aplicaciones de comunicación solo 21 minutos diarios, un 13 % menos que en 2022. **Los 24 minutos diarios que se entretuvieron con Snapchat los niños y niñas españoles no fueron nada en comparación con los 88 minutos al día que pasaron en la aplicación en EE. UU.** o los 95 minutos diarios del Reino Unido.

Tiempo de uso de aplicaciones de comunicación en general por parte de menores (Promedio min/día)



	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	2023 Media	2022 Media	2021 Media
Global	38	38	38	40	39	38	39	39	38	39	38	38	39	39	48
EE. UU.	45	46	46	47	45	44	44	44	45	45	45	45	45	46	53
R. U.	38	40	39	45	42	41	45	47	41	43	41	43	42	40	43
Francia	26	27	27	30	29	29	32	32	29	30	29	29	29	27	31
España	22	22	22	22	23	22	19	19	21	22	22	21	21	24	30
Australia	44	42	45	48	46	47	47	47	49	48	46	47	47	46	54

“ Me gusta poder charlar con mis compañeros de clase y comparar cómo hemos respondido a los deberes, pero [las aplicaciones] no siempre son seguras y hay mucha gente mala. Hay personas que solo quieren hacerte daño, por lo que es mejor no confiar mucho. Yo solo hablo con gente que conozco.”

- Niña, 12 años



*Para 2023, hemos actualizado nuestro apartado sobre comunicación para incluir Snapchat, que hasta ahora figuraba en el de redes sociales. Hemos revisado todos los datos de los últimos cinco años para reflejar este cambio de categoría.



LAS APLICACIONES DE MENSAJERÍA MÁS BLOQUEADAS EN 2023

Desde [los peligros que conlleva hablar con personas desconocidas](#) hasta los riesgos relacionados con la privacidad, **las familias tienen muchas razones para desconfiar de algunas aplicaciones de comunicación.** A nivel mundial y en la mayoría de los países, Snapchat fue la aplicación más bloqueada por los padres y madres. En España, sin embargo, se decantaron por WhatsApp, la aplicación de mensajería más popular entre los pequeños y pequeñas.

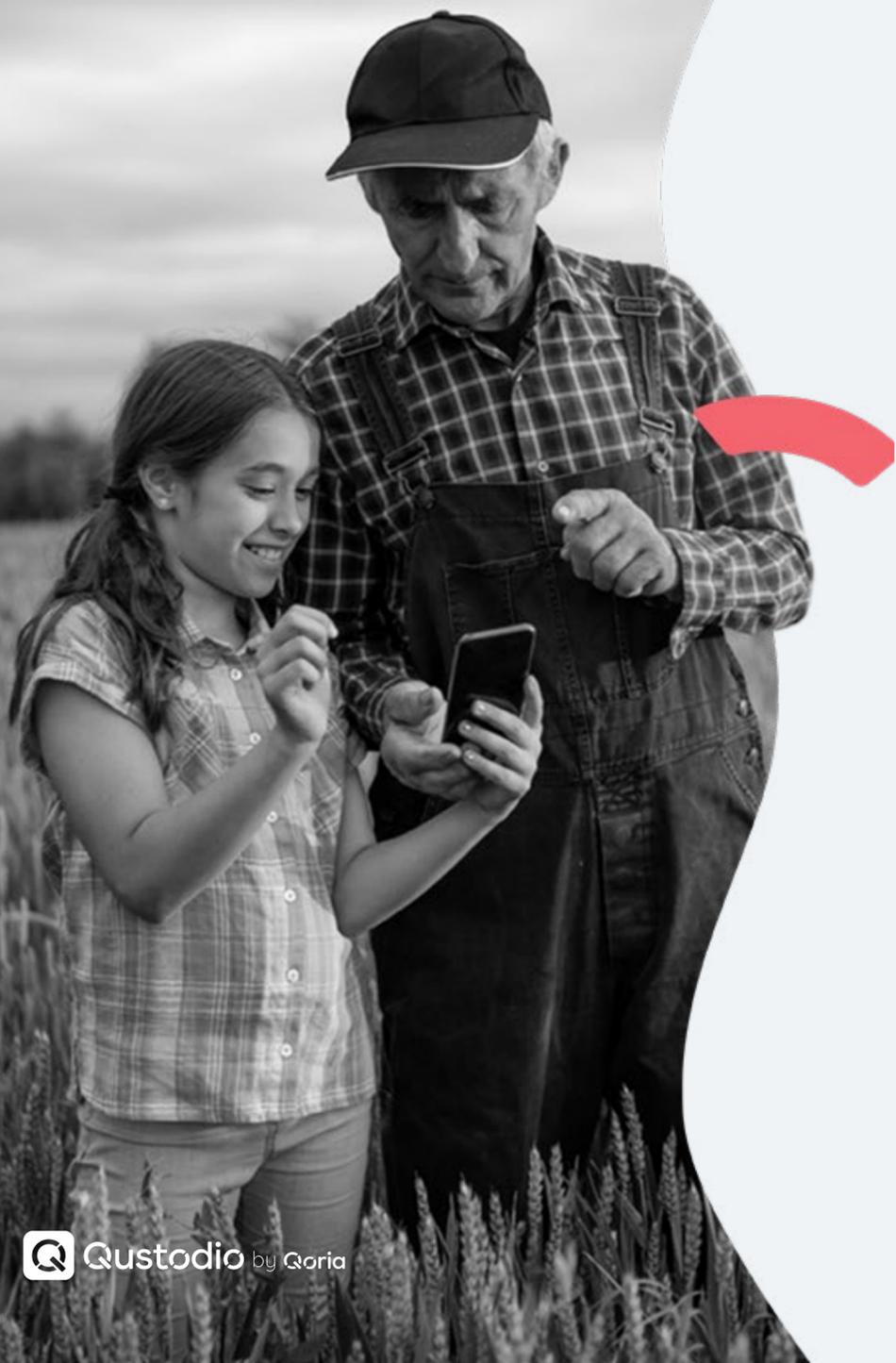
Discord, que a menudo se menciona en la prensa como fuente de desinformación y punto de encuentro de personas con ideas extremistas, [se ha esforzado en los últimos años por acabar con este fenómeno](#), gracias a la incorporación de sistemas de detección por inteligencia artificial y de moderadores. Aun así, la aplicación seguía preocupando a muchas familias y se posicionó como la segunda más bloqueada a nivel mundial, además de en EE. UU., Reino Unido y Australia.



“ Solo me dejan usar Snapchat para fotos. No puedo enviar mensajes a nadie. Sé que [mis padres] me supervisan porque les importo. Hay muchas aplicaciones con las que sí puedo jugar. ”

- Niña, 10 años

Nuestras recomendaciones



Frenar la viralización

Al hablar con amigos, familiares o *ciberamigos*, es importante proteger la información personal y evitar la difusión de mensajes que podrían ser falsos. Las aplicaciones de mensajería como WhatsApp o Telegram pueden ser una fuente importante de desinformación, ya que es difícil comprobar las fuentes o incluso saber el origen de un mensaje reenviado. **Las aplicaciones de mensajería hacen que sea extremadamente fácil difundir mensajes potencialmente dañinos**, y es importante ser consciente de que dejar que los y las menores usen herramientas como WhatsApp puede exponerles a noticias falsas y a desinformación.



Fomentar el uso de aplicaciones adecuadas para cada franja de edad

Incluso en las aplicaciones de mensajería, que las familias suelen ver como simples herramientas que permiten a los y las jóvenes chatear entre sí, es fácil acceder a plataformas que no son necesariamente apropiadas para su grupo de edad, todo con tal de mantenerse en contacto. En zonas del mundo como Europa, la penetración de aplicaciones como WhatsApp es tal que suele ser la aplicación de mensajería que se usa por defecto entre amigos y familiares. **Al descargar una nueva herramienta de comunicación, las familias deben examinar sus distintas funciones y los riesgos potenciales que representa**, como la seguridad de los datos, quién puede ponerse en contacto con los y las menores a través de ella y qué usos indebidos se le podría dar.



Informar a los y las menores de que pueden bloquear y denunciar

Como cada vez hay más niños y niñas víctimas de ciberacoso, es esencial ayudarles a desarrollar estrategias para hacer frente a la situación y a utilizar herramientas de bloqueo que les permitan disfrutar chateando con las personas que quieren y les importan, y no con acosadores o personas que pretenden hacerles la vida imposible. Los padres, madres y tutores legales deberían entender cómo funcionan las distintas herramientas de comunicación, y enseñar a los y las menores a hacer uso de funciones como el bloqueo de contactos o la denuncia, en función de la aplicación. Además, escuchar siempre las preocupaciones de los niños y niñas con la mente abierta y con curiosidad, en lugar de enfadarse o juzgar, les hará saber que tienen a alguien a quien acudir si lo necesitan.



Ser consciente del riesgo de ciberacoso

Aunque el ciberacoso y los mensajes hirientes se suelen asociar a las redes sociales, también son un problema en aplicaciones de mensajería como Snapchat. En muchos casos de ciberacoso, la víctima conoce personalmente a la persona que la agrede, lo que significa que **las aplicaciones de mensajería son solo una vía más de acoso e intimidación**. Las familias también tienen que estar atentas a cualquier señal de que su hijo o hija pueda estar siendo víctima de acoso, como cambios en los hábitos alimentarios o en los horarios de sueño, que esté de mal humor o sienta frustración después de pasar un rato conectado/a o un mayor secretismo, sobre todo en lo que se refiere al uso de la tecnología.

Reflexión final

Hace tan solo unos años, cuando empezamos a elaborar nuestro primer informe anual, afirmábamos con seguridad que la principal preocupación de las familias en lo que a tecnología se refiere era el tiempo que pasaban sus hijos e hijas frente a la pantalla. Nuestros análisis ayudaron a las familias a comprender qué hacían los pequeños y pequeñas de casa durante su tiempo libre en Internet y cómo era su mundo digital.

Sin embargo, con el paso de los años, el tiempo de uso de los dispositivos está quedando en un segundo plano frente a la seguridad de nuestros hijos e hijas en Internet. **¿Qué ven durante las horas que dedican a saltar de un dispositivo a otro?** Sin duda, hay infinidad de oportunidades para divertirse, aprender y entretenerse, pero, cuando se empieza a rascar un poco más, se ve que la realidad es más compleja, ya que los y las menores también están expuestos a personas desconocidas, al ciberacoso y a algoritmos que muestran contenido nocivo e inapropiado, lo cual podría tener un impacto negativo duradero en su salud mental.

Desde el primer momento, el objetivo de Qustodio al crear estos informes ha sido dar a conocer las

tendencias de uso y ayudar a padres, madres, tutores legales y docentes a entender en qué emplean su tiempo los niños y niñas cuando navegan, además de **revelar sus intereses y hábitos, para así poder lograr una relación más equilibrada** con la tecnología.

El año pasado, indicamos que los miembros más jóvenes de nuestra sociedad estaban al borde del punto de quiebre, pues empezamos a comprender mejor el estrés que produce el estar constantemente conectados y a saber cómo es crecer en un patio de recreo digital. Ahora, ya ha empezado el efecto dominó. Están surgiendo [movimientos sociales](#) que piden que se limite el uso de smartphones hasta la edad de 16 años. Los gobiernos también están actuando, a través de medidas como [el control parental obligatorio en las tarjetas SIM](#) o [la exigencia de responsabilidades](#) a las empresas de redes sociales por el efecto que sus aplicaciones tienen en adolescentes y preadolescentes de todo el mundo.

Preocupadas por las consecuencias a largo plazo, las familias se implican cada vez

más en la vida digital de sus hijos e hijas: hablan más de salud mental, están a su lado mientras experimentan con la tecnología y recurren a herramientas para mantenerlos a salvo mientras exploran un mundo que creemos que conocemos, pero del que todos aprendemos constantemente, sin importar la edad. **Lo que antes parecía un «padres contra hijos» está evolucionando poco a poco** para convertirse en un esfuerzo conjunto. Las familias, los centros educativos y los niños y niñas se apoyan entre sí para intentar proteger a los

y las menores en la era digital y afrontar juntos los nuevos retos.

Aunque esta resistencia no haya hecho más que empezar, son muchos los desafíos que nos planteará la tecnología. De hecho, **la era de la inteligencia artificial ya está transformando Internet**. Juntos, sobreviviremos a sus pros y sus contras, encontraremos un equilibrio y trataremos de aplicar lo aprendido a través de nuestra experiencia digital previa. ¿Qué podemos hacer mejor? ¿Cómo podemos utilizar estas herramientas en beneficio de la sociedad? ¿De qué manera podemos protegernos mutuamente?

En los próximos años, debemos tratar de encontrar un equilibrio; comprender el poder de la tecnología y saber cómo aprovechar las ventajas que ofrece, sin dejar de protegernos de sus riesgos. Gracias a los padres, madres, tutores legales, docentes y a todas aquellas personas que velan por el bienestar de nuestros hijos e hijas, sabemos que les espera un futuro con **espacios digitales seguros y llenos de posibilidades**. Es una oportunidad para colaborar, innovar, explorar, descubrir y, sobre todo, hacer grandes cosas en equipo.



Anexo

VÍDEOS EN LÍNEA	62
Tiempo de uso	64
Más bloqueados	70
REDES SOCIALES	72
Tiempo de uso	74
Más bloqueados	80
VIDEOJUEGOS	82
Tiempo de uso	84
Más bloqueados	90
EDUCACIÓN	92
Tiempo de uso	94
COMUNICACIÓN	100
Tiempo de uso	102
Más bloqueados	108

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

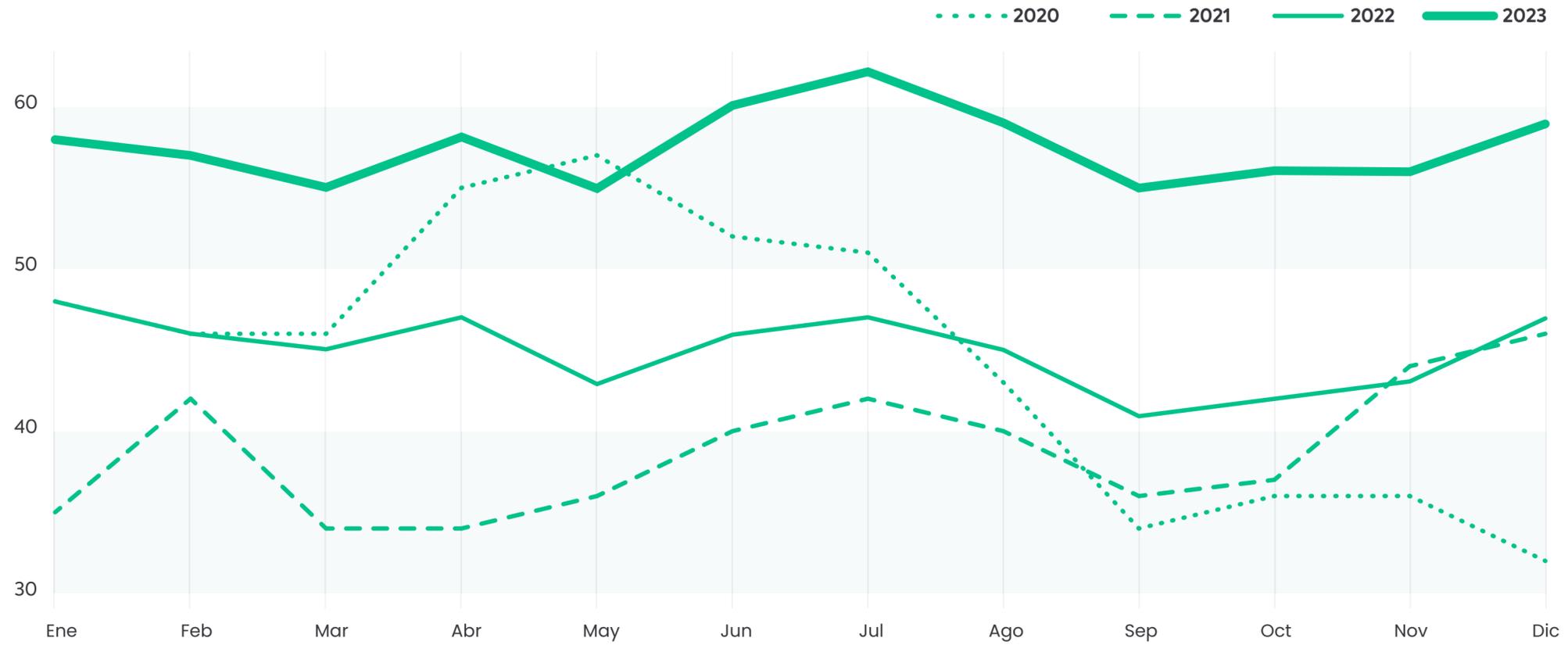
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)
Global	1. YouTube	75%	48	1. YouTube	67%	64	1. YouTube	60%	56	1. YouTube	63%	67	1. YouTube	63%	70
	2. Netflix	34%	35	2. Netflix	34%	38	2. Netflix	32%	45	2. Netflix	39%	48	2. Netflix	40%	46
	3. Twitch	10%	35	3. Twitch	14%	27	3. Disney+	20%	47	3. Disney+	22%	40	3. Disney+	20%	31
	4. YouTube Kids	7%	52	4. Disney+	14%	46	4. Twitch	16%	20	4. Amazon Prime	13%	34	4. Amazon Prime	11%	27
	5. Amazon Prime	7%	N/A	5. Hulu	6%	36	5. Hulu	6%	38	5. Twitch	11%	19	5. Twitch	9%	22
Estados Unidos	1. YouTube	71%	63	1. YouTube	64%	71	1. YouTube	59%	61	1. YouTube	60%	77	1. YouTube	60%	84
	2. Netflix	37%	50	2. Netflix	37%	37	2. Netflix	33%	49	2. Netflix	39%	52	2. Netflix	41%	49
	3. Twitch	11%	16	3. Disney+	21%	48	3. Disney+	29%	48	3. Disney+	30%	42	3. Disney+	26%	30
	4. Hulu	8%	42	4. Twitch	15%	24	4. Twitch	18%	20	4. Amazon Prime	17%	35	4. Amazon Prime	14%	26
	5. YouTube Kids	8%	55	5. Hulu	12%	36	5. Hulu	12%	38	5. Hulu	16%	24	5. Hulu	14%	30
Reino Unido	1. YouTube	75%	58	1. YouTube	71%	59	1. YouTube	65%	53	1. YouTube	67%	64	1. YouTube	66%	66
	2. Netflix	29%	47	2. Netflix	33%	35	2. Netflix	35%	41	2. Netflix	43%	46	2. Netflix	46%	44
	3. YouTube Kids	10%	63	3. Twitch	11%	28	3. Disney+	19%	46	3. Disney+	23%	42	3. Disney+	22%	35
	4. BBC iPlayer	9%	27	4. Disney+	10%	44	4. Twitch	15%	16	4. Amazon Prime	14%	25	4. Amazon Prime	12%	24
	5. Twitch	8%	12	5. YouTube Kids	6%	50	5. BBC iPlayer	4%	41	5. Twitch	10%	16	5. BBC iPlayer	11%	35

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

País	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)
Francia	SIN DATOS			1. YouTube	64%	47	1. YouTube	64%	42	1. YouTube	67%	48	1. YouTube	70%	50
				2. Netflix	31%	43	2. Netflix	36%	45	2. Netflix	37%	43	2. Netflix	42%	41
				3. Twitch	11%	26	3. Twitch	12%	19	3. Twitch	11%	17	3. Twitch	13%	20
				4. Disney+	6%	40	4. Disney+	10%	42	4. Disney+	10%	34	4. Disney+	12%	25
				5. YouTube Kids	3%	46	5. Amazon Prime	5%	37	5. Amazon Prime	8%	30	5. Amazon Prime	10%	24
España	1. YouTube	90%	46	1. YouTube	76%	54	1. YouTube	73%	41	1. YouTube	73%	44	1. YouTube	71%	44
	2. Netflix	28%	42	2. Netflix	34%	41	2. Netflix	37%	41	2. Netflix	41%	41	2. Netflix	39%	38
	3. Twitch	8%	16	3. Twitch	20%	35	3. Twitch	24%	20	3. Amazon Prime	22%	40	3. Amazon Prime	18%	33
	4. Movistar+	6%	31	4. Disney+	8%	48	4. Disney+	12%	41	4. Twitch	20%	18	4. Twitch	16%	22
	5. Amazon Prime	4%	33	5. Amazon Prime	6%	59	5. Amazon Prime	7%	47	5. Disney+	15%	39	5. Disney+	15%	34
Australia	SIN DATOS			1. YouTube	56%	63	1. YouTube	52%	50	1. YouTube	58%	63	1. YouTube	58%	67
				2. Netflix	27%	33	2. Netflix	27%	43	2. Netflix	39%	48	2. Netflix	42%	46
				3. Disney+	8%	54	3. Disney+	17%	37	3. Disney+	22%	36	3. Disney+	20%	32
				4. Twitch	7%	15	4. Twitch	9%	22	4. Amazon Prime	9%	36	4. YouTube Kids	9%	106
				5. YouTube Kids	3%	77	5. YouTube Kids	3%	78	5. Twitch	7%	16	5. Amazon Prime	7%	23

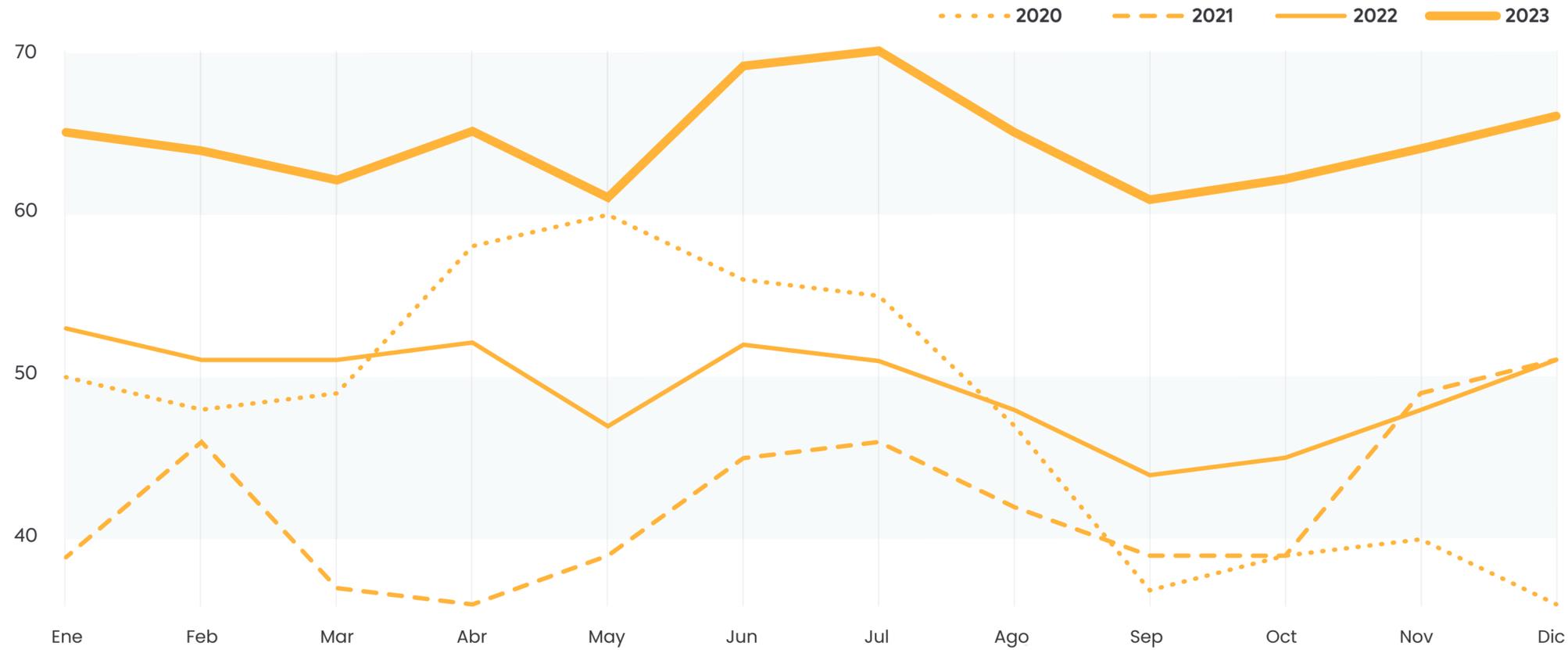
Vídeos en línea Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



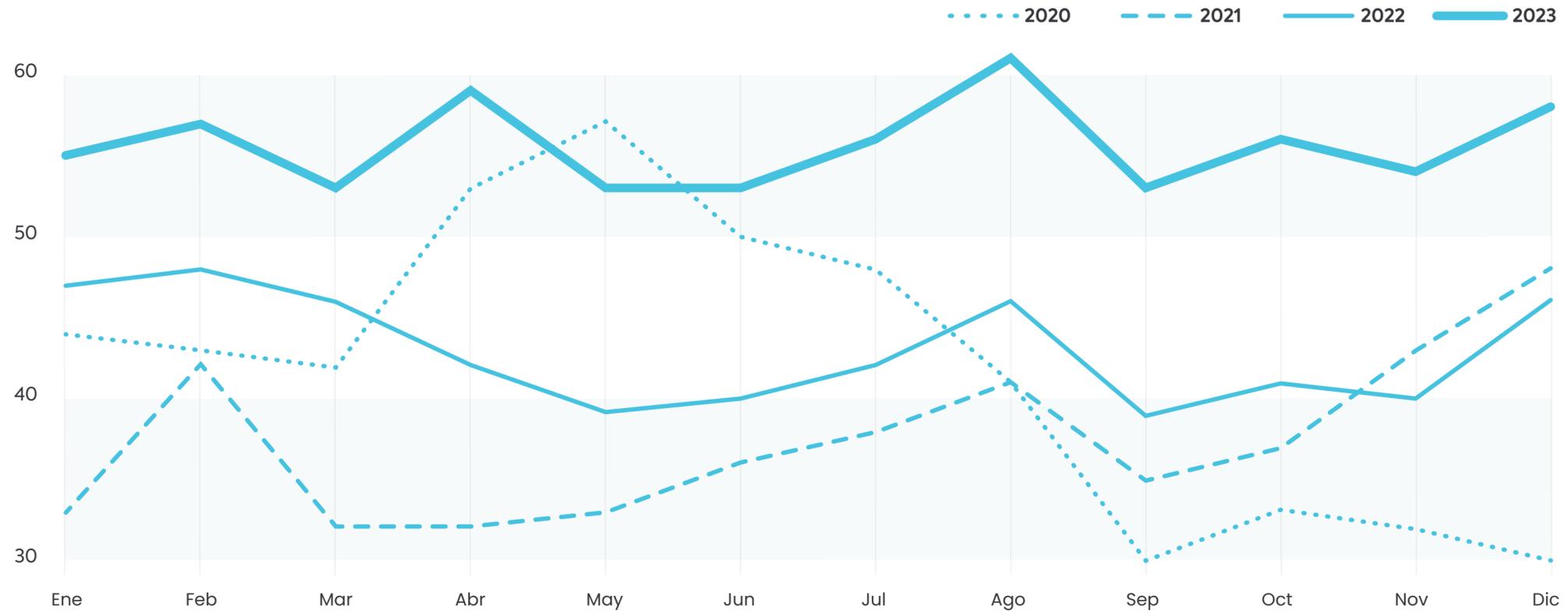
Vídeos en línea Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



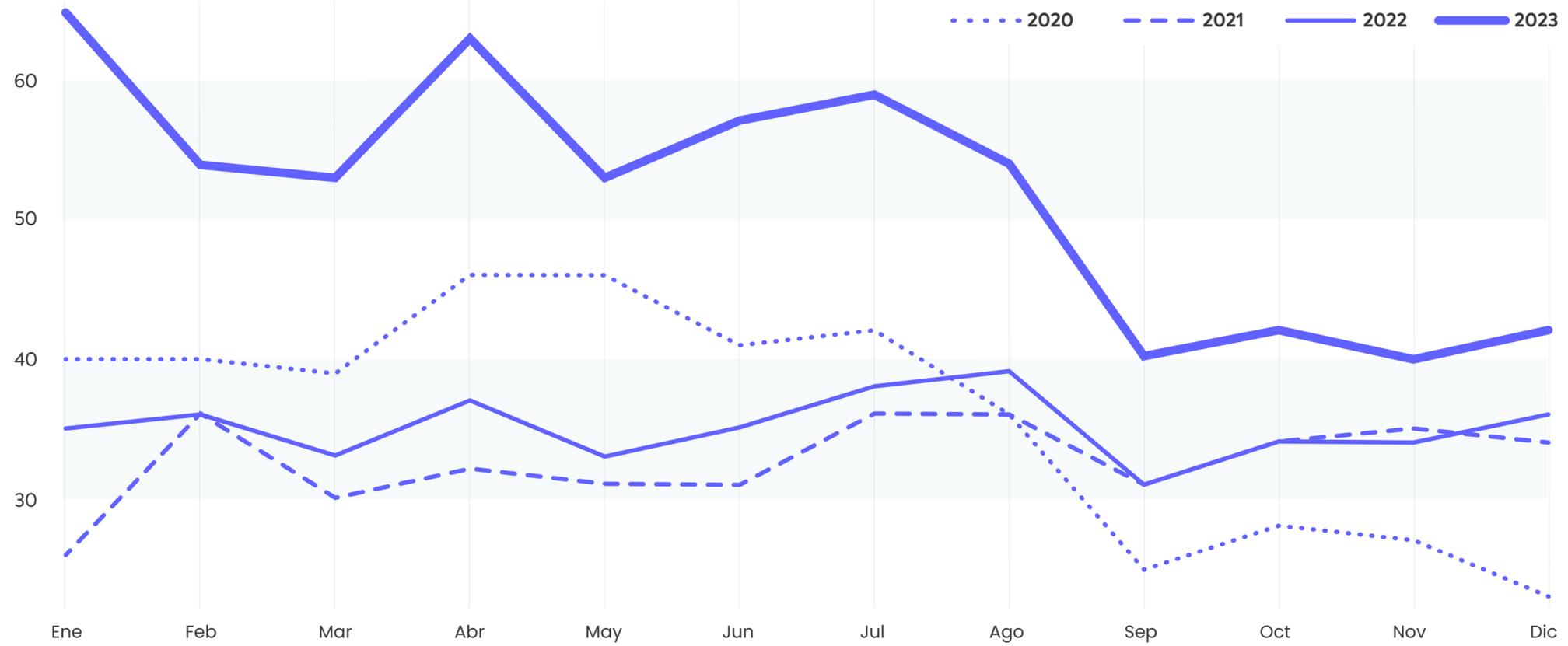
Vídeos en línea Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



Vídeos en línea Tiempo de uso (min/día)

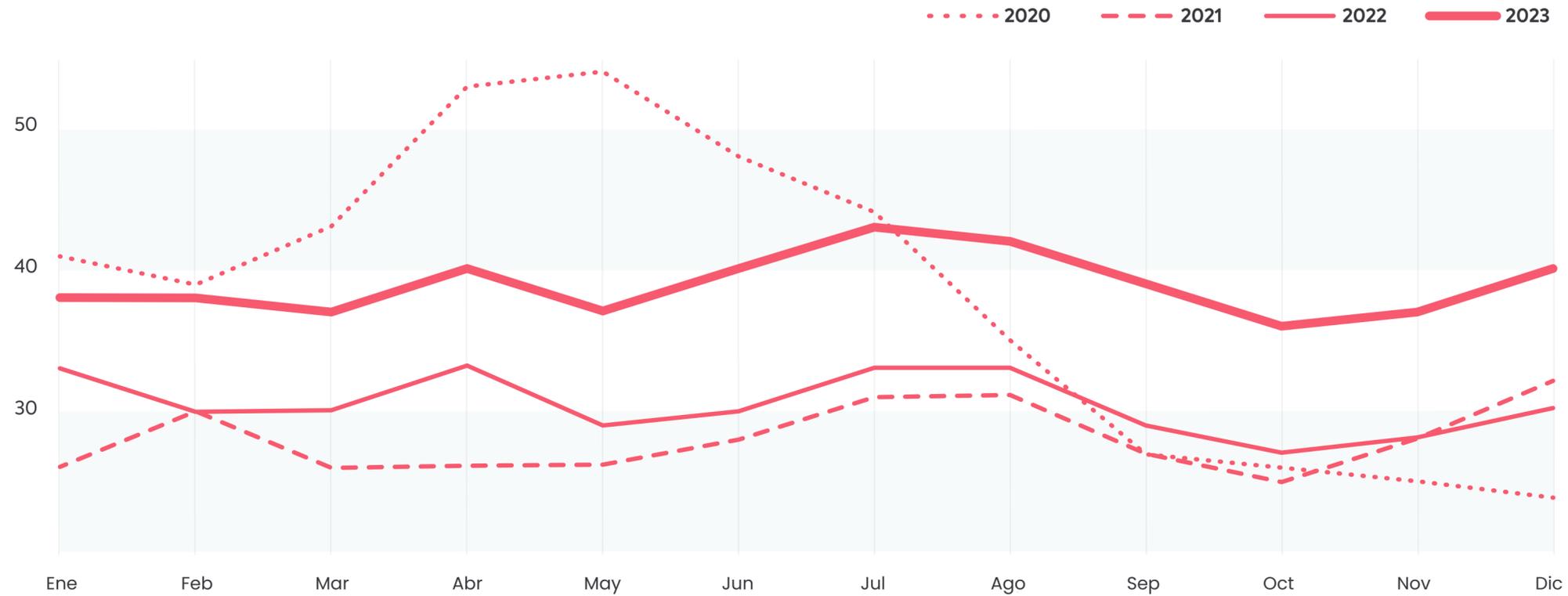
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
2023	65	54	53	63	53	57	59	54	40	42	40	42	43
2022	35	36	33	37	33	35	38	39	31	34	34	36	35
2021	26	36	30	32	31	31	36	36	31	34	35	34	33
2020	40	40	39	46	46	41	42	36	25	28	27	23	36



Francia

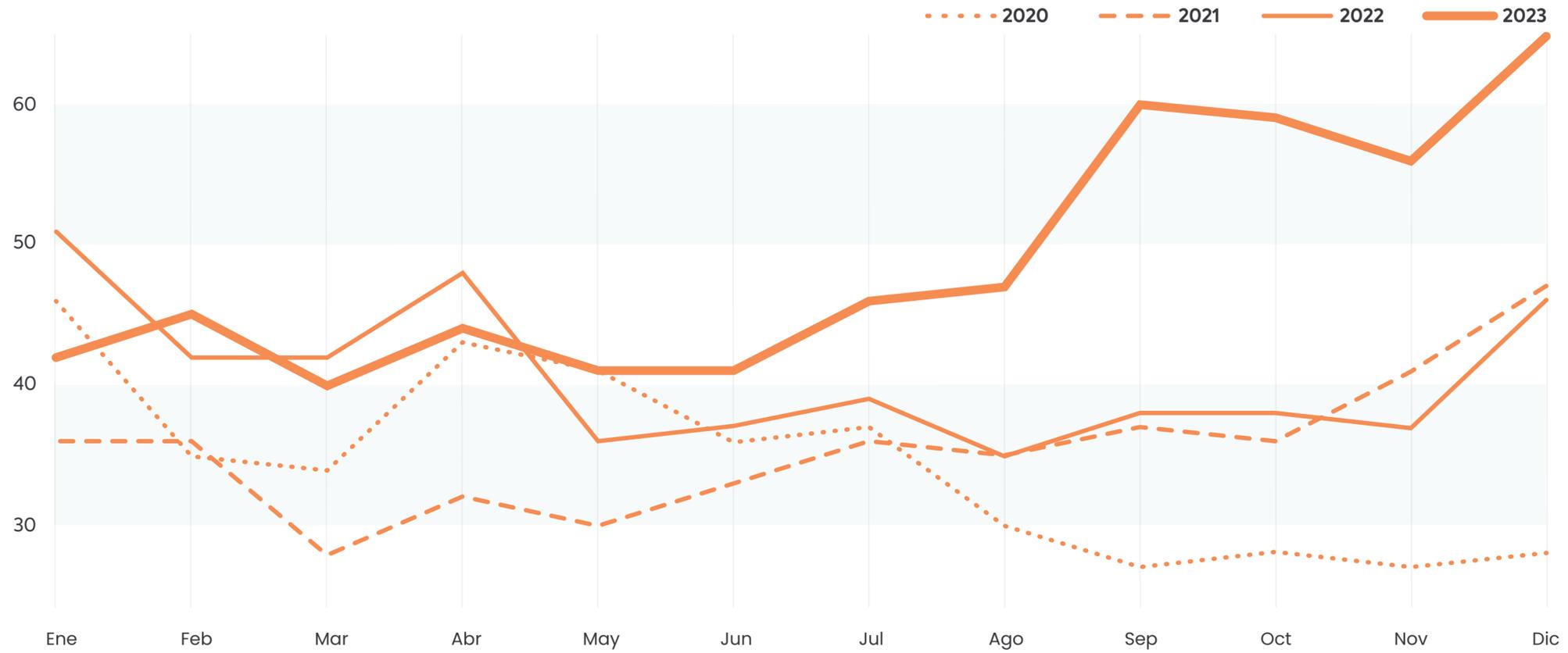
Vídeos en línea Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



Vídeos en línea Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



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

	2019	2020	2021	2022	2023
Global	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. YouTube Kids 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Hulu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime
Estados Unidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Hulu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Hulu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Amazon Prime 5. Hulu
Reino Unido	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. BBC iPlayer 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. BBC iPlayer 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. YouTube Kids 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. Amazon Prime 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. YouTube Kids 5. Amazon Prime

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

	2019	2020	2021	2022	2023
Francia	SIN DATOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. YouTube Kids 5. Disney+ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime
España	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Movistar+ 5. Disney Channel 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Movistar+ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. Amazon Prime 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Disney+ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Amazon Prime 5. Disney+
Australia	SIN DATOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. YouTube Kids 4. Twitch 5. Disney+ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Twitch 4. Disney+ 5. YouTube Kids 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. Twitch 5. YouTube Kids 	<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube 2. Netflix 3. Disney+ 4. YouTube Kids 5. Twitch

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

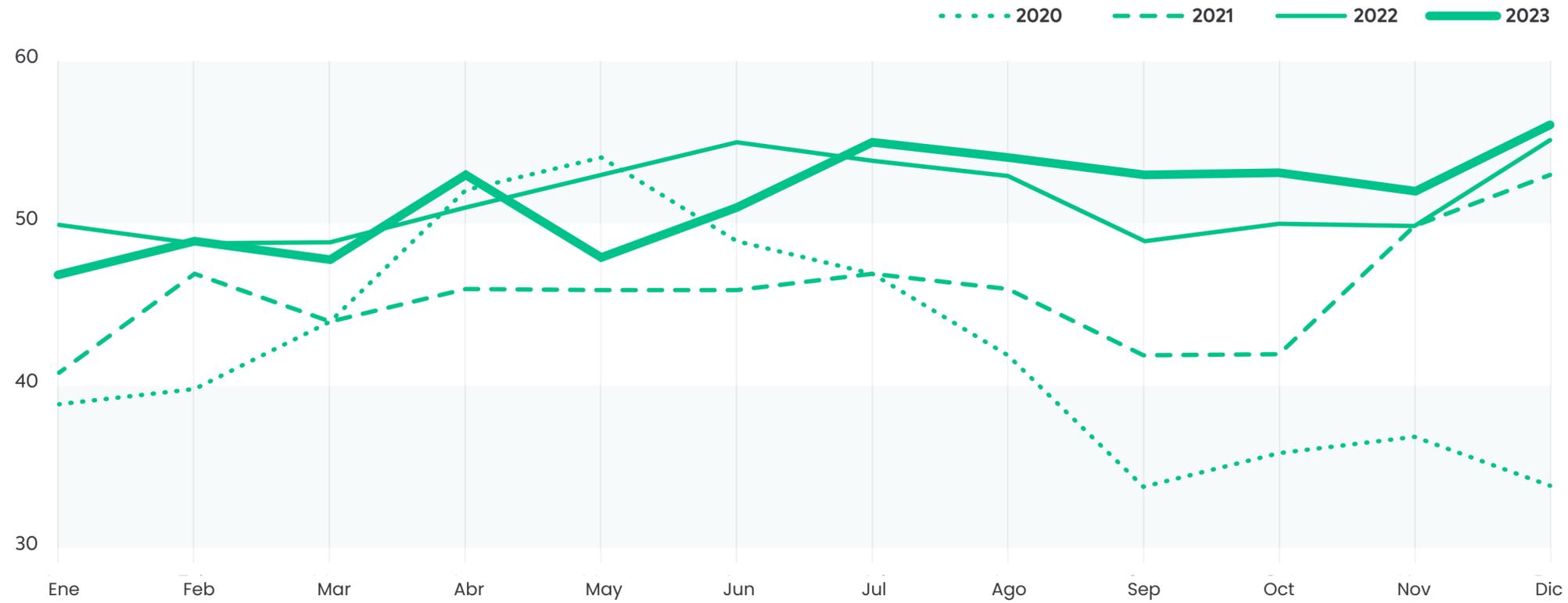
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)
Global	1. Instagram	58%	39	1. TikTok	41%	75	1. TikTok	41%	91	1. TikTok	44%	107	1. TikTok	44%	112
	2. TikTok	45%	38	2. Facebook	39%	17	2. Facebook	37%	10	2. Facebook	38%	20	2. Facebook	38%	19
	3. Facebook	29%	17	3. Instagram	33%	44	3. Instagram	32%	41	3. Pinterest	36%	16	3. X	38%	10
	4. Pinterest	21%	17	4. Pinterest	29%	17	4. Pinterest	28%	13	4. Instagram	34%	45	4. Reddit	32%	9
	5. Twitter	10%	NA	5. Twitter	23%	13	5. Reddit	23%	15	5. Twitter	30%	10	5. Instagram	32%	63
Estados Unidos	1. Instagram	20%	40	1. Facebook	41%	17	1. TikTok	40%	99	1. TikTok	42%	113	1. TikTok	41%	120
	2. TikTok	16%	44	2. TikTok	38%	87	2. Facebook	39%	10	2. Facebook	40%	18	2. X	40%	9
	3. Facebook	12%	24	3. Pinterest	33%	20	3. Pinterest	30%	15	3. Pinterest	40%	20	3. Reddit	40%	9
	4. Pinterest	9%	23	4. Instagram	29%	40	4. Instagram	30%	39	4. Reddit	35%	13	4. Facebook	39%	20
	5. Houseparty	4%	NA	5. Reddit	29%	28	5. Reddit	30%	16	5. Twitter	33%	10	5. Pinterest	34%	20
Reino Unido	1. Instagram	25%	32	1. TikTok	47%	70	1. TikTok	48%	97	1. TikTok	51%	114	1. TikTok	50%	127
	2. TikTok	19%	37	2. Facebook	42%	16	2. Facebook	41%	8	2. Facebook	42%	11	2. X	43%	8
	3. Facebook	12%	18	3. Instagram	36%	40	3. Instagram	34%	34	3. Pinterest	38%	14	3. Facebook	40%	15
	4. Pinterest	6%	17	4. Pinterest	32%	12	4. Pinterest	30%	12	4. Twitter	36%	9	4. Reddit	39%	10
	5. Twitter	5%	NA	5. Twitter	27%	10	5. Reddit	28%	14	5. Instagram	34%	30	5. Pinterest	33%	14

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

	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)
Francia	SIN DATOS			1. TikTok	38%	52	1. TikTok	45%	74	1. TikTok	48%	92	1. TikTok	50%	110
				2. Instagram	37%	37	2. Instagram	39%	39	2. Instagram	39%	43	2. Instagram	41%	58
				3. Facebook	30%	15	3. Facebook	31%	9	3. Facebook	33%	13	3. Facebook	36%	14
				4. Pinterest	20%	11	4. Pinterest	24%	9	4. Pinterest	33%	10	4. X	36%	8
				5. Twitter	17%	12	5. Twitter	18%	10	5. Twitter	27%	8	5. Pinterest	31%	11
España	1. Instagram	49%	48	1. TikTok	55%	65	1. TikTok	57%	80	1. TikTok	61%	96	1. TikTok	61%	94
	2. TikTok	34%	31	2. Instagram	45%	63	2. Instagram	47%	54	2. Instagram	52%	56	2. Instagram	55%	71
	3. Facebook	13%	11	3. Facebook	31%	29	3. Facebook	33%	5	3. Facebook	36%	20	3. X	37%	11
	4. Pinterest	10%	14	4. Pinterest	25%	16	4. Pinterest	28%	9	4. Pinterest	34%	9	4. Facebook	34%	23
	5. Twitter	6%	11	5. Twitter	21%	12	5. Twitter	24%	11	5. Twitter	31%	10	5. BeReal	33%	9
Australia	SIN DATOS			1. Facebook	36%	22	1. Facebook	34%	15	1. TikTok	39%	108	1. X	42%	10
				2. TikTok	31%	64	2. TikTok	33%	75	2. Facebook	38%	15	2. TikTok	42%	117
				3. Instagram	28%	35	3. Pinterest	26%	15	3. Pinterest	33%	13	3. Facebook	40%	15
				4. Pinterest	23%	14	4. Instagram	26%	30	4. Reddit	30%	12	4. Reddit	40%	11
				5. Reddit	20%	16	5. Reddit	23%	14	5. Twitter	28%	9	5. Pinterest	32%	16

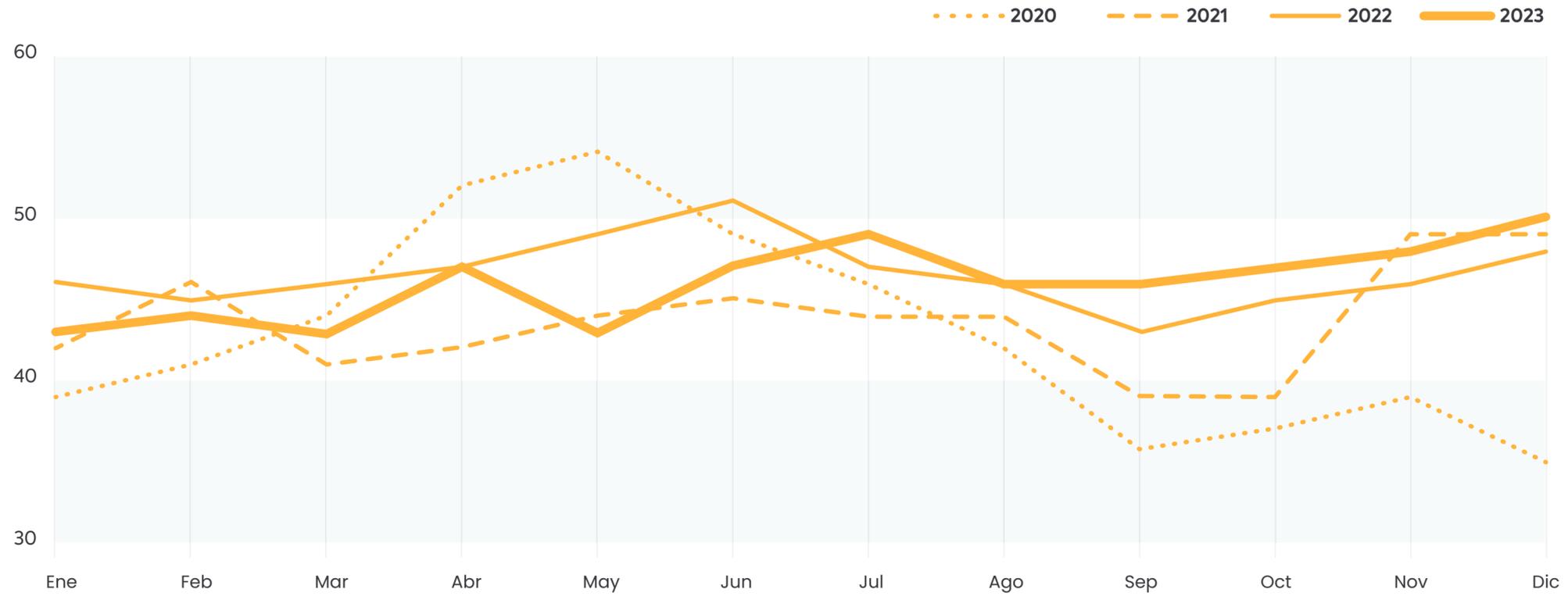
Redes sociales Tiempo de uso (min/día)

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



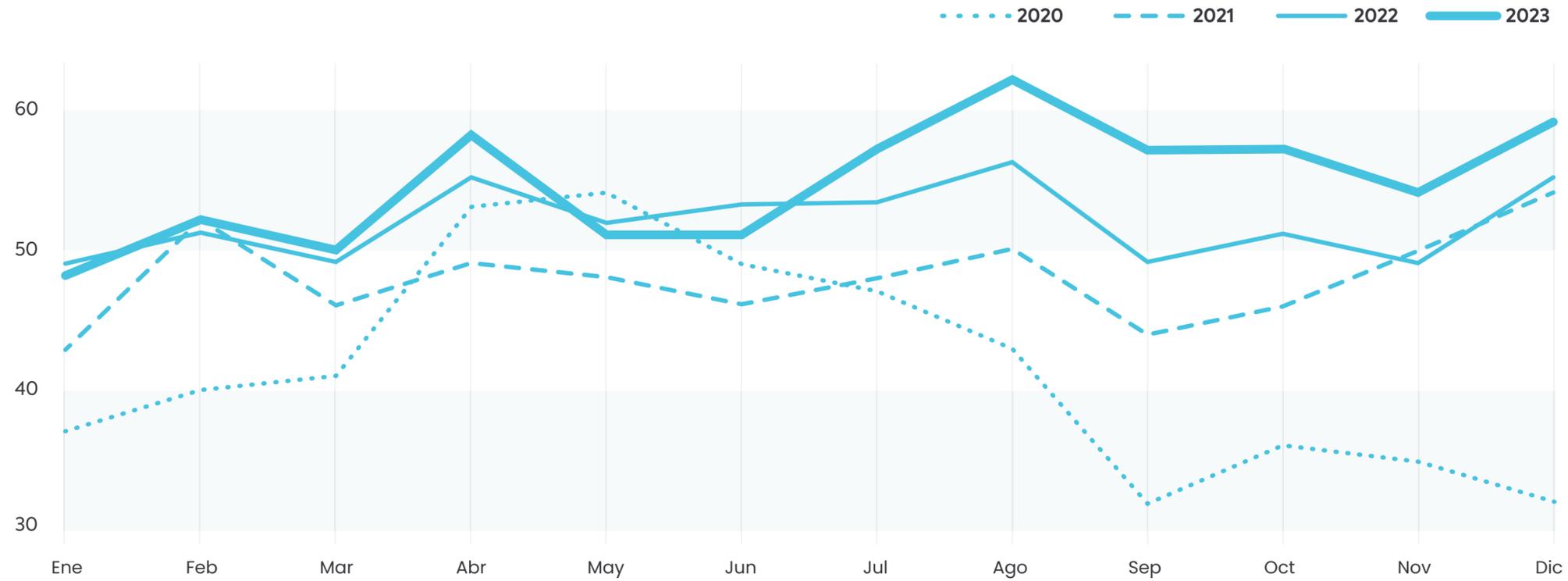
Redes sociales Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



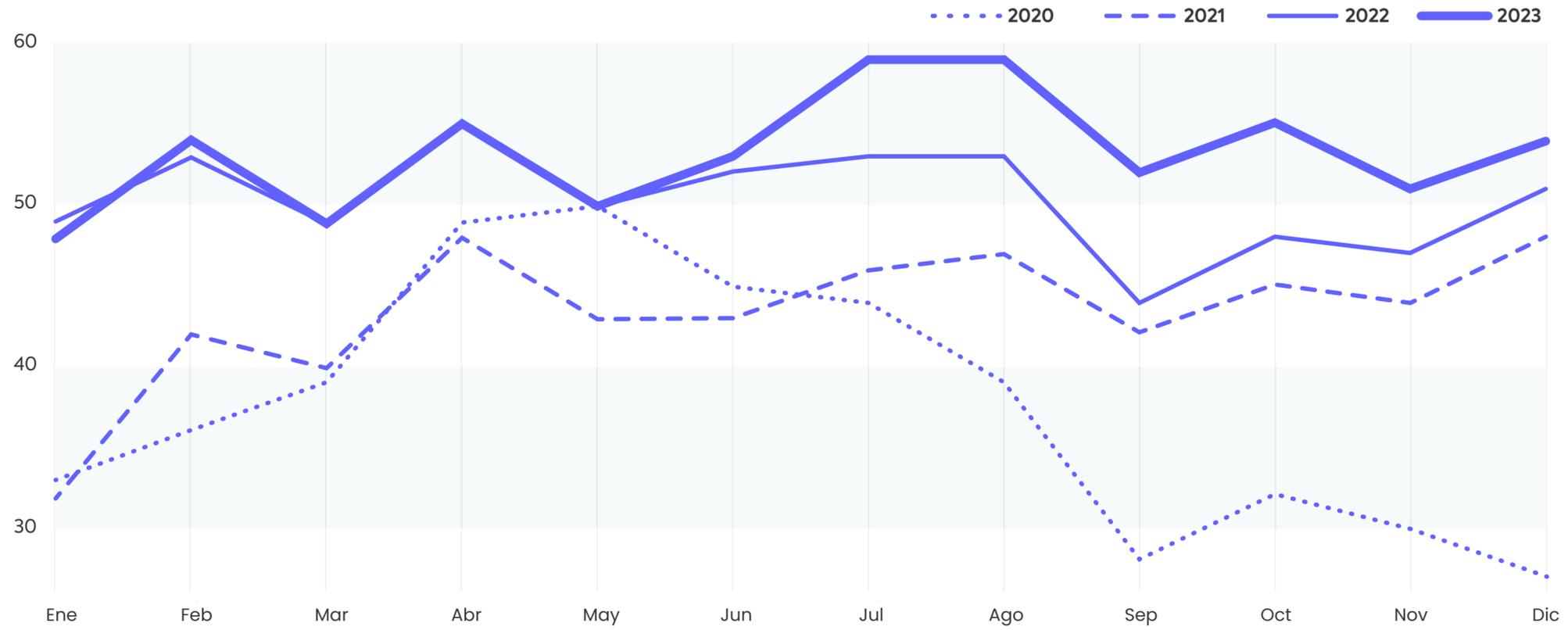
Redes sociales Tiempo de uso (min/día)

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



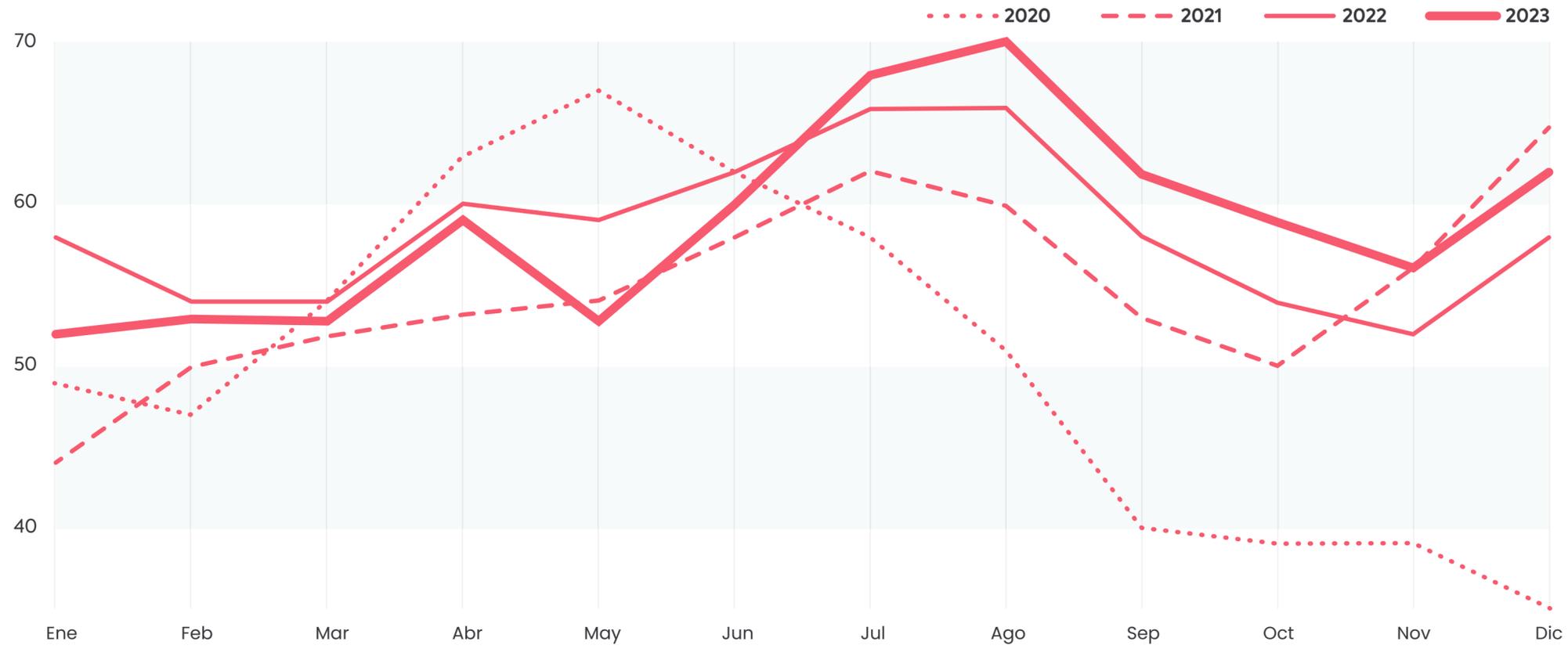
Redes sociales Tiempo de uso (min/día)

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



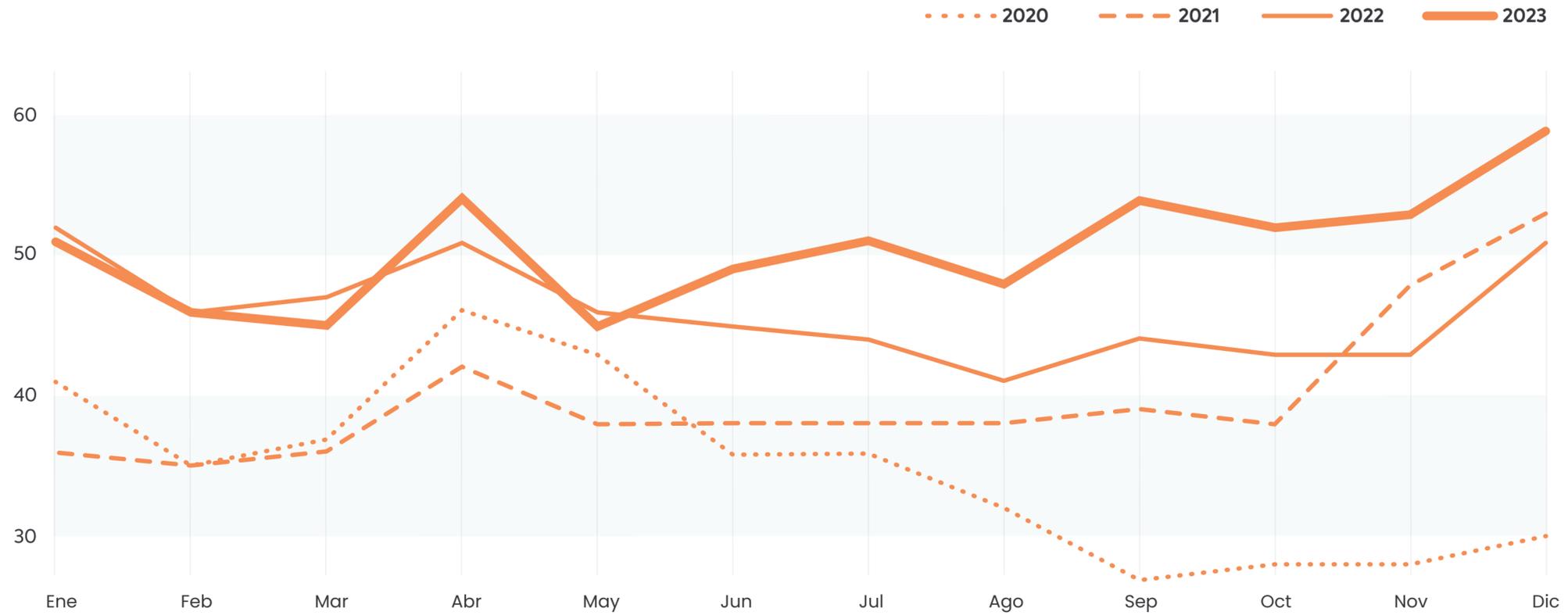
Redes sociales Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



Redes sociales Tiempo de uso (min/día)

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



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

	2019	2020	2021	2022	2023
Global	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram 2. Facebook 3. TikTok 4. Twitter 5. Pinterest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. Facebook 5. Pinterest
Estados Unidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Reddit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Pinterest 5. Reddit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Reddit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. X 3. Facebook 4. Reddit 5. Instagram
Reino Unido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Pinterest 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Reddit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. X 3. Instagram 4. Facebook 5. Reddit

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

	2019	2020	2021	2022	2023
Francia	SIN DATOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. Facebook 5. Pinterest
España	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram 2. TikTok 3. Facebook 4. Pinterest 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Houseparty 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Pinterest 4. Facebook 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Twitter 5. Pinterest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. X 4. BeReal 5. Facebook
Australia	SIN DATOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Facebook 4. Pinterest 5. Reddit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Instagram 3. Pinterest 4. Facebook 5. Twitter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Facebook 3. Instagram 4. Twitter 5. Pinterest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. X 3. Facebook 4. Instagram 5. Reddit

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

	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)
Global	1. Roblox	37%	78	1. Roblox	35%	96	1. Roblox	56%	173	1. Roblox	59%	180	1. Roblox	48%	130
	2. Minecraft	26%	51	2. Minecraft	25%	49	2. Minecraft	26%	35	2. Clash Royale	24%	29	2. Minecraft	17%	47
	3. Among Us	24%	N/A	3. WWYC? Rather	19%	11	3. Among Us	24%	57	3. Minecraft	23%	48	3. Among Us	15%	19
	4. Clash Royale	22%	22	4. Among Us	17%	32	4. Clash Royale	22%	35	4. Clash of Clans	13%	18	4. Clash Royale	14%	19
	5. WWYC? Rather	17%	N/A	5. Fortnite	14%	98	5. WWYC? Rather	17%	5	5. Brawl Stars	12%	29	5. Stumble Guys	13%	17
Estados Unidos	1. Roblox	41%	83	1. Roblox	39%	100	1. Roblox	61%	180	1. Roblox	62%	190	1. Roblox	50%	139
	2. Minecraft	36%	53	2. Minecraft	30%	49	2. Minecraft	31%	36	2. Minecraft	27%	49	2. Minecraft	21%	48
	3. Paper.io	14%	N/A	3. WWYC? Rather	23%	11	3. Clash Royale	22%	40	3. Clash Royale	24%	35	3. Among Us	16%	18
	4. Helix Jump	14%	N/A	4. Fortnite	16%	97	4. WWYC? Rather	21%	5	4. WWYC? Rather	15%	5	4. Clash Royale	13%	18
	5. Subway Surfers	14%	N/A	5. Among Us	14%	37	5. Among Us	19%	61	5. Clash of Clans	15%	19	5. Magic Tiles 3	13%	8
Reino Unido	1. Roblox	40%	83	1. Roblox	40%	95	1. Roblox	62%	170	1. Roblox	67%	173	1. Roblox	55%	125
	2. Minecraft	31%	53	2. WWYC? Rather	23%	12	2. Minecraft	27%	39	2. Minecraft	23%	45	2. Magic Tiles 3	18%	8
	3. Helix Jump	19%	N/A	3. Minecraft	22%	48	3. WWYC? Rather	22%	6	3. Clash Royale	20%	30	3. Minecraft	18%	45
	4. Paper.io	18%	N/A	4. Among Us	15%	28	4. Among Us	21%	61	4. WWYC? Rather	15%	5	4. Among Us	17%	17
	5. Subway Surfers	16%	N/A	5. Fortnite	13%	95	5. Clash Royale	20%	36	5. Clash of Clans	14%	19	5. Subway Surfers	12%	13

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

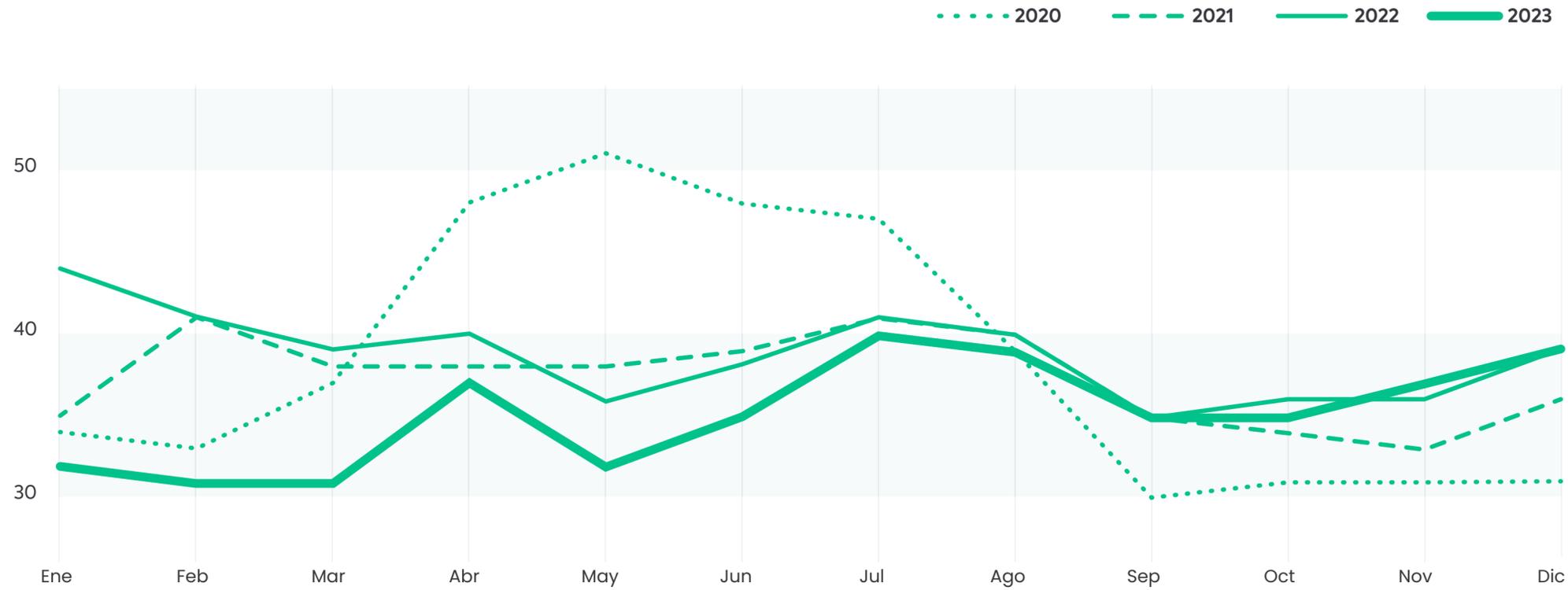
Videojuegos Aplicaciones de videojuegos más populares: top 5, tiempo de uso (min/día)

País	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)
Francia	SIN DATOS			1. Roblox	24%	135	1. Roblox	37%	182	1. Roblox	38%	170	1. Roblox	38%	121
				2. Brawl Stars	23%	33	2. Brawl Stars	24%	31	2. Clash Royale	29%	26	2. Brawl Stars	23%	28
				3. Clash Royale	16%	21	3. Clash Royale	23%	31	3. Brawl Stars	22%	28	3. Clash Royale	20%	17
				4. Among Us	15%	34	4. Among Us	16%	33	4. Subway Surfers	14%	15	4. Stumble Guys	16%	17
				5. Minecraft	14%	45	5. Clash of Clans	15%	19	5. Clash of Clans	13%	16	5. Magic Tiles 3	16%	7
España	1. Brawl Stars	47%	29	1. Brawl Stars	35%	40	1. Roblox	38%	145	1. Roblox	44%	155	1. Roblox	33%	109
	2. Clash Royale	32%	21	2. Among Us	28%	25	2. Clash Royale	36%	29	2. Clash Royale	40%	24	2. Brawl Stars	29%	30
	3. Clash of Clans	19%	17	3. Clash Royale	36%	24	3. Brawl Stars	33%	30	3. Stumble Guys	28%	23	3. Stumble Guys	28%	16
	4. Subway Surfers	19%	9	4. Roblox	23%	86	4. Among Us	26%	17	4. Brawl Stars	27%	28	4. Clash Royale	26%	21
	5. Helix Jump	19%	N/A	5. Clash of Clans	14%	19	5. Clash of Clans	13%	17	5. Clash of Clans	19%	17	5. FIFA Soccer	15%	25
Australia	SIN DATOS			1. Roblox	42%	118	1. Roblox	56%	165	1. Roblox	63%	177	1. Roblox	49%	132
				2. Minecraft	28%	69	2. Minecraft	29%	58	2. Minecraft	29%	44	2. Minecraft	20%	41
				3. WWYC? Rather	16%	15	3. Clash Royale	16%	21	3. Clash Royale	20%	29	3. Among Us	13%	17
				4. Among Us	14%	47	4. WWYC? Rather	16%	7	4. Clash of Clans	12%	16	4. Magic Tiles 3	13%	14
				5. Fortnite	10%	110	5. Among Us	14%	53	5. WWYC? Rather	11%	4	5. Clash Royale	11%	17

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

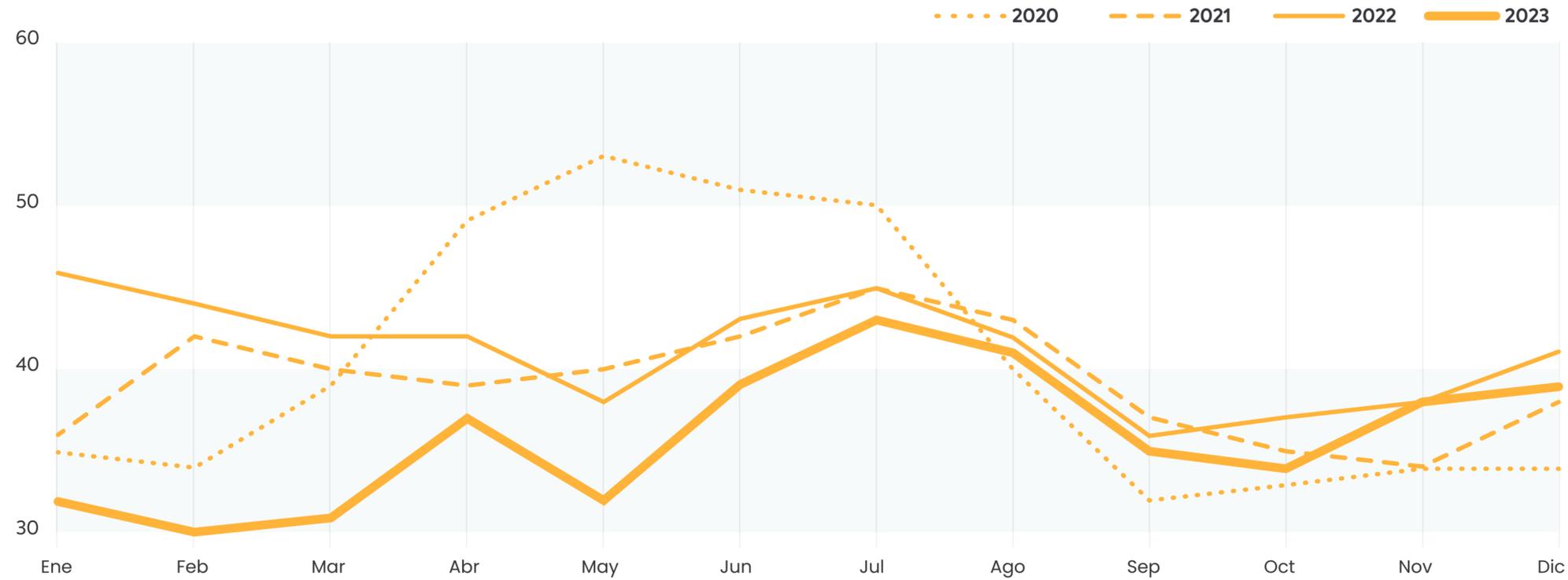
Videojuegos Tiempo de uso (min/día)

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



Videojuegos Tiempo de uso (min/día)

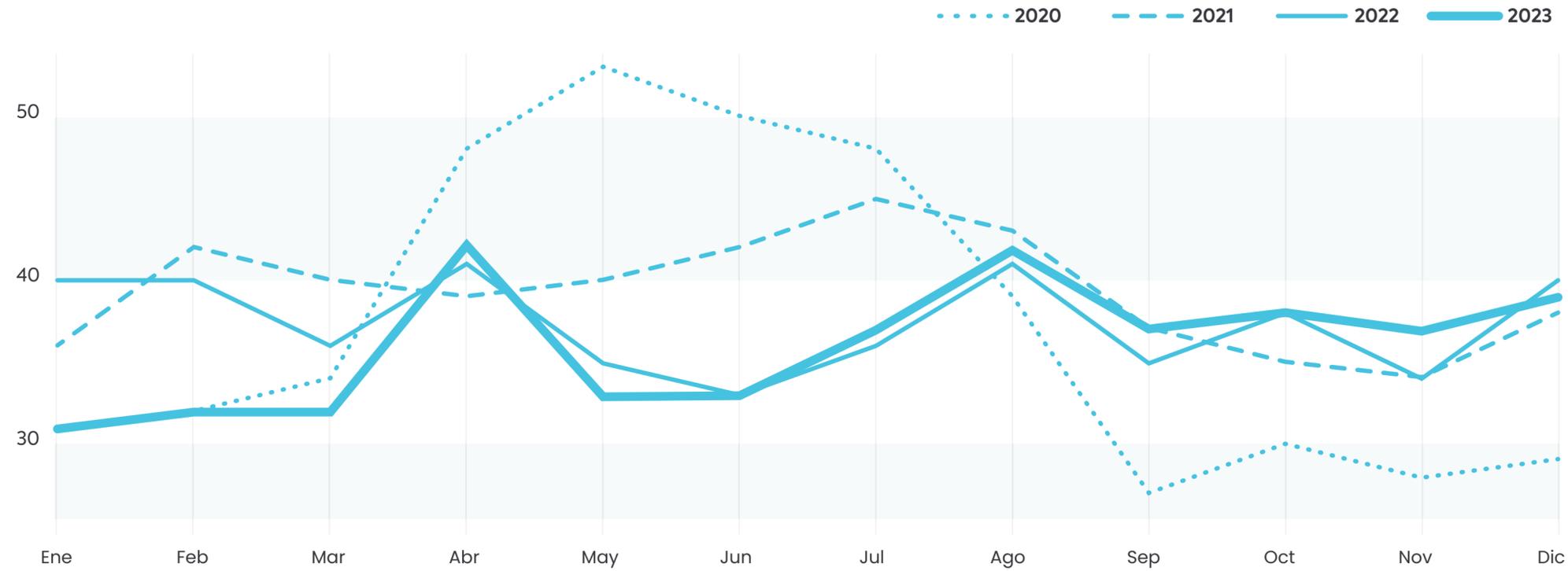
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
2023	32	30	31	37	32	39	43	41	35	34	38	39	36
2022	46	44	42	42	38	43	45	42	36	37	38	41	41
2021	36	42	40	39	40	42	45	43	37	35	34	38	40
2020	35	34	39	49	53	51	50	40	32	33	34	34	40



Estados Unidos

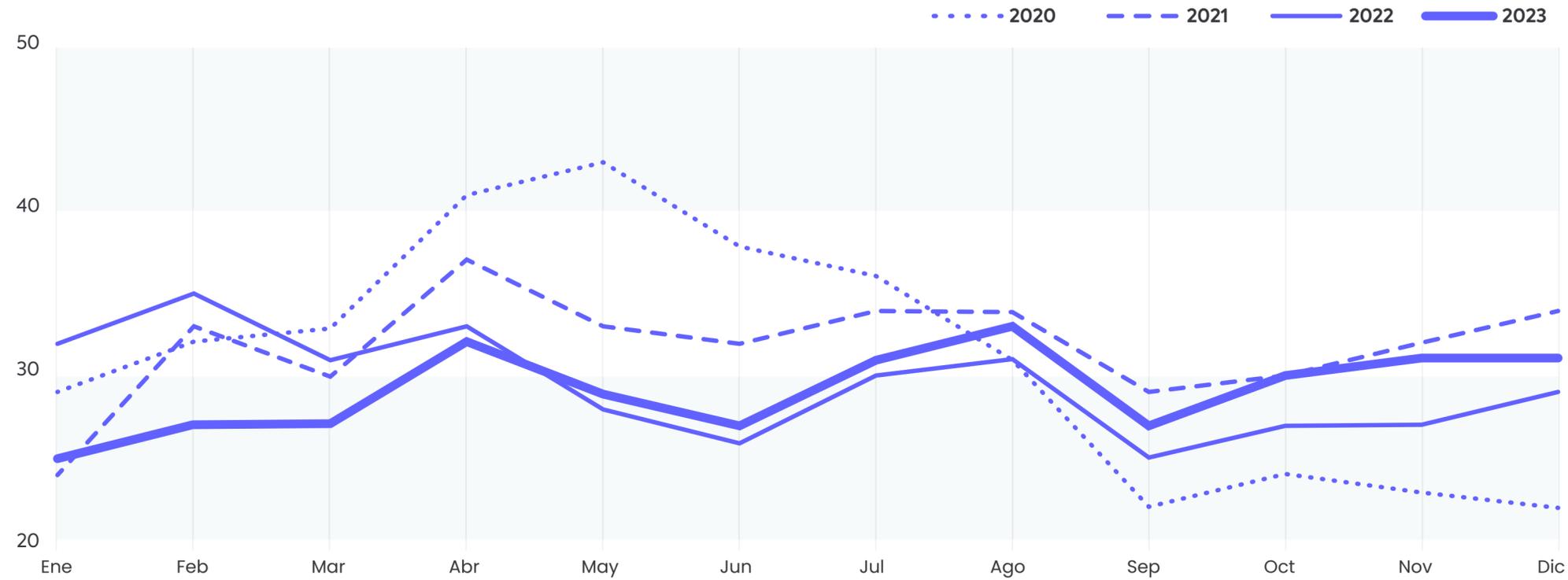
Videojuegos Tiempo de uso (min/día)

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



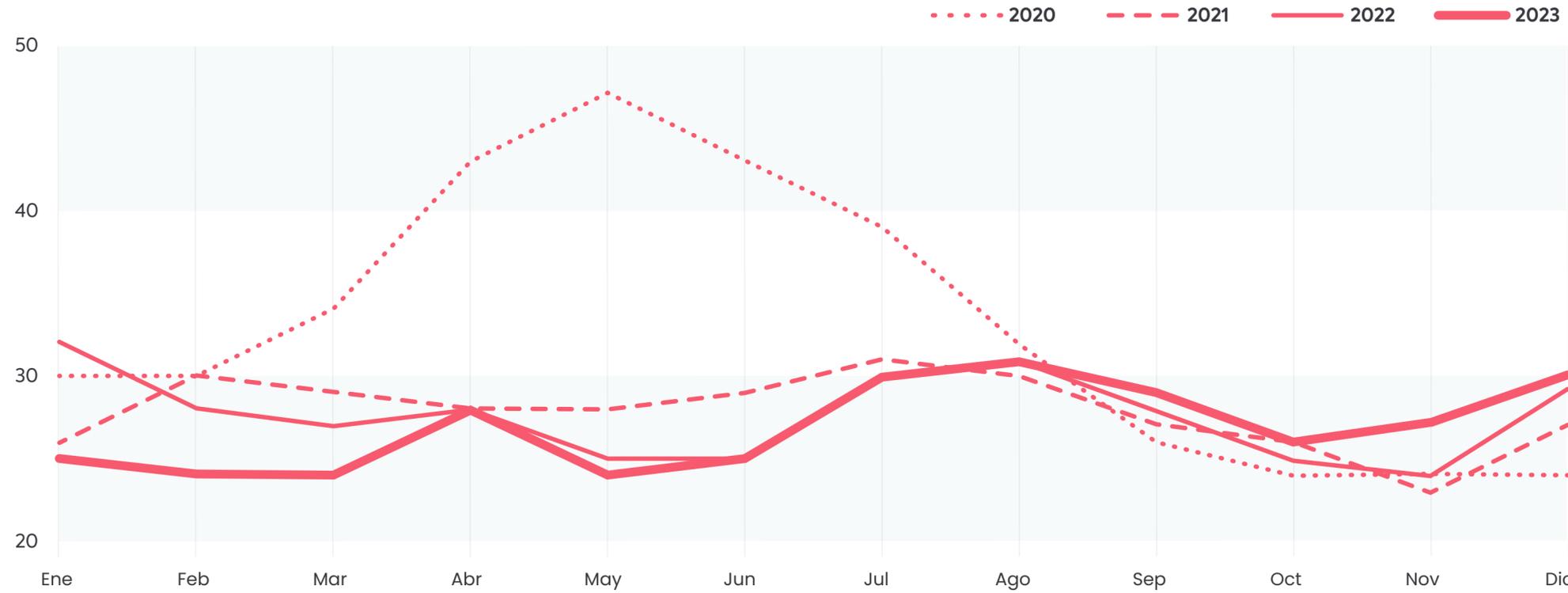
Videojuegos Tiempo de uso (min/día)

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



Videojuegos Tiempo de uso (min/día)

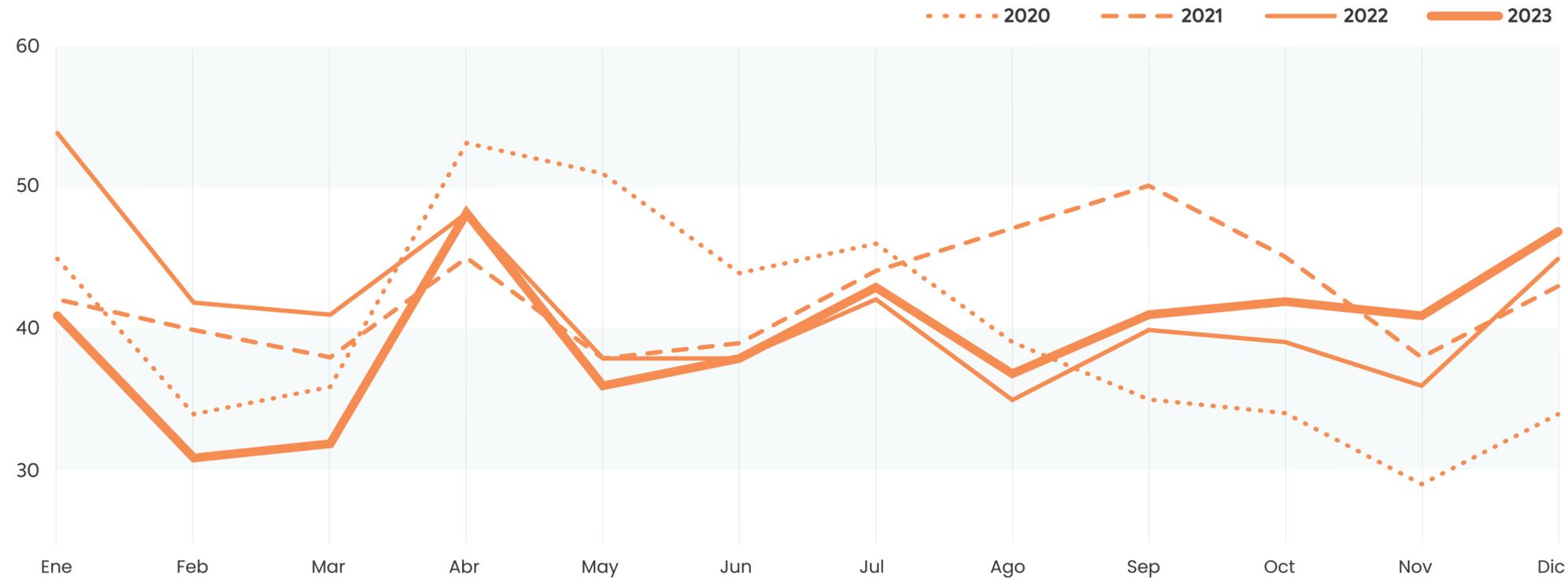
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
2023	25	24	24	28	24	25	30	31	29	26	27	30	27
2022	32	28	27	28	25	25	30	31	28	25	24	29	28
2021	26	30	29	28	28	29	31	30	27	26	23	27	28
2020	30	30	34	43	47	43	39	32	26	24	24	24	33



España

Videojuegos Tiempo de uso (min/día)

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



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

	2019	2020	2021	2022	2023
Global	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minecraft 2. Roblox 3. Clash Royale 4. Clash of Clans 5. Fortnite 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Fortnite 5. Brawl Stars 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Among Us 5. Brawl Stars 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Clash Royale 3. Minecraft 4. Brawl Stars 5. Clash of Clans 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Brawl Stars 5. Stumble Guys
Estados Unidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Fortnite 4. Clash Royale 5. Helix Jump 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Fortnite 4. Among Us 5. Clash Royale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Clash Royale 5. Fortnite 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Clash of Clans 5. What Would You Choose? Rather 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Pokémon GO 5. Among Us
Reino Unido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Helix Jump 4. Fortnite 5. Choose your story 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Fortnite 5. Subway Surfers 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Clash Royale 5. Fortnite 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. What Would You Choose? Rather 5. Clash of Clans 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Pokémon GO 4. Magic Tiles 3 5. FIFA Mobile

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

	2019	2020	2021	2022	2023
Francia	SIN DATOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Brawl Stars 3. Clash Royale 4. Among Us 5. Minecraft 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Brawl Stars 3. Clash Royale 4. Clash of Clans 5. Among Us 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Clash Royale 3. Brawl Stars 4. Subway Surfers 5. Clash of Clans 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Brawl Stars 3. Clash Royale 4. Stumble Guys 5. Subway Surfers
España	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brawl Stars 2. Clash Royale 3. Pokémon Go 4. Clash of Clans 5. Helix Jump 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brawl Stars 2. Clash Royale 3. Pokémon Go 4. Clash of Clans 5. Helix Jump 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brawl Stars 2. Roblox 3. Clash Royale 4. Among Us 5. Clash of Clans 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Clash Royale 3. Brawl Stars 4. Stumble Guys 5. Clash of Clans 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Brawl Stars 3. Clash Royale 4. Stumble Guys 5. FIFA Mobile
Australia	SIN DATOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Fortnite 5. Clash Royale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Among Us 4. Fortnite 5. Clash Royale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Clash of Clans 5. Fortnite 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roblox 2. Minecraft 3. Clash Royale 4. Fortnite 5. Pokémon GO

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

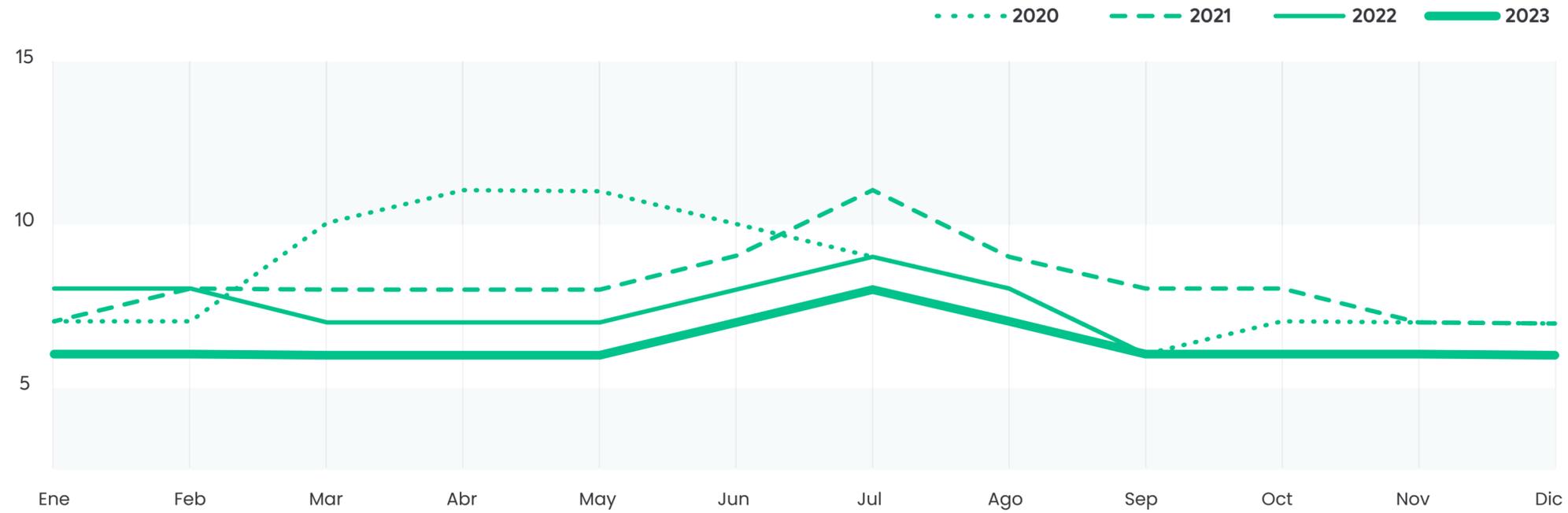
	2019	2020	2021	2022	2023
Global	App	App	App	App	App
	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)
	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
	2. Photomath	2. Kahoot!	2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath
	3. Kahoot!	3. Photomath	3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!
	4. Quizlet	4. WordReference Dictionary	4. WordReference Dictionary	4. WordReference Dictionary	4. Quizlet
	5. Khan Academy	5. Quizlet	5. Quizlet	5. Quizlet	5. Simply Piano
Estados Unidos	App	App	App	App	App
	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)
	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
	2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath	2. Photomath
	3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!	3. Kahoot!
	4. Quizlet	4. Quizlet	4. Quizlet	4. Quizlet	4. Quizlet
	5. Khan Academy	5. Khan Academy	5. TED	5. TED	5. Khan Academy
Reino Unido	App	App	App	App	App
	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)	Tiempo de uso (mins)
	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo	1. Duolingo
	2. Kahoot!	2. Kahoot!	2. Kahoot!	2. Kahoot!	2. Kahoot!
	3. Quizlet	3. Quizlet	3. Quizlet	3. Quizlet	3. Photomath
	4. Photomath	4. WordReference Dictionary	4. WordReference Dictionary	4. Photomath	4. Quizlet
	5. IXL	5. Photomath	5. TED	5. WordReference Dictionary	5. Gauthmath

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

	2019	2020	2021	2022	2023
Francia	App	App	App	App	App
	Tiempo de uso (mins)				
	SIN DATOS	1. Duolingo 9	1. Duolingo 13	1. Duolingo 11	1. Duolingo 9
		2. WordReference Dictionary 3	2. WordReference Dictionary 3	2. WordReference Dictionary 3	2. Kahoot! 10
		3. Photomath 7	3. Photomath 8	3. Photomath 6	3. Brainly 2
	4. Kahoot! 12	4. Kahoot! 18	4. Kahoot! 14	4. Photomath 4	
	5. Quizlet 12	5. Quizlet 11	5. Quizlet 9	5. Quizlet 9	
España	App	App	App	App	App
	Tiempo de uso (mins)				
	1. Duolingo 10	1. Duolingo 11	1. Photomath 8	1. Duolingo 10	1. Duolingo 8
	2. Photomath 7	2. Photomath 9	2. Kahoot! 16	2. Photomath 6	2. Photomath 5
	3. Kahoot! 11	3. Kahoot! 14	3. Duolingo 11	3. Kahoot! 13	3. Kahoot! 11
4. Smartick 17	4. WordReference Dictionary 2	4. WordReference Dictionary 3	4. WordReference Dictionary 3	4. WordReference Dictionary 3	
5. Quizlet 11	5. Smartick 8	5. Smartick 26	5. Smartick 29	5. Brainly 3	
Australia	App	App	App	App	App
	Tiempo de uso (mins)				
	SIN DATOS	1. Duolingo 10	1. Duolingo 7	1. Duolingo 12	1. Duolingo 10
		2. Kahoot! 19	2. Kahoot! 12	2. Kahoot! 12	2. Minecraft: Education Edition 11
		3. TED 2	3. TED 2	3. Photomath 6	3. Kahoot! 7
	4. Photomath 6	4. Photomath 11	4. TED 2	4. Mathletics Students 18	
	5. IXL 94	5. WordReference Dictionary 2	5. Quizlet 11	5. Reading Eggs 18	

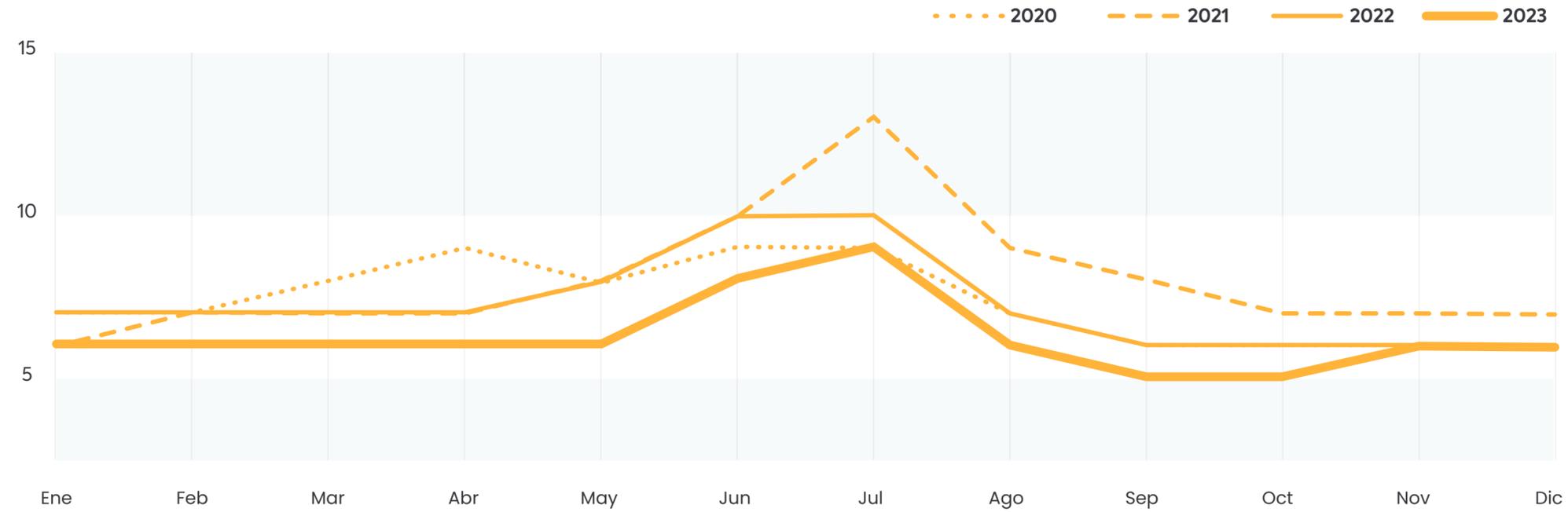
Educación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



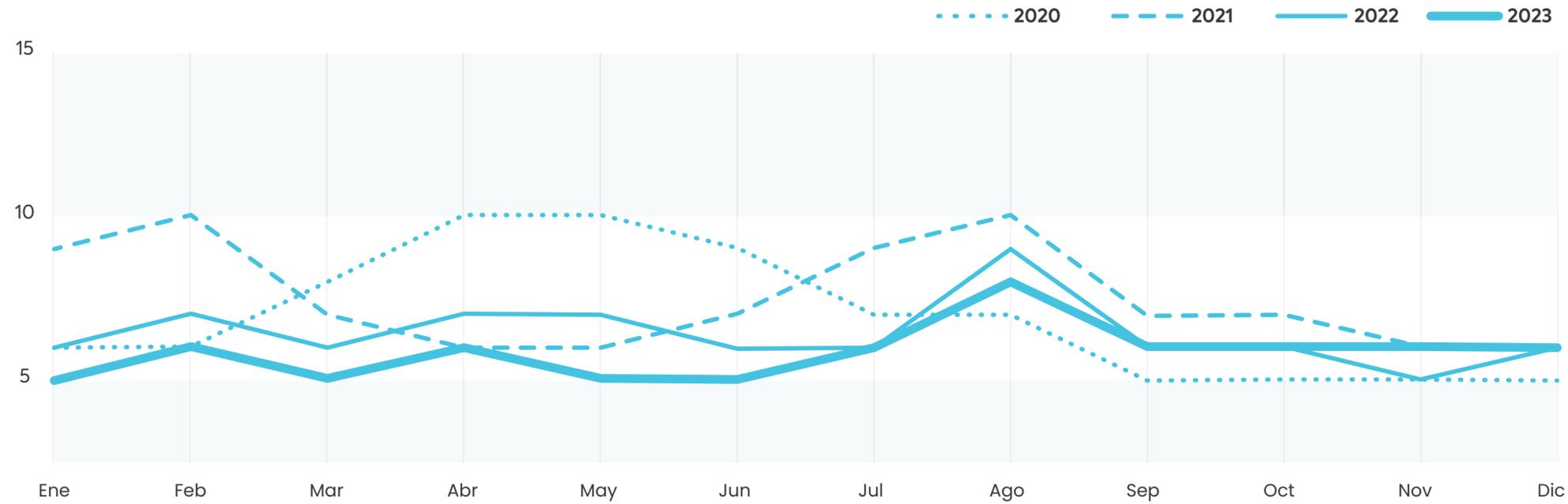
Educación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



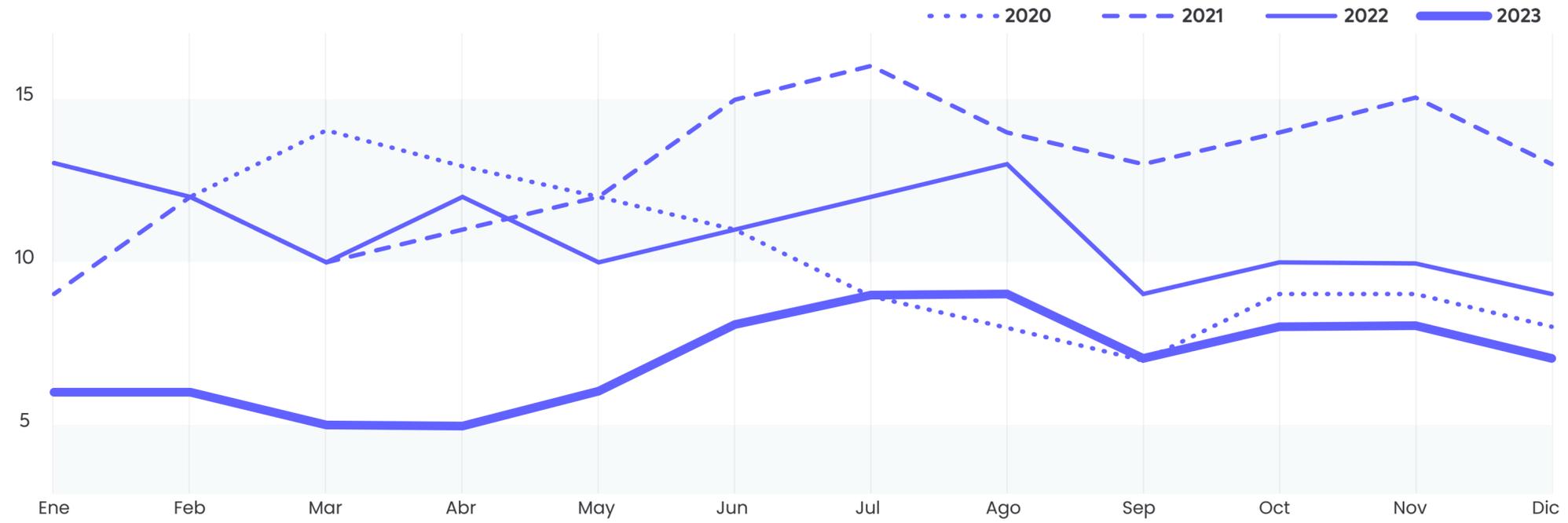
Educación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



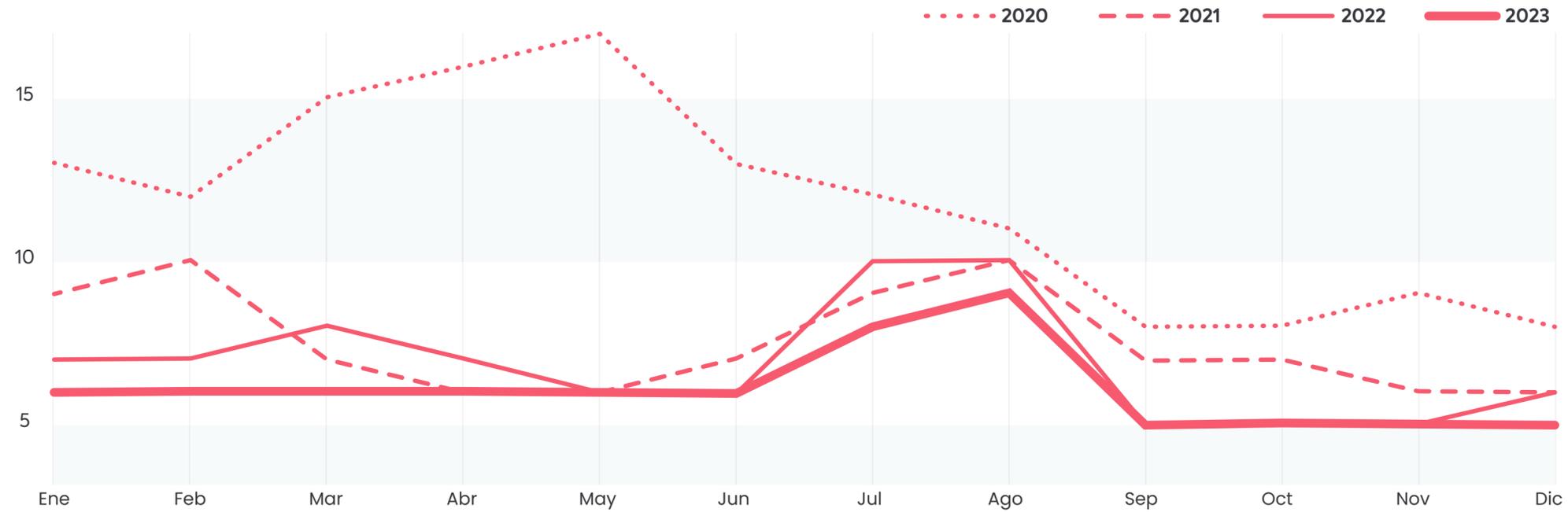
Educación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



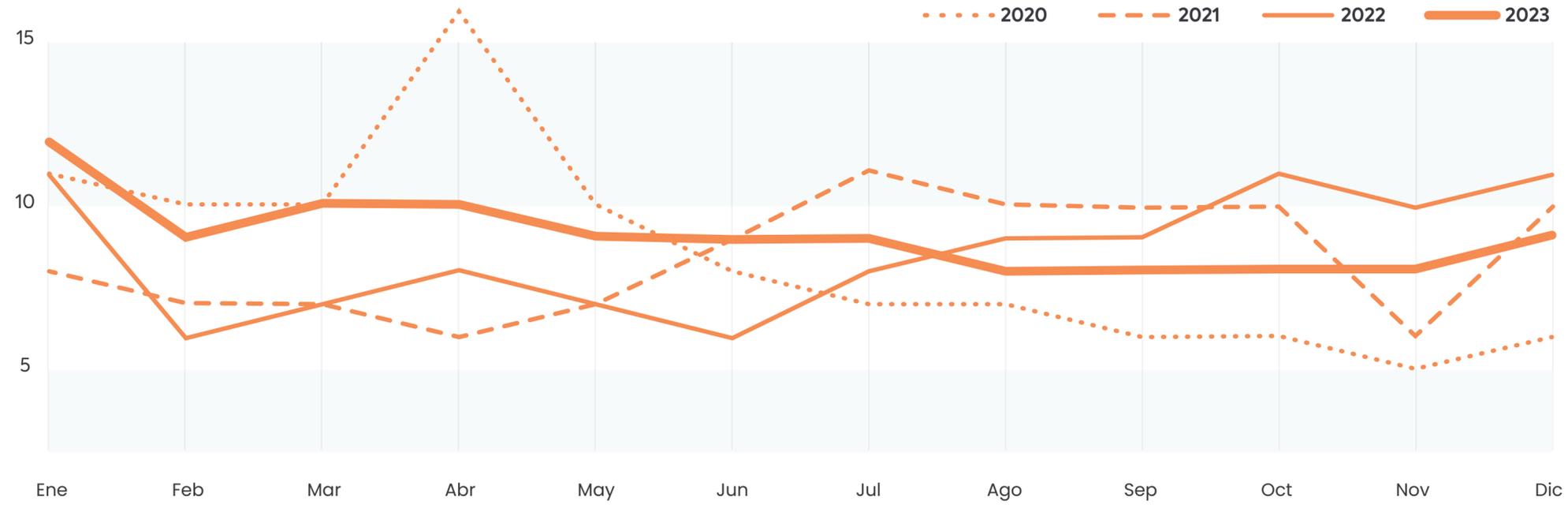
Educación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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 (min/día)

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



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

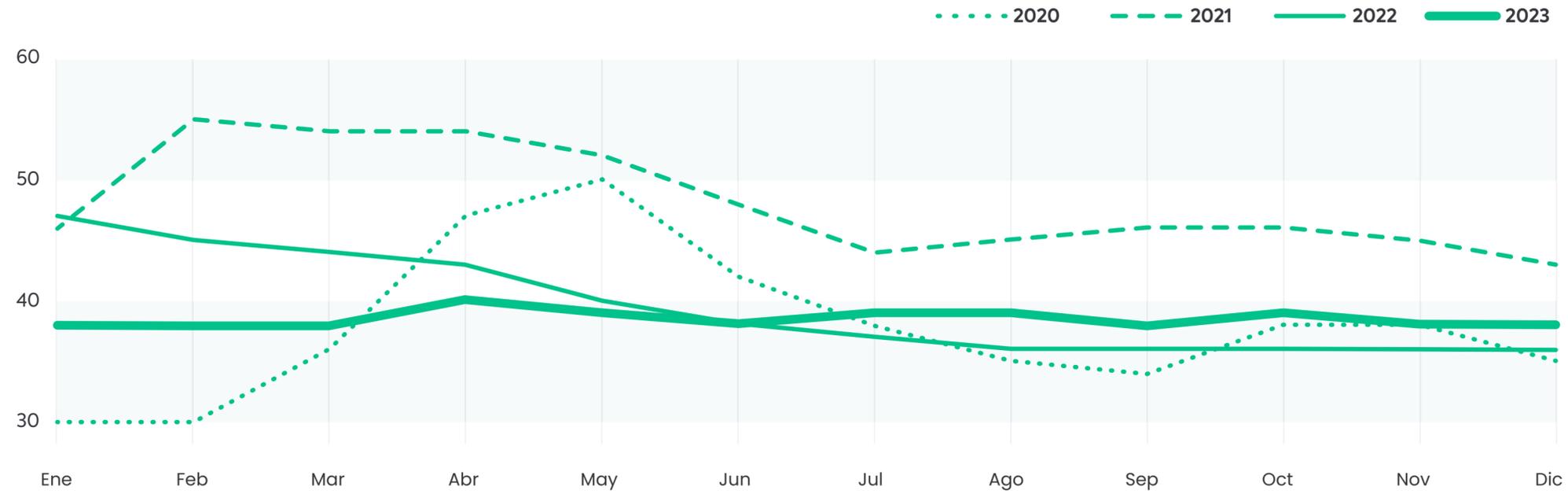
	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)
Global	1. Snapchat	41%	29	1. WhatsApp	32%	32	1. WhatsApp	34%	37	1. WhatsApp	37%	30	1. WhatsApp	37%	23
	2. WhatsApp	30%	20	2. Snapchat	28%	39	2. Snapchat	33%	71	2. Snapchat	36%	72	2. Snapchat	35%	74
	3. Messages	21%	N/A	3. Zoom	26%	50	3. Zoom	31%	63	3. Discord	32%	28	3. Discord	31%	27
	4. Discord	13%	25	4. Discord	25%	32	4. Discord	31%	35	4. Messages	28%	12	4. Messages	28%	11
	5. Skype	12%	17	5. Skype	20%	18	5. Skype	27%	16	5. Skype	25%	10	5. Skype	21%	8
Estados Unidos	1. Snapchat	41%	37	1. Zoom	29%	46	1. Snapchat	35%	84	1. Snapchat	36%	90	1. Discord	33%	31
	2. Messages	21%	10	2. Snapchat	28%	47	2. Discord	32%	38	2. Discord	34%	8	2. Snapchat	32%	88
	3. Discord	16%	28	3. Discord	27%	35	3. Zoom	32%	55	3. Skype	26%	17	3. Messages	25%	15
	4. Skype	13%	19	4. Messages	20%	17	4. Skype	27%	13	4. Messages	25%	46	4. Skype	23%	6
	5. Google Duo	11%	12	5. Skype	16%	19	5. Messages	21%	24	5. Zoom	23%	25	5. Google Duo	14%	24
Reino Unido	1. Messages	23%	4	1. WhatsApp	58%	25	1. WhatsApp	56%	29	1. WhatsApp	58%	21	1. WhatsApp	60%	20
	2. Snapchat	19%	25	2. Snapchat	33%	39	2. Snapchat	40%	71	2. Snapchat	46%	91	2. Snapchat	47%	95
	3. Skype	14%	16	3. Skype	25%	16	3. Skype	34%	16	3. Skype	32%	8	3. Messages	28%	5
	4. Discord	10%	21	4. Messages	24%	8	4. Discord	28%	32	4. Discord	29%	27	4. Discord	28%	28
	5. Google Duo	6%	5	5. Discord	19%	32	5. Messages	27%	9	5. Messages	29%	6	5. Skype	28%	8

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

	2019			2020			2021			2022			2023		
	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)	App	% de niños	Tiempo de uso (mins)
Francia	SIN DATOS			1. WhatsApp	45%	18	1. WhatsApp	50%	20	1. WhatsApp	50%	15	1. WhatsApp	56%	14
				2. Snapchat	41%	30	2. Snapchat	47%	59	2. Snapchat	50%	56	2. Snapchat	53%	63
				3. Messages	28%	10	3. Messages	33%	9	3. Messages	33%	9	3. Messages	35%	8
				4. Discord	25%	25	4. Discord	25%	22	4. Discord	25%	22	4. Discord	28%	22
				5. Skype	19%	16	5. Skype	16%	9	5. Skype	16%	9	5. Google Duo	15%	7
España	1. WhatsApp	60%	33	1. WhatsApp	59%	38	1. WhatsApp	60%	41	1. WhatsApp	63%	32	1. WhatsApp	67%	27
	2. Snapchat	25%	7	2. Skype	28%	17	2. Messages	32%	2	2. Snapchat	35%	21	2. Messages	34%	1
	3. Messages	20%	1	3. Snapchat	27%	14	3. Discord	29%	21	3. Messages	34%	1	3. Snapchat	33%	23
	4. Hangouts	18%	7	4. Hangouts	25%	17	4. Snapchat	29%	24	4. Discord	30%	19	4. Discord	26%	17
	5. Skype	10%	16	5. Messages	25%	2	5. Skype	27%	15	5. Skype	27%	6	5. Skype	20%	8
Australia	SIN DATOS			1. Discord	24%	27	1. Discord	31%	28	1. Snapchat	36%	84	1. Snapchat	35%	88
				2. Snapchat	24%	38	2. Snapchat	31%	64	2. Discord	34%	26	2. Discord	34%	24
				3. Zoom	22%	45	3. Zoom	27%	41	3. Skype	26%	12	3. Skype	25%	8
				4. WhatsApp	21%	16	4. Skype	25%	15	4. WhatsApp	25%	14	4. WhatsApp	25%	11
				5. Skype	17%	19	5. WhatsApp	24%	16	5. Messages	24%	8	5. Messages	24%	7

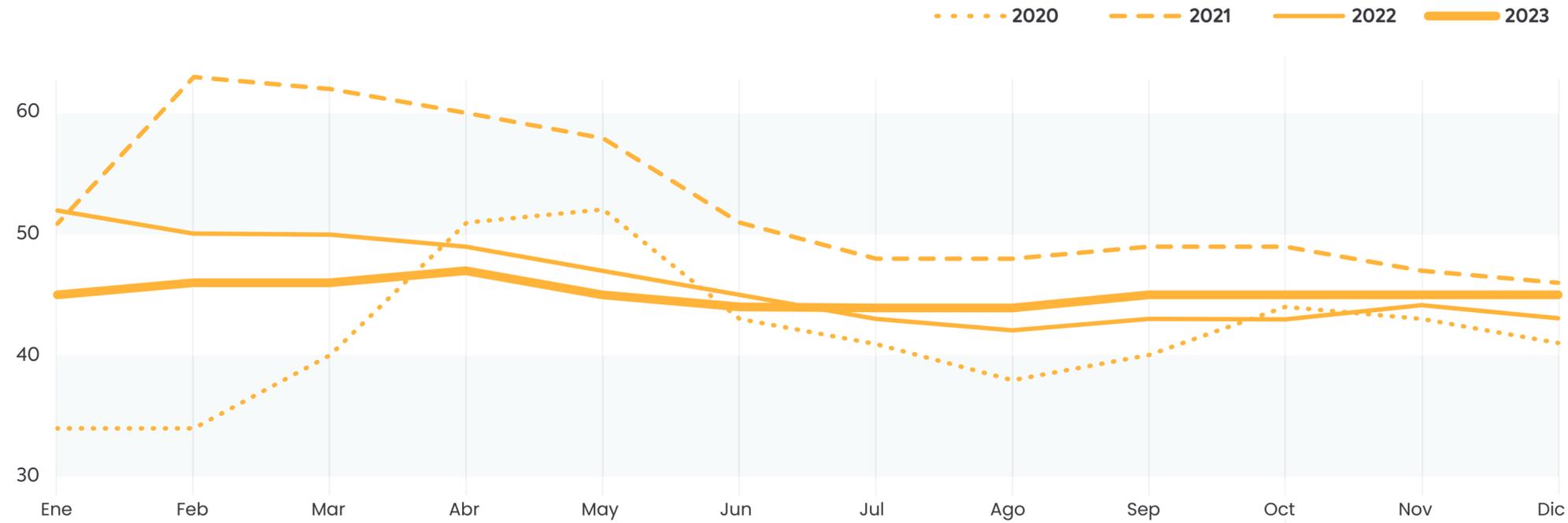
Comunicación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



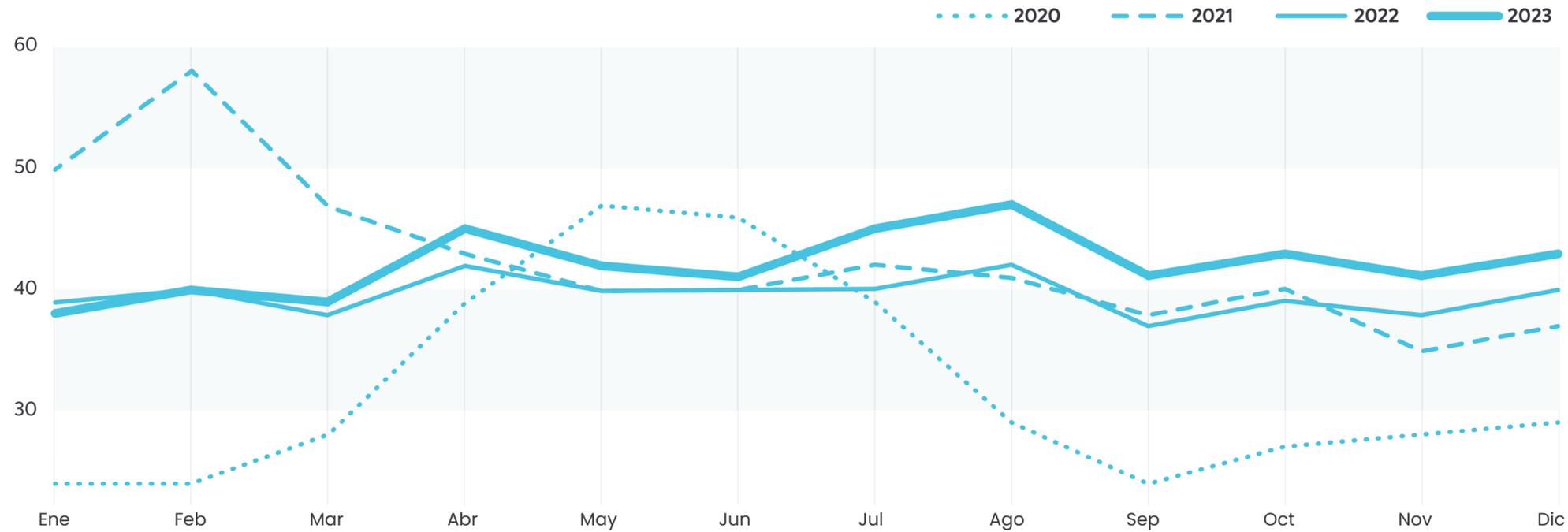
Comunicación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



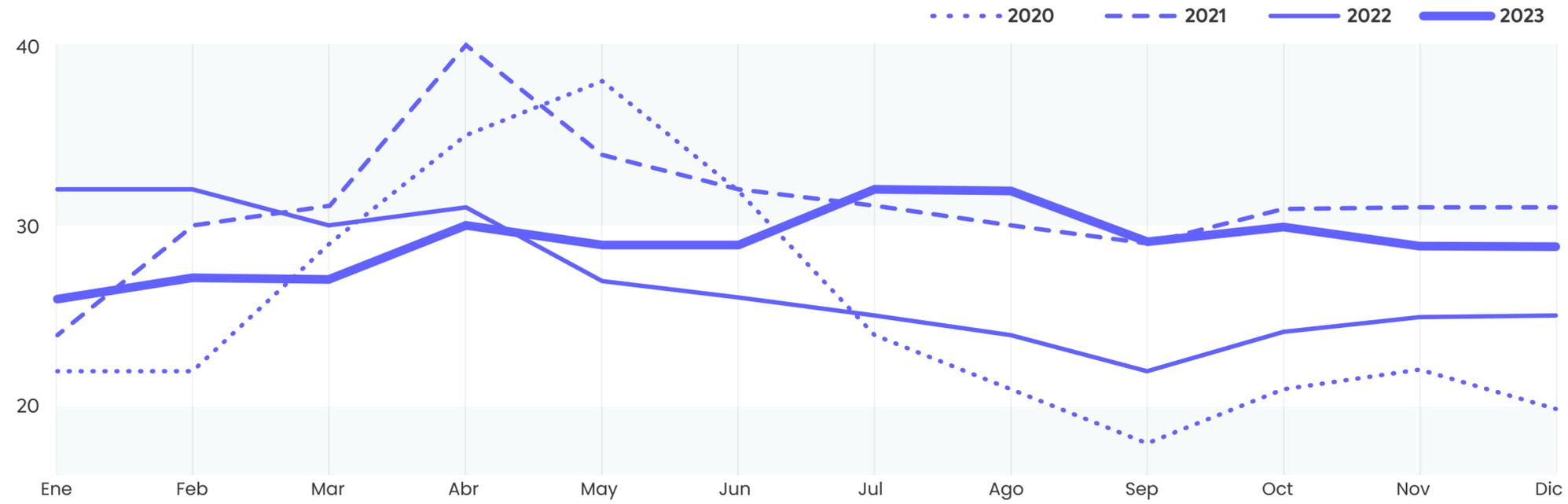
Comunicación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



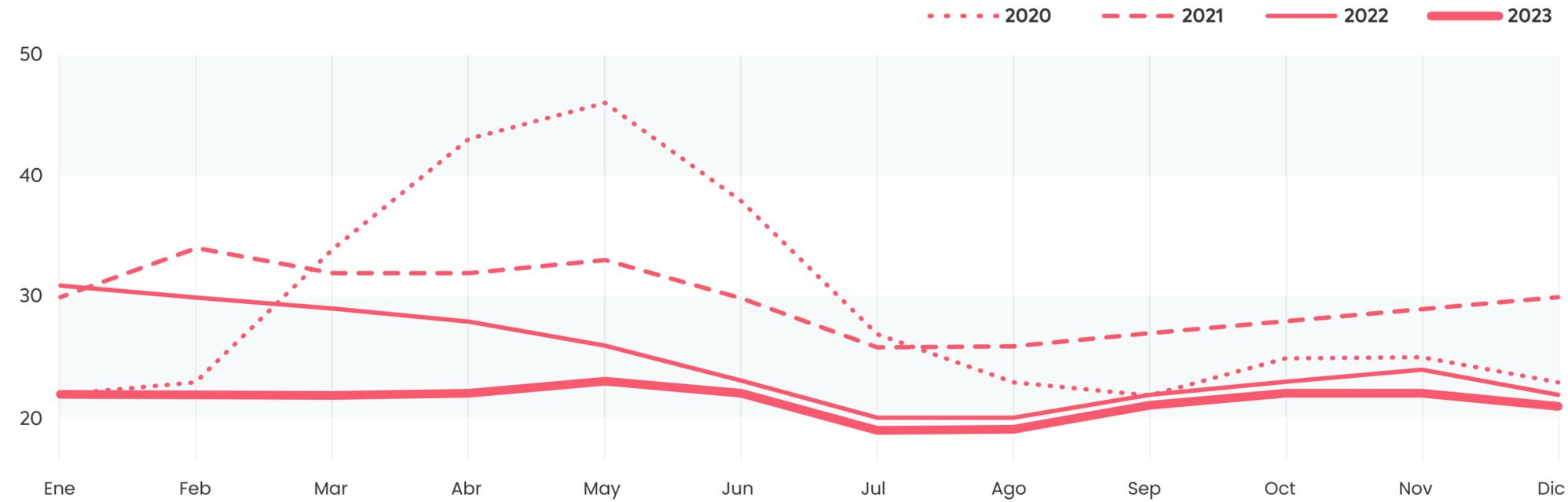
Comunicación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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



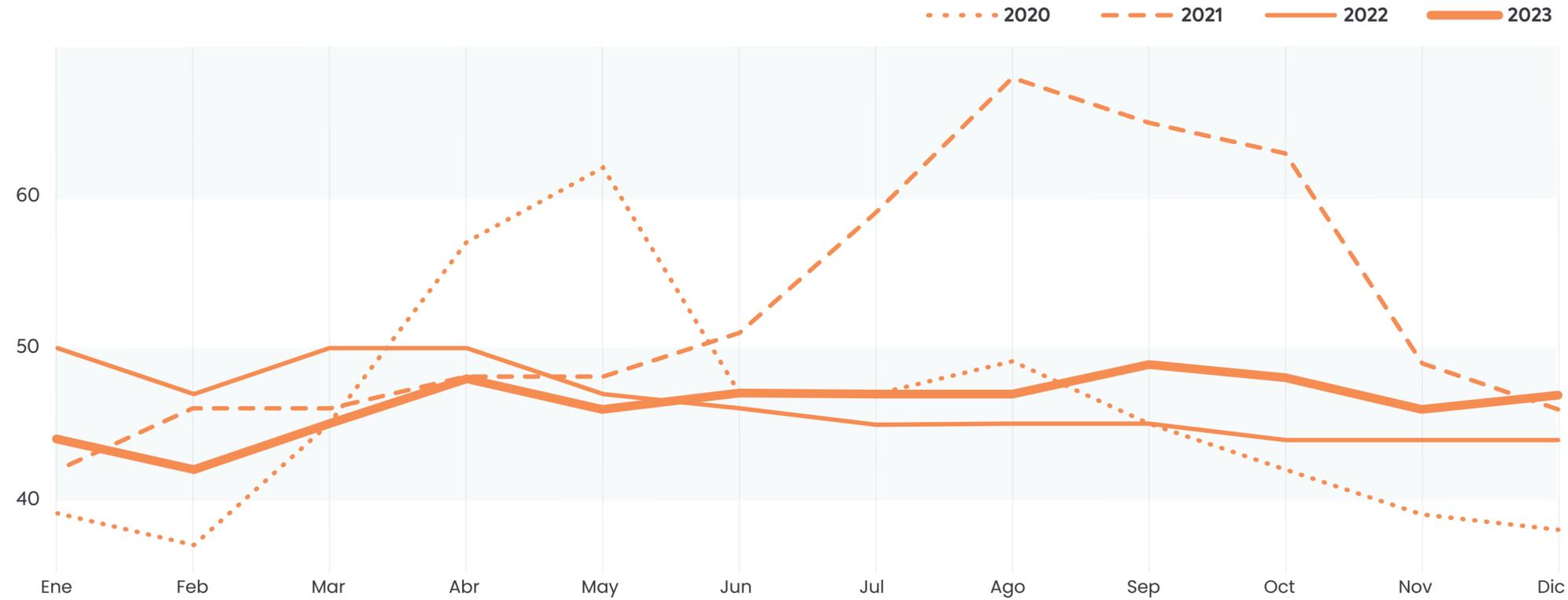
Comunicación Tiempo de uso (min/día)

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Media
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 (min/día)

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



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

	2019	2020	2021	2022	2023
Global	<ol style="list-style-type: none"> WhatsApp Snapchat Skype Hangouts Discord 	<ol style="list-style-type: none"> Discord WhatsApp Snapchat Messages Zoom 	<ol style="list-style-type: none"> Discord WhatsApp Snapchat Skype Zoom 	<ol style="list-style-type: none"> Snapchat Discord WhatsApp Skype Messages 	<ol style="list-style-type: none"> Snapchat Discord WhatsApp Skype Messages
Estados Unidos	<ol style="list-style-type: none"> Discord Snapchat Hangouts Skype Messenger 	<ol style="list-style-type: none"> Discord Snapchat Messages Zoom Google Duo 	<ol style="list-style-type: none"> Discord Snapchat Messages Skype Zoom 	<ol style="list-style-type: none"> Snapchat Discord Skype Messages Google Duo 	<ol style="list-style-type: none"> Snapchat Discord Skype Messages Google Duo
Reino Unido	<ol style="list-style-type: none"> WhatsApp Snapchat Skype Hangouts Messenger 	<ol style="list-style-type: none"> WhatsApp Snapchat Messages Discord Skype 	<ol style="list-style-type: none"> WhatsApp Discord Snapchat Skype Messages 	<ol style="list-style-type: none"> Snapchat WhatsApp Discord Skype Messages 	<ol style="list-style-type: none"> Snapchat Discord WhatsApp Skype Messages

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

	2019	2020	2021	2022	2023
Francia	SIN DATOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Snapchat 2. WhatsApp 3. Discord 4. Messages 5. Skype 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Snapchat 2. Discord 3. WhatsApp 4. Skype 5. Messages
España	<ol style="list-style-type: none"> 1. WhatsApp 2. Hangouts 3. Skype 4. Google Duo 5. Discord 	<ol style="list-style-type: none"> 1. WhatsApp 2. Hangouts 3. Snapchat 4. Discord 5. Messages 	<ol style="list-style-type: none"> 1. WhatsApp 2. Discord 3. Hangouts 4. Snapchat 5. Skype 	<ol style="list-style-type: none"> 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Discord 4. Skype 5. Messages 	<ol style="list-style-type: none"> 1. WhatsApp 2. Snapchat 3. Discord 4. Skype 5. Messages
Australia	SIN DATOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discord 2. Snapchat 3. WhatsApp 4. Skype 5. Zoom 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discord 2. Snapchat 3. WhatsApp 4. Zoom 5. Messages 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. WhatsApp 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Snapchat 2. Discord 3. Skype 4. Messages 5. WhatsApp



Contacto

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

hello@qustodio.com

Dirección de contacto para consultas de prensa y medios:

press@qustodio.com

Qustodio
by Qoria