

Más pantallas, menos contacto: Zoom destrona a WhatsApp, a la vez que Instagram cae un 43%, según Qustodio

Qustodio presenta su informe anual en el que analiza los hábitos digitales de los menores en 2020, el estudio incluye a familias con hijos entre 4 y 15 años en España, EE.UU y Reino Unido

Ha pasado algo más de un año desde la llegada del Covid-19, un periodo que ha marcado por completo los hábitos debido a las restricciones sanitarias que convirtieron el mundo offline en online. El modo de relacionarse, la manera de trabajar, educar, socializar y entretenerse quedó resumido a las pantallas.

Sin embargo, antes de que la pandemia irrumpiera en nuestras vidas, Qustodio, plataforma de seguridad y bienestar digital para familias, ya alertaba de los riesgos que implicaba el uso excesivo de las pantallas por parte de los menores, un valor que se disparó al 100% en la actividad en línea en la primavera de 2020 y que se mantuvo en un 36% de promedio durante todo el año en comparación con 2019 y pese a la vuelta a las aulas.

Conscientes de la realidad en constante evolución, Qustodio presenta un año más su informe anual sobre los hábitos digitales de los menores 'Aplicaciones y menores: un año atrapados detrás de las pantallas', un estudio que analiza la información anónima proporcionada por 100.000 familias con hijos entre 4 y 15 años en España, EE.UU y Reino Unido durante 2020 a través de 5 categorías: vídeo en línea, RRSS, videojuegos, apps de educación y aplicaciones de comunicación, estas últimas incluidas por primera vez debido al crecimiento sin precedentes experimentado en el último año.

Al analizar las aplicaciones de vídeo online, debido a la necesidad de entretenimiento durante el confinamiento, su uso ha aumentado un 25%, es decir, una media 45 minutos diarios. De hecho, Netflix agregó 25 millones de nuevos suscriptores solo en la primera mitad de 2020. La aplicación mantuvo su popularidad en EE. UU sin mostrar crecimiento, en cambio, en Reino Unido aumentó un 14% y en España un 21%. Pese a ello, la plataforma de Youtube sigue siendo la aplicación de vídeo en línea número 1 con diferencia, pero su ventaja se está reduciendo con el aumento de la competencia.

A esta categoría se suma Twitch que ha experimentado un crecimiento de 150% colocándose en tercera posición en el ranking de apps de vídeo más utilizadas por los menores españoles.

Otra de las grandes estrellas de la temporada ha sido Disney Plus, ausente en el mercado español antes de la crisis sanitaria y que se ha convertido en la 3ª aplicación de vídeo más utilizada en EE.UU y la 4ª en España y Reino Unido. Sin embargo, al compararla con YouTube Kids, la app menos bloqueada por las familias, a pesar de que es la aplicación de vídeo online que más utilizan los niños

(68 min/día), los menores pasan casi un 50% más de tiempo en ella que en Disney Plus.

Si se habla de redes sociales se ve que han sido las grandes protagonistas de la pandemia. El distanciamiento social ha sido el responsable de que el tiempo promedio en las aplicaciones de redes sociales haya sido un 76% más alto que en 2019, categoría en la que se experimenta el mayor crecimiento. Desde los primeros meses TikTok subió varios puntos hasta colocarse en la red social favorita de los menores gracias a la cantidad de retos que se viralizaron a nivel mundial y en la que emplean una media de 75 minutos al día, casi un 100% más que el año anterior.

Instagram, la que fue la red social más popular en 2019, ha experimentado una caída del 43% en el último año, colocándose por detrás de Facebook a nivel global de popularidad. Pese a ello, el tiempo de uso empleado por los menores en la aplicación se sitúa en 44 minutos diarios frente a los 17' que emplean en Facebook.

Dentro del ámbito de los videojuegos, el análisis muestra que en su gran mayoría se trata de juegos inspirados en guerra, batalla, supervivencia y con contenidos violentos, al igual que se mostraba en análisis anteriores. Además, se ha experimentado un aumento de las horas de juego de un 23% en relación con 2019. A nivel mundial, Roblox siguió siendo la aplicación de videojuegos más popular con el 35% de los niños jugando en todo el mundo, el 39% en los EE. UU. y el 40% en el Reino Unido, mientras que en España solo el 23%.

En cuanto al tiempo de uso, los menores jugaron a Roblox más tiempo, alcanzando un promedio de 100 minutos al día en los EE. UU., 95 minutos al día en el Reino Unido y 86 minutos al día en España, donde los niños jugaron a Roblox más del doble de lo que jugaron Brawl Stars (40 minutos al día), la aplicación más popular en el mercado español con un 35%.

El análisis también muestra que el tiempo que emplean los menores en los videojuegos no guarda una completa relación con los más utilizados. De hecho, a nivel general, el juego en el que emplearon más horas fue World of Warcraft (142 min/día).

Las apps educativas como sustitutas algunos meses de las aulas han convertido a padres y madres en profesores improvisados. Según muestra el estudio, en el primer semestre, el uso de estas por parte de los niños se disparó un 162% y el resto del año creció un 54%, siendo España la región con el mayor aumento en el uso de aplicaciones educativas durante la pandemia y con el mayor promedio de tiempo conectado, alcanzado los 17 minutos diarios.

Dentro de las apps de educación se encuentra una subdivisión entre las de gestión de aula y las de aprendizaje. En la primera categoría, Google Classroom se mantiene como la aplicación más popular a nivel mundial a excepción de Reino Unido donde Show My Homework ocupa el primer puesto del ranking.

Por último, las apps de comunicación han sido fundamentales, permitiendo el contacto con amigos y

familiares durante este periodo. Tanto es así, que el tiempo en ellas aumentó un promedio de 91 minutos diarios, es decir, un 49% más con respecto a 2019. Si bien WhatsApp sigue siendo la más popular, 2020 le dio la bienvenida a Zoom, que despegó durante la pandemia y creció en más del 90% en popularidad. La aplicación se convirtió en la más usada, con una media de 50 minutos al día, un 56% más que WhatsApp.

Previo a la crisis sanitaria, el horario de uso de este tipo de aplicaciones se concentraba entre las 4 p.m y las 8 p.m., pero durante el confinamiento el uso pasó a repartirse a lo largo de todo el día, de 11 a.m a 9 p.m y se vio reducido con la reapertura de los colegios, donde los picos de uso se concentraban entre las 11 a.m y las 7 p.m.

Para Eduardo Cruz, CEO y cofundador de Qustodio, “el confinamiento ha marcado un antes y un después en la vida digital de las personas, si bien los datos obtenidos durante este periodo marcan contrastes muy altos respecto a los valores obtenidos en 2019, este comportamiento no será constante, pero sí distinto a los momentos previos a la pandemia. Los hábitos asumidos durante el Covid-19 serán difíciles de modificar, sobre todo en los menores. Es esperable que las plataformas dominantes sigan creciendo y ofreciendo servicios cada vez más especializados y personalizados, incluyendo adaptaciones de servicios populares para menores. De hecho, Instagram recientemente anunció la creación de una versión de su servicio para niños”.

Es posible consultar el informe completo aquí.

Datos de contacto:

Redacción
648183184

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Sociedad](#) [Ciberseguridad](#) [Ocio para niños](#) [Dispositivos móviles](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>