

XVII Memorial Guillermo Arce y Ernesto Sánchez-Villares

Comunicación

Por error en el Boletín de Pediatría Vol XLIV, N° 190, 4/2004, no se publicó la comunicación que a continuación reproducimos y que fue premiada por ser una de las dos mejores.

VALORACIÓN DEL CONSUMO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN UNA POBLACIÓN DE ADOLESCENTES DE 14-18 AÑOS DE CANTABRIA. A. Bercedo Sanz¹, C. Redondo Figuero², R. Pelayo Alonso¹, Z. Gómez del Río¹, M. Hernández Herrero³, N. Cadenas González³. ¹Centro de Salud Meruelo. Centro de Salud Gama. ²Centro de Salud Vargas. Santander. ³Hospital Comarcal de Laredo. Cantabria.

Antecedentes y objetivos. La influencia que los medios de comunicación tienen en la sociedad actual es de tal magnitud, que se han convertido en verdaderos competidores de la familia y la escuela en la formación y educación de los niños, y de forma especial en los adolescentes. Por este motivo, se ha realizado un estudio sobre el uso de los distintos medios de comunicación en los adolescentes (televisión, móvil, ordenador, Internet, y videojuegos), y su repercusión en la salud y el desarrollo.

Material y métodos. Encuesta transversal realizada a 884 adolescentes de 14 a 18 años de Cantabria, que cursaban 3º y 4º de ESO en los Colegios/Institutos pertenecientes a seis poblaciones de Cantabria en junio del 2003. Se solicitó a la Consejería de Educación y Juventud una relación de todos los centros escolares y del número de niños de la edad del estudio que acudían a los mismos. Se obtuvo la conformidad y autorizaciones de los colegios participantes, así como el consentimiento firmado de los padres. La población inicial de estudio constituida por 1.115 alumnos, se redujo a 884 debido a la ausencia de algunos alumnos durante la realización de la encuesta, la negativa de los adolescentes o de los padres a su realización o la existencia de encuestas incompletas o no válidas. El análisis estadístico consistió en una estadística des-

criptiva de las variables, y posterior análisis mediante pruebas bivariantes y multivariantes.

Resultados. El número total de encuestas validadas fue de 884 adolescentes que representó el 79,3% de la población de estudio (n=1.115). Todos los adolescentes refirieron televisor en su domicilio, existiendo un 24% de familias con cuatro o más televisores. La presencia de los distintos medios de comunicación en la habitación del adolescente fue del 52,5% para la TV, 57,8% para el ordenador, 52% para el Internet y 38,7% para la videoconsola, siendo el radiocasete y el compact-disk los más presentes en el dormitorio con un 76,8% y 67,4%, respectivamente. Los adolescentes ven una media de 3 h/día de televisión entre semana y 3,2 h/día el fin de semana, del 37,3% que usan la videoconsola entre semana lo hacen una media de 0,7 h/día (42 minutos), y una media 1,1 h/día (66 minutos) en el caso del 46,6% de adolescentes que usan la videoconsola el fin de semana. En el 36,9% que usa Internet entre semana, lo hacen una media de 0,8 h/día (48 minutos), y una media de 1,1 h/día (69 minutos) en el 36,5% que se conecta el fin de semana. El 87,2% de los adolescentes tienen móvil, siendo las mujeres adolescentes las que más disponen del mismo (91,6 frente al 82,4%, p < 0,001), y la media de edad del primer móvil es de 13 años. El gasto en teléfono móvil es de 16,47 €/mes y la función del móvil que más utilizan es el envío de mensajes. El 46,4% de los adolescentes llevan móvil al instituto y refieren que en sus domicilios existe una media de 3 móviles por familia. El 82,1% de los adolescentes navega solo en internet y de forma significativa los varones prefieren navegar y bajarse juegos de la red, mientras que las mujeres chatean y envían más correos electrónicos. El 62% de los adolescentes ha acudido a una ciberoteca, y un 40,8% ha visitado una página pornográfica en Internet, siendo los varones los que más las visitan (33,1% de varones frente al 7,7% de mujeres, p < 0,001). El 71,5% de los adolescentes tiene videoconsola, siendo los varones los que más la usan, (87 frente al 57,2% de las mujeres, p < 0,001), y juegan

desde una media de edad de 8,7 años. Los videojuegos de disparos y luchas, deportes, conducción, son preferidos significativamente por los varones, mientras que las chicas adolescentes eligen los videojuegos de aventuras. El 32,8% de los adolescentes tiene un gasto en videojuegos incluyendo ciber-salas de 4 €/semana.

Conclusiones. La sociedad, en general, y los profesionales sanitarios, en particular, deben realizar una mayor educación sanitaria respecto al consumo de los diferentes medios de comunicación, estimulando una utilización racional de los mismos, y fomentando el espíritu crítico en los niños y adolescentes, que les permitan decidir como quieren usar los medios de comunicación.