



Medicina de Familia. SEMERGEN



<http://www.elsevier.es/semergen>

347/208 - NATIVOS DIGITALES: NUEVAS TECNOLOGÍAS Y REPERCUSIÓN EN LA ADOLESCENCIA

L. de Castro Peral^a, A. Menéndez López^b, F. Arnés Acevedo^b, C. de Castro Bermejo^c, S. Falla Jurado^b, S. Roncero Martín^b, M. Sánchez de Toro Gironés^b, A. Carrasco Angulo^b, F. Aceituno Villalba^b y A. Sánchez Martínez^b

^aMédico de Familia. Centro de Salud San Pedro del Pinatar. Murcia. ^bMédico de Familia. Centro de Salud San Javier. Murcia. ^cDUE. Centro de Salud San Javier. Murcia.

Resumen

Objetivos: Principales: 1. Cuantificar minutos/día videojuegos y redes sociales. 2. Cuantificar minutos deporte y sueño diarios. Secundarios: 1. Relacionar gafas con abuso de pantallas. 2. Establecer relación entre uso y conocimiento redes sociales.

Metodología: Estudio descriptivo transversal. Cuestionario 73 ítems, previamente validado. Cumplimentado voluntariamente por el total de alumnos de 3º de ESO (44,8% hembras y 55,2% varones) del Colegio Las Claras del Mar Menor. Análisis estadístico G-STAT 2.0. Chi cuadrado, considerando significativa $p < 0,005$.

Resultados: Juegan más los chicos ($p < 0,001$). Más del 78% seguirán estudiando (54,17% ciencias). 61,46% tienen más de 7 de nota media. Hacen deporte el 82,3% (4 horas/semana). Salen con los amigos 96%. Duermen 8 horas/día, videojuegan a diario 45 minutos, dos horas en fin de semana, más 106 minutos para las redes sociales. No relación entre dejar de estudiar y videojugar más, ni con no hacer deporte. Tampoco relación, entre portador lentes (41,67%) y jugar más tiempo, o usar más las redes sociales, o usar pantallas más pequeñas. No relación estadística entre más redes sociales y mayores conocimientos sobre nuevas tecnologías. El 97% son conscientes de que pueden conocer su ubicación, el 93% de que puede influir en su currículo y acceder a nuestros datos el 98%. El 46% cree que la inteligencia artificial se volverá contra nosotros. Usan abreviaturas al escribir 74%, 16% nunca han escrito una carta, 95,83% saben lo que es un amigo virtual, el 38,54% reconocen tenerlo. El 100% piensan, hablan e imitan a los youtubers (29,17% quieren parecerse a sus padres y 25% a deportistas famosos). Lo que más compartimos con nuestros hijos es la televisión (68,75%). Conducta: 38,54% contestan mal, 45,83% son unos desordenados, 48% que no ayudan en casa. Como positivo el 57,29% estarían dispuestos a racionalizar su uso.

Conclusiones: Producen pérdida de concentración, alteración sueño, ánimo oscilante. Aunque conocen bien los problemas de internet, siguen usándolo, debemos evitar que llegue a "adicción como enfermedad mental". Sin olvidar otros riesgos como sexting, grooming, cyberbullying, phishing...

Palabras clave: Enfermedad mental. Adicción. Adolescencia.