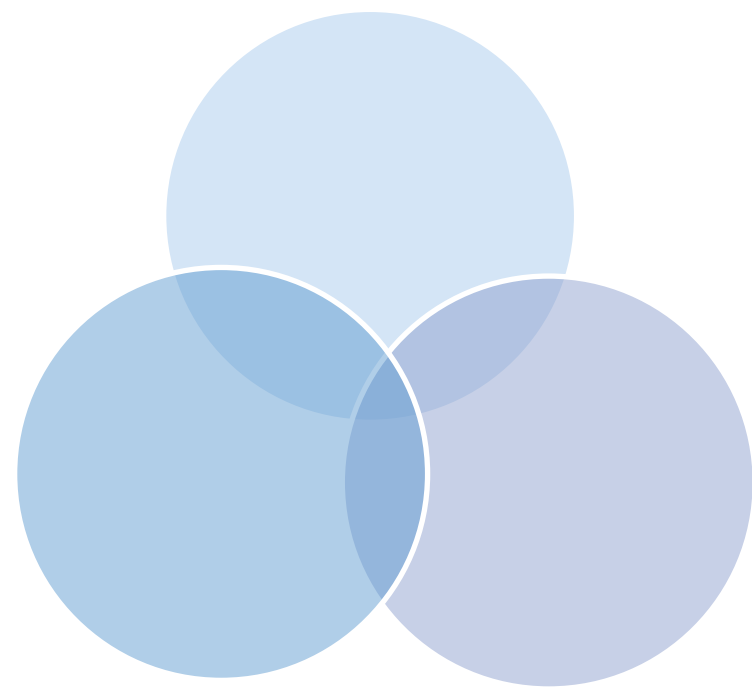


Autoestima, videojuegos y redes sociales en adolescentes

Lourdes Zabal Méndez

LA NOCHE DE LOS INVESTIGADORES



1 Introducción

El adolescente actual experimenta la necesidad de espacios de referencia donde pueda expresarse, sentirse escuchado, comprender lo que esta viviendo y verse como parte de un conjunto, de una comunidad, de una sociedad. Es allí donde encuentra su grupo de referencia, donde tiene un reconocimiento social y se siente acompañado, allí gana un protagonismo, en su colonia, en su grupo de amigos y así le encuentra un sentido a la vida (Ochoa, 2008).

2 Objetivo Principal

Esta investigación tiene como principal objetivo, conocer el estado de la autoestima, y la influencia que la adicción a Facebook y la dependencia a los videojuegos puede tener en la misma en una muestra de adolescentes de diferentes centros de Algeciras.



3 Hipótesis

1. ¿Utilizan las chicas las redes sociales con más frecuencia que los chicos? ¿Y los videojuegos? ¿Se verá este hecho afectado por el número de hermanos?
2. ¿Afectarán el uso de videojuegos y la adicción a las redes sociales en la autoestima o en alguna dimensión? ¿Sufrirán efectos fisiológicos?
3. La edad en la que comienzan a hacer uso de la consola, podría influir en el uso que hacen de la misma.
4. ¿Inciden la profesión y el nivel de estudios de los padres en que el niño repita curso? ¿Presentarán estos chicos/as más adicciones a las TICS?
5. Los niños que con esta edad desconocen la profesión de sus padres podrían presentar una puntuación más baja en la dimensión familiar de la autoestima.

4 Diseño de la Investigación

