

**Informe de revisión de Trabajo Final de Grado:
“Adolescencia 2.0: influencia de los videojuegos online en la sociabilidad del adolescente.”**

Estudiante: Facundo Ramos

Tipo de trabajo: Pre-proyecto de investigación.

Docente Tutora: Asist. Mag. Mónica Da Silva. Instituto de Fundamentos y Métodos en Psicología.

Docente revisora: Prof. Adj. Mag. Daniela Díaz

Período solicitado para Lectura Pública: Diciembre 2014.

Aspectos formales:

Trabajo bien elaborado ; la presentación es clara y acorde con lo que se solicita para un preproyecto. La bibliografía está bien citada siguiendo las normas APA.

Articulación teórica y aspectos de contenido general:

El tema elegido por el estudiante es interesante y relevante para la psicología social y la psicología del desarrollo en tanto refiere a nuevos abordajes y contextos de socialización de la adolescencia escasamente indagados hasta el momento.

Título: acorde, ajustado al tema de investigación.

Resumen: Resumen demasiado escueto no da cuenta de los objetivos específicos y el problema de investigación. Presenta marco referencial, metodología y resultados esperados. presenta correctamente palabras claves.

Fundamentación y antecedentes: Buena fundamentación, plantea la relevancia del tema de investigación en el contexto actual de la adolescencia. Los antecedentes se presentan adecuadamente, son interesantes y relevantes al problema de investigación. No se presentan sin embargo, antecedentes nacionales y regionales.

Marco teórico: Los referentes teóricos se presentan de modo interesante cubriendo los temas principales: videojuegos, adolescencia, socialización. Aportes actuales sobre adolescencia y socialización en diferentes contextos y redes sociales pueden enriquecer esta parte.

Planteamiento del problema: El problema se presenta adecuadamente siendo claras y precisas las dos primeras preguntas de investigación. La tercer pregunta en términos de como se siente el adolescente es algo ambigua , no quedando claro a que se refiere y pudiendo ser demasiado abarcativo y no directamente relacionado al problema de investigación.

Objetivo: Objetivo general acorde. Con los objetivos específicos parece quedar explicitado que la influencia de los videojuegos en la sociabilidad de los adolescentes se estudiara por medio de las percepciones y opiniones de los mismos al respecto. Seria necesario reveer las preguntas de investigación en relación a estos objetivos para la elaboración de un proyecto.

Metodología: Plantea la utilización de una metodología cualitativa, estudio exploratorio por medio de entrevistas semiestructuradas. La muestra resulta un tanto escasa dada la complejidad del problema de investigación. La modalidad de convocatoria a su vez permitiría ampliar la muestra. Es interesante el análisis de paginas web uruguayas que permiten indagar otros aspectos aunque no necesariamente incluidos en las preguntas de investigación.

Consideraciones éticas: Adecuadas.

Cronograma de ejecución: Adecuado en cuanto a presentación y tiempo estipulado para el estudio.

Resultados esperados: Escuetos, no se plantea que se va a estudiar lo que los adolescentes piensan ,sus percepciones y opiniones en relación al problema de investigación.

Consideraciones finales:

Se trata de un trabajo de grado bueno, aceptable para la lectura. Algunas revisiones podrían permitir considerarlo a futuro como un proyecto de investigación para presentar en diferentes instancias como de posgrado por ejemplo. Estudia un tema interesante para la psicología en relación a nuevos aportes en adolescencia que puede contribuir significativamente al estado del arte.