



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Conductas agresivas en adolescentes Gamer y deportistas en deportes de cooperación - oposición a nivel internacional: Una Revisión Sistemática

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Fernández Mel, Paola (ORCID: 0000-0002-4936-6287)

Reyes Chávez, Sandra Melina (ORCID:0000-0003-1380-2136)

ASESORA:

Dra. Aguilar Armas, Haydee Mercedes(ORCID:0000-0001-9368-6184)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

TRUJILLO-PERÚ

2020

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado en primer lugar a Dios quien con su guía y sabiduría nos impulsó a no desistir de nuestros sueños, siendo uno de ellos, el ser una profesional de salud mental.

A nuestros padres, por enseñarnos el camino hacia la superación, por el apoyo incondicional y la paciencia que demostraron en esta etapa tan decisiva para nosotras.

De igual forma, dedico de manera especial a mi querida hermana del alma Cristh pues ella cimentó mi deseo por estudiar esta hermosa carrera, un beso y un abrazo al cielo, hermana.

A mi novio por su paciencia, comprensión, cariño y apoyo en momentos críticos y por creer aun en un futuro juntos.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la vida

De manera simple y concreta a nuestra Universidad César Vallejo, por habernos aceptado a ser parte de ella y formarnos como buenos profesionales.

Agradecemos también a nuestra asesora por su paciencia, recomendaciones y por la oportunidad de conocer sus capacidades y conocimientos científicos dignos de imitar.

Y de manera especial a las personas que nos apoyaron en todo momento en el desarrollo de esta investigación que será de utilidad para la sociedad, dándonos satisfacción profesional por brindar un bien en común para todos.

Las autoras

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Muestra y Criterios de Selección.....	12
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	12
3.4. Método de análisis de datos.....	14
3.5. Aspectos Éticos.....	14
IV. RESULTADOS.....	15
V. DISCUSIÓN.....	33
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS.....	41
ANEXOS	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 : <i>Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas.....</i>	16
Tabla 2 : <i>Artículos científicos respecto al lugar de procedencia y el rango de edad entre Adolescentes Gamer y Deportistas.....</i>	24
Tabla 3 : <i>Artículos científicos de las conductas agresivas en adolescentes gamer y deportistas.....</i>	28

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 : Diagrama del proceso de búsqueda de artículos científicos</i>	<i>15</i>
---	-----------

RESUMEN

El objetivo de la presente revisión, busca analizar las conductas agresivas de los adolescentes gamer y deportistas en deportes de cooperación – oposición a nivel internacional, a través de una revisión sistemática. Para lograr el objetivo de esta revisión, se emplearon estudios correlacionales, descriptivos y cuantitativos, con un máximo de 10 años de antigüedad, donde se estime una muestra en los 11 años a 17 años, identificando 39 artículos, los cuales cumplían con los criterios inclusivos, posteriormente se les aplicó un análisis en tres aspectos, respecto a la manifestación de conductas agresivas, se estima mayor presencia en adolescentes gamer, mientras que en adolescente deportistas en deportes de cooperación – oposición, se postula una disminución en los niveles de agresividad, en cuanto a edad, prevalece los 13 años y 15 años, donde se observa una mayor reincidencia en el comportamiento agresivo de manera verbal, en cuanto a la manifestación con mayor prevalencia se observa en adolescentes gamer el tipo de agresividad reactiva, mientras que en adolescentes deportistas en deportes de cooperación – oposición, prevalece la agresividad física, finalmente, en cuanto a porcentajes de agresividad, se observa mayor número en Estados Unidos, a través de actos como insultos, apodos, rechazo social y discriminación.

Palabras Clave: Adolescentes, Gamer, agresividad, deportistas, cooperación – oposición.

ABSTRACT

The objective of this review seeks to analyze the aggressive behaviors of adolescent gamer and athletes in cooperation sports - opposition at the international level, through a systematic review. To achieve the objective of this review, correlational, descriptive and quantitative studies were used, with a maximum of 10 years old, where a sample is estimated from 11 years to 17 years, identifying 39 articles, which met the inclusive criteria Afterwards, an analysis was applied in three aspects, regarding the manifestation of aggressive behaviors, a greater presence is estimated in adolescent gamer, while in adolescent athletes in cooperation-opposition sports, a decrease in aggressiveness levels is postulated, in Regarding age, 13 years and 15 years prevails, where a greater recidivism in verbal aggressive behavior is observed, in terms of the manifestation with higher prevalence the type of reactive aggressiveness is observed in gamer adolescents, while in sports adolescents In cooperation-opposition sports, physical aggressiveness prevails, finally, in terms of percentages of aggressiveness. Ad, a greater number is observed in the United States, through acts such as insults, nicknames, social rejection and discrimination.

Keywords: Adolescents, Gamer, aggressiveness, athletes, cooperation - opposition.

I. INTRODUCCIÓN

La adolescencia es una etapa en donde se estima la culminación de la edad infante y el comienzo de la primera etapa de adultez, es aquí donde se aprecia el deseo de independencia personal, forjando una autoimagen y la propia identidad, a través de la asimilación de cambios físicos y psicológicos (Hidalgo, Gonzáles-Fierro e Hidalgo, 2017). Cabe resaltar que el tipo de afrontamiento con respecto a los distintos cambios, no es igual en todos los adolescentes, se postula que cerca del 20% de la población estimada, están proclives a padecer ciertos problemas en la salud mental, ligados al desajuste social, depresión, ansiedad, abuso de sustancias, alteración en la ingesta de alimentos, agresividad, ira y hostilidad (Márquez y Wendolyn, 2016; Sánchez, 2015). Estas alteraciones en la salud mental, se han presentado en adolescentes a nivel mundial, con mayor reincidencia en Estados Unidos, donde el 19% de estudiantes ubicados entre los 13 y 16 años, son víctimas de conductas agresivas impuestas por sus compañeros dentro del aula, y un 14,9% padece de agresión a través de las redes sociales (Olson, 6 de Julio del 2020). Así mismo, Martínez, Ruiz, Zurita, Chacón, Castro y Cachón (2017) analizaron casos provenientes de un lugar de Andalucía, España, en donde se postuló que el 56,7% se involucran en manifestaciones de agresión entre compañeros, de manera específica, de ese porcentaje, el 10,8% ha tomado el papel de agresor; el 16,7% ha sido víctima de las conductas, en cuanto al grupo restante, llegan a tomar el papel de espectadores neutrales en casos de agresión. Estas manifestaciones no son lejanas a la realidad peruana, el Ministerio de Educación (2018) señala que, en el Perú, se reportaron 23 mil casos de adolescentes con un comportamiento agresivo en la escuela, en los últimos cinco años, de los cuales 53% ejecutó conductas de agresión física; el 27% agresión psicológica y el 20% agresión verbal.

Por otra parte, existen factores sociales que contribuyen a presentar un comportamiento agresivo en el adolescente, entre los cuales se encuentran, los amigos, medios de comunicación, la integración a pandillas y los distintos tipos de crianza (Alayo, 2018); en cuanto a aspectos personales, existen pasatiempos que predisponen a la ejecución de conductas agresivas, los de mayor relevancia son los videojuegos, programas que en su mayoría, exponen al adolescente a un contenido

violento ambientado en una realidad virtual, esto conlleva a que el jugador, pueda seleccionar un comportamiento agresivo, como aspecto característico para el personaje del videojuego, vinculando a manera personalizada la relación videojuego - usuario produciendo un consumo de aumento progresivo, llegando a formar parte de la formación durante la etapa de la adolescencia (Barroso, 2015).

Este aspecto es corroborado por Jhonson (2019) en un estudio de mercado en el continente europeo, en el último periodo del 2017, donde se estimó que el 92% de adolescentes, entre los 11 y 14 años de edad, llegaban a una frecuencia de 4 a 6 horas diarias, con respecto al uso de videojuegos, acaparando el tiempo de otras actividades, en el día a día. Partiendo de este resultado, Hollingdale y Greitemeyer (2014) en un análisis a 101 estudiantes del Reino Unido, se determinó que el 76,5% de adolescente, empleaban las mismas conductas agresivas del videojuego, fuera de este, dificultando la estabilidad en distintas áreas de su desarrollo.

Cabe resaltar que otro tipo de pasatiempo, llamativo para los adolescentes, son las actividades deportivas, disciplinas en donde se emplea el esfuerzo físico durante el entrenamiento y en el desarrollo de la competencia, esta característica sumado a la presencia de altos niveles de ansiedad y estrés, predisponen al adolescente a ejecutar comportamientos agresivos antes, durante o posterior a la competencia deportiva (Peña, Escribano y Gonzáles de Mesa, 2019). En la etapa de la adolescencia, el principal interés es la formación de vínculos sociales, es debido a ello que el adolescente, opta por participar en actividades de conjunto, pasatiempos que permitan una formación práctica de relaciones interpersonales (Álvaro, Zurita, Viciano, Martínez, García y Estévez, 2016). Paralelo a ello, existe un riesgo de desarrollar aspectos negativos en cuanto a actividades físicas, es así que para Peña, Escribano y Gonzáles de Mesa (2019) determinaron que, de una muestra de 10,000 adolescentes, en España, el 54,6% manifestó índices de ira, hostilidad y agresividad verbal, durante y posterior al partido, en donde se desarrollan estas conductas contra los otros equipos o entre los mismos integrantes.

En tal sentido, es importante señalar que el comportamiento agresivo, presente durante la adolescencia, tienen una probabilidad de manifestar secuelas en las siguientes etapas de la adultez, dado que su presencia, marca una alteración en el estado de consciencia, creando una carencia de remordimiento, bajos niveles de empatía y desadaptación emocional, lo cual eventualmente, podrá desencadenar un comportamiento contra la normativa social (Roncero, Cipitria, Martínez, Sánchez y Samaniego, 2017). Esto es manifestado dado que la agresividad, es un conjunto de procesos mentales dentro de la persona, con el objetivo de dañar o herir al ser u objeto de manera intencional, es debido a esto que, ante una frecuencia secuencial, este comportamiento puede volverse una violencia (Prado, 2018). Es debido a esto que, se toma de manera significativa, la evaluación de los videojuegos y las disciplinas deportivas. Frente a esto, se presenta la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo se manifiestan las conductas agresivas en los adolescentes gamer y deportistas en deportes de cooperación – oposición a nivel internacional?

La investigación se justifica desde un nivel práctico, dado que, permitió tener un mayor alcance sobre las manifestaciones de agresividad en adolescentes. Por otra parte, respecto a la valoración teórica, se estableció en la identificación y análisis de teorías y definiciones de las variables anteriormente indicadas. Finalmente, desde un valor social, los resultados indicados en el presente trabajo, servirán para futuras investigaciones, que establezcan una revisión sistemática respecto al comportamiento en adolescentes. En resumen, la realización de este trabajo cumple con la iniciativa de brindar información sistematizada que facilite el conocimiento científico del comportamiento agresivo en adolescentes de manera clara y específica.

Como objetivo general, se postula: Analizar las conductas agresivas de los adolescentes gamer y deportistas en deportes de cooperación - oposición a nivel internacional. Por otro lado, como objetivos específicos, revisar las manifestaciones de conductas agresivas en adolescentes según edad, comparar las manifestaciones agresivas de gamer y deportistas en deportes de cooperación - oposición e identificar formas de manifestaciones agresivas por zona geográfica.

II. MARCO TEÓRICO

Respecto a investigaciones pasadas, se realizó un análisis de una investigación que lleva por objetivo, determinar a través de una revisión sistemática, los síntomas, prevalencia y etiología del trastorno de juego por internet. , realizado en Vienna – Australia, trabajo que recolectó información de 42 artículos, publicados entre los años de 1991 y 2016 de los cuales se concluyó que el trastorno del juego por internet, presentan una etiología diversa, derivados entre factores externos como la relación a los estilos parentales y vínculos sociales y factores internos que postulan al temperamento, el nivel de tolerancia y habilidades sociales, a pesar de no contar con una específica fuente de manifestación, se concluye que los efectos con mayor tendencia a presenciarse en el usuario, son problemas en la autoestima, toma de decisiones, desregulación del estado emocional, entre otros (Paulus, Ohmann, Von Gontard y Popow, 2018).

De igual modo, se evaluó la investigación que lleva por objetivo, comprender los factores que influyen a un trastorno en los videojuegos y las posibles manifestaciones a través de una revisión sistemática, desarrollado en San Miguel – Argentina. Para ello, se seleccionaron 56 artículos, entre los años 2007 al 2017, investigaciones que al ser observadas, se determinó que no existen adecuados instrumentos que permitan medir factores etiológicos del trastorno, a pesar de eso, a través de un seguimiento de casos analizados, se ha llegado a estimar que existen efectos distintos en los usuarios, con mayor presencia con respecto a una alteración en la regulación de las emociones y un manejo inadecuado del comportamiento agresivo (Jordan, 2018).

Por otra parte, a través de una investigación sistemático, se planteó el objetivo, analizar los diversos efectos de los videojuegos en el usuario en Vienna – Australia, conclusión que se efectuó a través de la selección de 35 artículos de estudios, entre 2007 a 2016, que determinan a los videojuegos, como un programa de estimulación en las habilidades motora gruesa y motora fina del adolescente, así mismo se plantea como recomendación, tener un control exhaustivo del contenido del videojuego, a fin de evitar un efecto de alteración emocional en el usuario (Zoey, Barrington, Edwards y Barnett, 2017).

Finalmente, respecto a la agresividad se estima la investigación que tiene por objetivo evaluar la cantidad y calidad de los estudios realizados respecto al empleo de videojuegos y el efecto de alteración en el estado emocional del usuario en Milán – Italia. La investigación se realizó a través del diseño Teórico sistemático, seleccionando un total de 23 investigaciones entre 2006 a 2017, llegando a concluir así que, los videojuegos son un medio interactivo que apoya en las habilidades, esto dado que, las principales manifestaciones de agresividad, se desarrolla por parte de una represión emocional, aspecto que no es un limitante en una realidad adversa, es por ello que los videojuegos, estiman un efecto positivo en cuanto al desahogo emocional y las vinculación de habilidades sociales (Villani, et. al., 2018).

Por otra parte, respecto a la variable de conductas deportivas, existe la investigación que tiene por objetivo analizar el tipo de manifestación emocional en jugadores que practican deporte de contacto, en Lyon – Francia, para ello se seleccionó un total de 48 artículos, realizados entre los años de 2000 a 2016, estimando que la práctica de deportes de contacto, alienta al empleo de emociones como la ira y hostilidad para asegurar así un óptimo desempeño durante la competencia, cabe resaltar que esta característica, puede tener un efecto secundario, conllevando a tener como respuesta inconsciente, ligado al empleo de conductas agresivas, no sólo durante competencia (Campo, Mellalieu, Ferrand, Martinent y Rosnet, 2018).

Como resultado distinto, se estima la investigación que lleva por objetivo analizar las investigaciones que estén ligados al análisis de las emociones en la disciplina del baloncesto, estimando un diseño sistemático, ejecutado en Antioquía – Colombia, en donde se eligieron 22 artículos, publicados entre los años 2008 al 2017, de los cuales, se realizó un análisis, donde se indicó que la influencia social y la presencia de un entrenador, enfocado en la ejecución de estrategias de juego, genera un manejo de emociones, orientados en la partida, evitando situaciones de inestabilidad (López, Duque, Almagro y Conde, 2020).

Finalmente, en cuanto a disciplina deportiva, la investigación que tienen por objetivo, analizar la relación entre bullying y actividad física, en revisión sistemática, surgiendo el estudio en Sevilla – España, donde se seleccionó un total de 19 artículos, entre los años de 2009 a 2019, es así que ante la interpretación de las

investigaciones postuladas, se estimó que la práctica de actividades físicas, permite una mejora tanto en la víctima como en el victimario, creando habilidades sociales y manejo emocional, dado que las emociones negativas, se desarrollan a través de una forma aceptada socialmente dentro de la competencia (Castañeda, Moreno, González, Viciano y Zurita, 2020).

En el apartado de teorías que sustenta el presente estudio, respecto a la variable de agresividad, esta es definida como un comportamiento presente en personas y en animales, la diferencia en la manifestación de la agresividad, se observa en el empleo de funciones cognitivas primarias, dado que, a diferencia de los animales, los humanos emplean la agresividad, ante una alteración emocional, así mismo realiza un previo planeamiento cognitivo, para posteriormente seleccionar una conducta escogida que cumpla con el objetivo de dañar, hacia la persona o cosa, que sea considerada como enemigo (Huntingford y Turner, 1987).

De la misma manera, Rodríguez (2017), postula a la agresividad como un problema que se manifiesta ante un funcionamiento biológico, que busca proteger a la persona ante situaciones amenazantes, y circunstancias negativas. Dado que su etiología se vincula al funcionamiento biológico, suele manifestarse en una población a nivel mundial, esta generalización puede conllevar a la aceptación de este tipo de comportamiento, causando que la agresividad pueda desarrollarse a un nivel de violencia.

Este tipo de conducta, se manifiesta con mayor tendencia en la etapa adolescente, dado que el cambio biológico, produce una predisposición a actuar de manera hostil por parte del adolescente (Andreu, 2009); lo cual genera que se llegue a comportar de manera agresiva ante situaciones amenazantes o de desagrado (Berkowitz, 1996). Esta tendencia a comportarse de manera hostil, se postula por un incremento excesivo de neurotransmisores producidos por la amígdala, parte ubicada en el hipotálamo, conllevando como efecto una inestabilidad emocional, pasando de tristeza, a la felicidad o ira (Schirk y Cierpka, 2016).

Desde la perspectiva de la psicología individual, la conducta agresiva proviene del temperamento, elemento ubicado en la formación de la personalidad, es un aspecto que conlleva a actuar de manera agresiva como respuesta ante un sentimiento

frustrado; por otra parte, el nivel de cociente intelectual, elemento que pertenece a la inteligencia de la persona, permite un postular un mayor control en la inestabilidad emocional, generando un previo análisis sobre las consecuencias antes de ejecutar un comportamiento agresivo (Carrasco y Gonzáles, 2006; Fernández y Cormand, 2016).

Finalmente, a través de un análisis social, el comportamiento agresivo es conformado por la presencia de ideologías sociales, donde las amistades o medios de comunicación, insertan como opción positiva la agresividad, lo que genera que la persona, ante una situación intimidante, se comporta de manera agresiva (Buss y Perry, 1992). Es importante indicar que la agresividad, a pesar de tener una función protectora en la persona, su empleo frecuente o excesivo, puede llegar a generar una repercusión destructiva para el adolescente, generando un conflicto en la personalidad, descontrol emocional y el deterioro de habilidades sociales (Bandura, 1973).

La conducta agresiva, se puede manifestar desde distintas formas, encontrando la manifestación física, conducta que se desarrolla mediante el empleo de artefactos o uso de la fuerza física ante golpes, empujones, jalones, con el fin de afectar a otro objeto o individuo (Buss y Perry, 1992). La agresividad verbal, tipología que se constituye por la verbalización de palabras con el objetivo de dañar el estado emocional de la otra persona a través de insultos, comentarios negativos, amenazas o rechazos (Buss y Perry, 1992). Agresividad Instrumental, conducta en donde la persona, emplea a la agresión, como herramienta para obtener o ganar algo en definitivo, distinto a un empleo por necesidad de auto-protección (Chaux, 2003). Agresividad reactiva, conducta en donde la persona, no postula un planeamiento previo, la agresión es ejecutada de manera inmediata como respuesta ante un estímulo estresor (Chaux, 2003). Agresión indirecta, comportamiento que busca efectuar un daño a nivel emocional del personaje, a través de herir o dañar a seres queridos o cercanos, del objetivo principal (Ortega y Monks, 2005). Finalmente, la agresividad intimidante, es aquella que busca dañar psicológica a la persona, sin necesidad de efectuar una agresión, sino en cambio, emplea la amenaza provocando un sentimiento de temor y alejamiento (Erazo, 2012).

La agresividad, al ser una conducta con distintos factores etiológicos y con una manifestación mundial es analizada por múltiples corrientes de la psicología, partiendo de ello, la agresividad, desde el modelo psicoanalítico, explica a la conducta agresiva, como una emoción que proviene de un deseo insatisfecho, durante la primera infancia, que posteriormente, durante su crecimiento, al afrontar situaciones donde no llegue a estimar una satisfacción acorde a lo planeado, provocará en la persona una conducta destructiva, a través de la presencia de un carácter hostil, desencadenando un comportamiento agresivo (Freud, 1920).

Por otra parte, el modelado psicológico, definido como Excitación – Transferencia, la cual determina a la agresividad, como aquella conducta que nace o parte de una situación estimulante o de provocación, conocido como etapa de excitación, que pasará posteriormente a ser resuelta por el adolescente, ante comportamientos hostiles o de agresión contra otras personas u objetos, fase conocida como transferencia (Zillmann, 1979). Esta teoría está vinculada a la relación entre videojuegos y agresividad, dado que el empleo de videojuegos, produce un incremento de estrés en el usuario, lo cual terminará en una conducta agresiva como medida de respuesta.

Finalmente el modelo cognitivo social, indican que las conductas agresivas, no solo se generan ante aspectos etiológicos internos, sino en cambio esta es aprendida por parte de distintos grupos sociales, cómo familia, amigos y escolaridad, donde este comportamiento, es observado de manera frecuente, generando que el individuo, disminuye los niveles de remordimiento y culpa, siendo con mayor facilidad la acción de conductas agresivas, hasta llegar a convertirse en una persona violenta (Bandura, 1973).

Los videojuegos, son aquellos programas tecnológicos de alta gama de definición, su empleo se ejecuta a través de distintas plataformas cómo televisores, celulares, computadoras y emuladores, que buscan aumentar la satisfacción del usuario y fomentar así un mayor nivel de adrenalina hacia el jugador (Sánchez, 2015).

Es debido a esta búsqueda de una mejora en cuanto a los programas que se llegan a estimar distintos tipos: Juegos árcades, son un tipo de videojuego que busca mejorar una rápida reacción en la persona, la partida presenta un aumento progresivo

en la dificultad, y el objetivo está centrada en la supervivencia del personaje, la visión que tiene el usuario, es la misma que el funcionamiento del personaje, dentro del videojuego o visualización externa al movimiento del personaje, característica que permite al jugador, tener una visión panorámica donde se ubica el personaje, detalle con mayor incidencia en plataformas antiguos o juegos con diseños pasados, conocidos como Mario Bross, Prince of Persia, Tomb Raider, Resident Evil y demás videojuegos que postulan un desarrollo virtual (Carrasco, 2005).

Cabe resaltar que actualmente, el método o diseño de videojuego donde se postula la característica de First Person, están ligados a videojuegos de Battle Royale, diseños donde el objetivo del usuario es sobrevivir a una competencia entre distintos jugadores, el cual, de manera secundaria, se busca estimular habilidades motoras, en cuanto a reaccionar de manera rápida, ante ataques de otros jugadores, para lograr la meta (Mamani, 2017).

Mientras que los videojuegos de Rol Player Gamer, diseño que establece como prioritario, el aspecto de que el usuario llegue a tomar las decisiones dentro del videojuego, aspectos que llevarán a distintos finales pre establecidos por un programador, este aspecto, como en uno de los anteriormente mencionados, generará una vinculación mayor entre el usuario y el juego, dado que este aspecto generará una empatía entre las emociones del personaje y jugador, según las decisiones escogidas (Mamani, 2017).

Los videojuegos del tipo simulador, son aquellos que se caracterizan por tener un alto nivel de realismo, su creación es basada en la producción de la calidad gráfica, y su método de juego, el cual es complementado por un artefacto que analiza el movimiento del jugador en la vida real y lo recrea dentro de la virtualización (Carrasco, 2005).

Finalmente, en la tipología de creativo, este tipo de videojuego se postula en la creación de animaciones sobre historias ficticias o del pasado, donde el objetivo que tiene el usuario, es la creación de unidades y estructuras para llegar a completar las distintas misiones establecidas Warcraft; Word of War Craft, Age of Empires (Carrasco, 2005).

Los casos de adicción en videojuegos son de manera creciente, esto se debe a que este tipo de actividad lúdica, se vincula en gran medida con el usuario, dado a sus características de socialización y la complementación de aspectos tecnológicos, como diseños visuales, auditivos y el efecto de la trama (Ameneiros y Ricoy, 2015). Estos elementos o características de los videojuegos, son aquellos que facilitan llegar a un empleo excesivo por parte del adolescente, conllevando a un consumo reiterativo, que posteriormente formará parte de una necesidad (Etxeberria, 2008). Es debida a las distintas características de los videojuegos, que se postula para distintos teóricos, el empleo de una hora a dos horas por día, tiempo establecido como aspecto promedio, asimismo se manifiesta que, ante un mayor empleo de horas de juegos, el usuario llegará a tener una mayor asimilación con respecto a las características videojuego, llegando a tener un papel influyente en la creación de la personalidad del usuario (Durán, 2006).

Con respecto a la variable de actividades deportivas, estas se definen como aquellas disciplinas en donde se desarrolla un motivo u objetivo en común entre los integrantes, ligados a ganar la competencia y buscar los distintos logros posibles, a través de la formación de vínculos sociales y la implementación de habilidades deportivas en los integrantes (Dunn, Trivedi y O'Neal, 2001). Cabe mencionar que, cuando el motivo de inserción es netamente la competitividad y un desempeño propio o personal, el efecto en el adolescente, es un aumento en la predisposición a ejecutar un comportamiento agresivo, durante la competencia, contra el equipo rival o en otros casos contra los integrantes del mismo equipo, en caso el miembro del equipo, llegue a sentir una falta de apoyo por parte de los integrantes (Park, Chiu y Won, 2017; Campo, Mellalieu, Ferrand, Martinent y Rosnet, 2018).

Por otra parte, las actividades deportivas, tienen distintas metas que se ubican influyentes hacia los jugadores, está así: el desempeño recreativo, en donde los competidores toman la competencia como una actividad de relajación, ligada al apoyo de creación de vínculos sociales, a través de la integración de los miembros del equipo (Martínez y García, 2000). También se destaca el deporte universitario, equipos o clubs que se integran por estudiantes, de una única casa de estudios, su creación tiene la finalidad de generar una estabilidad en el desarrollo de la capacidad intelectual y física, en los estudiantes, a fin de formar una estabilidad en la salud

mental y corporal de los estudiantes (Martínez y García, 2000). Finalmente, el deporte profesional, es aquella forma donde la disciplina se torna no solo recreativa, sino de ganancia, superando el motivo de pasatiempo, es aquí donde se establecen horarios explícitos para la práctica y mejora de las habilidades motoras, necesarias para el deporte (Martínez y García, 2000).

Posterior a los tipos expuestos, también existen distintas formas de desempeño, cabe resaltar que, para la siguiente investigación se analizará el tipo de cooperación – oposición, forma que se manifiesta a través de la rivalidad entre dos equipos, conformado por dos o más jugadores, en un espacio específico estimado, donde la participación de ambos grupos es de manera simultánea a fin de lograr llegar a una meta (Echeverri, 2012). Respecto forma mencionada, los deportes ubicados con mayor realce son fútbol, basquetbol, béisbol, voleibol, balón mano, entre otros, los cuales estiman como necesarias el manejo de habilidades motoras para su participación (Pérez, 2016).

Finalmente, la práctica de actividades deportivas, se vincula con mayor arraigo en la etapa adolescente por dos razones, una de ellas parte del incentivo de los padres quienes buscan que los hijos cumplan o practiquen los deportes que no pudieron desarrollar, desplazando como propios sus sueños truncos (Beltrán, 2005). Por otra parte, la búsqueda de logros, generará en el participante tener un adecuado nivel de competitividad, llegando a tener un reconocimiento social, fomentando la práctica de habilidades sociales y la formación de la personalidad (Burdette, 2015); aspectos que motivará al adolescente, a centrar sus emociones y tiempo en mejora sus habilidades para llegar a destacar en su competencia (Yakup y Murat, 2017; Guarín, 2018).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación que se empleó en el presente trabajo, es teórico, categoría que se adjunta, dado que se recopilaron trabajos o avances producidos con anterioridad, sin necesidad de colocar datos empíricos, sino en cambio, se empleó

una reflexión teórica subjetiva, de los hallazgos de autores pasados (Ato, López y Benavente, 2013).

Su diseño es sistemático, estimando que se aplicó un proceso de acumulación de datos a través de estudios primarios y resultados teóricos, que se pueda integrar al estudio, ante un meta-análisis (Ato, López y Benavente, 2013).

3.2. Muestra y Criterios de Selección

Respecto a la agresividad, en adolescentes gamer y deportistas en deportes de cooperación - oposición, se realizó una búsqueda a partir de finales del mes de abril hasta inicios del mes de agosto del presente año, etapa donde se evaluaron investigaciones a nivel internacional, con mayor incidencia en países como Colombia, España, Italia y Australia con especial interés en Estados Unidos, Perú y México, realizados ante el análisis de libros, artículos científicos, encuestas, que postulan una metodología, cualitativa y revisión sistemática con una fecha de publicación entre el 2010 al 2020 en idiomas de portugués, francés, español e inglés.

El procedimiento que se empleó para la revisión sistémica ejecutada, surgió a través de la selección de artículos, quienes fueron encontrados a través del método de búsqueda por palabras clave: agresividad, conductas agresivas, adolescentes gamer, adolescentes deportistas, deportes de cooperación - oposición, publicadas en distintas plataformas siendo las de mayor confiabilidad Scielo, Psycodoc, Redalyc, ScienceDirect, PubMed, RedFame, llegando a encontrar distintos artículos de investigación. Del total de artículos (241), se seleccionaron 39 documentos que cumplieron con los siguientes criterios: edad de los adolescentes seleccionados, tipos de agresividad considerados en el marco teórico, comportamientos agresivos secuenciales y años de antigüedad de la publicación.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se empleó la técnica de análisis documental, conformado por la búsqueda, clasificación y recuperación de investigaciones anteriores, generando una extracción teórica de la fuente original, para la sustentación de ideas y aportes propios de la investigación presente (Dulzaides y Molina, 2004).

Con respecto al método de recolección, se realizó una indagación interpretativa de contenido, a través de la codificación y estructuración de trabajos revisados con anterioridad, pasando a ser procesados e interpretados, llegando a una determinada conclusión por parte del autor (Calventus, 2008).

Para lograr el objetivo propuesto en la investigación, se pasó a emplear una lista de documentación mixta, escogiendo investigaciones del tipo cualitativos y cuantitativo, de corte transversal; evaluando la validez del artículo de investigación para elaborar un meta análisis del mismo (PRISMA), siendo la base para generar adecuadamente una observación teórica respecto a los artículos seleccionados (Urrútia y Bonfill, 2009). (Ver tabla 1)

3.4. Método de análisis de datos

Finalmente, para un óptimo análisis de los documentos, se instauró una clasificación delimitada a través de las categorías: tipos de manifestación de conductas agresivas, diferencias de conductas agresivas entre gamer y deportistas en deportes de cooperación - oposición y manifestación de agresividad por zona geográfica, lo cual permitió la construcción de resultados, discusión de las deducciones obtenidas y conclusiones para la elaboración de la investigación sistemática presente.

3.5. Aspectos Éticos

La redacción de la presente investigación se ejecutó a través del cumplimiento de las normativas propuestas por el Código de Ética del Psicólogo Peruano. Es por ello, que el aporte teórico se conformó de manera íntegra, sin algún tipo de manipulación o falsificación de información, respetando las normas internacionales para la cita de trabajos de investigación, recurriendo a la indagación en plataformas de gran reconocimiento internacional, evitando la implicación de intereses personales por parte de los autores (American Psychological Association, 2010).

IV. RESULTADOS

Respecto al procedimiento ejecutado para la investigación y selección de estudios, para la revisión sistemática de la presente investigación, se manifestó en el siguiente esquema.

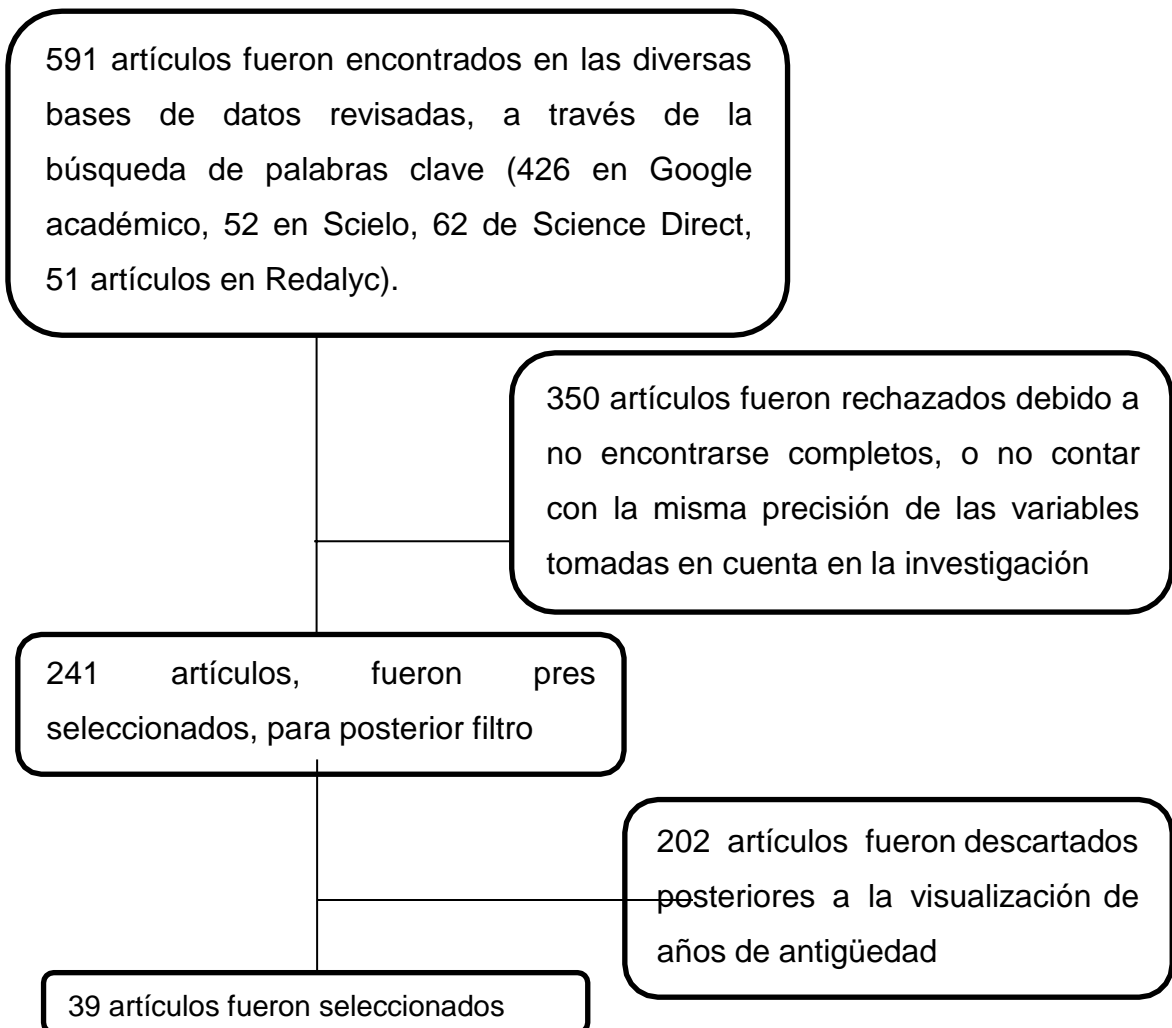


Figura 1. Diagrama del proceso de búsqueda de artículos científicos

Como se muestra en la figura 1, se llegaron a encontrar quinientos noventa y un (591) artículos, de los cuales, trescientos cincuenta (350) fueron descartados por mostrarse incompletos y no precisar en las variables estimadas, mientras que los artículos restantes, una cantidad de doscientos cuarenta y uno (241) investigaciones pasaron por el filtro de evaluar los años de antigüedad, la edad de

la muestra seleccionada, llegando a determinar un total treinta y nueve (39) artículos, que fueron incluidos para la revisión sistemática.

Tabla 1

Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño				n	Muestra			Puntos de corte (Sustentabilidad o bibliográfico)	
				Diseño de investigación	Reporte de investigación	Sustento del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfico)		Lugar de procedencia	Instrumento (adaptación)	Confianza		
1	Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria de la I. E. Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso	Arbelaez, Chaverra y Mesa (2015)	Repositorio (Los Libertadores)	Descriptivo	No	No	Estadístico	34	Medellín Colombia	-	Entrevista	No	No reporta
2	Videojuegos y comportamientos agresivos: aproximación Una	Barroso (2015)	Psicología (Alternativas cubanas en psicología)	Descriptivo (Teórico)	No	No	No reporta	-	Guadalajara - México	-	-	No	No reporta
3	The effect of violent, competitive, and multiplayer video games on aggression	Collinson (2017)	Multidisciplinaria (RMIT)	Correlación simple	Si	No	Estadístico	64	Estados Unidos New York	-	Violence Modification Manipulation	Si (α)	Si
4	Posibles relaciones entre el bullying y la actividad física: una revisión sistemática	Castañeda, Moreno, Gonzáles, Viciano, Zurita (2020)	Multidisciplinaria (JSHR)	Teórica - Revisión sistemática	Si	No	No reporta	-	Granada España	-	-	No	No reporta

Tabla 1

Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño				n	Muestra			Puntos de corte - (Sustento bibliográfico)
				Diseño de investigación	Reporte de investigación	Sustento del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfico)		Lugar de procedencia	Instrumento (adaptación)	Confianza	
5	Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual	Cortini (2015)	ScienceDirect (Psicodebate)	Descriptiva	Si	No	No reporta	-	Argentina - Tucumán	Test de agresividad	No	No reporta
6	Effects of viewing relational aggression on television on aggressive behavior in adolescents: A three-year longitudinal study	Coyne (2016)	Developmental Psychology	Correlación simple	Si	No	No probabilístico	467	Utha Estados Unidos	Relational and pshysical aggression	Si (α)	No reporta
7	Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura	Da silva, Gouvêa, Moura (2017)	Scielo (Pepsic)	Teórico - Sistemática	Si	No	No reporta	45 artículos	Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil	-	No	No reporta
8	Physical aggression among adolescents from Santa Catarina: association with sociodemographic factors and physical activity	Samara, et. Al. (2017)	Scielo (RBCDH)	Correlacional simple	Si	No	Estadístico	6529	Florianópolis - Brazil	Encuesta	Si (α)	No reporta
9	Physical activity against deviant behavior: Is it possible to prevent and reduce deviances with sport?	Dimitrova y Dishkova (2017)	Scindeks (JPMNT)	Descriptivo	No	No	Estadístico	35	Burgas Bulgaria	-	No	No reporta

Tabla 1

Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño				Muestra			Puntos de corte (Sustent os bibliogr áficos)	
				Diseño de investigación	Report e de investi gación	Suste nto del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfi co)	n	Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)		Confia bilidad
10	Effects of violent video game exposure on aggressive behavior, aggressive thought accessibility, and aggressive affect among adults with and without autism spectrum disorder	Engelhardt, Mazurek, Hilgard, Rouder y Bartholow (2015)	Scielo (PubMed Runing Head)	Descriptivo	Si	No	Estadístic o	48	Columbia - Estados Unidos	Encuesta	No	No reporta
11	Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in Youth: A longitudinal study	Ferguson y Wang (2019)	Psicología (JYA)	Descriptiva	No	No	No reporta	-	Woodland, DeLand- Estados Unidos	-	No	No reporta
12	Factores de riesgo y factores protectores relacionados con el ciberbullying entre adolescentes: Una revisión sistemática	Marín, Hoyos y Sierra (2019)	Spinger (Journal Youth)	Link of Teorice – Revisión sistemática	Si	No	No	-	Medellín Colombia	-	-	No reporta
13	The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression	Hollingdale Greitemeyer (2014)	Scielo (PlosOne)	Correlacional simple	No	No	Estadístic o	120	Niagara Región Canadá	General Agressión Model (GAM)	No	No reporta
14	The Effects of Violence in Video Games on Individual Levels of Hostility in Young Adults	Jones (2018)	Redalyc (TopScholar WKU)	Correlacional simple	No	No	Estadístic o	344	Kentucky Estados Unidos	Testing Video Game Play	No	No reporta

Tabla 1

Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño de investigación	Diseño		Muestreo (Sustento bibliográfico)	n	Muestra			Puntos de corte (Sustentos bibliográficos)
					Reporte de investigación	Sustento del diseño			Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)	Confianza	
15	Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación	Jordan (2018)	Redalyc (Psocial)	Descriptivo	Si	No	No reporta	-	San Miguel - Argentina	-	No	No reporta
16	The association of sport and violence, aggression and aggressiveness – prospects for education about non-aggression and reduction of aggressiveness	Klimczak, Podstawski y Dobosz (2014)	Scielo (Health Promotion and Prevention)	Correlación simple	No	No	No probabilístico	120	Olsztyn Poland	-	No	No reporta
17	Baloncesto y emociones: Una revisión sistemática	López, Duque, Almagro y Conde (2020)	Revista de ciencia deportiva	Teórica	Si	No	No reporta	-	Antioquia - Colombia	-	No	No reporta
18	Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I. E. S Gran Unidad escolar San Carlos- Puno, 2016	Mamani (2017)	Universidad Nacional Altiplano	Correlación simple	Si	No	Estadístico	350	Puno - Perú	Encuesta	No	No reporta
19	Actividad física y conductas agresivas en adolescentes en régimen de acogimiento residencial	Martínez, et. Al. (2017)	ScienceDirect	Ex post-facto	Si	No	Estadístico	203	Granada España	- Conducta agresiva en la escuela	Si (α)	No reporta

Tabla 1

Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño de investigación	Diseño			Muestreo (Sustento bibliográfico)	n	Muestra			Puntos de corte (Sustentos bibliográficos)
					Reporte de investigación	Sustento del diseño	Confianza			Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)	Confianza	
20	Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study	Milani, et. Al. (2015)	Sage Journals	Descriptiva (Teórica)	No	No	No probabilístico	346	Milan - Italia	-	No	No reporta	
21	Health problem multiple behaviors in Iranian adolescents: a cross-sectional study	Marishi, Ramezankhani, Dadipoor, Moradabadi, (2019).	Intational Journal Of adolescence and youth	Correlacional simple	Si	Si	Estadístico	245	Kermanshah - Iran	Encuesta	No	No reporta	
22	Effects of physical education, extracurricular sports activities, and leisure satisfaction on adolescent aggressive behavior: A latent growth modeling approach	Park, Chiu y Won (2017)	ScienceDirect (Plos One)	Correlacional simple	Si	No	No probabilístico	482	Baltimore - Estados Unidos	-	No	No reporta	
23	Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review	Palaus, Marron, Viejo y Redolar (2017)	ScienceDirect (Frontiers in psychology)	Descriptivo	Si	No	No reporta	-	Boston Estados Unidos	-	No	No reporta	
24	Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review	Paulus, Ohmann, Von y Popow (2018)	Developmental medicine & child neurology	Teórica	Si	No	No reporta	-	Vienna Australia	-	No	No reporta	
25	Influencia de la actividad física sobre conductas violentas en adolescentes de centros educativos públicos de Granada	Pérez (2015)	Repositorio (Universidad de Granada)	Correlacional simple	No	No	Estadístico	1060	Granada España	Encuesta	No	No reporta	

Tabla 1

Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño			Muestreo (Sustento bibliográfico)	N	Muestra			Puntos de corte (Sustentos bibliográficos)
				Diseño de investigación	Reporte de investigación	Sustento del diseño			Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)	Confianza	
26	Agresividad y estado emocional en estudiantes de Instituciones Educativas de Lima Metropolitana	Prado (2018)	Revista de investigación en Psicología	Comparativa correlacional	Si	No	No probabilístico	343	Lima - Perú.	Inventario de hostilidad y agresividad y Escala de auto percepción del E.E.	Si (α)	No reporta
27	Does frustration cause aggression? case study: Soccer fans in Iran	Rahmati y Momtaz (2013)	Redalyc (IRJABS)	Descriptivo	Si	Si	Estadístico	60	Jacksonville - Estados Unidos	Test of aggression	No	No reporta
28	Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos	Remigio (2017)	Repositorio (Universidad Cesar Vallejo)	Correlacional simple	Si	No	Estadístico	350	Lima - Perú.	Test de agresividad Buss y Perry; Escala de HAMM-1ST	Si (α)	Si
29	Proactive and Reactive Aggression and Physical Activity. Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment	Fite y Vitulano, M. (2011).	Journ. Psychopathology and Behavioral	Correlacional simple	Si	No	Estadístico	89	Washington Estados Unidos	Test of aggression	Si (α)	No reporta
30	Influencia de la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, Institución Educativa Francisco Mostajo, Distrito Tiabaya, Arequipa, 2016	Sarcca y Saldívar (2017)	Repositorio (Universidad Nacional de San Agustín)	Correlación simple	No	No	Estadístico	120	Arequipa - Perú	Encuesta	No	No reporta

Tabla 1

Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones		Área de la revista (Indexación)	Diseño de investigación	Diseño			N	Muestra			Puntos de corte (Sustent o s bibliográficos)
						Report e de investi gación	Suste nto del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfico)		Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)	Confia bilidad	
31	The relation of violent video games to adolescent aggression: an examination of moderated mediation effect	Shao, (2019)	Wang	Scielo (Frontiers in psychology)	Correlación simple	Si	Si	Estadístico	419	Chongging - China	Video game questionnaire; AgresionQuestionnaire	Si (α)	No reporta
32	A comparative study of aggression behaviour between sports person and non-sports person of Bhiwani district	Sharma (2015)		Int. Journal of Multidisciplinary of research and Development	Comparativo	Si	No	No reporta	-	Haryana India	Agresión Test	No	No reporta
33	Videogames, violence and aggressive behavior: an educational proposal	Soriana, Ilardo y Falconi (2015)		Repositorio (Universidad de Bologna)	Sustantiva	No	No	No reporta	-	Bolonia Italia	-	No	No reporta
34	Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018	Valle (2018)		Repositorio (Universidad Cesar Vallejo)	Correlacional simple	No	No	Estadístico	350	Lima - Perú.	Test de adicción a los videojuegos; Agresividad	Si (α)	Si
35	Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017	Vara (2018)		Repositorio (Universidad Autónoma)	Correlacional Simple	Si	No	Estadístico	306	Lima - Perú.	Test de adicción a los videojuegos; Agresividad	Si (α)	No reporta

Tabla 1

Características de la unidad de análisis respecto a la revista de publicación, diseños de investigación, muestra, instrumentos, puntos de corte y variables asociadas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño de investigación	Diseño			N	Muestra			Puntos de corte (Sustent os bibliográficos)
					Reporte de investigación	Sustento del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfico)		Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)	Confianza	
36	Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads	Verheijen, Burk, Stoltz, Van den Berg y Cillessen (2017)	Scielo (PubMed WILEY)	Descriptive	Si	No	Estadístico	1016	Bijmegen - The Netherlands	Encuesta	No	No reporta
37	Videogames for emotion regulation: a systematic review	Villani, et. Al. (2018)	Games for Health Journal	Teórico - Sistemática	Si	No	No reporta	-	Millan - Italia	-	No	No reporta
38	Do active video games benefit the motor skill development of non-typically developing children and adolescents: A systematic review	Zoey, Barrington, Edwards y Barnett (2017)	PubMed (Sci Med Sport)	Teórica	Si	No	No reporta	-	Vienna - Australia	-	No	No reporta
39	Emotions in team contact Sports: A Systematic review	Campo, Mellalieu, Ferrand, Martinet y Rosnet (2018).	Scielo (HAL)	Teórico - Sistemático	Si	No	No reporta	-	Lyon - Francia	-	No	No reporta

En la tabla 1, se observa la distribución de las revistas seleccionadas para la presente investigación, llegando a encontrar una prevalencia del diseño de investigación correlacional (35,9%), posteriormente se estima una predominancia de trabajos que presentan reporte de investigación (69,2%), respecto al tipo de muestreo prevalece el tipo estadístico (48,7%); finalmente la mayoría de investigaciones no reporta punto de corte (71,8).

Tabla 2

Artículos científicos respecto al lugar de procedencia y el rango de edad entre Adolescentes Gamer y Deportistas

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Lugar de procedencia	de Edad	Formas de manifestación de agresividad
1	Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria de la I. E. Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso	Arbelaez, Chaverra y Mesa (2015)	Medellín Colombia	- De 9 años a 14 años	Se disminuyó la presencia de conductas agresivas tales como: gritos, jalones, empujones y apodos
2	Videojuegos y comportamientos agresivos: Una aproximación	Barroso (2015)	Guadalajara México	- De 11 años a 16 años	Se observa una manifestación de insultos, peleas o alejamientos grupales, en función a ver quién es mejor
3	The effect of violent, competitive, and multiplayer video games on aggression	Collinson (2017)	Estados Unidos - New York	- De 15 años a 24 Años	Se presentan apodos respecto al tipo de éxito dentro de los videojuegos y rechazo según sus gustos.
4	Posibles relaciones entre el bullying y la actividad física: una revisión sistemática	Castañeda, Moreno, Gonzáles, Viciano, Zurita (2020)	Granada España	- De 6 años a 17 años	Agresividad intimidación para buscar el éxito de la partida, enojo e ira contra el otro equipo mismo o rival
5	Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual	Cortini (2015)	Argentina Tucumán	- De 13 años a 19 años	Tendencia a normalizar la charla a través de insultos, empujones y distanciamiento según nivel socioeconómico.
6	Effects of viewing relational aggression on television on aggressive behavior in adolescents: A three-year longitudinal study	Coyne (2016)	Utha - Estados Unidos	- De 13 años a 18 años	Impulsividad durante la partida, enojo, tendencia a ejecutar insultos y apodos, respecto a la habilidad dentro del juego
7	Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura	Da silva, Gouvêa, Moura (2017)	Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil	- De 12 años a 17 años	Se presentan apodos respecto a la habilidad en el videojuego, rechazo socio económico y hostilidad
8	Physical aggression among adolescents from Santa Catarina: association with sociodemographic factors and physical activity	Samara, et. Al. (2017)	Multidisciplinario (BCH)	- De 15 años a 19 años	Se evaluó conductas cómo hostilidad en la partida, peleas entre compañeros y los integrantes del equipo rival
9	Physical activity against deviant behavior: Is it possible to prevent and reduce deviances with sport?	Dimitrova y Dishkova (2017)	Burgas Bulgaria	- De 13 años a 17 años	Se observa un aumento de impulsividad, a través de gritos, enojos, rechazo hacia la otra persona e insultos tras la pérdida de una partida
10	Effects of violent video game exposure on aggressive behavior, aggressive thought accessibility, and aggressive affect among adults with and without autism spectrum disorder	Engelhardt, Mazurek, Hilgard, Roudier y Bartholow (2015)	Columbia Estados Unidos	- De 12 años a 25 años	Manifestación de conductas agresivas como: empujones, jalones, golpes; y verbalización de insultos, posterior a la partida

Tabla 2

Artículos científicos respecto al lugar de procedencia y el rango de edad entre Adolescentes Gamer y Deportistas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Lugar de procedencia	Edad	Formas de manifestación de agresividad
11	Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in Youth: A longitudinal study	Ferguson y Wang (2019)	Woodland, DeLand- Estados Unidos	De 11 años a 17 años	Manifestación de conductas agresivas tales como empujones, rechazo social, alejamiento.
12	Factores de riesgo y factores protectores relacionados con el cyberbullying entre adolescentes: Una revisión sistemática	Marín, Hoyos y Sierra (2019)	Medellín Colombia	- Evalúa entre los 12 años a 17 años	Se observan conductas a través de gritos, insultos, apodos y rechazo, dependiendo de la habilidad de juego.
13	The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression	Hollingdale y Greitemeyer (2014)	Niagara Region - Canadá	De 12 años a 17 años	Conductas agresivas como, golpes, reacción hostil ante situaciones extrañas (empujones, jalones).
14	The Effects of Violence in Video Games on Individual Levels of Hostility in Young Adults	Jones (2018)	Kentucky Estados Unidos	- De 12 años a 15 años	Se busca la crítica respecto a sus habilidades, insultando, rechazando y discriminando ante características distintas
15	Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación	Jordan (2018)	San Miguel Argentina	- De 13 años a los 17 años	Se concluye que existe un aspecto positivo ante el empleo de videojuegos agresivos, en el área de giro cingulado (estratégico) y un efecto negativo en la sobre excitación del área de la amígdala
16	The association of sport and violence, aggression and aggressiveness – prospects for education about non-aggression and reduction of aggressiveness	Klimczak, Podstawski y Dobosz (2014)	Olsztyn - Poland	De 13 años a 16 años	Se observa alteraciones emocionales presentes en las partidas, ejecutando gritos o empujones en situaciones difíciles o amenazantes.
17	Baloncesto y emociones: Una revisión sistemática	López, Duque, Almagro y Conde (2020)	Antioquia Colombia	- De 10 años a los 17 años	Se observa la presencia de conductas como insultos, empujones, golpes en la pared, respuesta a través de insultos o apodos.
18	Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I. E. S Gran Unidad escolar San Carlos- Puno, 2016	Mamani (2017)	Puno - Perú	De 13 años a 16 años	Manifestación de insultos, apodos, rechazo respecto a su éxito en el videojuego
19	Actividad física y conductas agresivas en adolescentes en régimen de acogimiento residencial	Martínez, et. Al. (2017)	Granada España	- De 11 años a 17 años	Manifestación de empujones, insultos, apodos, rechazo respecto al nivel de destreza en el juego
20	Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study	Milani, et. Al. (2015)	Milan - Italia	De 7 a 15 años	Se observaron conductas como rechazo social, insultos, empujones y amenazas

Tabla 2

Artículos científicos respecto al lugar de procedencia y el rango de edad entre Adolescentes Gamer y Deportistas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Lugar de procedencia	de Edad	Formas de manifestación de agresividad
21	Health problem multiple behaviors in Iranian adolescents: a cross-sectional study	Marishi, Ramezankhani, Dadipoor, y Moradabadi (2019).	Int. Journal Of adolescence and youth	De 13 años a 17 años	Se evaluaron manifestaciones como insultos, apodos, gritos y amenazas en búsqueda del éxito en las partidas
22	Effects of physical education, extracurricular sports activities, and leisure satisfaction on adolescent aggressive behavior: A latent growth modeling approach	Park, Chiu y Won (2017)	Baltimore - Estados Unidos	De 11 años a 18 años	Se postula un incremento de niveles hostiles, reaccionando a través de gritos y enojos
23	Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review	Palau, Marron, Viejo y Redolar (2017)	Boston - Estados Unidos	De 11 a 17 años	Se observó conductas agresivas como insultos, apodos, gritos y discriminación socioeconómica
24	Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review	Paulus, Ohmann, Von y Popow (2018)	Vienna - Australia	De 12 años a 20 años	Insultos, empujones, rechazo, alejamiento social y discriminación socioeconómica
25	Influencia de la actividad física sobre conductas violentas en adolescentes de centros educativos públicos de Granada	Pérez (2015)	Granada - España	De 11 años a 20 años	A mayor horas de juego, mayor tendencia a actuar de manera hostil a través de insultos y apodos.
26	Agresividad y estado emocional en estudiantes de Instituciones Educativas de Lima Metropolitana	Prado (2018)	Lima - Perú.	De 13 años a 16 años	El empleo de videojuegos agresivos, aumenta la tendencia de rechazo e insultos.
27	Does frustration cause aggression? case study: Soccer fans in Iran	Rahmati y Momtaz (2013)	Jacksonville - Estados Unidos	De 12 años a 17 años	Se observan conductas agresivas a través de insultos, agresiones, rechazo
28	Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos	Remigio (2017)	Lima - Perú.	De 11 años a 16 años	aumento del autocontrol, empatía, manejo emocional, evitando conductas impulsivas
29	Proactive and Reactive Aggression and Physical Activity. Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment	Fite, P. y Vítulano, M. (2011).	Journ. Psychopathology and Behavioral	De 13 años a 19 años	Se observa agresividad a través de peleas planeas, búsqueda de riñas con propósitos personales y empujones
30	Influencia de la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, Institución Educativa Francisco Mostajo, Distrito Tiabaya, Arequipa, 2016	Sarcca y Saldivar (2017)	Arequipa - Perú	De 13 años a 16 años	Aumento de conductas como empujones, rechazo y jalones, en disciplinas de contacto

Tabla 2

Artículos científicos respecto al lugar de procedencia y el rango de edad entre Adolescentes Gamer y Deportistas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Lugar de procedencia	Edad	Formas de manifestación de agresividad
31	The relation of violent video games to adolescent aggression: an examination of moderated mediation effect	Shao, Wang (2019)	Chongging China	De 12 años a 19 años	Se manifiesta mayor tendencia a ejecutar actos agresivos planeados, con un propósito propio
32	A comparative study of aggression behaviour between sports persona and non-sports person of Bhiwani district	Sharma (2015)	Haryana - India	De 17 años a 25 años	Se concluye que el empleo de videojuegos online, predispone a la generación de niveles de estrés e impotencia, manifestado ante niveles de agresividad
33	Videogames, violence and aggressive behavior: an educational proposal	Soriana, Ilardo y Falconi (2015)	Bolonia - Italia	De 8 años a 18 años	Se observa mayor incidentes de agresividad, ante empujones, jalones y golpes
34	Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018	Valle (2018)	Lima - Perú.	De 11 años a 17 años	Disminución de niveles de agresividad ante la frecuencia de actividades deportivas
35	Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017	Vara (2018)	Lima - Perú.	De 13 años a 17 años	Se estima que no existe una relación entre el uso de videojuegos y la hostilidad.
36	Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads	Verheijen, Burk, Stoltz, Van den Berg y Cillessen (2017)	Bijmegen - The Netherlands	De 14 años a 17 años	Se manifiestas conductas agresivas a través del rechazo, insultos hacia el rival, apodos durante las competencias.
37	Videogames for emotion regulation: a systematic review	Villani, et. Al. (2018)	Millan - Italia	De 10 a 20 años	Se estima un aumento de niveles de ira y hostilidad
38	Do active video games benefit the motor skill development of non-typically developing children and adolescents: A systematic review	Zoey, Barrington, Edwards y Barnett (2017)	Vienna Australia	DE 15 años a 19 años	Se llegó a observar una mejora en las habilidades sociales, disminuyendo así los niveles de agresividad reactiva
39	Emotions in team contact Sports: A Systematic review	Campo, Mellalieu, Ferrand, Martinent y Rosnet (2018).	Lyon - Francia	De 12 años a 16 años	Se observa la presencia de niveles de ira y hostilidad en los adolescentes

En la tabla 2, se observa que, en las edades de 13 años a 17 años, se estima mayor tendencia a ejecutar agresión verbal (insultos, apodos, rechazo) (48,7%), y agresión física (empujones, jalones) (32,3%). Prevalencia que, respecto a la zona geográfica, prevalecen las manifestaciones en el país de Estados Unidos, donde

las conductas agresivas como insultos, apodos, rechazo social, discriminación y trato hostil conforman la mayor parte (75%).

Tabla 3

Artículos científicos de las conductas agresivas en adolescentes gamer y deportistas

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Manifestación de conductas agresivas	
			Manifestación de agresividad en adolescentes gamer	Manifestación de agresividad en adolescentes deportistas
1	Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria de la I. E. Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso	Arbelaez, Chaverra y Mesa (2015)		Juegos bruscos, riñas, insultos, burlas, apodos, empujones, jalones.
2	Videojuegos y comportamientos agresivos: Una aproximación	Barroso (2015)	Riñas, insultos de quien es mejor, apodos con respecto a las horas de juego y nivel socioeconómico	
3	The effect of violent, competitive, and multiplayer video games on aggression	Collinson (2017)	Intimidación, alejamiento entre amigos por pérdida de partidas.	
4	Posibles relaciones entre el bullying y la actividad física: una revisión sistemática	Castañeda, Moreno, Gonzáles, Viciano, Zurita (2020)		Se presentan niveles de enojo, insultos virtuales, apodos y señalización de diferencias socioeconómicas
5	Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual	Cortini (2015)		Enojo, ira, insultos, rechazo con respecto a los niveles socioeconómicos y empujones en actividades
6	Effects of viewing relational aggression on television on aggressive behavior in adolescents: A three-year longitudinal study	Coyne (2016)	Insultos (verbales y virtuales), empujones, rechazo por niveles de uso	
7	Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura	Da silva, Gouvêa, Moura (2017)	Maltrato en contra de los compañeros, discriminación respecto a la destreza en el juego y hostilidad durante las horas	
8	Physical aggression among adolescents from Santa Catarina: association with sociodemographic factors and physical activity	Samara, et. Al. (2017)		Se evaluó conductas cómo hostilidad en la partida, peleas entre compañeros y los integrantes rivales
9	Physical activity against deviant behavior: Is it possible to prevent and reduce deviances with sport?	Dimitrova y Dishkova (2017)		Disminución de conductas agresivas como: insultos, enojos, rechazo hacia otras personas, frustración y hostilidad

10	Effects of violent video game exposure on aggressive behavior, aggressive thought accessibility, and aggressive affect among adults with and without autism spectrum disorder	Engelhardt, Mazurek, Hilgard, Roudier y Bartholow (2015)	Enojo, ira, insultos, rechazo hacia compañeros que no aporten a ganar la partida y alejamiento según su capacidad de destreza
----	---	--	---

Tabla 3

Artículos científicos de las conductas agresivas en adolescentes gamer y deportistas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Manifestación de conductas agresivas	
			Manifestación de agresividad en adolescentes gamer	Manifestación de agresividad en adolescentes gamer
11	Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in Youth: A longitudinal study	Ferguson y Wang (2019)	Ira, reaccionar a través de insultos o apodosos ante una derrota, hostilidad contra otras situaciones	
12	Factores de riesgo y factores protectores relacionados con el ciberbullying entre adolescentes: Una revisión sistemática	Marín, Hoyos y Sierra (2019)	Tendencia a presentar niveles de ira y hostilidad contra sus miembros del equipo	
13	The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression	Hollingdale y Greitemeyer (2014)	Presencia de hostilidad a través de gritos, enojos, rechazo hacia la otra persona e insultos	
14	The Effects of Violence in Video Games on Individual Levels of Hostility in Young Adults	Jones (2018)	Manifestación de conductas agresivas como: empujones, jalones, golpes; y verbalización de insultos, apodosos y discriminación	
15	Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación	Jordan (2018)	Conductas agresivas como gritos, insultos, impulso a empujar ante sentirse agredido.	
16	The association of sport and violence, aggression and aggressiveness – prospects for education about non-aggression and reduction of aggressiveness	Klimczak, Podstawski y Dobosz (2014)		Incrementos a responder de manera hostil ante empujones, jalones u alejamiento ante situaciones amenazantes
17	Baloncesto y emociones: Una revisión sistemática	López, Duque, Almagro y Conde (2020)		aumento del autocontrol, empatía, manejo emocional, evitando conductas impulsivas como insultos, rechazos y apodosos
18	Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I. E. S Gran Unidad escolar San Carlos- Puno, 2016	Mamani (2017)	Insultos, peleas, apodosos en contra de los compañeros, rechazo respecto al nivel socioeconómico	
19	Actividad física y conductas agresivas en adolescentes en régimen de acogimiento residencial	Martínez, et. Al. (2017)		Se observa agresividad a través de peleas planeas, búsqueda de riñas con propósitos personales

20	Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study	Milani, et. Al. (2015)	Conductas agresivas como, golpes, reacción a la defensiva ante situaciones extrañas (empujones, jalones).
----	---	------------------------	---

Tabla 3

Artículos científicos de las conductas agresivas en adolescentes gamer y deportistas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Manifestación de conductas agresivas	
			Manifestación de agresividad en adolescentes gamer	Manifestación de agresividad en adolescentes gamer
21	Health problem multiple behaviors in Iranian adolescents: a cross-sectional study	Marishi, Ramezankhani, Dadipoor, y Moradabadi, (2019).		Se evaluaron manifestaciones como insultos, apodos, gritos e insinuación y agresiones defensivas
22	Effects of physical education, extracurricular sports activities, and leisure satisfaction on adolescent aggressive behavior: A latent growth modeling approach	Park, Chiu y Won (2017)		Agresividad planeada, actuando con motivo o propósito personal, ante la pérdida de una partida
23	Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review	Palaus, Marron, Viejo y Redolar (2017)	Sentimientos de cólera, enojo, manejo inadecuado de emociones, hostilidad e ira	
24	Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review	Paulus, Ohmann, Von y Popow (2018)	Alteración emocional, ira, enojo, impotencia, cólera tras la derrota.	
25	Influencia de la actividad física sobre conductas violentas en adolescentes de centros educativos públicos de Granada	Pérez (2015)		Disminución de actos agresivos tales como empujones, insultos, resentimiento y sentimientos de venganza.
26	Agresividad y estado emocional en estudiantes de Instituciones Educativas de Lima Metropolitana	Prado (2018)	Alteraciones emocionales, enojo momentáneo y reacción alterada, a través de gritos o empujones en situaciones difíciles	
27	Does frustration cause aggression? case study: Soccer fans in Iran	Rahmati y Momtaz (2013)		Evalúa la presencia de conductas agresividad ante insultos, apodos, rechazo, alejamiento social y discriminación
28	Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos	Remigio (2017)	Se observa la presencia de conductas como insultos, empujones, golpes en la pared ante la pérdida del juego.	

29	Proactive and Reactive Aggression and Physical Activity. Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment	Fite y Vítulano, (2011).	Se observa conductas agresivas planeadas, a través de peleas con un propósito
----	---	--------------------------	---

Tabla 3

Artículos científicos de las conductas agresivas en adolescentes gamer y deportistas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Manifestación de conductas agresivas	
			Manifestación de agresividad en adolescentes gamer	Manifestación de agresividad en adolescentes gamer
30	Influencia de la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, Institución Educativa Francisco Mostajo, Distrito Tiabaya, Arequipa, 2016	Sarcca y Saldívar (2017)	Manifestación de insultos, apodos, rechazo respecto a su éxito a su destreza en el videojuego	
31	The relation of violent video games to adolescent aggression: an examination of moderated mediation effect	Shao, Wang (2019)	Manifestación de empujones, insultos, apodos, rechazo respecto al nivel de destreza en el juego	
32	A comparative study of aggression behaviour between sports persona and non-sports person of Bhiwani district	Sharma (2015)		Se evaluaron conductas como rechazo social, insultos, alejamiento social, empujones.
33	Videogames, violence and aggressive behavior: an educational proposal	Soriana, Ilardo y Falconi (2015)	Manifestación de agresividad ante insultos, apodos, gritos e insinuación de minimización hacia otros.	
34	Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018	Valle (2018)	Se evaluó la agresividad, manifestada ante insultos, rechazo socioeconómico, apodos.	
35	Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017	Vara (2018)	Insultos, empujones, rechazo, alejamiento, discriminación socioeconómica	

36	Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads	Verheijen, Burk, Stoltz, Van den Berg y Cillessen (2017)	Evaluaron conducta agresivas manifestada a través de golpes, insultos, jalones, apodos según la destreza
----	--	--	--

Tabla 3

Artículos científicos de las conductas agresivas en adolescentes gamer y deportistas (continuación)

N°	Título de artículo	Autores y año de publica-	Manifestación de conductas agresivas	
			Manifestación de agresividad en adolescentes gamer	Manifestación de agresividad en adolescentes gamer
37	Videogames for emotion regulation: a systematic review	Villani, et. Al. (2018)	Presenta conductas agresivas tales como: empujones, insultos, rechazo, apodos.	
38	Do active video games benefit the motor skill development of non-typically developing children and adolescents: A systematic review	Zoey, Barrington, Edwards y Barnett (2017)	Presenta conductas agresivas ante insultos, agresiones, rechazo	
39	Emotions in team contact Sports: A Systematic review	Campo, Mellalieu, Ferrand, Martinent y Rosnet (2018).		Se observa la presencia de niveles de ira y hostilidad en los adolescentes

Tabla 3, Se llega a estimar las variables estudiadas, a manera de síntesis de los resultados, se estiman tres categorías, encontrando así:

Sobre agresividad verbal, se estima actos como insultos, apodos, críticas respecto a las habilidades del contrincante, desinterés y alejamiento de un círculo social, generando que estos mantengan un rechazo hacia la otra persona, sea por no demostrar un buen rendimiento o estime mejores cualidades, llegando a encontrar una prevalencia en adolescentes gamer (68,8%) que en adolescentes deportistas en deportes de cooperación - oposición (31,2%).

Respecto a la variable de agresividad física, se evaluaron conductas como empujones, patadas, puñetes, jalones, y la práctica de “juegos de tumbadas” a través de distintas tácticas empleadas, encontrando así una predominancia en adolescentes deportistas en deportes de cooperación - oposición (70,8%) a diferencias de adolescentes que estiman juegos virtuales (29,2%).

Finalmente, respecto a la presencia de actos agresivos de manera reactiva, ante la presencia de amenazas o el sentimiento de temor, se observa una

predominancia en adolescentes gamer (66,7%) que en adolescentes deportistas de cooperación - oposición (33,3%).

V. DISCUSIÓN

Las conductas agresivas, son una problemática a nivel mundial, tanto en adultos como en adolescente, su principal motivo es resguardar la salud de la persona, cabe resaltar que, en su mayoría, esta puede ejecutarse por un propósito personal (Sabeih, Caballero y Contini, 2017). Conducta que, al ser tomada como un aspecto aceptable o normativo en la sociedad, se genera una deshumanización en los niveles de culpa, volviendo más propenso a la persona a efectuar conductas agresivas ante situaciones hostiles (Garaigordobil y Oñederra, 2010).

Es debido a ello, que la presente investigación sistemática, postuló como objetivo general analizar las conductas agresivas de los adolescentes gamer y deportistas en deportes de cooperación – oposición a nivel internacional, para ello se llegó a estimar la selección de un total de 39 artículos aleatorios, que cumplan con ciertos criterios de inclusión, tales como: análisis de conductas en una muestra de adolescentes entre los 13 y 17 años, etapa en donde debido a los cambios biológicos, y la búsqueda de una identidad personal, en la sociedad, se observan cambios extremos en el comportamiento (Cerezo, 2008).

En cuanto a conductas agresivas, consideradas a evaluar, se estiman aquellas que manifiestan mayor prevalencia tales como: agresividad física a través de empujones, hostilidad, golpes (Barroso, 2015; Collinson, 2017); agresividad verbal en conductas de insultos, apodos, maneras de discriminación respecto a sus características personales (Martínez, et. Al., 2017; Marishi, Ramezankhani, Dadipoor y Moradabadi, 2019); Agresividad reactiva con elementos de ira, actos de manera inconsciente e impulsividad (Chaux, 2003).

La frecuencia de conductas agresivas, se analizó acorde al tipo de pasatiempo desempeñado por el adolescente, en dos tipos de pasatiempos, postulados con mayor incidencia en adolescentes, primero la empleabilidad de videojuegos, que debida a sus características, se vincula con mayor facilidad en el usuario,

llegando a influir en la personalidad (Dorantes, 2017; Palaus, Marron, Viejo y Redolar, 2017); y la práctica de disciplinas deportivas, pasatiempo escogido ante la presencia de factores influyentes de manera externa, su práctica, estima un apoyo en la creación de una identidad personal (Zurita, et. Al., 2018).

En cuanto a la tipología de los artículos seleccionados, se observó una prevalencia de investigaciones del tipo correlacional, dado que el análisis expuesto como objetivo, es identificar la vinculación entre comportamientos agresivos y el empleo de videojuegos y la participación de disciplinas deportivas, es por ello, que las investigaciones de este tipo, apoyaron a concluir, si el incremento de horas en la participación de distintos pasatiempos, se postuló como un aspecto predisponente a efectuar comportamientos agresivos (Sarcca y Saldivar, 2017) y a manera comparativa, a través del análisis de distintas poblaciones, con similares rasgos (Remigio, 2017); así también se evaluaron resultados, sobre índices de agresividad, durante o posterior a la competencia (Pérez, 2015).

Por otra parte, respecto al reporte de investigación, se estimó una predominancia en trabajos que postulan un documento, a manera de resumen y apoyo a la conclusión de la investigación, este aspecto permitió analizar de manera específicamente, el tipo de conductas agresivas que establecen los adolescentes, siendo este aspecto un agregado para la investigación (Gómez, 2014).

En cuanto a la tipología de la muestra, presente en los artículos seleccionados, se estimó con mayor presencia, aquellas que cuentan con un análisis de muestreo estadístico, cifra estimada ante la formulación estadística universal, aspecto que permitió estimar valoraciones altas que van entre 5/11 y 7/11 en relación a la escala Pedro, cabe resaltar que la totalidad de investigaciones, no lograron cumplir con los criterios 11, donde se estimaron medidas puntuales de variabilidad; además de ello, no cumplían con los criterios 6 y 7, ítems que evalúan el tipo de participación por parte de los terapeutas o evaluadores durante las investigaciones seleccionadas (Maher, et. Al, 2003).

Finalmente, con respecto al reporte de investigación, se observó una predominancia de trabajos que no reportan puntos de corte o también conocido

como sustento bibliográfico, estableciendo que las investigaciones escogidas, manifiestan una muestra elegida de manera aleatoria, sin un cuidado exhaustivo entre los participantes seleccionados para los artículos de investigación, siendo esta característica, calificada como aspecto negativo, debido a las distintas variables que pueden afectar los resultados (Dannels, 2010).

Partiendo del objetivo específico, respecto a indicar las manifestaciones de conductas agresivas en adolescentes acorde a la edad, se llegó a concluir, que durante los 13 a 15 años de edad, se estima una prevalencia de conductas agresivas verbales postulado a través de insultos (Arbelaez, Chaverra y Mesa, 2015); insultos a rasgo discriminatorio (Marín, Hoyos y Sierra, 2019); gritos a manera de resolución de la ira (Klimczak, Podstawski y Dobosz, 2014), resultado fundamentado por Da silva, Gouvêa y Moura (2017) donde se estima que el inicio de la etapa adolescente, es el momento en donde el menor no regula adecuadamente sus emociones, por tal reacciona de manera hostil, ante situaciones negativas, a través de una respuesta agresiva.

Aspecto similar a la investigación propuesta por Jordan (2018) donde se llegó a observar que, ante las edades de 12 a 15 años, se llegan a presentar mayor tendencia a emplear comportamientos agresivos, ligados a insultos y apodos, conductas asociadas a un aspecto netamente social. Cabe mencionar que este aspecto puede deberse a una búsqueda del menor, para seleccionar un comportamiento específico de como desempeñarse (Penado, Andreu y Peña, 2014).

Las conductas agresivas, son postuladas por la mayoría de adolescentes, su frecuencia está relacionada con el nivel de aceptación que llega a manifestarse en el círculo social donde se establece el adolescente, generando que exista la posibilidad en donde el menor, llegue a actuar de manera agresiva de manera inconsciente, sin algún tipo de situación estimulante, indicando que el comportamiento se observa instaurarse en la personalidad (Blais, Solodukhin y Forth, 2014).

Es importante mencionar que la agresividad verbal, se ha llegado a percibir por parte de los adolescentes, como un acto social, en donde los apodos o insultos,

son tomados como un acto cómico para referirse a otra persona, generando que el menor, pueda llegar a actuar de manera inapropiada, en situaciones formales (Engelhardt, Mazurek, Hilgard, Rouder y Bartholow, 2015; Prado, 2018).

Con respecto al objetivo específico que analizó las manifestaciones agresivas en adolescentes gamer y deportistas en deportes de cooperación – oposición, se observó una prevalencia de conductas agresivas de manera reactiva, en adolescentes que emplean videojuegos con la modalidad Battle Royale. Resultado similar a lo expuesto por Hollingdale y Greitemeyer (2014) quienes concluyeron que los programas donde se estima un elevado nivel de competencia, y la meta es llegar a sobrevivir en comparación a los demás usuarios, aumenta la disponibilidad de reacción negativa, ante la presencia del estado ansioso. En cuanto a la manifestación de conductas agresivas en deportistas, se llegó a observar una mayor tendencia a realizar agresión física. Este resultado fue expuesto de manera similar en anteriores investigaciones, donde se concluyó que dado que en las diversas disciplinas deportivas, se postula un entrenamiento físico, con la finalidad que el jugador, pueda llegar a desempeñarse exitosamente durante la competencia, en contraparte a esto, el adolescente, podrá llegar a interactuar de manera agresiva con la finalidad de disminuir los niveles de frustración y ansiedad, ante deseos insatisfechos, presente ante logros no llegados durante las distintas competencias (Jones, 2018; Jordan, 2018).

Cabe resaltar que la manifestación de un comportamiento agresivo, se relaciona con mayor incidencia, en aquellos adolescentes que emplean con gran frecuencia los videojuegos, de manera más específica a los videojuegos online, como un elemento predisponente al comportamiento agresivo, dado que esta tipología de videojuego, expresa un nivel de ansiedad constante en el usuario, sin posibilidad de pausa (Soriana, Ilardo y Falconi, 2015; Shao y Wang, 2019). Por otra parte, la relación presente entre videojuegos y el comportamiento agresivo, se encuentra vinculado a la frecuencia de horas de juegos, dado que, si estas son excesivas, se presenta un apego hacia el videojuego y la competitividad aumenta, en conjunto al nivel de hostilidad (Valle, 2018; Vara, 2018).

Por otra parte, existen investigaciones donde se estima la probabilidad, de que los videojuegos, de distinta modalidad, tenga un efecto positivo en el usuario, causando un aumento en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas, estimulando así la habilidad de reacción rápida, ante distintas situaciones, vinculadas o lejanas a la situación del videojuego (Verheijen, et. Al., 2017).

Respecto a la presencia de disciplinas deportivas, prevalecen las investigaciones donde se estima una disminución del comportamiento agresivo, dado que la práctica de las actividades deportivas, se complementa con el manejo emocional hacia el jugador o competidor (Sharma, 2015; Cortini, 2015; Park, Chiu y Won, 2017; Özlem, 2018). Aspecto similar a lo expuesto por Dimitrova y Dishkova (2017) quienes a manera concluyente refieren que la presencia de unión entre los integrantes del equipo, llegan a limitar las complicaciones emocionales durante o posterior al partido.

Asimismo, el resultado de disminución del nivel de agresividad, se sustenta a través de la teoría psicoanalítica, aspecto que refiere que la etiología del comportamiento agresivo, se da como respuesta ante emociones no satisfecho, elemento que se convertirá en una carga emocional, el cual se verá solucionada ante la producción de una conducta agresiva aceptada, acción ejecutada durante la competencia, siendo este aspecto tratado como medio de desahogo para la persona (Wann, 1997; citado en Sáenz, Gimeno, Gutiérrez e Ibañez, 2011).

Finalmente, respecto al objetivo que evaluó las manifestaciones de agresividad, con respecto a la zona geográfica, se observó una mayor afectación por parte de los videojuegos online, en Estados Unidos, en donde se llegan a estimar actos de insultos (Coyne, 2016), empujones al momento de encontrarse, sea durante o posterior a la partida (Milani, et. Al., 2015), apodos que pueden llegar a niveles de discriminación acorde a la clase social (Fite y Vítulano, 2011; Mamani, 2017). Este aspecto es similar a lo expuesto por Ferguson y Wang (2019) quienes plantean al país de Estados Unidos, como un país, donde se observa mayores competencias de videojuegos y ante la falta de un desarrollo exitoso, busca minimizar a sus compañeros o contrincantes, todo con la finalidad, de sentirse ganador.

Esto puede estar vinculado, dado que, en Estados Unidos, es estimado como uno de los países, con mayor predisposición a desarrollar una adicción hacia el pasatiempo de videojuegos, indicando consigo un incremento extremo en el uso de este tipo de programas, y con ello, se llegan a estimar una mayor necesidad de salir exitoso en competencias (Rahmati y Momtaz, 2013).

Estados Unidos, es un país donde personas de diversos países, toma como iniciativa migrar a hacia dicho lugar, generando una transculturación y conflicto de mantenimiento económico, elemento predisponente a ejecutar actos de discriminación como un medio para desarrollar insulto o agresión hacia otros (Flores, 2014). Esto se manifiesta dado que, ciertas investigaciones estiman que la aceptación cultural, entre estadounidense y emigrantes, se vincula al tipo de aceptación de superioridad, hacia las personas originarias de estados unidos (Samara, et. Al., 2017).

Es así que se llegó a manifestar agresividad reactiva y verbal, mientras que en adolescentes deportistas de cooperación – oposición, se estimó una disminución de posibilidad a ejecutar comportamientos agresivos verbal y reactivo.

VI. CONCLUSIONES

- Se analizaron los artículos, con el objetivo de evaluar la manifestación de conductas agresivas, estimando así que los adolescentes gamer desarrollan mayor predisposición a ejecutar comportamientos agresivos, como insultos, apodos, críticas, jaloneos, empujones, de manera reactiva; mientras que en adolescentes que desarrollen deporte de cooperación – oposición, se observa una disminución de comportamiento agresivos, posterior a la competencia.
- Así también se realizó una indagación entre las investigaciones escogidas, en cuestión a la edad, donde se estima que las edades de 13 a 15 años, se manifiesta con mayor prevalencia conductas agresivas de manera verbal a través de insultos, apodos y críticas.
- Por otra parte, se evaluó la mayor incidencia respecto al comportamiento agresivo en la población escogida, donde se indica que los adolescentes gamer estiman mayor predisposición a ejecutar actos agresivos de manera reactiva, mientras que en deportistas de cooperación – oposición, presentan mayor predisposición a la agresividad física (empujones, jalones, patadas).
- Finalmente, se postuló un análisis de los artículos con respecto al lugar de publicación, donde se determinó que, en cuanto al comportamiento agresivo, se establece mayor presencia en el país de Estados Unidos, manifestados a través de insultos, apodos, rechazo social y discriminación.

VII. RECOMENDACIONES

- Se postula una recomendación para futuras investigaciones que busquen disminuir los niveles de agresividad verbal, en adolescentes de entre 13 a 15 años, la implementación de actividades físico-recreativas a fin de disminuir la presencia de insultos y apodos por parte de los adolescentes.
- Se recomienda para futuras investigaciones que busquen disminuir la agresividad reactiva en adolescentes gamer, abordar la problemática desde una perspectiva social, a través de la construcción de valores en la familia, fortaleciendo los vínculos emocionales y morales, asimismo, postular una creación de programas para instaurar estrategias de afrontamiento ante los cambios repentinos durante la adolescencia.
- Se recomienda para futuros programas que busquen disminuir la agresividad física en adolescentes deportistas de cooperación – oposición, la iniciativa por parte de los entrenadores, los cuales postulen durante el entrenamiento, simulaciones de situaciones problemas que puedan presentarse durante la competencia, a fin de instaurar en el jugador, métodos de resolución, alejadas del empleo de conductas agresivas, durante la competencia.
- Finalmente, con respecto a la presencia de conductas agresivas por zona geográfica, se recomienda para futuras investigaciones que traten esta temática a manera experimental, la instauración de habilidades pro sociales, instaurando una educación preventiva para una conducta agresiva.

REFERENCIAS

- American Psychological Association (2010) *Principios éticos de los psicólogos y código de conducta*. Recuperado de: http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite_etica/Codigo_APA.pdf
- Alayo, J. (2018). *Relaciones intrafamiliares y conducta agresiva en adolescentes del distrito de Laredo* (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo. Trujillo – Perú. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11248/alayo_%c3%b1j.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Álvaro, J., Zurita, F., Viciano, V., Martínez, A., García, S. y Estévez, M. (2016). Actividad física de adolescentes: implicación de sustancias nocivas, modalidad practicada y familia. *Psicología Escolar e Educativa*, 20 (1), 13-22. Recuperado de: <https://www.scielo.br/pdf/pee/v20n1/2175-3539-pee-20-01-00013.pdf>
- Ameneiros, A. y Ricoy, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación*, 13 (3), 13-16. DOI: 10.17979/reipe.2015.0.13.451
- Andreu, J. (2009). Propuesta de un modelo integrador de la agresividad impulsiva y premeditada en función de sus bases motivacionales y socio-cognitivas. *Psicopatología Clínica Legal y Forense*, 9(1), 85 – 98. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3238799>
- Arbelaez, M., Chaverra, A. y Mesa, D. (2015). *Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria en la I.E. Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso* (Tesis de licenciatura). Medellín, Universidad los Libertadores. Recuperado de: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2555/Arbel%c3%a1ez_Martha_Chaverra_Adriana_Mesa_Diana_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de psicología*, 29 (3), 1038-1059. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Bandura, A. (1973). *Teoría del Aprendizaje Social*. New Jersey - Englewood Cliffs
- Barroso, A. (2015). Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación. *Revista Alternativas Cubanas en Psicología*, 4 (11), 93-100. Recuperado de: <https://www.acupsi.org/articulo/156/videojuegos-y-comportamientos-agresivos-una-aproximacin-.html>
- Beltrán, O. (2005). Adolescencia, deporte y crecimiento personal. *Apunt*, 3(81), 1-4. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/download/300924/390371>
- Berkowitz, I. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. España: Desclée de Brouwer.
- Burdette, K. (2015). Adolescent Girls and Physical Activity - Strengthening the Body, Mind and Soul. *Society for the psychology of women*, 2 (35), 25-28. Recuperado de: <https://www.apadivisions.org/division-35/news-events/news/physical-activity>
- Buss, A. y Perry, M. (1992). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. 63 (3), 452-459.
- Blais, E., Solodukhin, A. y Forth, E. (2014). A meta-analysis exploring the relationship between psychopathy and instrumental versus reactive violence, *Criminal Justice and behavior*, 41 (2), 797-821. Recuperado de: <https://doi.org/10.1177/0093854813519629>
- Calventus, J. (2008). Acerca de la relación entre el fundamento epistemológico y el enfoque metodológico de la investigación social: la controversia „cualitativo vs. cuantitativo. *Revista de Ciencias Sociales*, 1 (2), 7-16. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/jcalventus/calventus.pdf>

- Campo, M., Mellalieu, S., Ferrand, C., Martinet, G. y Rosnet, E. (2018). Emotions in Team Contact Sports: A Systematic Review. *Archives-ouvertes HAL*, 2 (26), 62-97. Recuperado de: <https://hal-insep.archives-ouvertes.fr/hal-01809549>
- Carrasco, M. y Gonzáles, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4 (2), 7-38. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2904092>
- Carrasco, R. (2005). Propuesta de tipología básica de los videojuegos de Pc y consola. *Icono*, 14 (7), 1-11. Recuperado de: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:nAbB7zP23AYJ:https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/398/274/+&cd=12&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Castañeda, C., Moreno, R., Gonzáles, P., Viciano, V. y Zurita, F. (2020). Posibles relaciones entre el bullying y la actividad. *Journal of Sport and Health Research*. 12(1), 94-111.
- Cerezo, F. (2008). Agresores y víctimas del bullying. Desigualdades de género en la violencia escolar. *Información Psicológica*, (94), 49-59. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2857916>
- Collinson, A. (2017). *The Effect of Violent, Competitive, and Multiplayer Video Games on Aggression A thesis submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy*. RMIT University,
- Cortini, E: (2015). Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual, *Psicodebate*, 15 (21), 31-54.
- Coyne, S. (2016). Effects of viewing relational aggression on television on aggressive behavior in adolescents: A three-year longitudinal study. *PsycNet Direct*, 52 (2), 284-295. Recuperado de: <https://psycnet.apa.org/buy/2015-53031-001>

- Chaux, E. (2003). Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de estudios sociales*, 1 (15), 47-58. Recuperado de: <http://journals.openedition.org/revestudsoc/25981>
- Dannels, S. (2010). The reviewer's guide to quantitative methods in the social sciences, *Routledge*. 12 (35), 343- 355. New York:
- Da silva, S., Gouvêa, D. y Lelio, L. (2017). Videogames violentos e violência / agressividade de jogadores: uma revisão sistemática da literatura. *Belo horizonte*, 23 (3), 1012-1033. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5752/P.1678-9563.2017v23n3p1012-103>.
- Dorantes, G. (2017). Playing violent videogames does not influence traffic aggression in young adults. *Scielo*, 8 (2), 51-71. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/rpcc/v8n2/2007-1833-rpcc-8-02-51.pdf>
- Dulzaides, M. y Molina, A. (2004). Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso. *ACIMED*, 12 (2), 1-4. Recuperado de: <http://eprints.rclis.org/5013/1/analisis.pdf>
- Dunn, A.; Trivedi, M. y O'Neal, H. (2001). Physical activity dose response effects on outcomes of depression and anxiety. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 4 (33), 587-597. DOI: 10.1097 / 00005768-200106001-00027
- Durán, M. (2006). *Uso y abuso de videojuegos por niñas, niños y adolescentes*. Amalajer: España – Málaga. Recuperado de: http://amalajer.org/images/stories/pdfs/abuso_videojuegos.pdf
- Dimitrova, Z. y Dishkova, M. (2017). Physical activity against deviant behavior: is it possible to prevent and reduce deviances with sport? *Journal of Process Management*, 5 (3), 35-41. Recuperado de: <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2334-735X/2017/2334-735X1703035D.pdf>
- Echeverri, J. (2012). Algunas consideraciones sobre los deportes de cooperación y oposición. *Revista de educación física*, 1 (1), 70-78. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/badd/2231824cd3a0ab270fc0a91da8a27c95a7ea.pdf>

- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*, 9 (3), 11-28. Recuperado de: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_etxeberria.pdf
- Engelhardt, C., Mazurek, M., Hilgard, J., Rouder, J. y Bartholow, B. (2015) Effects of violent video game exposure on aggressive behavior, aggressive thought accessibility, and aggressive affect among adults with and without autism spectrum disorder. *Running Head: Violent video games, autism and aggression*, 20 (5), 1 – 40. Recuperado de: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0956797615583038>
- Erazo, O. (2012). La intimidación escolar, actores y características. *Revista vanguardia psicológica*, 3 (1), 80-102. Recuperado de: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:y3CfGvbNoaAJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4815149.pdf+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Ferguson, C. y Wang, C. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in Youth: A Longitudinal Study. *Journal of Youth and adolescence*, 1 (19), 1 – 13. Recuperado de: <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01069-0>
- Fernández, N. y Cormand, B. (2016). Aggressive Behavior in Humans: Genes and Pathways Identified Through Association Studies. *Medical Genetics*, 171 (5), 676-696. Recuperado de: DOI 10.1002/ajmg.b.32419
- Fite, P. y Vítulano, M. (2011). Proactive and Reactive Aggression and Physical Activity. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, (33), 11-18. Recuperado de: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10862-010-9193-6>
- Flores, L. (2014). La discriminación de los latinos en Estados Unidos – Ideas centrales en el discurso valorativo de blogs escritos por latinas. *Lingüística*, 30 (1), 85-130. Recuperado de: <http://www.scielo.edu.uy/pdf/ling/v30n1/v30n1a05.pdf>

- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer y otras obras*. Amorrortu Editores: Buenos Aires
- Garaigordobil, M. y Oñederra, J. (2010). Inteligencia emocional en las víctimas de acoso escolar y en los agresores. *European Journal of Education and Psychology*, 3 (2), 243-256. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1293/129315468008.pdf>
- Gómez, M. (2014). *Reporte de investigación*. Universidad Autónoma del Estado de México: México. Recuperado de: http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/69957/secme-2549_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guarin, J. (2018). The Effect of Team Sports on Mental Health in Adolescents. *The College at Brockport: State University of New York*, 3 (61), 1-31. Recuperado de: https://digitalcommons.brockport.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1065&context=pes_synthesis
- Hidalgo, M., Gonzáles-Fierro, M., Hidalgo, I. (2017). Desarrollo durante la adolescencia. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediart Integral*, 21 (4), 233-244. Recuperado de: <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/PEDIATRIA%20INTEGRAL/Desarrollo%20durante%20la%20Adolescencia.pdf>
- Hollingdale, J. y Greitemeyer, T. (2014). The effect of online violent video games on levels of aggression. *Plos One*, 9 (11), 1-5. Recuperado de: [doi:10.1371/journal.pone.0111790](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0111790)
- Huntingford, F. y Turner, A. (1987). *Animal conflict*. London: Chapman-Hall.
- Jones, G. (2018) The Effects of Violence in Video Games on Individual Levels of Hostility in Young Adults. *Masters Theses & Specialist Projects*, 2 (10), 1 – 77. Recuperado de: <https://digitalcommons.wku.edu/theses/2570>
- Jordan, F. (2018). Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación. *Psocial*, 4 (2). 32-

46. Recuperado de:
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/psicologiasocial/article/view/32/2801>
- Jhonson, J. (2019). Gamers in European countries Q1 2018, by age group. *Statista*, 4 (3). Recuperado de:
<https://www.statista.com/statistics/448467/gaming-in-europe-by-age-and-country/>
- Klimczak, J., Podstawski, R. y Dobosz, D. (2014). The association of sport and violence, aggression and aggressiveness – prospects for education about non-aggression and reduction of aggressiveness. *Health promotion and prevention*, 10(3), 273-286. Recuperado de:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>
- López, P., Duque, V., Almagro, B., Conde, C. (2020). Basketball and Emotions: A systematic review. *Journal of Sport Science*, 16 (1), 73-84. Recuperado de:
<http://www.e-balonmano.com/ojs/index.php/revista/article/view/508/pdf>
- Maher, C., Sherrington, C., Herbert, R., Moseley, A. y Elkins, M. (2003). Reliability of the Pedro scale for rating quality of randomized controlled trials. *Physical Therapy*, 83, 713-721.
- Mamani, D. (2017). *Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. Perú – Puno.
- Marín, A., Hoyos, O. y Sierra, A. (2019). Factores de riesgo y factores protectores relacionados con el ciberbullying entre adolescentes: una revisión sistemática. *Papeles del psicólogo*, 40 (2), 109-124. Recuperado de:
<https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2899>
- Márquez, B. y Wendolyn, M (2016). Problemáticas actuales en los jóvenes: la importancia del contexto social y su relación con la salud mental. *Psicología*

iberoamericana, 24 (2), 5-7. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/1339/133949832001.pdf>

Martínez, A., Ruiz, R., Zurita, F., Chacón, R., Castro, M. y Cachón, J. (2017). Actividad física y conductas agresivas en adolescentes en régimen de acogimiento residencial. *Suma psicológica*, 24 (2), 135-141. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1016/j.sumpsi.2017.02.002>

Martínez, J. y García, A. (2000). El deporte, otras vertientes y la diversidad de sus clasificaciones. *Red Académica*, 3 (4), 1-12. DOI: 10.17227/ludica.num4-2747

Marishi, T., Ramezankhani, A., Dadipoor, S. y Moradabadi, A. (2019). Health problem multiple behaviors in Iranian adolescents: a cross-sectional study. *International Journal Of Adolescence and Youth*, 24 (2), 224-233. Recuperado de:
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/02673843.2018.1513851>

Milani, L., Camisasca, E., Caravita, S., Lonio, Ch., Miragoli, S. y Di Blasio, P. (2015). Violent video games and children's aggressive behaviors. *An italian study*, 7 (14), 1-9. Recuperado de: DOI: 10.1177/2158244015599428

Ministerio de Educación. (2018). *Más de 23 mil casos de violencia escolar fueron reportados en últimos cinco años*. Gobierno Regional. Recuperado de:
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/23578-mas-de-23-mil-casos-de-violencia-escolar-fueron-reportados-en-ultimos-cinco-anos>

Olson, K. (6 de julio del 2020) *El comportamiento agresivo (en inglés "bullying") es un problema serio que lleva a consecuencias serias*. University of Minnesota Extensión. Recuperado de: <https://extension.umn.edu/bullying-and-violence/el-comportamiento-agresivo-en-ingles-bullying-es-un-problema-serio-que-lleva>

Ortega, R., & Monks, C. (2005). Agresividad injustificada entre pre escolares. *Psicothema*, 1 (6), 453 - 458. Recuperado de <http://www.psicothema.com/pdf/3128.pdf>

- Özlem, K. (2018) Effect of Sports Satisfaction on Aggression and Stress in Judokas and Swimmers. *RedFame*, 6 (6), 31-40. Recuperado de: <https://doi.org/10.11114/jets.v6i6.3142>
- Paulus, F., Ohmann, S., Von Gontard, A. y Popow, Ch. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Wiley Online Library*. 7 (60), 645-660. Recuperado de: <https://doi.org/10.1111/dmnc.13754>
- Palau, M., Marron, E., Sobera, R. y Redolar, D. (2017). Neural Basis of VideoGaming: A systematic review. *Frontiers in human Neuroscience*, 24 (8). Recuperado de: <https://doi.org/10.3389/fnhum.2017.00248>
- Park, S., Chiu, W. y Won, D. (2017). Effects of physical education, extracurricular sports activities, and leisure satisfaction on adolescent aggressive behavior: A latent growth modeling approach. *Plos One*, 12(4),23-40. Recuperado de: doi: 10.1371/journal.pone.0174674
- Penado, M., Andreu, J. y Peña, E. (2014). Agresividad reactiva, proactiva y mixta: análisis de los factores de riesgo individual. *Anuario de Psicología Jurídica*, 24 (1), 37-42. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1133074014000178>
- Peña, M., Escribano, M., Gonzáles de Mesa, C. (2019). Emotional intelligence and aggressive behavior in sport. Can sports modality and hours of training infer?. *Challenges*, 35 (1), 176-18.
- Pérez, A. (2015). *Influencia de la actividad física sobre conductas violentas en adolescentes de centro educativos públicos de Granada*. (tesis de doctorado). Universidad de Granada. Granada ,España.
- Pérez, E. (2016). *Iniciación a los deportes colectivos de cooperación – oposición en educación primaria* (Tesis de licenciatura). Universidad de Valladolid. España – Valladolid. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/20597/TFG->

[G2075.pdf;jsessionid=A6D54C13E86F6B20A236AD3AECB2CAFD?sequence=1](https://www.g2075.pdf?jsessionid=A6D54C13E86F6B20A236AD3AECB2CAFD?sequence=1)

- Prado, M. (2018). Agresividad y estado emocional en estudiantes de Instituciones Educativas de Lima Metropolitana. *Revista de investigación en psicología*, 21(1), 101-119. Recuperado de: <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/15116/13124>
- Rahmati, M. y Momtaz, O. (2013). Does frustration cause aggression? case study: Soccer fans in Iran. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 4 (10), 3028-3035. Recuperado de: https://www.academia.edu/8399354/Does_Frustration_Cause_Aggression_Case_study_soccer_fans_in_Iran
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Cesar Vallejo. Lima – Perú. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, C. (2017). *Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Adicción a redes sociales en adolescentes del distrito de Trujillo*. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo. Trujillo: Lima.
- Roncero, C., Cipitria, A., Martínez, J., Sánchez, M. y Samaniego, A. (2017). La conducta violenta en la adolescencia. *Pediatr Integra*, 21 (4), 254-260. Recuperado de: https://www.adolescenciasema.org/ficheros/PEDIATRIA%20INTEGRAL/n4-254-260_I-Roncero.pdf
- Sabeh, E., Caballero, V. y Contini, N. (2017). Comportamiento agresivo en niños y adolescentes: Una perspectiva desde el ciclo vital. *Cuadernos Universitarios*, (10), 77-95. Recuperado de: <https://www.ucasal.edu.ar/htm/cuadernos-universitarios/archivos/pdf/06-Sabeh.pdf>

- Sáenz, A., Gimeno, F., Gutiérrez, H. y Ibáñez, B. (2011). Prevención de la agresividad y la violencia en el deporte en edad escolar: Un estudio de revisión. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 12 (2), 57-72. Recuperado de: <http://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v12n2/articulo06.pdf>
- Sánchez, F. (2015). Adolescencia. Necesidades y problemas. *Implicaciones para la intervención. Adolescere*, 2 (3), 9-17. Recuperado de: https://www.adolescenciasema.org/wpcontent/uploads/2015/06/adolescere-2015-vol3-n2_9-17_Adolescencia.pdf
- Samara, K., Veber, M., Garro, M., Thais, G., Martins, R., Lapolli, B., Barbosa, I. y Pizani, J. (2017). Physical aggression among adolescents from Santa Catarina: association with sociodemographic factors and physical activity. *Revista Brasileira de cineantropometria & desempenho humano*, 19 (6), 686 – 695. Recuperado de: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_serial&pid=1980-0037&lng=en&nrm=iso
- Sarcca, F. y Bolívar, G. (2017). *Influencia de la ejecución del videojuego de dota 2 en la agresividad, en los estudiantes de vii ciclo, nivel secundario. Institución Educativa Francisco Mostajo, Distrito Tiabaya*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa-Perú.
- Soriana, A., Llardo, M. y Falconi, A. (2015). *Videogames, Violence and Aggressive Behavior: an Educational Proposal. Edycatuinal Proposal*. 10, 11-29. Recuperado de: http://gamilearning.ulusofona.pt/wp-content/uploads/full_P2L_Proceedings-11-29.pdf
- Schirk, A. y Cierpka, M. (2016). Risk factors and prevention of aggressive behavior in children and adolescents. *Pedocs*, 8 (1), 90-109. Recuperado de: https://www.pedocs.de/volltexte/2016/12034/pdf/JERO_2016_1_Schick_Cierpka_Risk_factors_and_prevention.pdf
- Shao, R. y Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: an examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in*

Psychology. 10 (384), 1-9. Recuperado de:
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>

Sharma, L. (2015). A comparative study of aggression behaviour between sports person and non-sports person of Bhiwani district. *International Journal of Multidisciplinary research and development*, 2 (3), 180-182. Recuperado de: www.allsubjectjournal.com

Urrútia, G. y Bonfill, X. (2009). PRISMA declaration: A proposal to improve the publication of systematic reviews and meta-analyses. *Med Clin*, 135 (11), 507-511. Recuperado de:
https://es.cochrane.org/sites/es.cochrane.org/files/public/uploads/PRISMA_Spanish.pdf

Valle, S. (2018). *Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho*. (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo. Lima – Perú. Recuperado de:
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/36214/Valle_VSK.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria dos colegios privados de Villa María del Triunfo*. (Tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Perú. Lima – Perú. Recuperado de:
<http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>

Verheijen, G., Burk, W., Stoltz, S., Van Den Berg, Y. y Cillessen, A. (2017). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. *Aggressive Behavior*, 44, 257-267. Recuperado de: DOI: 10.1002/ab.21748

Villani, D., Carissoli, C., Triberti, C., Marchetti, A., Gilli, G. y Riva, G. (2018). Videogames for Emotion Regulation: A systematic review. *Games for health journal*, 7 (2). Recuperado de: DOI: 10.1089/g4h.2017.0108

- Yakup, B. y Murat, K. (2017). The Effect of Sport on the Level of Positivity and Well-Being in Adolescents Engaged in Sport Regularly. *RedFame*, 5 (11), 98-104. Recuperado de: <https://doi.org/10.11114/jets.v5i11.2592>
- Zoey, E., Barrington, S., Edwards, J. y Barnett, L. (2017). Do active video games benefit the motor skill development of non-typically developing children and adolescents: A systematic review. *Journal of science and medicine in sport*, 20 (20), 1087-1100. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2017.05.001>
- Zillmann, D. (1979). *Hostility and aggression*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
- Zurita, F., Castro, M., Ubago, J., Chacón, R., Puertas, P., Gonzáles, G. (2018). Violent behavior and physical activity of adolescents in residential care. *Sport TK*, 7 (2), 97- 104. Recuperado de: <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.60098>

ANEXOS

ANEXO 01

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño				Muestra			Puntos de corte (Sustentación bibliográfica)	
				Diseño de investigación	Reporte de investigación	Sustento del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfico)	n	Lugar de procedencia	Instrumento (adaptación)		Confianza
1	Implementación de actividades lúdicas para disminuir la agresividad de los estudiantes del grado cuarto de primaria de la I. E. Rafael J. Mejía en el tiempo de descanso	Arbelaez, Chaverra y Mesa (2015)	Repositorio (Los Libertadores)	Descriptivo	No	No	Estadístico	34	Medellín Colombia	- Entrevista	No	No reporta
2	Videojuegos y comportamientos agresivos: aproximación Una	Barroso (2015)	Psicología (Alternativas cubanas en psicología)	Descriptivo (Teórico)	No	No	No reporta	-	Guadalajara - México	-	No	No reporta
3	The effect of violent, competitive, and multiplayer video games on aggression	Collinson (2017)	Multidisciplinaria (RMIT)	Correlación simple	Si	No	Estadístico	64	Estados Unidos New York	- Violence Modification Manipulation	Si (α)	Si
4	Posibles relaciones entre el bullying y la actividad física: una revisión sistemática	Castañeda, Moreno, Gonzáles, Viciano, Zurita (2020)	Multidisciplinaria (JSHR)	Teórica - Revisión sistemática	Si	No	No reporta	-	Granada España	- -	No	No reporta

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño			Muestreo (Sustento bibliográfico)	n	Muestra			Puntos de corte (Sustento bibliográfico)	
				Diseño de investigación	Reporte de investigación	Sustento del diseño			Lugar de procedencia	Instrumento (adaptación)	Confianza		
5	Agresividad y habilidades sociales en la adolescencia. Una aproximación conceptual	Cortini (2015)	ScienceDirect (Psicodebate)	Descriptiva	Si	No	No reporta	-	Argentina Tucumán	-	Test de agresividad	No	No reporta
6	Effects of viewing relational aggression on aggressive behavior in adolescents: A three-year longitudinal study	Coyne (2016)	Developmental Psychology	Correlación simple	Si	No	No probabilístico	467	Utha Estados Unidos	-	Relational and pshysical aggression	Si (α)	No reporta
7	Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura	Da silva, Gouvêa, Moura (2017)	Scielo (Pepsic)	Teórico Sistemática	Si	No	No reporta	45 artículos	Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil	-	-	No	No reporta
8	Physical aggression among adolescents from Santa Catarina: association with sociodemographic factors and physical activity	Samara, et. Al. (2017)	Scielo (RBCDH)	Correlacional simple	Si	No	Estadístico	6529	Florianópolis - Brazil	-	Encuesta	Si (α)	No reporta
9	Physical activity against deviant behavior: Is it possible to prevent and reduce deviances with sport?	Dimitrova y Dishkova (2017)	Scindeks (JPMNT)	Descriptivo	No	No	Estadístico	35	Burgas Bulgária	-	-	No	No reporta
10	Effects of violent video game exposure on aggressive behavior, aggressive thought accessibility, and aggressive affect among adults with and without autism spectrum disorder	Engelhardt, Mazurek, Hilgard, Rouder y Bartholow (2015)	Scielo (PubMed Runing Head)	Descriptivo	Si	No	Estadístico	48	Columbia - Estados Unidos	-	Encuesta	No	No reporta

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño				Muestra			Puntos de corte (SustentOS bibliográficos)	
				Diseño de investigación	Reporte de investigación	Sustento del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfico)	n	Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)		Confianza
11	Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in Youth: A longitudinal study	Ferguson y Wang (2019)	Psicología (JYA)	Descriptiva	No	No	No reporta	-	Woodland, DeLand-Estados Unidos	-	No	No reporta
12	Factores de riesgo y factores protectores relacionados con el ciberbullying entre adolescentes: Una revisión sistemática	Marín, Hoyos Sierra (2019)	Spinger (Journal Youth) Link of	teórica – Revisión sistemática	Si	No	No	-	Medellín - Colombia	-	-	No reporta
13	The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression	Hollingdale Greitemeyer (2014)	SciELO (PlosOne)	Correlacional simple	No	No	Estadístico	120	Niagara Region - Canadá	General Agression Model (GAM)	No	No reporta
14	The Effects of Violence in Video Games on Individual Levels of Hostility in Young Adults	Jones (2018)	Redalyc (TopScholar WKU)	Correlacional simple	No	No	Estadístico	344	Kentucky - Estados Unidos	Testing Video Game Play	No	No reporta
15	Revisión de la literatura científica sobre la adicción a los videojuegos y otras variables estudiadas en su relación	Jordan (2018)	Redalyc (Psocial)	Descriptivo	Si	No	No reporta	-	San Miguel - Argentina	-	No	No reporta
16	The association of sport and violence, aggression and aggressiveness – prospects for education about non-aggression and reduction of aggressiveness	Klimczak, Podstawski Dobosz (2014)	SciELO (Health Promotion and Prevention)	Correlación simple	No	No	No probabilístico	120	Olsztyn - Poland	-	No	No reporta

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño			Muestra			Puntos de corte (Sustent o s bibliogr áficos)		
				Diseño de investigación	Report e de investi gación	Suste nto del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfic o)	n	Lugar de procedencia		Instrumento (Adaptación)	Confia bilidad
17	Baloncesto y emociones: Una revisión sistemática	López, Duqe, Almagro y Conde (2020)	Revista de ciencia deportiva	Teórica	Si	No	No reporta	-	Antioquia - Colombia	-	No	No reporta
18	Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I. E. S Gran Unidad escolar San Carlos- Puno, 2016	Mamani (2017)	Universidad Nacional de Altiplano	de Correlación simple	Si	No	Estadístico	350	Puno - Perú	Encuesta	No	No reporta
19	Actividad física y conductas agresivas en adolescentes en régimen de acogimiento residencial	Martínez, et. Al. (2017)	ScienceDirect	Ex post-facto	Si	No	Estadístico	203	Granada - España	Conducta agresiva en la escuela	Si (α)	No reporta
20	Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study	Milani, et. Al. (2015)	Sage Journals	Descriptiva (Teórica)	No	No	No probabilístico	346	Milan - Italia	-	No	No reporta
21	Health problem multiple behaviors in Iranian adolescents: a cross-sectional study	Marishi, Ramezankhani, Dadipoor, Moradabadi, (2019).	Intational Journal Of adolescence and youth	Correlacional simple	Si	Si	Estadístico	245	Kermanshah - Iran	Encuesta	No	No reporta
22	Effects of physical education, extracurricular sports activities, and leisure satisfaction on adolescent aggressive behavior: A latent growth modeling approach	Park, Chiu y Won (2017)	ScienceDirect (Plos One)	Correlacional simple	Si	No	No probabilístico	482	Baltimore - Estados Unidos	-	No	No reporta

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones		Área de la revista (Indexación)	Diseño de investigación	Diseño			n	Muestra			Puntos de corte (Sustent o s bibliográficos)
						Report e de investi gación	Suste nto del diseño	Muestreo (Sustento bibliográfico)		Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)	Confia bilidad	
23	Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review	Palaus, Viejo y (2017)	Marron, Redolar	ScienceDirect (Frontiers in psychology)	Descriptivo	Si	No	No reporta	-	Boston Estados Unidos	-	No	No reporta
24	Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review	Paulus, Von y (2018)	Ohmann, Popow	Developmental medicine & child neurology	Teórica	Si	No	No reporta	-	Vienna Australia	-	No	No reporta
25	Influencia de la actividad física sobre conductas violentas en adolescentes de centros educativos públicos de Granada	Pérez (2015)		Repositorio (Universidad de Granada)	Correlacional simple	No	No	Estadístico	1060	Granada España	- Encuesta	No	No reporta
26	Agresividad y estado emocional en estudiantes de Instituciones Educativas de Lima Metropolitana	Prado (2018)		Revista de investigación en Psicología	Comparativa correlacional	Si	No	No probabilístico	343	Lima - Perú.	Inventario de hostilidad y agresividad y Escala de auto percepción del E.E.	Si (α)	No reporta
27	Does frustration cause aggression? case study: Soccer fans in Iran	Rahmati y Momtaz (2013)		Redalyc (IRJABS)	Descriptivo	Si	Si	Estadístico	60	Jackonsville - Estados unidos	Test of aggression	No	No reporta
28	Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos	Remigio (2017)		Repositorio (Universidad Cesar Vallejo)	Correlacional simple	Si	No	Estadístico	350	Lima - Perú.	Test de agresividad Buss y Perry; Escala de HAMM-1ST	Si (α)	Si
29	Proactive and Reactive Aggression and Physical Activity. Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment	Fite y Vitulano, M. (2011).		Journ. Psychopatholog y and Behavioral	Correlacional simple	Si	No	Estadístico	89	Washington Estados Unidos	Test of aggression	Si (α)	No reporta

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño			Muestreo (Sustento bibliográfico)	N	Muestra			Puntos de corte (Sustent os bibliográficos)	
				Diseño de investigación	Reporte de investigación	Sustento del diseño			Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)	Confianza		
30	Influencia de la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, Institución Educativa Francisco Mostajo, Distrito Tiabaya, Arequipa, 2016	Sarcca y Saldivar (2017)	Repositorio (Universidad Nacional de San Agustín)	Correlación simple	No	No	Estadístico	120	Arequipa Perú	-	Encuesta	No	No reporta
31	The relation of violent video games to adolescent aggression: an examination of moderated mediation effect	Shao, Wang (2019)	SciELO (Frontiers in psychology)	Correlación simple	Si	Si	Estadístico	419	Chongqing - China	-	Video game questionnaire; Aggression Questionnaire	Si (α)	No reporta
32	A comparative study of aggression behaviour between sports person and non-sports person of Bhiwani district	Sharma (2015)	Int. Journal of Multidisciplinary of research and Development	Comparativo	Si	No	No reporta	-	Haryana India	-	Agresión Test	No	No reporta
33	Videogames, violence and aggressive behavior: an educational proposal	Soriana, Ilardo y Falconi (2015)	Repositorio (Universidad de Bologna)	Sustantiva	No	No	No reporta	-	Bolonia Italia	-	-	No	No reporta
34	Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018	Valle (2018)	Repositorio (Universidad Cesar Vallejo)	Correlacional simple	No	No	Estadístico	350	Lima - Perú.	-	Test de adicción a los videojuegos; Agresividad	Si (α)	Si

N°	Título de artículo	Autores y año de publicaciones	Área de la revista (Indexación)	Diseño			Muestreo (Sustento bibliográfico)	N	Muestra			Puntos de corte (Sustent os bibliográficos)
				Diseño de investigación	Report e de investi gación	Suste nto del diseño			Lugar de procedencia	Instrumento (Adaptación)	Confia bilidad	
35	Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017	Vara (2018)	Repositorio (Universidad Autónoma)	Correlacional Simple	Si	No	Estadístico	30 6	Lima - Perú.	Test de adicción a los videojuegos; Agresividad	Si (α)	No reporta
36	Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads	Verheijen, Burk, Stoltz, Van den Berg y Cillessen (2017)	Scielo (PubMed WILEY)	Descriptive	Si	No	Estadístico	10 16	Bijmegen - The Netherlands	Encuesta	No	No reporta
37	Videogames for emotion regulation: a systematic review	Villani, et. Al. (2018)	Games for Health Journal	Teórico - Sistemática	Si	No	No reporta	-	Millan - Italia	-	No	No reporta
38	Do active video games benefit the motor skill development of non-typically developing children and adolescents: A systematic review	Zoey, Barrington, Edwards y Barnett (2017)	PubMed (Sci Med Sport)	Teórica	Si	No	No reporta	-	Vienna - Australia	-	No	No reporta
39	Emotions in team contact Sports: A Systematic review	Campo, Mellalieu, Ferrand, Martinet y Rosnet (2018).	Scielo (HAL)	Teórico Sistemático	Si	No	No reporta	-	Lyon Francia	-	No	No reporta