



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

La Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del
Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria
Pedregal, Arequipa 2018

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
DOCTORA EN EDUCACIÓN**

AUTORA:

Mg. Mayta Quispe, Miriam Marisol

ASESORA:

Dra. Montaña Revilla, Fany Magdalena

SECCIÓN

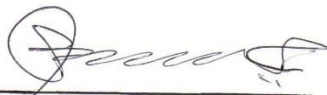
Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PERÚ – 2019

PÁGINA DEL JURADO



Dr. Carlos Yengle Ruiz

Presidente



Dr. Manuel Pérez Azahuanche

Secretario



Dra. Fany Magdalena Montaña Revilla

Vocal

DEDICATORIA

A nuestro creador, por darme la fortaleza de seguir adelante, a mis seres queridos: *Nadhiela, Andrea y Thiago*, motivo de superación, para el logro de mis metas.

Miriam

AGRADECIMIENTO

A la Universidad César Vallejo, a los Doctores miembros del Jurado y a la Dra. Fany Montaña Revilla, por el asesoramiento para la ejecución y el desarrollo del presente trabajo de investigación científica.

A los Directores y estudiantes de las Instituciones Educativas del distrito del Pedregal, que me apoyaron para realizar mi trabajo de investigación.

La autora

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento a Ud. la Tesis titulada “La Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018”, con la finalidad de determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de Doctora en Educación.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

INDICE

| PÁGINAS PRELIMINARES | Pág. |
|--|-------------|
| DEDICATORIA..... | iii |
| AGRADECIMIENTO..... | iv |
| PRESENTACIÓN | vi |
| INDICE | vii |
| ÍNDICE DE CUADROS | x |
| ÍNDICE DE FIGURAS | xi |
| ÍNDICE DE TABLAS | xiii |
| RESUMEN | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| I. INTRODUCCIÓN | 17 |
| 1.1 Realidad problemática | 17 |
| 1.2 Trabajos previos | 20 |
| 1.3 Teoría relacionada al tema | 24 |
| 1.3.1 Ludopatía virtual | 24 |
| 1.3.2 Competencias en el Área de Ciencias Sociales | 47 |
| 1.4 Formulación del problema | 52 |
| 1.5 Justificación de estudio..... | 53 |
| 1.6 Hipótesis | 54 |
| 1.6.1 Hipótesis específicas..... | 54 |
| 1.7 Objetivos..... | 55 |
| 1.7.1 Objetivo general | 55 |
| 1.7.2 Objetivos específicos | 55 |
| II. MÉTODO..... | 56 |

| | | |
|----------|---|-----|
| 2.1 | Diseño de investigación | 56 |
| 2.2 | Variables, operacionalización | 56 |
| 2.3 | Población y muestra | 59 |
| 2.3.1 | Poblacion | 59 |
| 2.3.2 | Muestra | 60 |
| 2.4 | Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .. | 60 |
| 2.4.1 | Técnicas..... | 60 |
| 2.4.2 | Instrumentos | 61 |
| 2.4.3 | Validez de contenido | 61 |
| 2.4.4 | Validez de criterio..... | 61 |
| 2.4.5 | Validez de constructo | 62 |
| 2.4.6 | Confiabilidad de instrumentos | 63 |
| 2.5 | Método de análisis de datos | 64 |
| 2.6 | Aspectos éticos..... | 65 |
| III. | RESULTADOS | 66 |
| 3.1 | Descripción de los resultados | 66 |
| 3.2 | Contrastación de hipótesis | 83 |
| 3.2.1 | Prueba de normalidad de las variables | 83 |
| 3.2.2 | Prueba de hipótesis..... | 84 |
| IV. | DISCUSIÓN | 88 |
| V. | CONCLUSIONES | 92 |
| VI. | RECOMENDACIONES | 94 |
| VII. | PROPUESTA..... | 94 |
| VII. | REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 108 |
| | ANEXOS | 112 |
| Anexo 1: | Matriz de consistencia | 113 |

| | |
|--|-----|
| Anexo 2: Matriz de operacionalización | 116 |
| Anexo 3: Matriz del instrumento | 118 |
| Anexo 4: Instrumentos..... | 119 |
| Cuestionario Ludopatía Virtual..... | 119 |
| Anexo 5: Ficha técnica del instrumento | 124 |
| Ficha técnica del instrumento 1 | 124 |
| Instrumento de contraste | 130 |
| Anexo 6: Validez por expertos | 133 |
| Anexo 7: Confiabilidad de instrumentos | 184 |
| Anexo 8: Base de datos..... | 185 |
| Base de datos de la prueba piloto | 215 |
| Anexo 9: Documento de autorización para la aplicación del instrumento..... | 217 |
| Anexo 10: Evidencias de aplicación | 222 |

ÍNDICE DE CUADROS

| | Pág. |
|---|------|
| Cuadro 1: Distribución de la población..... | 59 |
| Cuadro 2: Correlación del primer y segundo instrumento | 62 |
| Cuadro 3: Prueba de KMO y Bartlett..... | 63 |
| Cuadro 4: Resumen de procesamiento de datos | 63 |
| Cuadro 5: Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach | 64 |
| Cuadro 6: Resumen de procesamiento de datos | 64 |
| Cuadro 7: Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach | 64 |
| Cuadro 8: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra: La ludopatía virtual y competencia del área de Ciencias Sociales..... | 83 |
| Cuadro 9: Valor rho de Spearman: Ludopatía virtual y competencia del área de Ciencias Sociales | 84 |
| Cuadro 10: La ludopatía virtual y Construye interpretaciones históricas..... | 85 |
| Cuadro 11: La ludopatía virtual y Actúa responsablemente en el ambiente..... | 86 |
| Cuadro 12: La ludopatía virtual y Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | 87 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | Pág. |
|---|------|
| Figura 1: Nivel de ludopatía virtual en los estudiantes de secundaria..... | 66 |
| Figura 2: Nivel de la dimensión Aspecto psicológico de la ludopatía virtual en estudaitnes de secundaria..... | 67 |
| Figura 3: Nivel de la dimensión Aspecto temporal de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 68 |
| Figura 4: Nivel de la dimensión Relación amical de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 69 |
| Figura 5: Nivel de la dimensión Relación con padres de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 70 |
| Figura 6: Nivel de la dimensión Aspecto económico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 71 |
| Figura 7: Nivel de la dimensión Aspecto académico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 72 |
| Figura 8: Comparación de las dimensiones de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 73 |
| Figura 9: Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria..... | 74 |
| Figura 10: Nivel de la dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria..... | 75 |
| Figura 11: Nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria..... | 76 |
| Figura 12: Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales..... | 77 |
| Figura 13: Comparación de las dimensiones del Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria..... | 78 |

| | |
|---|----|
| Figura 14: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria | 80 |
| Figura 15: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria..... | 81 |
| Figura 16: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria..... | 82 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | Pág. |
|--|------|
| Tabla 1: Nivel de ludopatía virtual en los estudiantes de secundaria | 66 |
| Tabla 2: Nivel de la dimensión Aspecto psicológico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 67 |
| Tabla 3: Nivel de la dimensión Aspecto temporal de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 68 |
| Tabla 4: Nivel de la dimensión Relación amical de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 69 |
| Tabla 5: Nivel de la dimensión Relación con padres de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 70 |
| Tabla 6: Nivel de la dimensión Aspecto económico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 71 |
| Tabla 7: Nivel de la dimensión Aspecto académico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria..... | 72 |
| Tabla 8: Comparación de las dimensiones de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria | 73 |
| Tabla 9: Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria | 74 |
| Tabla 10: Nivel de la dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria..... | 75 |
| Tabla 11: Nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria..... | 76 |
| Tabla 12: Nivel de la dimensión Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria | 77 |
| Tabla 13: Comparación de las dimensiones del Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria | 78 |

| | |
|---|----|
| Tabla 14: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la Dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria | 80 |
| Tabla 15: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria..... | 81 |
| Tabla 16: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria | 82 |

RESUMEN

La investigación fue intitulada “La Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018”; teniendo como objetivo principal determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

En esta investigación se empleó el método cuantitativo; es un estudio no experimental, de tipo correlacional y con diseño descriptivo correlacional de corte transversal; la población estuvo conformada por 4559 estudiantes de educación secundaria, de la cual se tomó una muestra de 368, elegidos aleatoriamente. Las variables fueron la ludopatía virtual y el desarrollo de las Competencias del Área de Ciencias Sociales. Las técnicas fueron la encuesta y el examen escrito, y los instrumentos fueron Cuestionario Ludopatía Virtual y Ficha de Evaluación de desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

Al terminar la investigación, se concluye que: la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018, es negativa media (-0.436); Es decir, en la medida que los valores de la Ludopatía Virtual se incrementan los valores de las Competencias del Área de Ciencias Sociales bajan, o viceversa.

Palabras clave: Ludopatía virtual, Área de Ciencias Sociales.

ABSTRACT

The research was entitled "Virtual gambling and competencies in the area of Social Sciences in secondary school students, district of Pedregal, Arequipa 2018"; The general objective was to determine the relationship between virtual gambling and competences in the area of Social Sciences in secondary school students Pedregal District, Arequipa 2018.

In the development of the present investigation, the quantitative method was used; does not experiment, the thesis was of correlational type, the design used was the cross-sectional descriptive correlation. The sample was constituted by 4559 students of secondary education, chosen randomly from it was taken a sample of 368 students. To collect information on the gambling problem variable, the questionnaire was constructed based on the following dimensions: the psychological aspect, the temporal aspect, the amical relationship, the parents' relationship, the economic aspect and the academic aspect; for the second variable, the Evaluation Acts were used on the competences of the social sciences area, taking into account the three dimensions: Construct historical interpretations, Act responsibly in the environment, act responsibly with respect to economic resources.

Being the hypothesis, there is a significant relationship between virtual gambling and the competences of the Social Sciences area in secondary school students, District of Pedregal, Arequipa 2018. The data obtained in the application of the instruments, lead to the conclusion that there is a very low direct correlation between the virtual gambling path and the social science area competences.

Keywords: Virtual gambling, Competencies of the Social Sciences Área.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

El tiempo transcurre y se desarrollan nuevos avances científicos y tecnológicos, que van transformando nuestra sociedad y la mentalidad de los jóvenes, quienes se ven influenciados por las tecnologías y la información y comunicación social, dentro de ellas tenemos a la presencia de videojuegos, que muchas veces han logrado apoderarse del tiempo, dinero y hasta el aspecto emocional de los adolescentes, quienes se muestran muy vulnerables ante estos juegos que solamente causan adicción y trastornos emocionales y de comportamiento en los jóvenes, quienes sin darse cuenta se han convertido en ludópatas virtuales.

De acuerdo a Bellido (2013), desde el año 1975, la ludopatía ha sido reconocida como un problema de salud pública. Es allí cuando se desarrollaron estudios sobre la ludopatía.

Ante estos avances, algunas ciencias quedan olvidadas, generándose la presencia de paradigmas que han logrado influenciar en la educación.

Villahoz (2007) menciona que la ludopatía virtual (o juego patológico) “se constituye en un problema socio-sanitario que aumentó en la última década, siendo el caso que alrededor del 2% de la población general mayores de 18 años, y que cuando hablan de la jugadora patológica o del jugador patológico, estas encuestas oscilan entre el 2% y el 5%”. (p. 7). Aunque es un problema relevante la prevalencia la adicción al juego en las estadísticas de la población adulta, el problema es acuciante cuando involucra a personas jóvenes, varones o mujeres o hasta adolescentes.

La ludopatía virtual, es un trastorno que origina graves consecuencias en las personas, incluso llega a generar conflictos en la vida. Prácticamente quienes sufren de ludopatía virtual sienten impulsos difíciles de contener y finalmente terminan en los videojuegos. Estas personas tienden a desarrollar apuestas a fin de poder equilibrar sus nervios y tensión en la que se encuentran.

Lamentablemente, la tecnología por un lado ha desarrollado e influenciado en niños y adolescentes hábitos negativos, que los han convertido en ludópatas virtuales, al extremo, que han dejado de lado sus estudios para convertirse en grandes jugadores de los videojuegos.

Chóliz (2013), sostiene los videojuegos se caracterizan por la inducción que producen hacia un patrón de juego caracterizado por “un consumo excesivo favorecido por las propias características que tienen muchos videojuegos; y que son alguna de sus principales virtudes”. (p. 27)

Por otro lado, Frasca (2001), hace referencia al videojuego que “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red”. (p. 32)

Hoy en día podemos observar cabinas de internet llenas de niños y adolescentes, dando rienda suelta a hábitos violentos por el impulso de los videojuegos, generando en el transcurso del tiempo dificultades en el aprendizaje y rendimiento académico.

Al respecto, Báez (2000) resalta que los “juegos de apuesta son un fenómeno muy arraigado en el comportamiento humano. Sin embargo, algunos juegos de reciente creación, han disparado las cifras de adultos y jóvenes atrapados en esta adicción psicológica”. (p. 2). Añade que, más o menos dos de cada tres jugadores patológicos son varones.

Se ha dado el caso que existe un programa para rehabilitar a los jóvenes que no pueden controlar el irrefrenable deseo de estar ante la tecnología virtual como son los videojuegos y el uso excesivo del internet en el país de China, donde existe un avance tecnológico muy desarrollado. En este país se brinda un programa de entrenamiento militar para que los padres lleven a sus hijos a rehabilitación por el desmesurado uso de la tecnología. No dejemos de lado que existen casos extremos, donde los niños y jóvenes pasan horas extensas en las máquinas con videojuegos.

En nuestro medio, la presencia de videojuegos libres en las redes sociales e internet, han desbordado los límites de uso en niños y jóvenes, cada vez, aumenta más el número de aquellos que pasan horas de horas tras los videojuegos, sin importar, raza, sexo, condición económica.

Al respecto, Ochoa (2014) relata “La predisposición a la ludopatía virtual es un problema que repercute en todos los aspectos de la vida de las personas, deteriorando la vida familiar, social y económica”. (p. 7).

En el distrito Pedregal, diariamente se observan cabinas de internet con fácil acceso a los videojuegos, donde no existe un control medido de las horas que pasan los jóvenes en estos videojuegos que se caracterizan por ser muy violentos.

Cada vez son más prolongadas las horas que pasan los jóvenes detrás de las computadoras, donde desarrollan apuestas. De este modo los videojuegos se van más afianzando de los jóvenes, causando diferentes estados emocionales, hasta el punto de dejar de lado el colegio, cada vez las asignaturas son descuidadas, y se dedican más a seguir jugando hasta altas horas de la noche.

Los padres familia, por lo general, se dedican a sus labores de trabajo muchos de ellos a la actividad agrícola, el comercio, tratando de conseguir e incrementar sus recursos económicos, muchas veces olvidando y dejando de lado el apoyo moral y el amor que deben brindar a sus hijos. Lamentablemente, los padres al principio desconocen de las consecuencias de los videojuegos en los jóvenes; porque no controlan lo que hacen sus hijos cuando están varias horas en las diferentes cabinas de internet. Posteriormente cuando se dan cuenta que sus hijos se encuentran en esa adicción, vienen muy preocupados a la institución educativa buscando ayuda y justificando el descuido de sus hijos en su rendimiento académico; esto se puede observar en las entrevistas con padres de familia donde plantean su problemática.

Por lo tanto, aquellos jóvenes que han caído o se han vuelto víctimas de los videojuegos, necesitan ayuda como terapias psicológicas, apoyo emocional de sus padres y de sus maestros.

La Federación de Jugadores de Azar Rehabilitados, sostiene “la participación de la familia en la rehabilitación del enfermo es tan necesaria como beneficiosa para el proceso”. (p. 9); lo que es entendible, dado que el enfermo requiere apoyo de la familia, sobretodo en la asistencia de los familiares a las terapias de apoyo, donde ciertamente “les ayuda a entender muchos aspectos de la enfermedad, a ver que no son los únicos que están afectados por este tipo de problemas, y a saber cómo actuar con el ludópata, buscando el bienestar para ambos”. (p. 12)

El Ministerio de Educación, señala que la educación trata de desarrollar actividades laborales y económicas que le permitan organizar su proyecto de vida y contribuir al desarrollo del país, también menciona desarrollar aprendizajes en las ciencias, humanidades, la técnica, así como aquellos que permitan al educando un buen uso y usufructo de las nuevas tecnologías; es decir, aún en los objetivos más generales de la EBR (Educación Básica Regular), ya se encuentran elementos importantes de una educación tecnológica.

Por ello, la importancia de desarrollar la investigación, cuyos resultados contribuirán a brindar las recomendaciones respectivas para mejorar las competencias del área de Ciencias Sociales y aminorar en algo los índices de ludopatía virtual en los adolescentes de nuestro medio.

1.2 Trabajos previos

A continuación detallamos algunos antecedentes de investigación que sirvieron de base y consulta para el desarrollo de la investigación.

Antecedentes Internacionales

Orobal, R. (2015), desarrolló su tesis en Carcaixent,-España, cuyo título es “*Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*”; para obtener el grado en Criminología y Seguridad en la Universitat Jaume. El objetivo es analizar el nivel de influencia de los videojuegos en la conducta antisocial y la agresividad de adolescentes de un centro educativo.

El diseño de investigación es cuasi experimental desde un enfoque interpretativo. Se trata de una muestra accidental no intencionada ya que es un muestreo no

probabilístico. El estudio se realizó en un centro educativo del ayuntamiento de Carcaixent. Participaron un total de 133 alumnos, de edades comprendidas entre los 15 y 19 años, para recoger la información se utilizó dos instrumentos: Cuestionario de Agresión (AQ), siendo el otro instrumento el inventario de Conductas Antisociales (CCA); quien concluye que los alumnos no presentaban conductas antisociales ni agresivas, y que el hecho jugar a videojuegos, no tiene ninguna influencia, como tampoco lo tiene el tipo de juegos. Aunque sí que hemos encontrado diferencias en la frecuencia de uso con respecto a las conductas antisociales.

Tipantuña, K. (2013), realizó su investigación en Quito-Ecuador, siendo el título: *“Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013”*, para la obtención del título de especialista en Medicina Familiar y Comunitaria, presentada en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador; el objetivo fue determinar la relación entre adicción a internet con el desempeño escolar, en el ámbito familiar y social de los estudiantes en los años lectivos 2012 y 2013. La metodología fue el método cuantitativo. Es un estudio analítico con diseño transversal que incluye 3 colegios de Quito; dos fiscales y uno mixto municipal, aplico el test adicción a internet según criterios de Escala de Adicción a Internet de Lima (EAIL). Participaron 151 alumnos de los cuales 77 (50.9%) fueron mujeres y 74 (49.01%) fueron hombres; el 84.11% de los involucrados en el estudio tienen 17 años o menos. Quien concluye las redes sociales como Facebook destacan en las páginas de internet las cuales son usadas por los jóvenes, aunque también son usadas como entretenimiento, para comunicarse y desarrollar tareas escolares, es así que pasan largas horas frente a las computadoras.

Considero de importancia los resultados de esta investigación porque nos da a conocer que el mal uso de las tecnologías repercute negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes, problema que debe ser tomado en cuenta en el desarrollo de las recomendaciones de la presente investigación. Así mismo tomar conciencia padres, maestros de velar frecuentemente por el bienestar de los jóvenes adolescentes que están muy propensos a caer en estos vicios virtuales.

Antecedentes nacionales

Astoray, E. (2014), desarrollo su tesis en Villa el Salvador- Perú, el título es *“Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica Perú Birf- República de Bolivia Villa El Salvador – 2012”*; para obtener el título de Enfermera en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, el objetivo fue determinar la relación entre funcionamiento familiar y ludopatía en adolescentes. Fue de tipo cuantitativo con método correlacional diseño transversal. Se utilizó un muestreo probabilístico de proporciones, estuvo formada por 87 estudiantes de 1º a 3º de secundaria. Utilizó la encuesta como técnica y el instrumento fue el cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS) modificado y la escala de funcionamiento familiar de OLSON FACES III. Familiar de Olson FACES III modificado, aplicado previo consentimiento informado. Se concluye, hay relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía. Entonces uno de los factores que determinan las conductas de riesgo es el funcionamiento familiar, comprobado mediante Ji cuadrada.

Por lo tanto, este antecedente es importante para la investigación ya que evidencia cómo el entorno familiar tiene incidencia para que los estudiantes adopten conductas de riesgo no es el caso de estudiantes con ludopatía virtual, los cuales corren el riesgo de causar graves consecuencias en el desarrollo de sus estudios. Asimismo, el marco teórico sirve para incrementar los conocimientos sobre la ludopatía.

Erazo, M. (2017), desarrolló la tesis en Perú, denominada *“Competencias genéricas y habilidades sociales en estudiantes de Sexto Ciclo de la carrera de Educación Inicial de una universidad privada, 2016”*; para optar el grado de magíster en Docencia Universitaria, presentada en la Universidad César Vallejo; planteó el objetivo general determinar la relación entre las competencias genéricas con las habilidades sociales en estudiantes de Sexto Ciclo de la carrera de inicial de una Universidad Privada de Lima. El estudio fue descriptivo correlacional, con diseño no experimental, en el recojo de los datos utilizó el cuestionario y para ver la relación utilizó un test. Consideró la muestra no probabilística constituida por 50 estudiantes del VI ciclo de la carrera de educación inicial. Los resultados obtenidos

en las diferentes tablas hacen concluir que las competencias genéricas tienen relación significativa en el desarrollo de las habilidades.

El estudio fue importante para el desarrollo de la investigación porque evidencia la relación existente entre las competencias genéricas y las habilidades sociales en los estudiantes universitarios. Así mismo que estos resultados corroboran al presente trabajo de investigación en las variables del desarrollo de Competencias en el área de Ciencias Sociales.

Antecedentes locales

Apaza, J. (2014), elaboró en Arequipa, la tesis *“Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau Cayma, Arequipa 2014”*, para optar el título de enfermera, en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; el objetivo consistió en establecer la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau del distrito de Cayma. El método utilizado fue el cuantitativo, de tipo correlacional, para identificar la asociación entre las variables, siendo el diseño transversal; utilizó una muestra de 210 adolescentes. De acuerdo a la investigación realizada se concluye: En relación al uso de videojuegos y las habilidades sociales se encontró una relación estadísticamente significativa; por lo que se acepta la hipótesis.

La presente tesis nos sirve como apoyo y consulta para desarrollar el marco teórico y el marco metodológico de la investigación; además evidencia la problemática que genera la presencia de video juegos en las habilidades sociales de los estudiantes.

Sánchez, S. y Tipula, S. (2016), elaboraron en Arequipa, el tema *“Presión de grupo y uso de juegos online, estudiantes de 5º de secundaria, Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016”*, para optar el título de magíster en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; el objetivo determinar la relación entre presión de grupo y uso de juegos online, uso método cuantitativo; los instrumentos son test de adicción al juego por red y el cuestionario sobre presión de grupo. Consideraron 180 unidades de muestra; quienes concluyeron: La presión de grupo predomina con 76,1% mientras que un 23,9% no tiene presión de grupo;

respecto al uso de juegos online el 39,4% muestra un uso leve de juegos online; el 30,6% muestra un uso estable de juegos online; seguido del 30,0% que presenta moderado uso de juegos online.

Asimismo, esta investigación evidencia la problemática que causa el uso de juegos en red a los estudiantes, este estudio nos hace reflexionar que los docentes debemos enseñar y priorizar respecto al uso de estos juegos en red, ya que la inadecuada utilización puede desencadenar graves problemas de aprendizaje en las diferentes áreas de estudio.

1.3 Teoría relacionada al tema

1.3.1 Ludopatía virtual

1.3.1.1 Definición

De acuerdo al Diccionario de la Real Academia la “Ludopatía se origina del latín ludus que significa ‘yo juego’ o ‘juego’ y la palabra griega pato que significa afección, enfermedad o pasión, y por lo cual ludopatía tendría dos significados: enfermedad del juego y pasión por el juego. Dada la connotación patológica del término, la segunda acepción puede interpretarse en la práctica clínica como adicción por el juego y que concuerda con el enunciado de “Adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar”.

Entonces, la ludopatía virtual, es entendida como una patología e impulso difícil de controlar hacia los juegos electrónicos.

Báez (2000) nos dice “La ludopatía consiste en la incapacidad del jugador para controlar su juego, de tal modo que su forma de jugar –y perder- afecta a áreas significativas de su vida (salud, economía, familia, trabajo, amigo). El jugador patológico, implicado en un juego perjudicial, es incapaz de dejar de jugar o controlar su juego de forma eficaz, incluso si desea hacerlo.

Ochoa (2014), sostiene la ludopatía virtual es “una reacción irrefrenable para los videojuegos electrónicos, muchos conocen sus consecuencias y así

siguen su deseo. La ludopatía es un impulso por lo tanto es considerado como un trastorno de las personas” (p. 87).

Para Ortega, Vásquez y Reidi, la ludopatía es “un mal que convierte a las personas en adictos al juego virtual, es decir que a veces es difícil de ser controlado, incluso pueden llegar estos sujetos a perder el control de sus actos” (p. 54).

Rosenthal (1992), menciona que la ludopatía es un trastorno progresivo, que se manifiesta en diferentes formas como es el caso de perder las ganas de comer, dificultad para controlar el tiempo en los juegos virtuales. Estos sujetos, saben de lo negativo que es estar prendido de los juegos, pero así lo siguen haciendo.

De las diferentes definiciones dadas por los autores, podemos decir, la ludopatía es un trastorno que es capaz de causar graves consecuencias y deficiencias en el desarrollo cotidiano de las personas que se inclinan por los videojuegos.

La Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (s/f), señala “Hay que resaltar el hecho de que la ludopatía es una enfermedad, ya que muchas veces el entorno que nos rodea no la comprende como lo que realmente es.” (p. 68). Alega que esto causa que no pocas personas entiendan la ludopatía como algo negativo, como que fuera un vicio, no siendo el caso necesariamente.

Para Ramos (2006), “La ludopatía, o juego patológico, es una adicción a los juegos de azar. Y como tal adicción, el sujeto no puede dejar de jugar aunque esté arruinando su vida y su hacienda con tal de obtener un exiguo premio” (p. 157); añade, que es un premio que forzosamente perderá en otro juego de azar diferente en ese momento o en otro. Añade cómo su “necesidad” de jugar y de recuperar lo perdido se hace tan intensa, que poco a poco ocupa todo su tiempo libre, gran parte de su tiempo laboral, y prácticamente todo su tiempo social y familiar.” (p. 158), inclusive “El ludópata arruina su vida, literalmente,

en más de una acepción de esa palabra; por lo que sabemos hasta hoy, la ludopatía, como toda adicción, no se cura” (p. 159).

Los ludópatas, llegan a sentir gran inclinación hacia los juegos virtuales, los cuales pueden llegar a perder a sus familiares, hasta los estudios y el trabajo.

Prácticamente, la ludopatía virtual, tiene que ver con los videojuegos. La Real Academia Española (2014) señala sobre la palabra videojuego, dice que son dispositivos electrónicos que hacen que los cibernautas puedan elegir juegos en las computadoras o en la televisión. Por un primer momento estos videojuegos, son utilizados como recreativos; pero a la larga se van afianzando de los estados emocionales de las personas, hasta el punto que ya se les hace difícil dejarlos.

1.3.1.2 Aspectos de la ludopatía

La ludopatía comprende los siguientes aspectos:

A. Aspecto psicológico

Ochoa (2014), menciona, dentro de las alteraciones psicológicas se consideran “lo irritable, depresiones, inseguridad, se muestran apáticos, algunas veces se sienten culpables, miedosos, hasta pueden llegar a la muerte”. (p.9).

Prácticamente, cuando el aspecto psicológico no está funcionando bien puede causar graves consecuencias en las personas, generando muchas veces comportamientos irracionales e inmaduros.

Son los adolescentes, quienes muy fácilmente tienden a mantener bajos niveles de autoestima, logrando ocupar sus tiempos libres en los videojuegos, creyendo muchas veces, que es una forma de relajación.

Dentro del aspecto psicológico tenemos:

a) Irritabilidad

La irritabilidad es un impulso que se manifiesta en la negatividad de las personas. Presenta características fisiológicas y patológicas.

Lamentablemente, la irritabilidad nos lleva a cometer muchos errores, por ser una capacidad interna que tenemos las personas frente a ciertos estímulos que influyen tanto negativamente como positivamente en nuestro estado de ánimo. Toda persona es muy diferente a los demás, no todos tenemos los mismos impulsos que otros podemos tener; por ello, es recomendable saber controlar nuestras conductas irritables, porque a la larga se pueden desencadenar en graves consecuencias, tanto para la familia, como para el estudio.

b) Tolerancia

La tolerancia viene a ser la aptitud y actitud de las personas que sienten y respetan las ideas y sentimientos de los demás. A pesar de coincidir ni estar de acuerdo con los demás.

Prácticamente, la tolerancia es la capacidad que tiene el organismo para resistir y aceptar las opiniones de los demás.

B. Aspecto temporal

El aspecto temporal, se refiere al tiempo invertido por los ludópatas, es decir a las personas que invierten su tiempo en los videojuegos virtuales.

Báez (2000), resalta “Los jugadores patológicos, a medida que se implican en un juego sin control, van aumentando cada vez más la cantidad de tiempo y de dinero que gastan.” (p. 2). Y en estas circunstancias “la pérdida de interés por otras actividades, el aislamiento social y la aparición de deudas y problemas de diversa índole es una cuestión de tiempo”. (p. 3)

Un videojuego sirve para entretener a las personas, sin embargo, cuando este pasa más tiempo de lo debido en los videojuegos, este puede apropiarse de los niños y jóvenes; ya que hoy en día los medios tecnológicos se han

convertido en parte importantes de los seres humanos. Para nadie es desconocido que estos videojuegos se han introducido en los hogares de distintos medios sociales.

a) El tiempo

El tiempo, está relacionado con las horas que una persona utiliza para algo, así tenemos por ejemplo: horas para comer, horario para estar con la familia, hora que se usa para estar en los videojuegos.

C. Relación amical

Conjunto de personas y amigos que se encuentran influenciados por los videojuegos.

a) Influencia de amigos

La influencia de amigos, está referida a las amistades que nos rodean y las cuales pueden desarrollar ciertos comportamientos de aceptación o rechazo hacia algo o alguien. En este caso influyen mucho en la inclinación hacia los juegos virtuales.

D. Relación con padres

Ochoa (2014), hace referencia a que la relación con los diferentes miembros de la familia, se deterioran debido a que no existe un cuidado adecuado respecto a los juegos que uno elige, los hijos tienden a alejarse de sus padres hasta de sus mismos hermanos. Empiezan las mentiras entre padres e hijos. Los hijos empiezan a gastar más y más dinero, incluso se pierden objetos de los hogares porque los ludópatas necesitan más el recurso económico para poder seguir jugando virtualmente. Se genera un rompimiento de la confianza y la comunicación.

Mendoza (2004), señala respecto a las relaciones familiares, que estas se generan al interior del “seno familiar, la cual se encuentra influenciada por el círculo social en el que se desenvuelven, ocasionando el desarrollo de

contacto con los seres que encuentran desde el primer día de su nacimiento hasta el final de sus días”. (p. 10)

La investigadora Becerra (2004), en su texto señala las relaciones familiares “trata la relación entre los integrantes de la familia, desde el noviazgo, el matrimonio y la posterior presencia de los hijos, sin olvidar los contactos con los familiares”. (p. 52)

Prácticamente, existen características diferentes entre las relaciones de padres y los hijos, los cuales a la vez van a determinar cómo será el modelo educativo de los padres.

Generalmente los hijos en la infancia y en la adolescencia, requieren del apoyo, amor y cariño de los padres, ya que se encuentran en pleno desarrollo y son muy susceptibles a ser influenciados, tanto, positiva como negativamente. Es por ello que deben ser comprendidos y prestarles la mayor atención posible, ya que se están transformando diariamente en su forma de pensar, actuar, incluso en su aspecto físico; también ellos necesitan despejar muchas dudas para enfrentar los cambios.

Es por ello, que las relaciones familiares se tornan muy necesarias e importantes en apoyo hacia los hijos.

El periodo adolescente, los jóvenes, muchas veces muestran molestia por los quehaceres del hogar, por tener que experimentar obligaciones que los padres dan a sus hijos. El control de los padres debe ser más continuo para evitar adicciones, en este caso con la adicción a los videojuegos.

A medida que transcurre el tiempo, los padres van observando como los niños y adolescentes van cambiando de comportamiento y forma de pensar. Empiezan las dudas, las preguntas de los padres hacia los hijos, lo cual causa fastidio en muchos adolescentes.

Algunos investigadores sostienen, que el comportamiento de los padres ya sea de forma democrática, igualitaria y liberal permite que no haya conflictos graves en el hogar. Este tipo de relación favorece la confianza, la

comunicación; incluso conllevan a una relación armoniosa entre los padres y los hijos adolescentes.

Un joven que tiene una ardua comunicación con sus padres, son seguros, muestran mayor fortaleza, mientras que los jóvenes que provienen de hogares donde no hay una comunicación abierta, fácilmente se dejan influenciar por cualquier persona o aspecto negativo que hay en el medio social donde se desenvuelven.

Entonces, es muy importante, que los padres mantengan y propicien autoconfianza con los hijos y entre hermanos, de tal manera que estos acudan a ellos cuando lo necesiten y no tengan que buscar en la calle ayuda, que muchas veces puede influir negativamente en su actuar cotidiano.

EDEPE (2013), sostiene que “la seguridad y confianza hace que se planifique sobre lo que seremos en el futuro, las ideas son más claras y mejores provechos se pueden lograr.” (p. 14)

Reyna (2017) manifiesta: “la familia está constituida por diferentes personas los cuales se relacionan entre ellos para lograr objetivos comunes. Es un sistema la familia donde todos actúan inteligentemente, todos se apoyan y a cualquier problema que se suscite, todos aportan para darle una solución adecuada y oportuna”. (p.21)

a) Relación entre padres e hijos

Las interacciones de padres con sus hijos, se refiere al grado de aceptación y confianza que tienen tanto los padres hacia los hijos y viceversa. Estas relaciones en la adolescencia, muchas veces se ven rotas, por la carencia de ayuda de padres hacia sus hijos, debido a que estos se encuentran trabajando hasta altas horas de la noche y los hijos se la pasan muchas veces solos o buscan distraerse en los juegos virtuales.

Para Bernal (2005), las relaciones de padres con sus hijos son relaciones donde participan los padres para ayudar a sus hijos en el hogar o cualquier otro medio ambiente: la relación contribuye a fortalecer la confianza y

seguridad entre los padres y los hijos. Los hijos mantienen una mentalidad positiva y difícilmente son influenciados negativamente por los diversos factores que se encuentran en el entorno social donde se desenvuelven.

Añade, “El desempeño de los hijos en la escuela es positivo y contribuye a una mejor formación personal, muestran tanto los padres e hijos una gran satisfacción felicidad personal”. (pp. 52-60).

E. Aspecto económico

Ochoa (2014), se refiere “al dinero endeudado, lo cual conlleva a la pobreza e incluso al fracaso total de las familias” (p. 45).

El aspecto económico, trata sobre los recursos económicos con que cuenta la familia. Prácticamente, el dinero es un medio que se usa para adquirir algo; en caso de faltar puede ocasionar grandes problemas en el hogar. Es un factor primordial para el desarrollo familiar; por lo tanto, el recurso económico garantiza la estabilidad familiar; sin embargo no siempre trae la felicidad que necesitamos para estar bien.

Por lo tanto, en nuestra sociedad las condiciones económicas influyen y afectan sobremanera en las interacciones del núcleo familiar, generándose, conflictos, inadecuada comunicación hasta pueden desencadenarse en actos de violencia que afecta incluso al entorno social en que se desenvuelven las familias en una sociedad como la nuestra, la solvencia económica afecta en forma directa la relación entre los padres, a menudo entran en conflicto, debido a que no pueden satisfacer sus necesidades primarias. Por ello, es importante mantener en el hogar una constante comunicación, confianza y amor para enfrentar los factores que influyen en el entorno familiar.

a) Dinero prestado

Los jóvenes, que se inclinan hacia los juegos virtuales, generalmente, llegan al extremo de prestarse dinero para seguir jugando, a tal punto que llegan a mentir incluso para obtener dinero y continuar gastando tiempo y dinero en el juego virtual.

Báez (2000), respecto a las implicaciones del juego excesivo son “las pérdidas económicas que comporta y la aparición de deudas. El jugador llega incluso a tomar prestado dinero que no es suyo, lo que constituye un robo y, por lo tanto, los problemas con la justicia pueden aparecer”. (p. 3).

Muchas veces los padres de familia, en el afán de conseguir dinero y mejorar la situación en que se encuentran sus familiares, o por el simple hecho de prestar más atención en diversos factores externos, los padres tienden a descuidar a sus hijos, quienes aprovechan la ausencia de los padres para distraerse en los videojuegos.

F. Aspecto académico

Los jóvenes tienen influencia negativa hacia el rendimiento académico, ya que afecta en la asistencia a la escuela y el aprovechamiento de las tareas.

a) Rendimiento académico: Para el autor Alves (2000), el rendimiento académico “es un conjunto de cambios y transformaciones que se dan en lo conceptual, procedimental y actitudinal de las personas.” (p. 60).

Marcelo (2011), nos dice que el rendimiento académico es una evaluación de los conocimientos que adquirimos a través de los años. Es la expresión cuantitativa que el alumno obtiene en cada curso en la institución educativa, aunque definir el rendimiento académico es muy complejo por los diversos factores que intervienen.

De acuerdo a Pizarro (1985), el rendimiento académico “es una medida de la capacidad que uno ha adquirido durante el periodo de su formación educativa.” (p. 43)

Al evaluar el rendimiento escolar o académico se consideran diferentes factores familiares, biológicos, psicológicos hasta incluso los ambientales, por ello, es necesario brindar a los estudiantes ambientes saludables a fin de que ellos puedan tener confianza y comunicación con sus padres para que no se vean afectados ni influenciados por las transformaciones que sufre la sociedad.

b) Deserción escolar: La deserción escolar es cuando un estudiante deja de asistir a sus labores escolares para dedicarse a otra cosa.

Gómez, (2008), mencionan que cualquier comportamiento puede ser definido operacionalmente como adicción si cumple los criterios siguientes:

- **Saliencia:** Se refiere a aquella actividad particular convertida en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta.
- **Modificación del humor:** Se refiere a las experiencias subjetivas que la gente experimenta como consecuencia de implicarse en la actividad.
- **Tolerancia:** Se refiere al proceso por el cual se requiere aumentar la cantidad de una actividad particular para lograr los efectos anteriores.
- **Abstinencia:** Se refiere al estado emocional desagradable y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida.
- **Conflicto:** Se refiere a los conflictos que se desarrollan entre el adicto y aquellos que le rodean (Conflictos interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, vida social, intereses, aficiones), o dentro de los propios individuos (Conflictos intrapsíquicos) que están involucrados en la actividad particular.
- **Recaída:** Se refiere a la “tendencia a volver a los patrones tempranos de la actividad que vuelven a repetirse restaurando los patrones más extremos de la adicción, a veces tras años de abstinencia y control” (Gómez, 2008, p. 12).

1.3.1.3 Características clínicas de la ludopatía

Bisso, (2007), hace referencia sobre las características clínicas de la ludopatía, quien dice, por lo general, las personas acuden a un lugar de apuestas (casino, bingo, vídeo-juegos, hipódromo o similares, etc.) con fines de distracción o entretenimiento. Sea por azar o por un talento especial, en algún momento el jugador sentirá que la “suerte está de su lado” y eso lo

impulsará a seguir apostando hasta llegar a un límite. Si pierde todo, simplemente, desencantado, puede abandonar el local para no regresar jamás, o regresará otro día pero con una cantidad de dinero predeterminada y destinada a perder sin que ello perjudique su erario personal; es decir, una cantidad que solo significa la inversión de un buen rato de relajación después de una semana ardua de trabajo, tan igual como gastaría en un teatro o en una discoteca. Es probable, que los más talentosos vean en el juego una manera de generar dinero extra, especialmente en los juegos de naipes, pero desarrollarán este aspecto de una forma profesional, cuidarán su aspecto y medirán su inversión en forma racional. Sin embargo, sea en alguien que acude solo por entretenimiento o en alguien que posee talento para ser un jugador profesional, tarde o temprano, si poseen predisposición para la ludopatía serán presas eternas de esta enfermedad. La ludopatía produce en el que la padece una extraña atracción que le conduce, de manera impulsiva y descontrolada, a jugar cantidades desmesuradas de dinero que siempre acaba perdiendo. El afán por jugar lo conduce a pedir dinero prestado y comienza así un círculo de deudas, noches de juego y decadencia del que es muy difícil salir. Ya no le es posible dejar de jugar pues el no hacerlo le provoca un febril estado de ansiedad que solo desaparecerá cuando vuelva a apostar. Ya no es la ganancia lo que ambiciona, es el juego en sí lo que persigue, la sensación de apostar, de estar sentado frente a un tallador o a una máquina tragamonedas. No es posible parar, no hay límites, entonces la totalidad de sus ingresos se va en apuestas, en pagar deudas de juego o pago de préstamos. Acto seguido, venderán sus cosas o se privarán de servicios, incluso alimentos; y, finalmente, el robo o el fraude serán los últimos recursos. En esta situación, hechos como el suicidio o un acto criminal pueden ocurrir en cualquier momento. A la ruptura laboral y social ocurre inexorablemente la desintegración familiar. Concluye, que “lejos de haberse convertido en un jugador profesional de éxito, el ludópata es un enfermo mental que termina pobre sin más destino que vivir de la caridad pública, ir a la cárcel o ingresar a un centro de rehabilitación” (p. 66).

1.3.1.4 Tipos de ludópatas

Ochoa (2014), dice que los tipos de los fenómenos que hay en la sociedad “a diferentes dimensiones que condicionan una acción. La actitud hacia el juego se origina por las diversas experiencias que uno va vivenciando y los diversos factores que influyen en los seres humanos.” (pp. 35-36)

Los juegos se practican en su mayoría de forma grupal, donde intervienen diferentes aspectos sociológicos donde los individuos pertenecen a diversos tipos de familias con actitudes y aptitudes diferentes.

A continuación presentamos una clasificación los diferentes jugadores que se van desarrollando en la ludopatía.

a) El que juega de forma temporal: Los jugadores que juegan temporalmente, son los que juegan esporádicamente. Generalmente, está constituido por aquellas personas que juegan por placer. Estos jugadores, sino controlan el tiempo en los juegos que desarrollan por internet, a la larga pueden constituirse en futuros ludópatas.

Barroso (2003), nos dice, “No es raro una ganancia relativamente alta al comienzo de la historia de juego, cuando el jugador es relativamente ocasional lo que genera una expectativas irracionales sobre los beneficios de jugar y puede facilitar la transición al juego patológico”. (p. 143)

Lamentablemente, cuando estas personas juegan de forma temporal y empiezan a jugar más seguido, sin controlar el tiempo, pueden convertirse en jugadores ludópatas, ya que poco a poco uno se va inclinando más y más por estar tras los videojuegos.

b) El jugador problema: Ministerio de Salud de Buenos Aires (2015), nos dice que hay un juego problemático, en el que se observa un incremento “en la cuantía de las apuestas y en la frecuencia de éstas, así como en el tiempo dedicado al juego. El sujeto incrementa su implicación en el juego, coincidiendo con algún acontecimiento vital estresante”. (p. 28)

Los jugadores problema son aquellas personas que tienen dependencia hacia los juegos virtuales. Difícilmente, pueden controlar los deseos irrefrenables hacia los videojuegos.

Para Gómez et al. (2008) el jugador problema es aquella persona que tiene “Conducta de juego tan frecuente que por el gasto, en algunas ocasiones, crea problemas económicos. Dedicar al juego partidas presupuestarias familiares importantes cuando podrían ir destinadas a gastos ocasionales familiares o a inversiones.” (p. 17). Además, que tiene menor control de la conducta de juego que el llamado jugador social, “pero sin ser tan excesiva como el jugador patológico. El aumento de la conducta de juego le exige dedicar más tiempo y gastar más dinero. Tienen un riesgo importante de convertirse en jugadores patológicos”. (p. 18)

c) El que juega habitualmente: Vienen a ser los que juegan de forma habitual, y sienten cierta dependencia hacia los juegos.

d) Jugador social: Ministerio de Salud de Buenos Aires, (2015), define el “Juego social, que tiene lugar entre amigos o compañeros, su duración es limitada, y con pérdidas aceptables que se han determinado previamente. No existen riesgos y la persona no pierde el control de sus actos”. (p. 28)

Entonces, el juego social se da dentro de un entorno social, entre amigos, los cuales pueden controlar el juego. Pero lamentablemente, puede convertirse en problema cuando empieza a intensificarse.

Gómez, et al. (2008) mencionan que el jugador social es aquella persona que juega por “placer, dedica una cantidad de dinero asumible según sus posibilidades y establecida previamente. Suele jugar entre amigos y compañeros dedicándole un tiempo limitado. Inicia y finaliza el juego cuando lo desea, sin crearle malestar el interrumpirlo o no jugar”. (p. 17). Además, “El juego no ocupa en su mente más tiempo de lo que lo haría cualquier otra actividad recreativa saludable y no ha producido problemas económicos, personales, familiares, laborales o sociales, ni ha tenido que mentir sobre su actividad de juego”. (p. 17)

e) Jugador profesional: Existen definiciones sobre el jugador profesional, así presentamos a PIDCA (2008), manifestando que “El Jugador Profesional, se dedica al juego para ganar dinero. No tiene implicación emocional en las apuestas, dado que hace aquellas que son estadísticamente más probables, para lo que ha realizado un estudio probabilístico.” (p. 17).

Por lo tanto, el jugador profesional, es una persona que se especializa, con el objeto de ganar para vivir cómodamente, en base a sus necesidades de alimento, económicas, sociales, etc.

Para Cruz, et al (2008), “el jugador profesional es aquel que vive del juego como los jugadores de póker profesional”. (p. 30)

2.1.1.5 Fases de los jugadores

Los jugadores para convertirse en ludópatas virtuales pasan por una serie de fases, entre las cuales tenemos:

a) Fase de ganancia

En esta fase se piensa que se juega por pasar un momento agradable, sin darse cuenta que los juegos virtuales se van afianzando más y más de su estado emocional. Esta fase se caracteriza de la siguiente manera:

Juegan muy poco. Estas personas juegan para pasar un momento divertido, aunque van perdiendo el control del tiempo que pasan frente a los videojuegos.

Le da importancia a ganar dinero. Estos jugadores, se inclinan por obtener más ganancias, sin darse cuenta que se están utilizando más tiempo de lo permitido.

Son optimistas. Cuando juegan sienten optimismo por ganar en el juego, muestran más entusiasmo y motivación con la esperanza de obtener más ganancias y recreación.

Elevada autoestima. Muestran altos niveles de autoestima, es decir, se muestran positivos, implica sentirse cómodo y a gusto con el juego, se siente que forman parte de un grupo familiar y social atractivo, por lo tanto, tratan de estar más tiempo junto a aquellas personas que se encuentran en los videojuegos.

b) Fase de perder

Según Domínguez, Pérez, et al. (2007), quien juega mantiene una reacción excesivamente optimista que le lleva “a aumentar significativamente la cantidad de dinero que arriesga en el juego” (p. 22)

Esta fase se caracteriza por lo siguiente:

Se juega más para ganar, se piden préstamos del recurso económico para jugar, cuando pierde piensa que la única forma para recuperar su dinero es continuar jugando.

c) Fase de desesperación

Para Domínguez, Pérez, et al. (2007), “Una vez que la persona se ha hecho jugador habitual, el factor más importante que va a facilitar que se convierta en jugador patológico”. (p. 23)

Los jugadores, cuando pierden dinero en las apuestas, tratan de conseguir a través de otras fuentes, pidiendo préstamos, a los familiares, amigos y a toda persona que se encuentra involucrado en su entorno social.

d) Fase de desesperanza

Domínguez, Pérez, et al. (2007) mencionan “en ésta quienes juegan asumen que nunca podrán dejar de jugar. Incluso sabiendo que no van a ganar siguen jugando; precisan jugar por jugar, hasta quedar agotados”. (p. 24)

En esta fase se presentan las siguientes características:

Mayor inclinación para jugar no le interesa más que continuar jugando, surgimiento de problemas legales, surgimiento de problemas financieros, deja de trabajar, alejamiento de los amigos, problemas psicológicos, los cuales generan cambios de comportamiento y emocionales.

e) Fase negación

Esta fase se caracteriza, porque se piensa que solamente se juega por pasar un momento divertido y no se mide las consecuencias que se pueden generar.

Esta fase se caracteriza porque:

La familia piensa que juega por divertirse y que llegará el momento en que se aburra, se deja de lado el problema de la adicción.

f) Fase del estrés

En esta fase se producen síntomas de estrés, cambios emocionales, porque empiezan las preocupaciones y discusiones por las horas que los jóvenes están en internet jugando videojuegos.

La fase se caracteriza por lo siguiente:

Presencia de estrés, discusión entre amigos y familiares, resentimientos hacia sus familiares y amigos, frustraciones familiares.

g) Fase del agotamiento

La fase del agotamiento, está dada por los sentimientos de culpa que presentan los padres, al ver a sus hijos agobiados por seguir jugando videojuegos que sienten que les causa placer, al principio, pero finalmente, terminan presos de la desesperación y angustia por seguir jugando.

Esta fase se caracteriza por: Presencia de angustias, inseguridad e inestabilidad emocional, sentimientos de culpabilidad, angustias familiares y de culpabilidad, ya sea por la pérdida de recursos económicos.

1.3.1.5 Causas de la ludopatía virtual

Entre las causas de la ludopatía virtual se encuentran los problemas familiares, la autoestima baja, la cultura de los padres, hace que los hijos hagan lo mismo que ellos hacían.

Al respecto Mayo Clinic (2018) dice que la ludopatía se origina por los diferentes factores que influyen en el entorno como es el ambiente, el factor biológico y de la genética.

La mayoría de las personas que se dedican a jugar juegos de mesa como son las cartas y las apuestas, difícilmente pueden convertirse en ludopatía sin embargo, existen otros factores que producen la ludopatía, como son:

- a) **Los trastornos de salud mental:** Las personas que realizan apuestas tienen problemas en el consumo de sustancias químicas, presentan trastornos de personalidad. Depresión, ansiedad. La ludopatía se asocia al déficit de atención con la hiperactividad.
- b) **La edad:** Se presenta más en los adolescentes la ludopatía, a medida que uno va creciendo el juego y las apuestas aumentan sino existe un control mesurado del uso de los videojuegos; no dejemos de lados a los adultos, ellos también pueden sufrir de ludopatía si encuentran en los juegos una forma de desfogar el estrés que se desenvuelve en la vida cotidiana debido a los múltiples quehaceres que deben de cumplir.
- c) **El género:** Existen más ludópatas del género masculino; en el caso del género femenino, empiezan más tarde de los hombres, pero fácilmente se pueden convertir en ludópatas.
- d) **Influencia de familiares o amigos:** Si tienes familiares o amigos con problemas de juego, las probabilidades de que tú también los tengas son mayores.

- e) **Influencia de amigos:** Quienes se encuentran relacionados con familiares o amigos inmersos en los videojuegos y las apuestas tienen más probabilidades de convertirse en ludópatas.
- f) **Los medicamentos que se usan en el Parkinson y el síndrome de las piernas inquietas:** Pueden causar comportamientos compulsivos, desencadenándose en la ludopatía.

1.3.1.6. Síntomas de la ludopatía

Prácticamente, la familia es la que sufre, al respecto la Federación Española de Juegos de Azar Rehabilitados (s/f), señala “La familia es un agente muy importante en todo lo referente a esta enfermedad, ya que es quien más sufre las consecuencias negativas acarreadas por la ludopatía y cumple, por otra parte, un papel crucial en su rehabilitación”. (p. 9). Y, “Mientras el ludópata se encuentra inmerso en la espiral de juego, la familia es víctima de las constantes mentiras, de las malas situaciones económicas y de la ira o cambios de humor que puede sufrir la persona enferma”. (p. 10)

Se consideran los síntomas siguientes:

Preocupaciones por las apuestas; es decir, estar pensando en ganar siempre.

Tener sentimientos de ganar más y más para sentir la misma emoción que sintió la primera vez que ganó mucho dinero.

Estrés al intentar detener las apuestas en caso de no ganar. La pérdida de dinero le causa inseguridad, miedo hasta cambios bruscos emocionalmente.

Sentimientos de irritabilidad al perder un juego y no poder detener la apuesta perdida.

Jugar a apuestas para escapar de los problemas o simplemente para aliviar sentimientos de desesperanza.

Interés por recuperar el dinero perdido en las apuestas. Se invierte más tiempo en los videojuegos virtuales con el fin de ganar más o recuperar la inversión hecha en las apuestas.

Mentir a los familiares y a los amigos para ocultar la magnitud de las apuestas.

Poner en peligro el trabajo a las relaciones familiares por los videojuegos.

Desarrollo de mentiras y fraudes para recuperar apuestas perdidas.

1.3.1.7 Consecuencias de la ludopatía virtual

A continuación presentamos las consecuencias que se manifiestan en los ludópatas:

Según Báez (2000), son consecuencias de la ludopatía, en mayor medida, la pérdida de confianza de los familiares y de los amigos. Los jugadores “comienzan a mentir a sus seres queridos para intentar ocultar sus problemas y, a medida que sus mentiras se descubren, aumentan los conflictos familiares, las amenazas de separación, los divorcios consumados, los problemas laborales y el aislamiento social”. (p. 3)

Estas consecuencias se desencadenan en desequilibrios emocionales. Es por ello que se suceden depresiones, ansiedad por seguir jugando, también se pueden presentar enfermedades estomacales, como es la gastritis, dolores de cabeza, sensación de miedo e inseguridad; incluso otros acuden a consumir bebidas alcohólicas, los cuales causan mucho daño en la salud de los jóvenes.

Para mejor comprensión, a continuación se detallan las consecuencias que se presentan en los siguientes aspectos:

a) En lo psicológico: Se dan los problemas emocionales y de comportamiento. Hay tristeza, ansiosos se vuelven, se vuelven irritables, se deprimen fácilmente. Todas estas características afectan el comportamiento conductual y emocional de los ludópatas virtuales.

b) En la familia: La familia pierde la confianza de los hijos, porque no se desarrollan canales de comunicación para expresar lo que se siente. En este aspecto se presentan problemas familiares, interacciones negativas, no se da una comunicación adecuada debido a la falta de confianza que han perdido por estar muy influenciados por los juegos virtuales; la desconfianza es otro síntoma que afecta a estas personas, se presentan alteraciones sexuales.

Para el Ministerio de Salud de Buenos Aires (2015), los cónyuges son quienes padecen trastornos psicosomáticos y hasta depresión. Además, el juego tiene también un “impacto negativo en los hijos, por las dificultades económicas en las que puede caer la familia, por la falta de tiempo y de cariño dedicado a ellos y porque éstos son en ocasiones incorporados en las peleas entre los padres”. (p. 47), quienes, además de estar sometidos a “modelos inadecuados que los pueden convertir en poblaciones de alto riesgo para el juego. El juego conduce a un aislamiento social y a un abandono de actividades laborales y recreativas, además de una pérdida de amistades”. (p. 52). Por último, “Los jugadores se implican menos en el trabajo y tienen menor atención y concentración, con deterioros en el rendimiento laboral”. (p. 54)

c) En lo académico: Empiezan problemas en el rendimiento académico, descuido de las tareas escolares, es decir se producen las siguientes características. Bajo rendimiento académico, incumplimiento de tareas, falta de motivación para seguir estudiando.

d) En lo social: Las relaciones sociales se vuelven más hostiles, es decir, se afianza más de los videojuegos y se dedican a aquellos que están inmersos en las máquinas igual que ellos. Se realiza el alejamiento de los amigos, produciéndose lo siguiente: Falta de relaciones familiares, alejamiento de los amigos,

e) En lo legal: Se refiere a los problemas legales que se pueden desencadenar al pedir préstamos, y que luego no pueden ser pagados por ellos, empiezan a desesperarse al punto y extremo de querer robar.

Los ludópatas virtuales, tienen problemas con la justicia, desarrollan robos con el fin de obtener dinero para seguir jugando y apostando.

- f) En lo económico:** Se caracteriza por el aspecto financiero, es así que se busca obtener dinero de donde sea con el fin de seguir jugando. Se caracteriza generalmente por: Presencia de deudas, problemas de dinero prestado.

Ministerio de Salud de Buenos Aires (2015), “El área económica es una de las más afectadas por el juego y además es, habitualmente, la clave que hace descubrir a la familia que algo está pasando”. (p. 51). Por ende, “se deduce que el juego no es sólo un problema personal sino un problema social que influye en muchos aspectos y deteriora no sólo al jugador sino a las personas que están a su alrededor”. (p. 51).

1.3.1.8. La adicción a los videojuegos

Según la Federación de Jugadores de Azar Rehabilitados, hace referencia a que en la medida “que la tecnología ha ido evolucionando han aparecido nuevas formas de juego que están relacionadas con la ludopatía virtual, aunque, inicialmente podamos no asociarlas: las máquinas de apuestas deportivas, los juegos online”. (p.10), incluyéndose a los videojuegos que no implican gasto económico. Gastar dinero no es lo que implica necesariamente que haya una adicción, esto es una creencia errónea. “anteriormente, la enfermedad lleva implícita un gasto de tiempo enorme de la persona, que invierte en jugar en vez de realizar otro tipo de actividades”. (p. 10)

La adicción patológica a los videojuegos es la ludopatía virtual, que consiste en un deseo irrefrenable a seguir jugando a apostar a pesar de causar graves consecuencias.

Las apuestas, consisten en arriesgar dinero con la esperanza de obtener algo más.

Incluso las apuestas pueden llegar a estimular el sistema cerebral de recompensa, lo mismo que sucede con las drogas y el alcohol.

Aguera, et al. (2016), hacen referencia “En los adictos, especialmente aquellos al juego, se producen cambios profundos en la subjetividad individual y social. Es preciso reconocerlo para no actuar solo sobre los epifenómenos, sino sobre la complejidad. La adicción homogeniza lo humano”. (p.17) También dicen que “Los adictos forman una comunidad de la adicción que refuerza mutuamente lo que sucede en lo individual”. (p.18)

Quienes padecen del trastorno de la ludopatía virtual pueden sufrir graves consecuencias en su vida. La Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, nos dice que una de las claves para el comienzo de la terapia, es “responsabilizarse de todas las consecuencias negativas que nuestra conducta ha provocado, y también hacerse consciente de las razones de la falta de confianza de aquellos que nos rodean, y que hay que trabajar para recuperarla”. (p.9), de otro lado, la participación de la familia en la rehabilitación del enfermo es “tan necesaria como beneficiosa para el proceso. No solo es importante para proporcionar apoyo al enfermo, sino que la asistencia de los familiares a las terapias de apoyo les ayuda a entender muchos aspectos de la enfermedad”. (p. 8), y poder “ver que no son los únicos que están afectados por este tipo de problemas, y a saber cómo actuar con el ludópata, buscando el bienestar para ambos”. (p.12)

El tratamiento de la ludopatía virtual es complejo, sin embargo, hay personas que se han superado con el tratamiento profesional. Para ello, la familia juega un rol muy importante.

El juego patológico es un “trastorno emergente y como tal precisa la puesta en marcha de programas preventivos y la ampliación de los recursos específicos para el tratamiento de estos pacientes, a través del desarrollo de programas de asistencia”. (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados”. (p.17)

Cuando la familia acompaña al ludópata, le hace notar que no solamente el enfermo sufre las consecuencias de la ludopatía, sino que la familia está también involucrada en este mal que agobia a todos.

1.3.1.9. Tratamiento de la ludopatía virtual

Para el Ministerio de Salud de Buenos Aires (2015), se debe seguir el siguiente tratamiento en los ludópatas virtuales: El tratamiento de la ludopatía virtual debe adecuarse a cada individuo intentando incorporar desde las primeras entrevistas a su familia y su red social (generalmente deteriorada a raíz del proceso patológico). En primer lugar debe establecerse un diagnóstico que abarque las características individuales, familiares y sociales.

Deben establecerse diversas estrategias individuales familiares, grupales y psicofarmacológicas. Los aspectos a trabajar son:

- La motivación para realizar el tratamiento por parte del jugador, su familia y su red.
- La toma de conciencia sobre el problema y la aceptación de que es un jugador patológico, reconociendo que no está pudiendo manejar el juego y que necesita ayuda.
- El logro de la abstinencia al juego (por medio del control de los estímulos que lo llevan a jugar y la reducción de las ganas de jugar).
- La planificación de la devolución de las deudas y el trabajo sobre las consecuencias económicas y laborales del juego.
- El restablecimiento de los vínculos deteriorados en la familia.
- La prevención de las recaídas.
- El trabajo con actividades alternativas a los juegos de azar, ligadas al ocio y el tiempo libre.

Los jugadores suelen referir que solo les divierten determinados juegos de azar.

- Fortalecer la resistencia a la presión social.
- Brindar herramientas para el manejo de niveles elevados de ansiedad.

1.3.2 Competencias en el Área de Ciencias Sociales

1.3.2.1 Competencias

Según el Ministerio de Educación (2017), hace referencia sobre competencia que es “una cualidad de las personas para relacionar, los cuales vienen a ser metas de los aprendizajes diversas capacidades logrando así los objetivos que se plantea, estas personas brindan grandes soluciones y aportes propicios.” (p. 35).

En realidad el concepto de competencia es muy multidimensional, porque abarca diferentes conceptos y saberes así, tenemos por ejemplo los datos, los conocimientos, también abarca el saber hacer, es decir, trata sobre las habilidades y destrezas que tenemos; la competencia trata también de saber ser, es decir, los valores y actitudes con los que nos desenvolvemos; también es saber estar, es decir, trata sobre el trabajo en equipo que desarrollamos al interrelacionarnos con los demás.

Por lo tanto la competencia es una capacidad que tienen las personas para desenvolverse ante los cambios y adversidades que se dan en la sociedad.

a) Capacidad

Respecto a las competencias, se habla de capacidades cuando combinamos los saberes de un determinado campo, en la medida que este se va incrementando la competencia se va reforzando más y más.

No olvidemos que una capacidad puede ser desintegrada en el proceso enseñanza aprendizaje y luego puede ser desarrollada.

Es necesario dominar las capacidades a fin de obtener logros adecuados haciendo uso de interrelaciones de competencias en los diversos contextos.

b) Estándar nacional

Estos estándares son establecidos por mapas de progreso. Las cuales vienen a ser las metas de los aprendizajes. Permite definir lo que se quiere lograr en el desarrollo de cada una de las competencias.

Permiten evaluar el aprendizaje de forma nacional o simplemente en el desarrollo de las aulas.

Estándar es aquello que está sujeto a mediciones, el cual está ligado a una categoría. Prácticamente los mapas de progreso permiten ver el grado o escala en que los estudiantes dominan los aprendizajes.

Son instrumentos los estándares de aprendizaje que permiten verificar los logros de los aprendizajes que han obtenidos los estudiantes.

c) El desempeño y su indicador

El desempeño viene a ser la escala en que se desenvuelven los estudiantes. Estos desempeños se pueden ver en el desarrollo de un determinado fin. A través de los indicadores de desempeño se pueden planificar y organizar las diversas sesiones de aprendizaje

1.3.2.2 Área de Ciencias Sociales

a) Enseñanza en el área

Área de Historia, Geografía y Economía, de contribuye a lograr los fines y objetivos educativos,

El Ministerio de Educación (2017), se establece:

- Promover y fomentar la identidad con el entorno y la sociedad.
- Integrar a las persona con su entorno de forma crítica y reflexiva para así ejercer la ciudadanía.

- Fomentar el desarrollo de habilidades y capacidades con el trabajo en equipo y así enfrentar los cambios que surgen en la sociedad.
- Es necesario fomentar y propiciar la democracia, la solidaridad, la justicia y demás valores en el desenvolvimiento cotidiano.
- Se debe integrar con otros países a fin de trabajar por el bienestar del mundo social.

Así mismo, se considera que enseñar Historia, Geografía y Economía, implica no solamente asimilar conocimientos de hechos históricos ocurridos en el pasado, y que sean simplemente relatos o narraciones; más por el contrario el estudiante en base a estos conocimiento debe ser protagonista de la historia analizando, reflexionando, realizando un juicio crítico de los acontecimientos del pasado contextualizándolo con la realidad y responder a las siguientes preguntas: ¿El porque de los acontecimientos ocurridos? ¿Cuáles fueron las causas de estos acontecimientos? ¿Qué consecuencias tuvieron? El dar respuestas a estas interrogantes se estará formando estudiantes conscientes, críticos, analíticos de los sucesos que han ocurrido y que están ocurriendo en diferentes ámbitos de nuestra sociedad como en los aspectos políticos, económicos, sociales, culturales de este mundo globalizado y la imposición del dominio de países considerados como potencias mundiales o industrializadas sobre los países subdesarrollados o dependientes.

b) Competencias del área Ciencias Sociales

Se consideran las siguientes competencias:

Construye interpretaciones históricas

De acuerdo al Ministerio de Educación (2017), menciona, los alumnos deben responder críticamente respecto a los hechos y sucesos. De tal forma que se logre entender los diverso desafíos sociales.

Conocer cambios de tiempo, entender las causas y las consecuencias de los sucesos.

Comprender de dónde nos iniciamos y adónde vamos. Comprender nuestra diversidad.

Existen capacidades dentro de la competencia, así tenemos algunas combinaciones:

a) Interpreta críticamente fuentes diversas

Los estudiantes identifican diferentes fuentes sobre hechos históricos.

Los alumnos abordan fuentes acordes a los problemas detectados, a fin de explicar la historia.

b) Comprende el tiempo histórico

Reconocen los sistemas temporales,

Los estudiantes ordenan sucesos históricos de acuerdo al tiempo.

c) Elabora explicaciones históricas

Analizan causas históricas en base a su época y analizan consecuencias de los sucesos históricos.

B. Actúa responsablemente en el ambiente

El Ministerio de Educación (2017), menciona, los alumnos logran tomar sus propias decisiones y de esta manera llegan a aportar en las diferentes necesidades que se requiere para satisfacer algo. Se tiene en cuenta el cuidado de las generaciones, es decir se aplica lo crítico constructivo, “aporta en el desarrollo sostenible, tiene en cuenta los cambios climáticos. Participa en diferentes acciones sociales y cumple un rol importante en la sociedad, logra integrar elementos naturales y sociales”. (p. 121).

En esta competencia se mezclan capacidades, así tenemos:

a) Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales

Se exponen elementos del espacio geográfico, se logra identificar lo social y lo natural.

b) Evalúa problemáticas ambientales y territoriales

Los estudiantes tienden a utilizar diversas referencias para ampliar sus conocimientos sobre datos estadísticos, cuidado del espacio geográfico, para luego analizarlos y extraer ideas importantes y necesarios para su desenvolvimiento cotidiano.

Con las diversas fuentes que consultan los estudiantes pueden contribuir a mejorar el ambiente social y natural.

c) Evalúa situaciones de riesgo

Se logra alternativas que favorezcan el cuidado ambiental y sobretodo intervenir en situaciones de riesgo, a fin de preservar el ambiente.

Analizan e interpretan problemas ambientales y sociales para dar soluciones constructivas.

C. Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos

Ministerio de Educación (2017), los alumnos están en la “capacidad de administrar y organizar los recursos familiares, con aptitud crítica y responsable.

Logran asumir roles importantes del manejo del dinero del hogar, de tal forma que se logre distribuir equitativamente en las diversas necesidades que se tienen.” (p. 126).

Para Rutas del Aprendizaje (2015) considera “la comprensión del recurso económico, se tiene claro que se debe manejar los recursos económicos de

forma equitativa según las necesidades, tratando de priorizar las más importantes.” (p. 12).

En esta competencia se mezclan capacidades como:

a) Comprende las relaciones entre el sistema económico y financiero

Identifica factores que intervienen en el sistema económico, cuya mala distribución puede generar graves consecuencias.

b) Gestiona los recursos de manera responsable

Sabe cómo distribuir los recursos económicos, considerando necesidades prioritarias.

Ejerce sus derechos en base a sus conocimientos adquiridos, sabe planificar los gastos y no malgasta los recursos; logra desarrollar un adecuado uso.

1.4 Formulación del problema

Problema general

¿Qué relación existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018?

Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de la Ludopatía Virtual en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018?
- b) ¿Cuál es el nivel del desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018?
- c) ¿Qué relación existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018?

- d) ¿Qué relación existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018?
- e) ¿Qué relación existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018?

1.5 Justificación de estudio

La investigación se avoca a un problema actual; efectivamente, el desarrollo de la tecnología facilita las actividades del ser humano, pero también tiene implicancias negativas para el humano. Tal es el caso de los estudiantes de secundaria, que por tener acceso libre y poco costoso a la tecnología quedan cautivos y dominados por la tecnología, particularmente la tecnología del juego. Se observa no pocos casos de estudiantes que manifiestamente están dependientes del juego, lo que técnicamente se llama ludopatía virtual; siendo evidente las consecuencias que esto conlleva para el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales.

Asimismo, es relevante socialmente, porque la ludopatía virtual es un problema que está inmerso dentro del contexto social en donde se desenvuelven los estudiantes diariamente. Incide en el clima familiar ya que perturba la vida familiar al constituirse en un problema adicional para los padres. Trunca el desarrollo social de los estudiantes, afectando de forma integral para su adecuado desenvolvimiento en los diferentes contextos en que está. Además de las implicancias que tiene para el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales

Esta investigación tiene relevancia metodológica, ya que se ha elaborado instrumentos para evaluar la variable ludopatía virtual y otra para el desarrollo de competencias del área de Ciencias Sociales, las mismas que se ha aplicado en esta investigación, y cuya confiabilidad y validez ha sido establecida.

La motivación personal que nos ilumina es el interés en beneficiar a nuestros estudiantes mediante la presente investigación, presentando información nueva y actual, e inclusive una propuesta de solución al problema investigado.

1.6 Hipótesis

Hi: Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Ho: No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

1.6.1 Hipótesis específicas

Hi: Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Ho: No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Hi: Existe relación inversa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Ho: No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Hi: Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Ho: No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

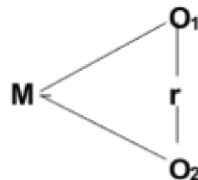
1.7.2 Objetivos específicos

- a) Establecer el nivel de la Ludopatía Virtual en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.
- b) Establecer el nivel del desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.
- c) Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.
- d) Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.
- e) Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

Abanto (2014), menciona el diseño correlacional, “examina la relación entre dos o más variables” (p. 38). Se utilizó el diseño correlacional, porque busca medir el grado de asociación entre las variables. Siendo el esquema el siguiente:



Donde:

M = Muestra.

O₁ = La Ludopatía Virtual.

O₂ = Competencias del área de Ciencias Sociales.

r = Relación de las variables.

2.2 Variables, operacionalización

Variable (1) Ludopatía virtual

De acuerdo al Diccionario de la Real Academia la ludopatía se origina del latín ludus que significa ‘yo juego’ o ‘juego’ y la palabra griega pato que significa afección, enfermedad o pasión, y por lo cual ludopatía tendría dos significados: enfermedad del juego y pasión por el juego.

Variable (2) Competencias en el Área de Ciencias Sociales

Según el Ministerio de Educación, hace referencia sobre competencia que es una cualidad de las personas para relacionar, los cuales vienen a ser metas de los aprendizajes diversas capacidades logrando así los objetivos que se plantea, estas personas brindan grandes soluciones y aportes propicio

Operacionalización de variables

| Variables | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | Nivel de medición |
|--|--|---|---------------------------------------|--|-------------------|
| Ludopatía virtual | Báez (2000), "consiste en la incapacidad del jugador para controlar su juego, de tal modo que su forma de jugar y perder, afecta a áreas significativas de su vida (salud, economía, familia, trabajo, amigos). (p, 2) | Anomalía psicológica que permite estar sumido en el juego durante muchas horas, afectando el aspecto psicológico, temporal, amical, relación con padres, la economía. | Aspecto psicológico | Irritabilidad Tolerancia | Ordinal |
| | | | Aspecto temporal | Tiempo | |
| | | | Relación amical | Influencia de amigos | |
| | | | Relación con padres | Interacción padres e hijos | |
| | | | Aspecto económico | Dinero prestado | |
| | | | Aspecto académico | Rendimiento académico Deserción escolar | |
| Competencias del Área de Ciencias Sociales | Consiste en que los estudiantes comprendan la realidad social en el cual se desenvuelven (Ministerio de Educación. 2016, p. 44) | Trata de la realidad pasada y presente de las vivencias en la sociedad. | Construye interpretaciones históricas | Interpreta críticamente fuentes Comprende el tiempo histórico Elabora explicaciones históricas | Ordinal |

| | | | | | |
|--|--|--|---|---|---------|
| | | | Actúa responsablemente en el ambiente | Explica relaciones de elementos naturales y sociales. Evalúa problemáticas ambientales y territoriales Evalúa situaciones de riesgo | Ordinal |
| | | | Actúa responsablemente respecto a recursos económicos | Comprende relaciones del sistema económico y financiero Gestiona los recursos de manera responsable | |

2.3 Población y muestra

2.3.1 Poblacion

Constituida por la totalidad de los 4559, de ambos sexos, entre las edades de 11 a 17 años, que cursan estudios en el nivel de educación secundaria, en las instituciones educativas del distrito del Pedregal.

Cuadro 1: Distribución de la población

| Institución Educativa | Población | % |
|--|-------------|--------------|
| Estatales: | | |
| 1. Almirante Miguel Grau | 803 | 17.6 |
| 2. I.E. Nro. 40230 San Antonio | 496 | 10.9 |
| 3. I.E Nro. 40594 Gral. Juan Velasco Alvarado | 352 | 7.7 |
| 4. I.E Nro. 42201 Técnica Agrropecuaria- La Colina | 304 | 6.7 |
| 5. I.E. Nro. 40698 San Juan Bautista de Majes | 156 | 3.4 |
| 6. Nro.40097 – República de Canadá | 85 | 1.9 |
| 7. Nro. 40284 – Pedro Paulet Mostajo | 120 | 2.6 |
| 8. Nro. 40525 – Corazón de Jesús | 205 | 4.5 |
| 9. Nro. 40629 – Divino Niño Jesús | 180 | 3.9 |
| 10. Nro. 40656 – E2 | 252 | 5.5 |
| 11. Nro. 40661 – Isabel Krieger Beato | 110 | 2.4 |
| 12. Nro. 41061 – José Antonio Encinas | 302 | 6.6 |
| 13. Nro. Alas Peruanas | 160 | 3.5 |
| Subtotal | 3525 | 77.2 |
| Privadas: | | |
| 1. Alexander Fleming | 120 | 2.6 |
| 2. Ángeles del Paraíso | 80 | 1.8 |
| 3. Bryce Pedregal | 132 | 2.9 |
| 4. Ciencias Aplicadas | 140 | 3.1 |
| 5. CIMAS | 130 | 2.9 |
| 6. Ciencias Albert Einstein | 85 | 1.9 |
| 7. Gregory Mendel | 98 | 2.1 |
| 8. Justo Juez | 85 | 1.9 |
| 9. María Reiche | 80 | 1.8 |
| 10. Nuestra Señora La Paz | 84 | 1.8 |
| Subtotal | 1034 | 22.8 |
| Total | 4559 | 100.0 |

Fuente: Resumen Anual 2018 – Gerencia Regional de Arequipa.

2.3.2 Muestra

El tamaño de la muestra fue determinado, con margen de error de 5 %, mediante la fórmula estadística:

$$n = \frac{N * 400}{N + 399}$$

$$n = \frac{4559 * 400}{4559 + 399}$$

$$n = 367.81$$

$$n = 368$$

Para la selección de los integrantes de la muestra se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia al investigador, escogiendo de preferencia instituciones que tienen mayor número de estudiantes.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 Técnicas

En la recolección de los datos se utilizó la técnica de la encuesta para la variable Ludopatía Virtual, el cual fue aplicado en un solo tiempo.

Mientras, que la técnica utilizada para la recolección de los datos de la variable Competencias del Área de Ciencias Sociales fue el examen.

Acerca de la técnica Abanto (2014, p. 47), menciona “Las técnicas son procedimientos sistematizados, operativos que sirven para la solución de problemas prácticos”.

2.4.2 Instrumentos

Para la variable Ludopatía Virtual fue elaborado y aplicado el instrumento denominado Cuestionario Ludopatía Virtual. Este instrumento está constituido por 25 ítems; distribuido en 6 dimensiones: 1) Aspecto psicológico, 2) Aspecto temporal, 3) Relación amical, 4) Relación con padres, 5) Aspecto económico, y 6) Aspecto académico.

Para la variable Competencias del Área de Ciencias Sociales fue elaborado y aplicado el instrumento denominado la Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales. Este instrumento está constituido por 20 ítems; distribuido en 3 dimensiones: 1) Construye interpretaciones históricas, 2) Actúa responsablemente en el ambiente, y 3) Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos.

2.4.3 Validez de contenido

La validez de contenido se refiere el grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El proceso de validación de contenido del Cuestionario de ludopatía virtual se realizó mediante un análisis racional de ítems, consistente en la evaluación de los contenidos del cuestionario por parte de un grupo de expertos y luego se calculó el coeficiente V de Aiken (V), donde se evidencia que el Cuestionario de ludopatía virtual presenta una validez de contenido muy alta (Ver Anexo 4: Procesamiento estadístico de la validez de constructo).

2.4.4 Validez de criterio

La validez de criterio se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas de otro criterio externo que pretende medir lo mismo (Hernández et al., 2014).

Para nuestro caso se determinó la validez de criterio concurrente, para ello se utilizó como criterio el “cuestionario de ludopatía virtual”, elaborado por la autora Mayta Q., Miriam, considerando las dimensiones de la investigación.

Cuadro 2: Correlación del primer y segundo instrumento

| | | Cuestionario Sobre Ludopatía Virtual | Lista de Cotejo del Desarrollo de Competencias en el Área de Ciencias Sociales |
|--|--------------------------|--------------------------------------|--|
| Cuestionario Sobre Ludopatía Virtual | Correlación de r Pearson | 1 | 00,878** |
| | Sig. (bilateral) | | 0,000 |
| | N | 20 | 20 |
| Lista de Cotejo del Desarrollo de Competencias en el Área de Ciencias Sociales | Correlación de r Pearson | 0, 878** | 1 |
| | Sig. (bilateral) | ,000 | |
| | N | 20 | 20 |

La correlación encontrada es significativo en el nivel 0,01 (bilateral).

Prácticamente se observa la correlación r de Pearson es de 0, 878, lo que evidencia que una correlación positiva muy fuerte de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 312).

2.4.5 Validez de constructo

La validez de constructo se refiere a qué tan bien un instrumento representa y mide un concepto teórico y suele determinarse mediante procedimientos de análisis estadístico multivariado (Hernández et al., 2014).

El cálculo de la validez de constructo se realizó mediante el análisis factorial del test utilizando el SPSS, y los resultados se presentan a continuación.

Para determinar si era posible realizar un análisis factorial, se verificó la medida de adecuación muestral KMO (Kayser, Meyer y Olkin) y la prueba de Bartlett.

Cuadro 3: Prueba de KMO y Bartlett

| | | |
|---|------|--------|
| Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo | | 0,512 |
| Prueba de esfericidad Aprox. Chi-cuadrado de Bartlett | | 43,571 |
| | Gl | 1 |
| | Sig. | 0,000 |

De los resultados anteriores podemos ver que el índice KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) arroja un valor de 0,512 lo que informa de una correcta adecuación muestral, mientras que el índice de esfericidad de Bartlett tiene una significatividad de 0,000 lo que permite deducir que hay interrelaciones inversas entre las variables y que permite la adecuación de los datos a un modelo de análisis factorial. Para ello, se optó por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax. A efecto de observar la influencia de cada uno de los factores frente a los demás.

2.4.6 Confiabilidad de instrumentos

Para medir la confiabilidad de los instrumentos se aplicó por el método Alfa de Cronbach.

Para la confiabilidad del instrumento que mide la variable 1 Ludopatía Virtual se obtuvo lo siguiente:

Cuadro 4: Resumen de procesamiento de datos – Variable 1

| | | N | % |
|----------------------------------|-----------|----|-------|
| Casos Estadísticos de fiabilidad | Válidos | 10 | 100,0 |
| | Excluidos | 0 | 0,0 |
| | Total | 10 | 100,0 |

Cuadro 5: Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach – Variable 1

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0,872 | 25 |

El valor 0,872 indica la presencia de una confiabilidad de nivel alto.

Para la confiabilidad del instrumento que mide la variable 2 el desarrollo Competencias del Área de Ciencias Sociales se obtuvo lo siguiente:

Cuadro 6: Resumen de procesamiento de datos – Variable 2

| | | N | % |
|----------------------------------|-----------|----|-------|
| Casos Estadísticos de fiabilidad | Válidos | 10 | 100,0 |
| | Excluidos | 0 | 0,0 |
| | Total | 10 | 100,0 |

Cuadro 7: Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach – Variable 2

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0,847 | 20 |

2.5 Método de análisis de datos

En el análisis estadístico se desarrolló primeramente el análisis descriptivo, que consistió de elaboración de tablas, figuras y sus respectivas interpretaciones. Asimismo, se procedió a desarrollar el análisis inferencial con la r de Pearson, en las tablas de correlación.

2.6 Aspectos éticos

La investigación se rige en los siguientes aspectos éticos:

Los resultados encontrados no serán divulgados, salvo exista autorización de la dirección de la institución educativa.

Los resultados serán analizados por la Dirección de cada institución educativa y los docentes a fin de optimizar las deficiencias encontradas en la institución educativa de educación secundaria.

III. RESULTADOS

3.1 Descripción de los resultados

Resultados de la variable Ludopatía Virtual

Tabla 1: Nivel de ludopatía virtual en los estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Alto | 215 | 58.4 |
| Regular | 123 | 33.4 |
| Bajo | 30 | 8.2 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos ludopatía virtual en los estudiantes

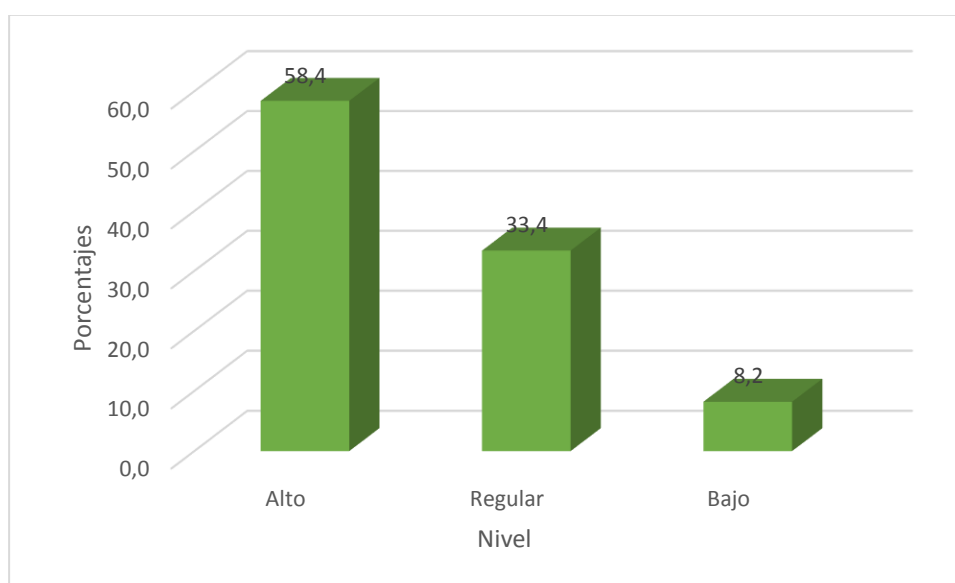


Figura 1: Nivel de ludopatía virtual en los estudiantes de secundaria

En la Tabla 1 y Figura 1, nivel de ludopatía virtual en los estudiantes de secundaria, se observa que el 58.4 % se encuentra en un nivel alto, el 33.4 % está en un nivel regular, y el 8.2% está en un nivel bajo. El mayor porcentaje indica que los estudiantes tienen un nivel alto de anomalía psicológica que les permite estar sumido en el juego durante muchas horas.

Dimensiones de la variable 1: La ludopatía virtual

Tabla 2: Nivel de la dimensión Aspecto psicológico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Alto | 204 | 55.4 |
| Regular | 142 | 38.6 |
| Bajo | 22 | 6.0 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del cuestionario de la ludopatía virtual.

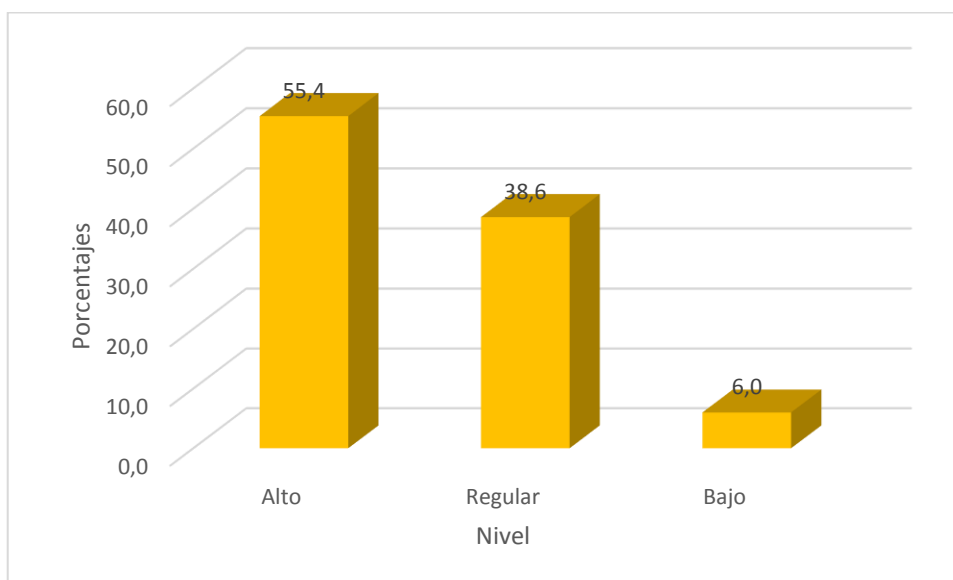


Figura 2: Nivel de la dimensión Aspecto psicológico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

La Tabla 2 y Figura 2, Nivel de la dimensión Aspecto psicológico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria, se ha encontrado un 55.4 % está en un nivel alto; el 38.6 % se encuentra en un nivel regular; seguido del 6.0 % que es ubica en un nivel bajo. El porcentaje mayor evidencia que la mayoría de los estudiantes se encuentra en nivel alto en irritabilidad y en tolerancia.

Tabla 3: Nivel de la dimensión Aspecto temporal de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Alto | 207 | 56.2 |
| Regular | 125 | 34.0 |
| Bajo | 36 | 9.8 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del cuestionario de la ludopatía virtual.

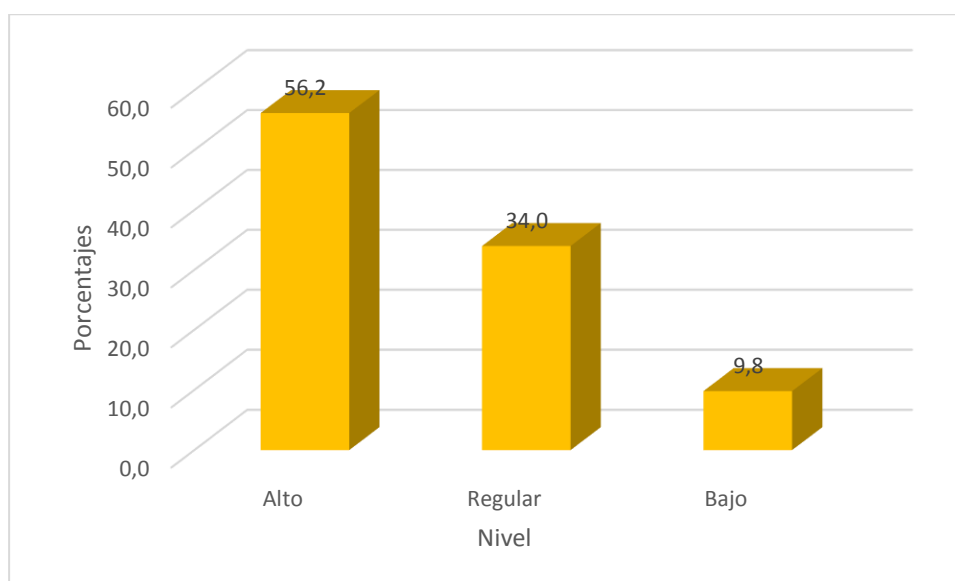


Figura 3: Nivel de la dimensión Aspecto temporal de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

En la Tabla 3 y Figura 3, se muestra la Nivel de la dimensión Aspecto temporal de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria, se ha encontrado que el 56.2 % está en el nivel alto; un 34.0 % está en un nivel regular; seguido del 9.8 % se encuentra en un nivel bajo. Por lo tanto, se evidencia que la mayoría de los estudiantes se encuentran con dificultades en el aspecto temporal, en el con texto de la ludopatía virtual.

Tabla 4: Nivel de la dimensión Relación amical de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|--------------|------------|--------------|
| Alto | 211 | 57.3 |
| Regular | 132 | 35.9 |
| Bajo | 25 | 6.8 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del cuestionario de la ludopatía virtual

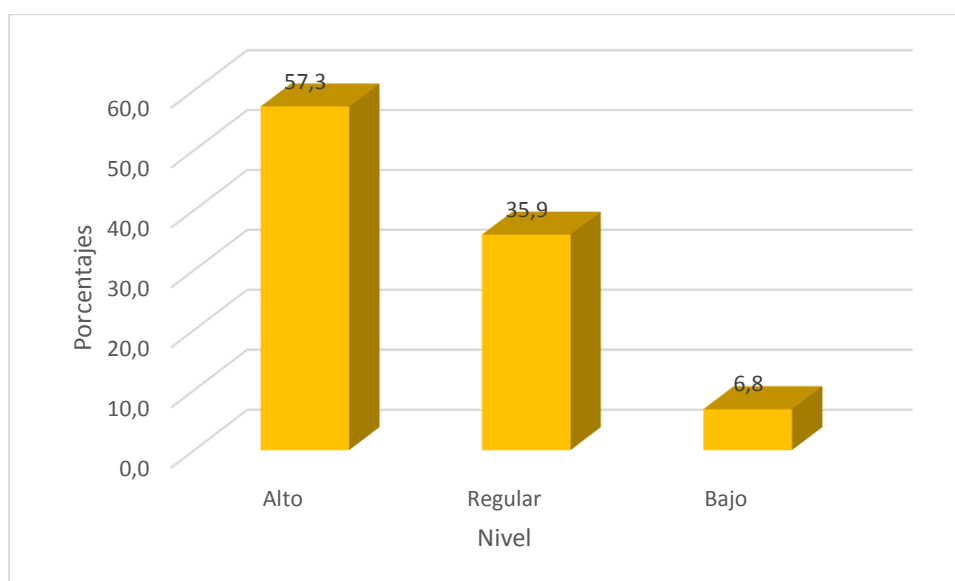


Figura 4: Nivel de la dimensión Relación amical de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

En la Tabla 4 y Figura 4, Nivel de la dimensión Relación amical de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria, se muestra que un 57.3 % está en un nivel alto; un 35.9 % se encuentra en un nivel regular; un 6.8 % se encuentra en un nivel bajo. Evidentemente, la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel alto bajo la influencia de amigos, en el contexto de la ludopatía digital.

Tabla 5: Nivel de la dimensión Relación con padres de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Alto | 204 | 55.4 |
| Regular | 146 | 39.7 |
| Bajo | 18 | 4.9 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del cuestionario ludopatía virtual.

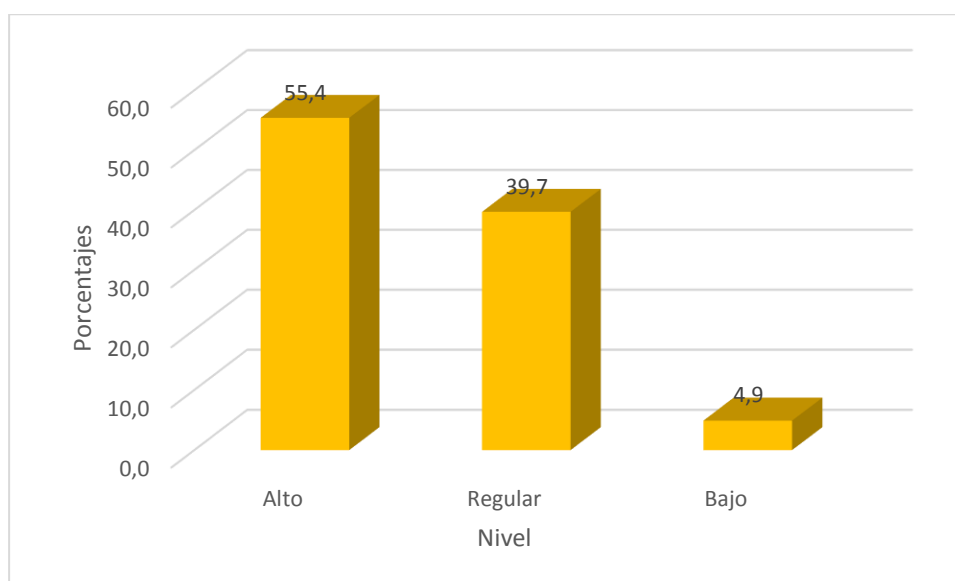


Figura 5: Nivel de la dimensión Relación con padres de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

En la Tabla 5 y Figura 5, se muestra sobre el Nivel de la dimensión Relación con padres de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria, se ha encontrado un 55.4 % está en un nivel alto; el 39.7 % se encuentra en el nivel regular; mientras que el 4.9 % se ubica en el nivel bajo. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel alto, lo que sugiere dificultades en la interacción padres e hijos, en el contexto de la ludopatía digital.

Tabla 6: Nivel de la dimensión Aspecto económico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Alto | 261 | 70.9 |
| Regular | 71 | 19.3 |
| Bajo | 36 | 9.8 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del cuestionario de la ludopatía virtual.

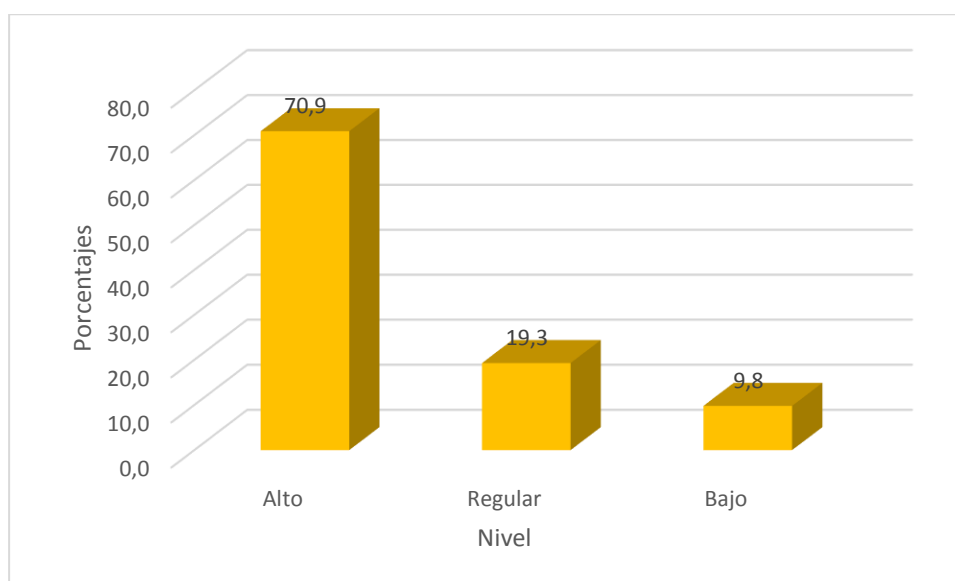


Figura 6: Nivel de la dimensión Aspecto económico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

En la Tabla 6 y Figura 6, Nivel de la dimensión Aspecto económico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria, se evidencia que un 70.9 % se encuentra en un nivel alto; un 19.3 % tiene un nivel regular; y el 9.8 % se encuentra en el nivel bajo. Entonces, la mayoría de los estudiantes se encuentra en un nivel alto, que indica que llega hasta el grado de pedir dinero prestado, en el contexto de la ludopatía digital.

Tabla 7: Nivel de la dimensión Aspecto académico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Alto | 239 | 65.0 |
| Regular | 98 | 26.6 |
| Bajo | 31 | 8.4 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del cuestionario ludopatía virtual.

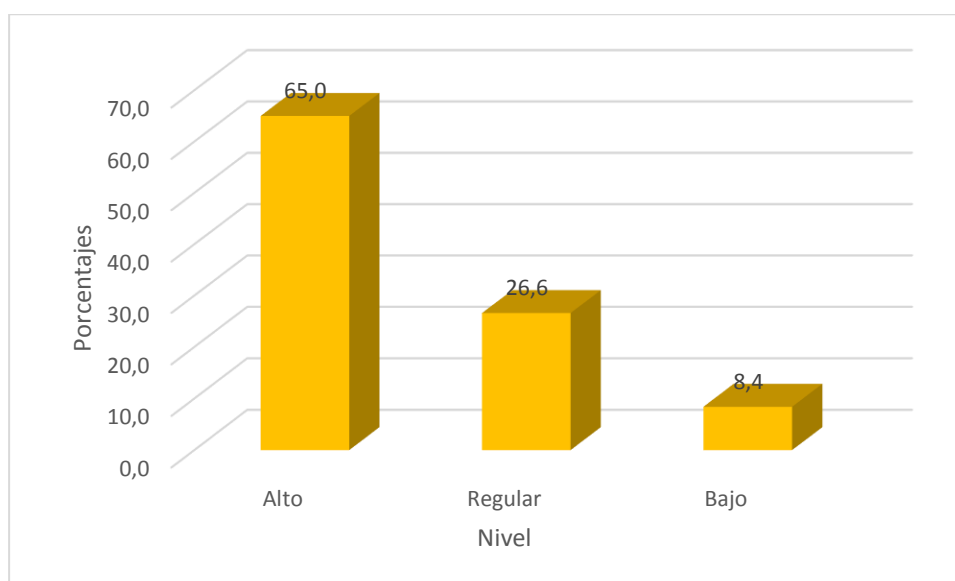


Figura 7: Nivel de la dimensión Aspecto académico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

En la Tabla 7 y Figura 7, Nivel de la dimensión Aspecto académico de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria, se muestra que el 65.0 % está en un nivel alto: un 26.6 % está en un nivel regular; seguido del 8.4 % tiene un nivel bajo. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes se encuentran con un nivel alto con compromiso del rendimiento académico, la deserción escolar, en el contexto de la ludopatía digital.

Tabla 8: Comparación de las dimensiones de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

| Nivel | Dimensiones | | | | | | | | | | | |
|---------|---------------------|-------|------------------|-------|-----------------|-------|---------------------|-------|-------------------|-------|-------------------|-------|
| | Aspecto psicológico | | Aspecto temporal | | Relación amical | | Relación con padres | | Aspecto económico | | Aspecto académico | |
| | N° | % | N° | % | N° | % | N° | % | N° | % | N° | % |
| Alto | 204 | 55.4 | 207 | 56.2 | 211 | 57.3 | 204 | 55.4 | 261 | 70.9 | 239 | 65.0 |
| Regular | 142 | 38.6 | 125 | 34.0 | 132 | 35.9 | 146 | 39.7 | 71 | 19.3 | 98 | 26.6 |
| Bajo | 22 | 6.0 | 36 | 9.8 | 25 | 6.8 | 18 | 4.9 | 36 | 9.8 | 31 | 8.4 |
| Total | 368 | 100.0 | 368 | 100.0 | 368 | 100.0 | 368 | 100.0 | 368 | 100.0 | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del cuestionario ludopatía virtual.

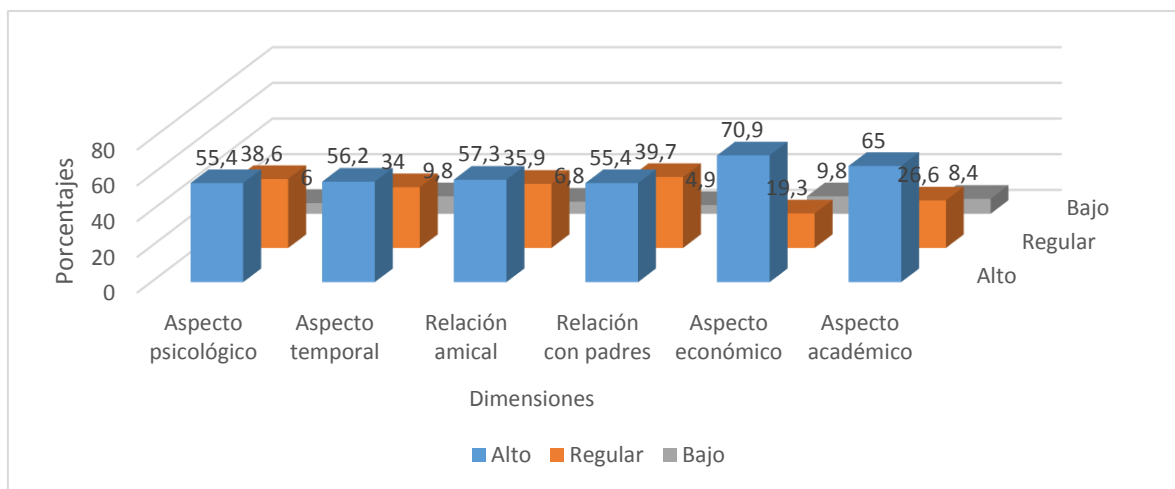


Figura 8: Comparación de las dimensiones de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria

En la Tabla 8 y Figura 8, comparación de las dimensiones de la ludopatía virtual en estudiantes de secundaria, se muestra que en la dimensión Aspecto psicológico el 55.4 % está en un nivel alto; en Aspecto temporal, un 56.2 % está en un nivel alto; en Relación amical, el 57.3 % tiene un nivel alto; en Relación con padres, el 55.4 % está en nivel alto; en Aspecto económico, el 70.9 % en nivel alto; y, en Aspecto académico, el nivel es alto en un 65.0 %. Por lo tanto, en todas las dimensiones el nivel es alto, siendo mucho más alto en la dimensión Aspecto económico, asociado a pedir dinero prestado, en el contexto de la ludopatía digital.

Resultados de la variable nivel de competencias del área de Ciencias Sociales

Tabla 9: Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Bueno | 18 | 4.9 |
| Regular | 45 | 12.2 |
| Malo | 305 | 82.9 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos de Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

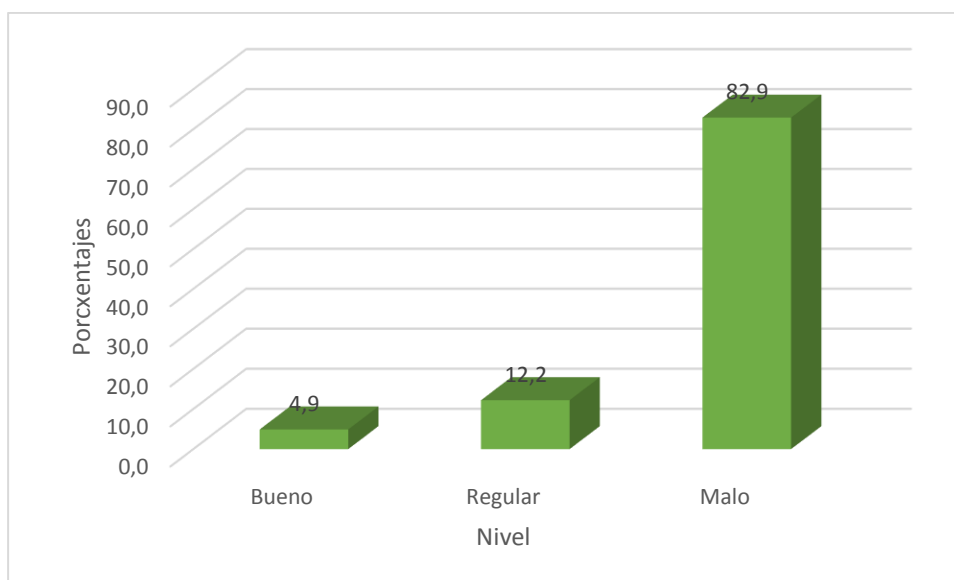


Figura 9: Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria

En la Tabla 9 y Figura 9, Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria, se muestra que un 82.9 % se encuentra en un nivel malo, un 12.2 % se encuentra en un nivel regular; el 4.9 % está en un nivel bueno. Prácticamente, la mayoría de los estudiantes se encuentra en nivel malo, para el trato de la realidad pasada y presente de las vivencias en la sociedad.

Resultados de la variable competencias del área de ciencias sociales

Tabla 10: Nivel de la dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Bueno | 18 | 4.9 |
| Regular | 53 | 14.4 |
| Malo | 297 | 80.7 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos de Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

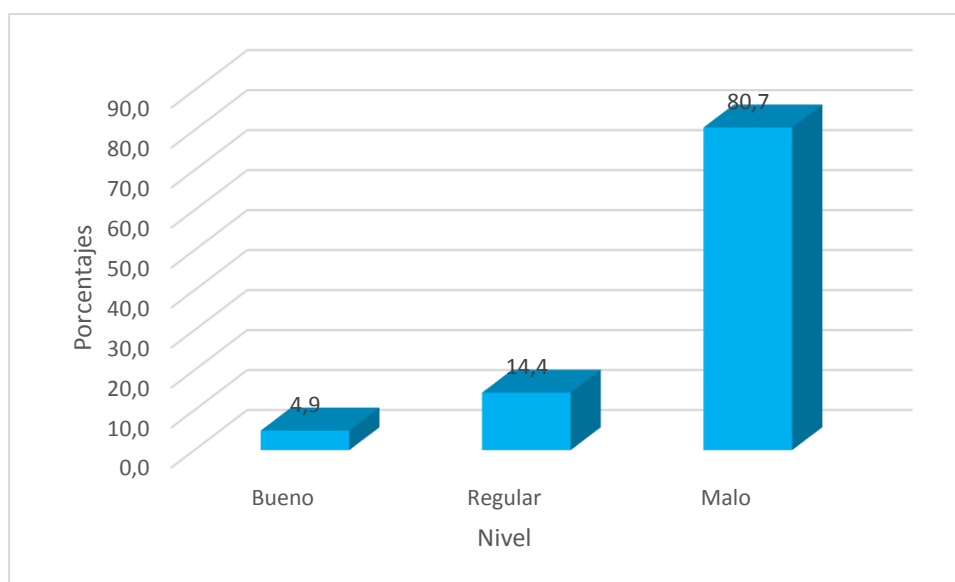


Figura 10: Nivel de la dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria

La Tabla 10 y Figura 10, Nivel de la Dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria, muestra que el 80.7 % se encuentra en un nivel malo; un 14.4 % está en un nivel regular; mientras que el 4.9 % está en un nivel bueno. La mayoría se encuentra en nivel malo para la interpretación crítica de fuentes, la comprensión del tiempo histórico y la elaboración/explicación histórica.

Tabla 11: Nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Bueno | 18 | 4.9 |
| Regular | 40 | 10.9 |
| Malo | 310 | 84.2 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos de Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

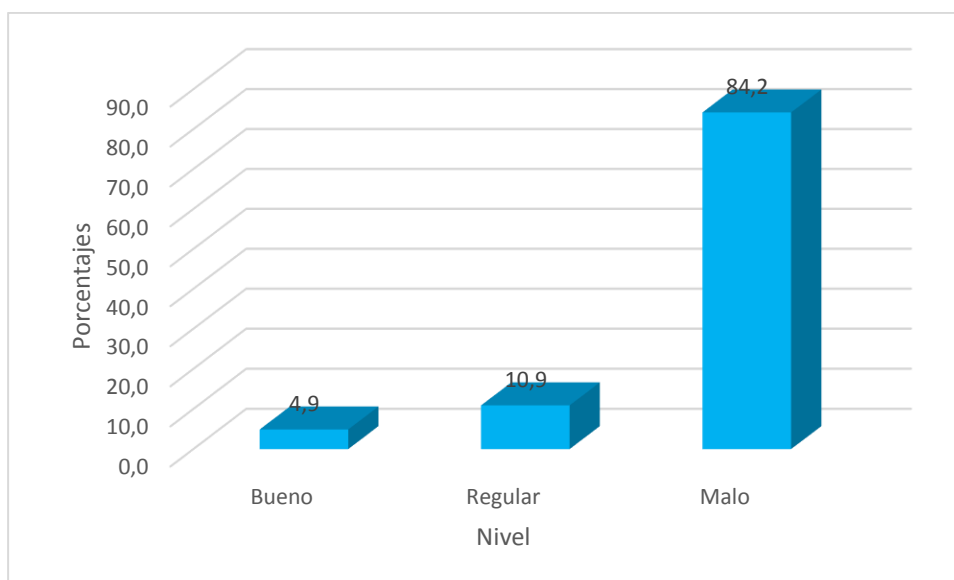


Figura 11: Nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria

En la Tabla 11 y Figura 11, Nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria, se ha encontrado que el 84.2 % está en un nivel bajo; un 10.9 % está en un nivel regular; seguido del 4.9 % que se ubica en el nivel bueno. La mayoría se encuentra en el nivel malo, respecto a la explicación de relaciones de elementos naturales y sociales, como en la evaluación de problemáticas ambientales y territoriales, y la evaluación de situaciones de riesgo.

Tabla 12: Nivel de la dimensión Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria

| Nivel | N° | % |
|---------|-----|-------|
| Bueno | 17 | 4.6 |
| Regular | 45 | 12.2 |
| Malo | 306 | 83.2 |
| Total | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos de Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

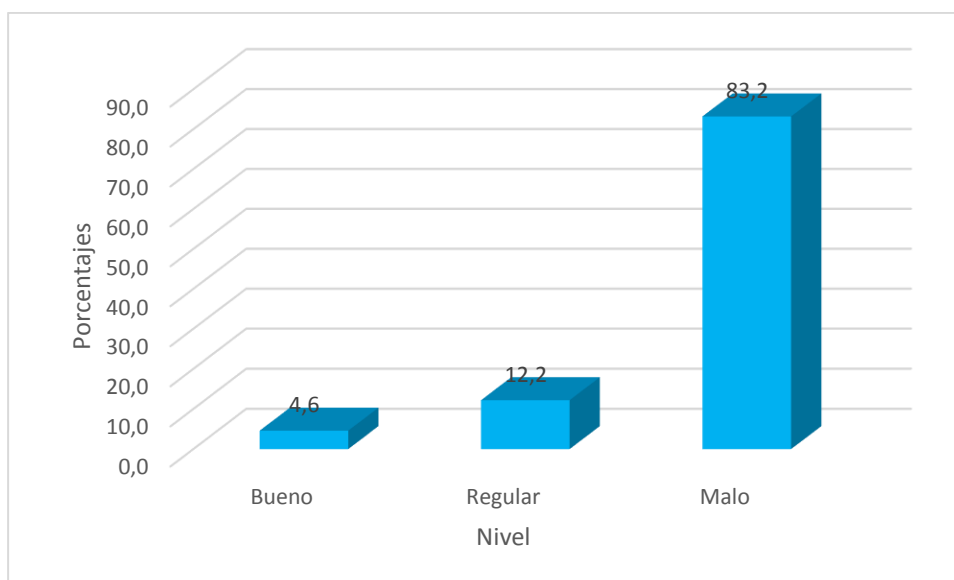


Figura 12: Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales

En la Tabla 12 y Figura 12, Nivel de la dimensión Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria, se tiene el 83.2 % está en el nivel bajo; un 12.2 % se encuentra en el nivel regular; mientras que un 4.6 % se encuentra en el nivel bueno. Entonces, la mayoría de los estudiantes se encuentran en nivel malo, para la comprensión de las relaciones del sistema económico y financiero, como la gestión de los recursos de manera responsable.

Tabla 13: Comparación de las dimensiones del Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria

| Dimensiones | | | | | | |
|-------------|--|-------|--|-------|--|-------|
| Nivel | Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria | | Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria | | Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria | |
| | N° | % | N° | % | N° | % |
| Alto | 18 | 4.9 | 18 | 4.9 | 17 | 4.6 |
| Regular | 53 | 14.4 | 40 | 10.9 | 45 | 12.2 |
| Bajo | 297 | 80.7 | 310 | 84.2 | 306 | 83.2 |
| Total | 368 | 100.0 | 368 | 100.0 | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos de Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

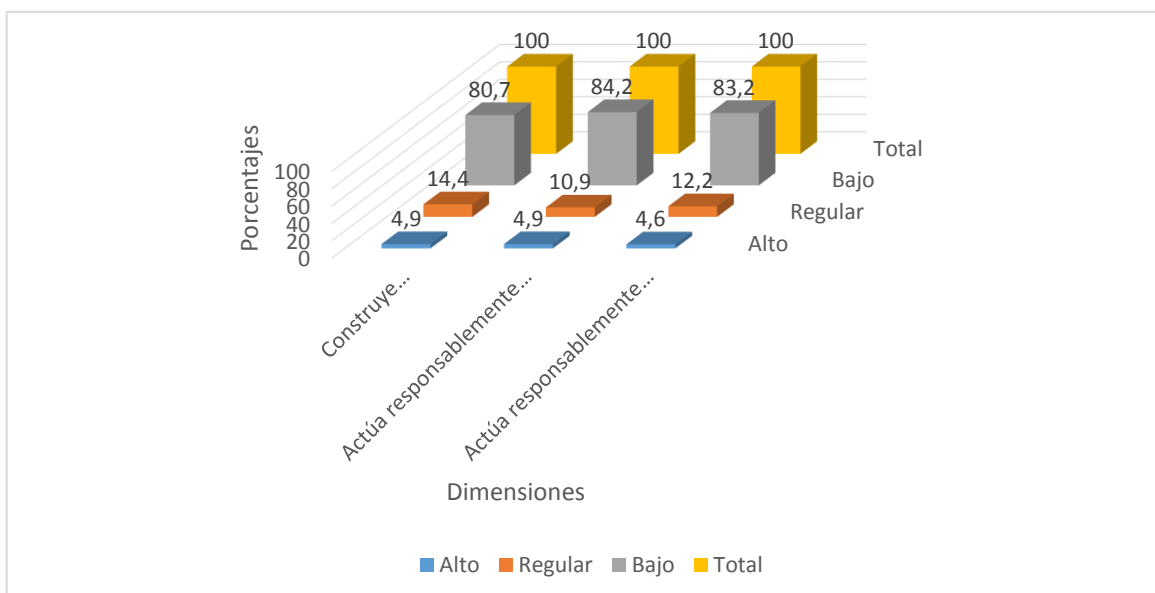


Figura 13: Comparación de las dimensiones del Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria

En la Tabla 14 y Figura 14, Comparación de las dimensiones del Nivel de Competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de secundaria, se muestra que en la dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria el 80.7 % está en un nivel bajo; en Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria, un 84.2 % está en un nivel bajo; y, en Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria, el 83.2 % tiene un nivel bajo. Es decir, el nivel es bajo, para el trato de la realidad pasada y presente de las vivencias en la sociedad.

Resultados de la variable ludopatía virtual con las dimensiones de la variable nivel de competencias del área de Ciencias Sociales

Tabla 14: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la Dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria

| | Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales | | | | | | Total | |
|----------------------|---|-----|---------|------|------|------|-------|-------|
| | Bueno | | Regular | | Malo | | | |
| La ludopatía virtual | F | % | F | % | F | % | F | % |
| Alto | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 215 | 58.4 | 215 | 58.4 |
| Regular | 0 | 0.0 | 41 | 11.1 | 82 | 22.3 | 123 | 33.4 |
| Bajo | 18 | 4.9 | 12 | 3.3 | 0 | 0.0 | 30 | 8.2 |
| Total | 18 | 4.9 | 53 | 14.4 | 297 | 80.7 | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del Cuestionario Ludopatía Virtual Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

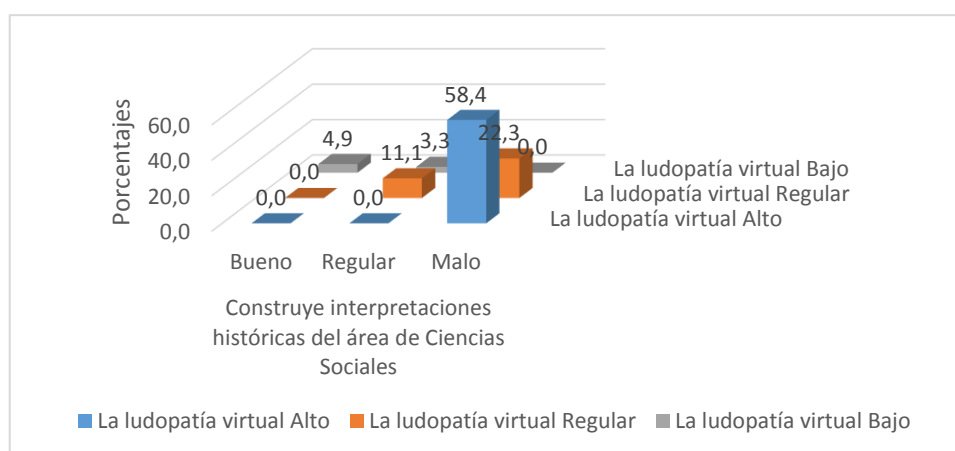


Figura 14: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria

En la Tabla 14 y Figura 14, Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria, se tiene que el 58.4 % está en el nivel alto en la ludopatía virtual y se corresponde un nivel malo para la interpretación crítica de fuentes, la comprensión del tiempo histórico y la elaboración/explicación histórica.

Tabla 15: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria

| La ludopatía virtual | Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales | | | | | | | |
|----------------------|---|-----|---------|------|------|------|-------|-------|
| | Bueno | | Regular | | Malo | | Total | |
| | F | % | F | % | F | % | F | % |
| Alto | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 215 | 58.4 | 215 | 58.4 |
| Regular | 0 | 0.0 | 28 | 7.6 | 95 | 25.8 | 123 | 33.4 |
| Bajo | 18 | 4.9 | 12 | 3.3 | 0 | 0.0 | 30 | 8.2 |
| Total | 18 | 4.9 | 40 | 10.9 | 310 | 84.2 | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del Cuestionario Ludopatía Virtual Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

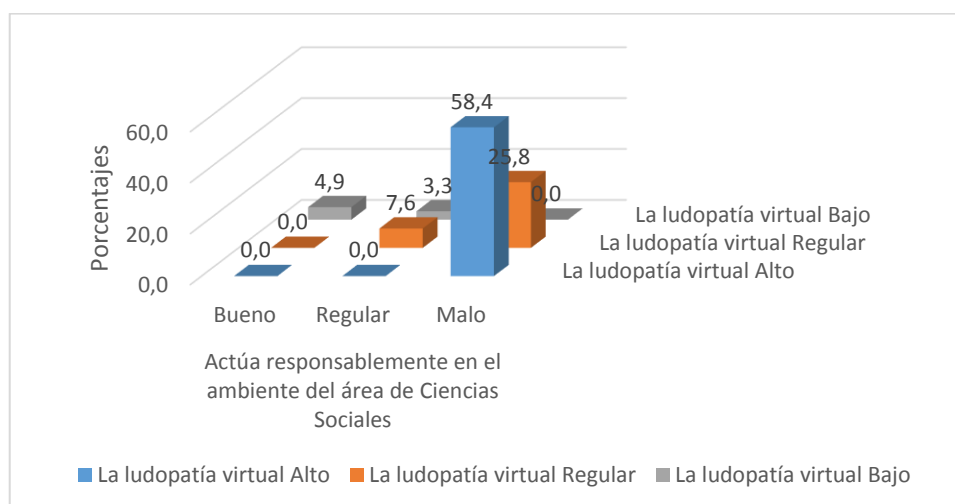


Figura 15: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria

En la Tabla 15 y Figura 15, Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria, se tiene que el 58.4 % está en el nivel alto en ludopatía virtual y se corresponde un nivel malo en la explicación de relaciones de elementos naturales y sociales, como en la evaluación de problemáticas ambientales y territoriales, y la evaluación de situaciones de riesgo.

Tabla 16: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria

| Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales | | | | | | | | |
|---|-------|-----|---------|------|------|------|-------|-------|
| La ludopatía virtual | Bueno | | Regular | | Malo | | Total | |
| | F | % | F | % | F | % | F | % |
| Alto | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 | 215 | 58.4 | 215 | 58.4 |
| Regular | 0 | 0.0 | 32 | 8.7 | 91 | 24.7 | 123 | 33.4 |
| Bajo | 17 | 4.6 | 13 | 3.5 | 0 | 0.0 | 30 | 8.2 |
| Total | 17 | 4.6 | 45 | 12.2 | 306 | 83.2 | 368 | 100.0 |

Fuente: Base de datos del Cuestionario Ludopatía Virtual Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

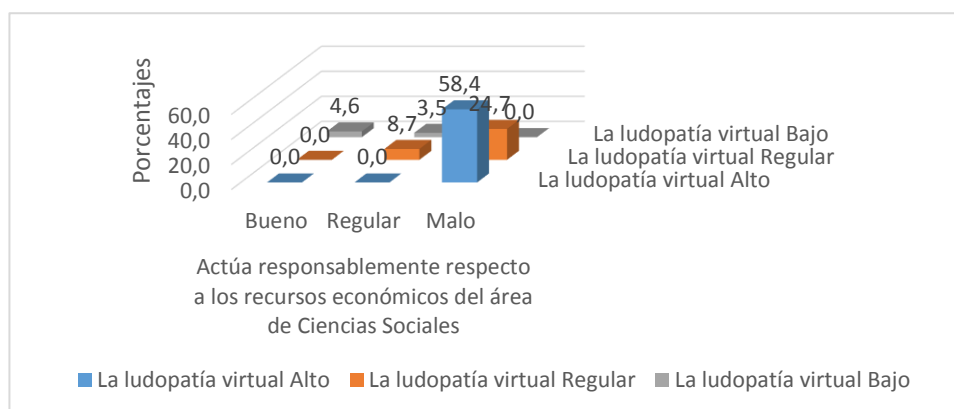


Figura 16: Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria

En la Tabla 16 y Figura 16, Nivel de ludopatía virtual y nivel de la dimensión Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de secundaria, se tiene que el 58.4 % está en el nivel alto en ludopatía virtual y se corresponde el nivel malo para la comprensión de las relaciones del sistema económico y financiero, como la gestión de los recursos de manera responsable.

3.2 Contrastación de hipótesis

3.2.1 Prueba de normalidad de las variables

Las hipótesis para la prueba de normalidad son:

H₀: Los puntajes de la variable tienen distribución normal.

H_i: Los puntajes de la variable no tienen distribución normal.

Si $p < 0.05$, se rechaza H₀ y se acepta H_i. Si $p > 0.05$, No se puede rechazar H₀ (se acepta H₀), es decir, los puntajes tienen una distribución normal.

Cuadro 8: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra: La ludopatía virtual y competencia del área de Ciencias Sociales

| | Ludopatía virtual | Competencia del área |
|------------------------------------|---------------------|----------------------|
| N | 368 | 368 |
| Parámetros normales ^{a,b} | Media | 59,14 |
| | Desviación estándar | 11,723 |
| Máximas diferencias extremas | Absoluta | 0,189 |
| | Positivo | 0,088 |
| | Negativo | -0,189 |
| Estadístico de prueba | 0,189 | 0,268 |
| Sig. asintótica (bilateral) | 0,000 ^c | 0,000 ^c |

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Cada variable no tiene una distribución normal.

Por lo tanto, se procedió a emplear el estadígrafo de correlación rho de Spearman.

3.2.2 Prueba de hipótesis

Hipótesis

Hi: Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Ho: No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Cuadro 9: Valor rho de Spearman: Ludopatía virtual y competencia del área de Ciencias Sociales

| | | V_1_Total | V2_Total |
|-----------------|----------------------------|-----------|----------|
| Rho de Spearman | V_1_Total | 1,000 | -0,436** |
| | Coeficiente de correlación | | |
| | Sig. (bilateral) | . | 0,000 |
| | N | 368 | 368 |
| V2_Total | V2_Total | -0,436** | 1,000 |
| | Coeficiente de correlación | | |
| | Sig. (bilateral) | 0,000 | . |
| | N | 368 | 368 |

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Existe correlación negativa moderada entre la ludopatía virtual y el desarrollo de competencia del área de Ciencias Sociales $r = -0.436$. ($p < 0.01$) Existe relación inversa entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Correlación por dimensiones: Ludopatía virtual

Hi: Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Ho: No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Cuadro 10: La ludopatía virtual y Construye interpretaciones históricas

| | | V_1_Total | D1_V2 |
|-----------------|----------------------------|-----------|----------|
| Rho de Spearman | de V_1_Total | 1,000 | -0,445** |
| | Coeficiente de correlación | . | 0,000 |
| | Sig. (bilateral) | 368 | 368 |
| D1_V2 | de V_1_Total | -0,445** | 1,000 |
| | Coeficiente de correlación | 0,000 | . |
| | Sig. (bilateral) | 368 | 368 |

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Existe correlación negativa moderada entre la ludopatía virtual y Construye interpretaciones históricas $r=-0.445$.

Con valor de significación ($p < 0.01$). Por lo que, se rechaza la Ho y se acepta la Hi, en el sentido que: Existe relacion es inversa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018. Por ser negativa la correlacion se da inversa; es decir a mayor Ludopatia virtual es menor la construcción de interpretaciones históricas.

Hi: Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

Ho: No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

Cuadro 11: La ludopatía virtual y Actúa responsablemente en el ambiente

| | | | V1_Total | D2_V2 |
|-----------------|-----------|----------------------------|----------|----------|
| Rho de Spearman | V_1_Total | Coeficiente de correlación | 1,000 | -0,401** |
| | | Sig. (bilateral) | . | 0,000 |
| | | N | 368 | 368 |
| D2_V2 | D2_V2 | Coeficiente de correlación | -0,401** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | 0,000 | . |
| | | N | 368 | 368 |

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Existe correlación negativa moderada entre la ludopatía virtual y Actúa responsablemente en el ambiente $r=-0.401$.

Con valor de significación ($p < 0.01$). Por lo que, se rechaza la Ho y se acepta la Hi, en el sentido que: Existe correlación negativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Hipótesis (Hi): Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Hipótesis nula (Ho): No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Cuadro 12: La ludopatía virtual y Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos

| | | V_1_Total | D3_V2 |
|------------------------------|----------------------------|-----------|----------|
| Rho de Spearman de V_1_Total | Coeficiente de correlación | 1,000 | -0,408** |
| | Sig. (bilateral) | . | 0,000 |
| | N | 368 | 368 |
| D3_V2 | Coeficiente de correlación | -0,408** | 1,000 |
| | Sig. (bilateral) | 0,000 | . |
| | N | 368 | 368 |

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Existe correlación negativa moderada entre la ludopatía virtual y Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos $r=-0.408$.

Con valor de significación ($p < 0.01$). Por lo que, se rechaza la Ho y se acepta la Hi, en el sentido que: Existe correlación negativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

IV. DISCUSIÓN

A continuación se muestra la discusión de la investigación, teniendo en cuenta los objetivos con los antecedentes investigativos:

En esta investigación se propuso como objetivo general: Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

Al respecto, existe correlación negativa moderada entre la ludopatía virtual y el desarrollo de competencia del área de Ciencias Sociales $r = -0.436$. Con valor de significación ($p < 0.01$). Por lo que, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , en el sentido que: Existe correlación negativa entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018 (Cuadro 7). Es decir, la presencia de la ludopatía virtual es patente, que trae aparejada limitaciones en el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes.

Se halló que existe correlación negativa media entre la ludopatía virtual y el desarrollo de competencia del área de Ciencias Sociales ($r=-0.436$). Al respecto, Orobal (2015), en su tesis "influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes grado en criminología y seguridad 2014/2015"; concluye que los alumnos no presentaban conductas antisociales ni agresivas, y que el hecho jugar a videojuegos, no tiene ninguna influencia, como tampoco lo tiene el tipo de juegos. Aunque sí que hemos encontrado diferencias en la frecuencia de uso con respecto a las conductas antisociales.

Respecto al primer objetivo específico: Establecer el nivel de la Ludopatía Virtual en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018.

Habiéndose hallado que, en la Variable 1 ludopatía virtual, se observó que que el 58.4 % se encuentra en un nivel alto, el 33.4 % está en un nivel regular, y el 8.2% está en un nivel bajo. El mayor porcentaje indica que los estudiantes tienen un nivel alto de anomalía psicológica que les permite estar sumido en el juego durante muchas horas (Tabla 1 y Figura 1). Esto responde a las características de la sociedad, en crisis; donde las familias viven integradas formalmente, pero disgregadas por tener que trabajar ambos padres; también la influencia de los

medios de comunicación social que banalizan lo virtuoso; y, el influjo de la tecnología digital, a cuyo acceso no hay control alguno, siendo el caso que portan gran capacidad educativa.

Sin embargo, se han encontrado estudios como el de Ochoa (2014), en la tesis "Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E Sagrado Corazón De Jesús Chota- 2014", concluye que el 70% tienen predisposición a la ludopatía, mostrando un bajo rendimiento académico. Lo cual es un indicador que nos evidencia que existe predisposición a la ludopatía, lo cual puede afectar en las competencias del área de Ciencias Sociales, por ello, es necesario que los docentes tomen en cuenta las horas que pasan los jóvenes en el internet, jugando videojuegos.

Tipantuña C. Karina (2013), en su investigación "Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013", concluye las redes sociales como Facebook destacan en las páginas de internet las cuales son usadas por los jóvenes, aunque también son usadas como entretenimiento, para comunicarse y desarrollar tareas escolares, es así que pasan largas horas frente a las computadoras.

Por otro lado, Sánchez y Típula (2016), en Arequipa 2016, concluyen que en la variable Presión de Grupo: La presión de grupo predomina en un 76.1% y el 23.9% no presenta presión de grupo; y, en la relación a la variable Uso de Juegos Online: El 39.4% de la población estudiada presenta un uso leve de los juegos online, seguido de un uso estable de los juegos online (30.6%) y el 30,0% presenta un uso moderado de los online.

Como segundo objetivo específico: Establecer el nivel del desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

Al respecto, en la Variable 2: Competencias del área de ciencias sociales, que un 82.9 % se encuentra en un nivel malo, un 12.2 % se encuentra en un nivel regular; el 4.9 % está en un nivel bueno. Prácticamente, la mayoría de los estudiantes se encuentra en nivel malo, para el trato de la realidad pasada y presente de las vivencias en la sociedad (Tabla 9 y Figura 9). Es decir, el medio social educativo,

las familias y la tecnología no han contribuido al desarrollo de la competencia del Área de Ciencias Sociales; antes que ello, el nivel es malo. Siendo pues un nivel que se debe saber revertir.

En este sentido, Erazo (2017), en la tesis denominada “Competencias genéricas y habilidades sociales en estudiantes de sexto ciclo de la carrera de Educación Inicial de una Universidad Privada, 2016”; concluye que las competencias genéricas tienen relación significativa en el desarrollo de las habilidades.

Por lo tanto, es necesario que los padres de familia se ocupen y controlen más a sus hijos, cuando se sientan detrás de una computadora, ya que las competencias pueden sufrir consecuencias negativas, por el desmesurado uso de los videojuegos, los cuales fueron creados para entretener a las personas, pero poco a poco se han afianzado especialmente en los niños y jóvenes.

Como tercer objetivo específico: Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

Acerca del cual se halló que el 58.4 % está en el nivel alto en la ludopatía virtual y se corresponde un nivel malo para la interpretación crítica de fuentes, la comprensión del tiempo histórico y la elaboración/explicación histórica (Tabla 14 y Figura 14). Nuevamente, se observa cómo el nivel de ludopatía virtual está asociada a una mala interpretación crítica de fuentes, la comprensión del tiempo histórico y la elaboración/explicación histórica.

Como cuarto objetivo específico: Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

Acerca del cual se halló cómo el 58.4 % está en el nivel alto en ludopatía virtual y se corresponde un nivel malo en la explicación de relaciones de elementos naturales y sociales, como en la evaluación de problemáticas ambientales y territoriales, y la evaluación de situaciones de riesgo (Tabla 15 y Figura 15).

Como quinto objetivo específico: Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.

Acerca de lo cual se encontraron que el 58.4 % está en el nivel alto en ludopatía virtual y se corresponde el nivel malo para la comprensión de las relaciones del sistema económico y financiero, como la gestión de los recursos de manera responsable (Tabla 16 y Figura 16). Asociación que se explica por el nivel alto de la ludopatía que afecta a la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria.

Encuentran conexión, entre el nivel de ludopatía o el uso de juegos online, Astoray (2014), en la tesis “Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia” Villa El Salvador – 2012”, concluye, hay relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía. Entonces uno de los factores que determinan las conductas de riesgo es el funcionamiento familiar, comprobado mediante Ji cuadrada.

Sánchez Y. S. y Tipula C. S. (2016), quienes elaboraron el tema “Presión de grupo y uso de juegos online, estudiantes de 5º de secundaria, Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016”, que concluyeron: La presión de grupo predomina con 76,1% mientras que un 23,9% no tiene presión de grupo; respecto al uso de juegos online el 39,4% muestra un uso leve de juegos online; el 30,6% muestra un uso estable de juegos online; seguido del 30,0% que presenta moderado uso de juegos online. Hay predisposición a los videojuegos si no se controla a tiempo. Además se corre el riesgo de pasar un número más de los índices elevados de ludópatas en el medio.

No olvidemos, la ludopatía puede ser tratada si se detecta a tiempo, aunque los fármacos que se consumen, pueden desencadenarse en otras anomalías en el ser humano, y el aprendizaje puede verse muy afectado por la irritabilidad o falta de tolerancia que genera la ludopatía.

V. CONCLUSIONES

- Primera:** Existe relación negativa media (-0.436) entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018; Es decir, en la medida que los valores de la Ludopatía Virtual se incrementan los valores de las Competencias del Área de Ciencias Sociales bajan, o viceversa.
- Segunda:** El nivel de la Ludopatía Virtual en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018; la mayoría (55.4 %) está en nivel alto; es decir, hay afectación en el aspecto psicológico, aspecto temporal, relación amical, relación con padres, aspecto económico, y aspecto académico, por lo que hay una marcada presencia de la ludopatía virtual.
- Tercera:** En el nivel del desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018, se concluye que la mayoría (82.9 %) está con un nivel malo, lo que indica que no hay desarrollo de las competencias, lo que es una situación muy preocupante.
- Cuarta:** La relación que entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018, se ha encontrado que la mayoría (58.4 %) está en el nivel alto y en el nivel malo, en el cruce de esta la primera variable y la primera dimensión de la segunda variable; existe una relación negativa media entre la ludopatía virtual y Construye interpretaciones históricas ($r=-0.445$).
- Quinta:** La relación de la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018, se ha encontrado que la mayoría (58.4 %) está en

el nivel alto y en el nivel malo, en el cruce de la primera variable y la segunda dimensión de la segunda variable; existe un relación negativa media entre la ludopatía virtual y Actúa responsablemente en el ambiente ($r=-0.401$).

Sexta: Existe relación entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018, se ha encontrado que la mayoría (58.4 %) está en el nivel alto y en el nivel malo, en el cruce de esta la primera variable y la tercera dimensión de la segunda variable; existe correlación negativa media entre la ludopatía virtual y Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos ($r=-0.408$).

VI. RECOMENDACIONES

- Primera:** A los directores(as) de las instituciones educativas del nivel secundario, del distrito de Pedregal, difundir los resultados de la presente investigación; asimismo, definir líneas de acción para atender el problema descrito.
- Segunda:** A los directores(as) de las instituciones educativas del nivel secundario, del distrito de Pedregal, promover actividades que prevengan la ludopatía virtual, en coordinación con los padres de familia e instituciones de promoción de la salud local en el distrito.
- Tercera:** A los directores(as) de las instituciones educativas del nivel secundario, del distrito de Pedregal, realizar seguimiento del logro de competencias del área de Ciencias Sociales por parte de estudiantes del nivel secundario, dado que el nivel debería ser bueno y no regular.
- Cuarta:** A los directores(as) de las instituciones educativas del nivel secundario, del distrito de Pedregal, promover estudios complementarios, con la concurrencia simultánea de otras variables o factores.
- Quinta:** A los docentes desarrollar charlas sobre las causas y consecuencias que genera la ludopatía virtual, cuando se prolongan las horas jugando videojuegos.
- Sexta:** A los padres y madres de familia controlar a sus hijos cuando acuden a las diferentes cabinas de internet con la excusa de realizar trabajos escolares.

VII. PROPUESTA

1. Título

Programa preventivo contra la Ludopatía virtual para mejorar el desarrollo de Competencias en el Área de Ciencias Sociales de estudiantes de secundaria del Distrito de Pedregal, Arequipa 2018

2. Introducción

En pleno inicio del siglo XXI, nos enfocamos al mundo de la tecnología especialmente del uso de internet. Con los avances científicos que van transformando nuestra sociedad y la mentalidad de los jóvenes, quienes se ven influenciados por las tecnologías, la información y comunicación social, dentro de ellas tenemos la presencia de videojuegos, que muchas veces han logrado apoderarse del tiempo, dinero y hasta el aspecto emocional de los adolescentes, quienes se muestran muy vulnerables ante estos juegos que solamente causan adicción y trastornos emocionales y de comportamiento en los jóvenes, quienes sin darse cuenta se han convertido en ludópatas virtuales.

En las instituciones educativas del distrito de Pedregal los jóvenes adolescente concurren frecuentemente a cabinas de internet, para entretenerse en los videojuegos, ya que éstas se encuentran al frente de su institución y algunas a pocas cuadras de las mismas, descuidándose en sus estudios, creando un conflicto en la relación con sus padres y otras consecuencias negativas que generan esta adicción.

En la presente propuesta lo que se espera es disminuir en gran medida el alto nivel de ludopatía virtual en los estudiantes en un tiempo determinado durante el presente año escolar, con la colaboración conjunta de toda la comunidad educativa y profesionales en el tema, a través de programas de rehabilitación para algunos casos especiales, charlas informativas a padres de familia y a estudiantes; de esta manera se concretizara a alcanzar los objetivos propuestos en la presente propuesta.

Los recursos para la ejecución del proyecto será autofinanciado por la investigadora, padres de familia y con el apoyo de algunas instituciones como el de la Municipalidad distrital de Majes y otras vinculadas al tema.

3. Propósito

A través de la presente propuesta se desea disminuir el alto nivel de ludopatía virtual que repercute en sus dimensiones: aspecto psicológico, temporal, relación amical, economía, relación con padres, aspecto académico en los adolescentes y de esta manera mejorar el desarrollo de las competencias en el área de ciencias sociales y las competencias: construye interpretaciones históricas, actúa responsablemente en el ambiente y actúa responsablemente respecto a los recursos económicos; además conseguir que los estudiantes tomen conciencia de su rol protagónico en el proceso de aprendizaje y tomar acciones para contrarrestar este problema que aqueja a los adolescentes.

4. Justificación

En las instituciones educativas se ha observado la concurrencia de padres de familia a la institución y más aún en las horas adicionales de atención a padres de familia, donde manifiestan que uno de los problemas del bajo rendimiento de sus hijos en lo académico es que sus menores hijos frecuentan las cabinas de internet para entretenerse como en los video juegos y pasan mucho tiempo aprovechando la ausencia de sus padres ya sea por motivos de trabajo o de viaje, los mismos que piden ayuda a los tutores, docentes y a especialistas para la solución al problema.

Es de mucha importancia la ejecución del proyecto porque de los resultados satisfactorios que se obtenga, se beneficiara a los estudiantes del distrito del Pedregal y hacer de ellos buenas personas, futuros profesionales al servicio de la sociedad.

Considero este proyecto como un aporte práctico de la investigación educativa, además sirve de base para realizar nuevos proyectos respecto al tema tratado.

5. Objetivos

Objetivo General

Disminuir el alto nivel de ludopatía virtual de estudiantes de secundaria del distrito de Pedregal, Arequipa 2018.

Objetivos específicos

- Fomentar charlas de sensibilización y prevención a los estudiantes sobre la ludopatía virtual.
- Brindar charlas a los padres de familia para la prevención de la ludopatía virtual en sus hijos.
- Incluir en la programación anual de tutoría sesiones de aprendizaje sobre la ludopatía virtual.
- Atender a estudiantes con adicción a video juegos en internet a través de programas de rehabilitación en coordinación con centros de psicología en el distrito de pedregal y en cada una de las instituciones educativas.

6. Plan de trabajo

Para disminuir el alto nivel de ludopatía virtual y mejorar el desarrollo de Competencias en el Área de Ciencias Sociales de estudiantes de secundaria del Distrito de Pedregal, Arequipa 2018, se ha considerado realizar actividades a través de actividades.

CHARLAS DE SENSIBILIZACIÓN Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA VIRTUAL

TEMA : La Ludopatía Virtual y sus efectos
 FECHA : 26 de abril de 2019
 LUGAR : Auditorium de la Municipalidad de Pedregal
 HORA : 3:00 p.m.
 RESPONSABLE : Investigadora
 Docentes tutores
 Auxiliares de Educación
 Psicólogos

| Objetivo General | Contenido | Técnica | Recursos y materiales | Evaluación |
|---|--|-----------------------------|---|---|
| Fomentar charlas informativas a los estudiantes sobre la ludopatía virtual. | La ludopatía Virtual Video juegos virtuales Consecuencias de la ludopatía virtual en adolescentes Etapa de tratamiento y Rehabilitación a los adolescentes ludópatas. | Expositivo Participativo | Rotafolio Carteles Cañón multimedia | ¿Por qué es importante conocer el tema de ludopatía virtual? ¿Podemos disminuir el nivel de ludopatía virtual en los adolescentes? |

CHARLA DE LA LUDOPATÍA VIRTUAL A PADRES DE FAMILIA COMO MEDIDA DE PREVENCIÓN EN SUS HIJOS

TEMA : La Ludopatía Virtual y sus efectos
 FECHA : 31 de mayo 2019
 LUGAR : Auditorium de la Municipalidad de Pedregal
 HORA : 3:00 p.m.
 RESPONSABLE : Docente investigadora
 Docentes tutores
 Auxiliares de Educación
 Psicólogos

Asistente social

| Objetivo General | Contenido | Técnica | Recursos y materiales | Evaluación |
|---|--|--|--|--|
| Brindar charlas a los padres de familia para que tomen medidas radicales en la prevención de la ludopatía virtual en sus hijos. | <ul style="list-style-type: none"> - La ludopatía Virtual - Consecuencias de la ludopatía virtual en adolescentes - Etapa de tratamiento y Rehabilitación a adolescentes ludópatas. - El rol del padre de familia como apoyo fundamental a su hijo que se encuentra en adicción a la ludopatía virtual | <p>Expositivo</p> <p>Participativo</p> | <p>Rotafolio</p> <p>Carteles</p> <p>Cañón multimedia</p> | <p>¿Por qué es importante conocer el tema de ludopatía virtual?</p> <p>¿Podemos disminuir el nivel de ludopatía virtual en los adolescentes?</p> |

PLAN TUTORIAL DE AULA

I.- DATOS GENERALES

- 1.1.- UGEL : La Joya
1.2.- Institución Educativa : “Almirante Miguel Grau”
1.3.- Nivel : Secundaria
1.4.- Director : Sandra Hinojoza Talavera
1.5.- Tutora : Miriam Marisol Mayta Quispe
1.6.- Grado y Sección : 4to. A
1.7.- Nro. de estudiantes : 33
1.8.- Turno : Mañana
1.9.- Coordinador de TOE : Roberto Ccama Díaz

II.- FUNDAMENTACIÓN

La Tutoría es un servicio de acompañamiento y orientación que se brinda al estudiante a lo largo de su formación escolar buscando el desarrollo integral de los mismos a través de acciones dirigidas a fortalecer su desarrollo físico, mental y social.

Teniendo conocimiento que los temas a seleccionar es de acuerdo al diagnóstico de aula seleccionados por la coordinadora de tutoría de la institución educativa y del docente al inicio del año escolar. Así mismo incorporando la malla de sesiones de tutoría elaborada en el Marco de la intervención “Prevención de la violencia familiar y sexual, embarazo en adolescentes y trata de personas con fines de explotación sexual en niños, niñas y adolescentes y prevención de la *ludopatía virtual* en los adolescentes de instituciones educativas del nivel secundario”. considerando el diagnóstico, la acción tutorial forma parte del currículo educativo por lo tanto se concretiza en el siguiente plan tutorial de aula.

III.- OBJETIVOS

3.1.- Objetivo General

Planificar, organizar y ejecutar el presente plan anual de tutoría de acuerdo al diagnóstico de los estudiantes del aula, relacionados con del plan anual de la I.E. para atender a las necesidades de los estudiantes en los diferentes ámbitos de su vida personal, social, sexual, académica y de su salud.

3.2.- Objetivos Específicos

- 3.2.1.- Utilizar las técnicas de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.
3.2.2.- Promover el desarrollo de actitudes y habilidades que permitan una vivencia saludable y responsable de su sexualidad.
3.2.5.- Fomentar medidas de prevención ante la ludopatía virtual en adolescente, con el apoyo de padres de familia y la comunidad educativa en general.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| FECHA | ACTIVIDADES | RESPONSABLE | CRONOGRAMA | | | | | | | | | | | | |
|--|--|-----------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|
| | | | M | A | M | J | J | A | S | O | N | D | | | |
| 11-15 18-22 25-29 | Campaña "Tengo derecho al buen trato" Buena acogida a los estudiantes año lectivo 2019 Normas Encuesta diagnóstico MIMP. Sesión 1 Mi asunto público, mi realidad | Coordinador Tutora | X | | | | | | | | | | | | |
| 1-5 8-12 15-19 22-26 | Organización del aula: Consejo de aula .Cruz Roja. Policía ecológica. Asamblea de aula: Comité de Aula (padres de familia) Reflexión por semana santa La ludopatía virtual en adolescentes | Tutora | | X | | | | | | | | | | | |
| 29-3 6-10 13 al 17 20 al 24 27 al 31 | Día de la Madre. Valores Campaña "Tengo derecho al buen trato" Concurso de periódicos murales MIMP. Sesión 2 ¿Debemos ser así? Importancia de los valores MIMP. Sesión 3 Conociendo sobre el conflicto | Tutora Coordinador | | | X | | | | | | | | | | |
| 3 al 7 10 al 14 17 al 21 23 al 27 | MIMP. Sesión 4 Rompiendo mitos en nombre del amor La disciplina escolar Aniversario del colegio. Reseña histórica de nuestra Institución educativa. La adicción a los videojuegos en redes sociales | Tutora Coordinador | | | | X | | | | | | | | | |
| 1 al 5 8 al 12 15 al 19 22 al 26 | MIMP. Sesión 5 Me ama o no me ama MIMP. Sesión 6 La responsabilidad de ser padres o madres Consecuencia del embarazo precoz Semana Patriótica: Independencia del Perú | Tutora | | | | | X | | | | | | | | |
| 12 al 16 | Festival gastronómico por el día de Arequipa. Nutrición, Platos típicos de la Región | Coordinador | | | | | | X | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| problemas de ludopatía virtual | | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
|--------------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

ORIENTACIÓN A FAMILIAS

| ACTIVIDADES | RESPONSABLES | MES | | | | | | | | | | |
|---|--------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| | | M | A | M | J | J | A | S | O | N | D | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conformación del comité de aula. • Reunión de aula con padres de familia. • Entrevista a padres de familia de estudiantes con problemas de ludopatía virtual. | Tutor | X | | | | | | | | | | |
| | Tutor | | | | X | | | X | | | X | |
| | Tutor | | X | | X | | X | | X | | X | |

EVALUACIÓN:

Finalizado el trimestre se realizara la evaluación de las sesiones desarrolladas cuyos indicadores permitirán reprogramar o continuar con las actividades.

BIBIOGRAFÍA:

- Manual de Tutoría y Orientación Educativa. DITOE – MED.
- Guía de Educación en Seguridad Vial para profesores y tutores.
- Cartilla prevención de los trastornos de la conducta alimentaria, anorexia y bulimia.
- Programa de prevención del consumo de drogas en el ámbito educativo para el nivel de secundaria. MINEDU
- Material de Trabajo: “Prevención de la violencia familiar y sexual, embarazo en adolescentes y trata de personas con fines de explotación sexual en niños, niñas y adolescentes en instituciones educativas del nivel secundario” Mimp/pncvfs-minedu/ebr-2018.

DOCENTE TUTOR

SESIÓN DE TUTORÍA

TÍTULO: La ludopatía virtual en los adolescentes

DATOS INFORMATIVOS

- 1.- I. E. : “Almirante Miguel Grau”
2.- GRADO Y SECCION : 4to. A
3.- DURACIÓN : 02 horas
4.- DOCENTE : Miriam Marisol Mayta Quispe

DIMENSIÓN: Personal social

¿QUE BUSCAMOS?

Concientizar a los jóvenes adolescentes acerca de los efectos negativos de la ludopatía virtual y de que manera se debe tratar, realizando actividades para contrarrestar el problema latente.

| |
|--|
| PRESENTACIÓN |
| La Docente da la bienvenida a los estudiantes y da a conocer el propósito de la sesión. La Docente coloca un cartel ¿Te gustan los videojuegos en internet? ¿Cuáles son los videojuegos mas entretenidos en internet? ¿Cuáles son las características de un adolescente que le gusta los videojuegos? |
| DESARROLLO |
| La Docente muestra un video acerca del tema. La Docente realiza preguntas del video A través de diapositivas explica el tema de la ludopatía virtual. Se realiza un panel de preguntas y respuestas sobre el tema. Los estudiantes en forma grupal dan analizan las desventajas de los videojuegos en internet.Un representante de cada grupo da a conocer sus conclusiones. La Docente aclara las dudas y reafirma las consecuencias negativas de los videojuegos en internet. |
| CIERRE |
| La docente incentiva a los estudiantes a tener claro que la adicción a los videojuegos en internet no contribuye para el buen desenvolvimiento académico, psicológico. Los estudisntes se comprometen a lograr sus metas. |
| DESPÚES DE LA HORA DE TUTORÍA |
| Los trabajos realizados en clase sobre el tema deberán de estar en el aula para tenerlos presente y recordar lo aprendido. |

TUTORA

7. Recursos

Recursos humanos

| N° de personas | Cargo | Haber mensual | Cantidad de meses | Total |
|----------------|---------------|---------------|-------------------|---------------|
| 1 | Investigadora | 00 | 8 | 00 |
| 1 | Psicólogo | 60.00 | 8 | 480.00 |
| 1 | Psiquiatra | 60.00 | 8 | 480.00 |
| TOTAL | | | | 960.00 |

Bienes y servicios

| N° | Materiales | Unidades | Precio unitario | Total |
|--------------|--------------------------|----------|-----------------|---------------|
| 1 | Útiles de escritorio | | | 40.00 |
| 2 | Hojas bond | 1000 | 20.00 | 20.00 |
| 3 | USB | 1 | 30.00 | 30.00 |
| 4 | Elaboración de trípticos | 500 | 0.50 | 250.00 |
| 5 | Digitación | 100 | 1.0 | 100.00 |
| 6 | Impresiones | 100 | 0.10 | 100.00 |
| 7 | Copias | 500 | 0.10 | 50.00 |
| TOTAL | | | | 590.00 |

Presupuesto básico

| N° | Rubro | Total |
|--------------|----------------------|-----------------|
| 01 | Recursos humanos | 960.00 |
| 02 | Bienes y servicios | 650.00 |
| 03 | Viáticos y movilidad | 540.00 |
| TOTAL | | 2'150.00 |

Presupuesto

Para la ejecución de las actividades para disminuir el alto nivel de ludopatía virtual en los estudiantes, el presupuesto estará financiado de la siguiente manera:

- Un 30% será financiado con recursos propios de la investigadora.
- El otro 50% del presupuesto será financiado por la Dirección de la Institución Educativa.
- El 20% del presupuesto será financiado por el municipio de Pedregal Dirección previa coordinación con cada una de las instituciones educativas.

8. Cronograma

| N°. | ACTIVIDADES | Abr | May | Jun | Jul | Ago | Set | Oct | Nov | Dic |
|-----|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1.- | Fomentar charlas informativas a los estudiantes sobre la ludopatía virtual. | X | | X | | X | | X | | |
| 2.- | Brindar charlas a los padres de familia para la prevención de la ludopatía virtual en sus hijos. | | X | | X | | X | | | |
| 3.- | Incluir en la programación anual de tutoría sesiones de aprendizaje sobre la ludopatía virtual | X | | X | | X | | X | | |
| 4.- | Atender a estudiantes con adicción a video juegos en internet a través de programas de rehabilitación. | X | | X | | X | | X | | X |

9. Proceso de monitoreo y evaluación

Se elaborara la evaluación en base a los objetivos planteados en la propuesta:

- Se considera la evaluación de inicio para tomar en cuenta la problemática.
- Seguidamente, se procederá a desarrollar la evaluación de proceso, teniendo en cuenta el desarrollo de las actividades establecidas.
- Posteriormente se realizará la evaluación final, que nos permitirá conocer el logro de los objetivos propuestos.

10. Referencias bibliográficas

Bellido, C. (2013). *Día mundial del Juego. La Prensa*. [Citado el 18 de octubre, 2017]. Disponible: www.prensa.com%2Fimpreso%2Fopinion %2Fdia-mundial-juego-carlos-bellido

Cassany, D. (2010). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.

Gallego C., J. (2001). *Estrategias cognitivas en el aula*. España: Escuela española S.A.

Manrique F., L. (2002). *Desafíos de la nueva educación*. Perú: Copyright.

Ministerio de Educación. (2007). *Lengua y comunicación en el aula*. Programa de Formación en Servicio orientado por la Unidad de Capacitación Docente. Lima.

Ministerio de Educación. (2007). *Guía para el desarrollo de Capacidades Comunicativas* Lima

Ministerio de Educación. (2007). *Comunicación*, Fascículo 5. Lima.

Ministerio de Educación. (2002). *Comunicación* Programa de formación Continua de Docentes en Servicio. Lima

Ministerio de Educación. (2006). *Guía de estrategias metacognitivas para desarrollar la comprensión lectora*. Lima.

Ministerio de Educación. (2002). *Manual para Docentes*. Lima: COPYRGHT.

Pinzas, J. (1997). *Metacognición y lectura*. Lima: Fondo Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú.

Quintana, H. (2005). *Psicopedagogía de la educación para padres y profesionales*.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, W. I. (2014). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación*. Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Astoray, E. (2014). "Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica "Perú birf- República de Bolivia" Villa El Salvador – 2012". Universidad Mayor de San Marcos.
- ALOMA. (2009). *Cuando jugar se convierte en un problema.: El juego patológico y la adicción de los juegos de rol online*. Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport ISSN: 1138-3194 Copyright © 2009 <http://www.raco.cat/index.php/Aloma>
- Báez G., K. (2000). *La ludopatía. Jugando a perder*. Recuperado de <file:///C:/Users/ADMIN/Documents/TESIS%20MIRIAM%20UCV/19%20MANUAL%20LUDOPATIA.pdf>
- Barroso B., C. (2003). *Las bases sociales de la ludopatía*. Universidad de Granada. <file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/2%2015435568.pdf>
- Becerra, P. (2004). *Comunicación y relaciones humanas*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Becerra, N. (2014). *La ludopatía azota a la juventud limeña de 15 a 22 años en la actualidad*. 2011 [citado el 10 de junio del 2014]. Disponible en <http://avance> No 4 del trabajo de investigación
- Bellido, C. (2013). *Día mundial del Juego*. *La Prensa*. [Citado el 18 de octubre, 2017]. Disponible: www.prensa.com%2Fimpreso%2Fopinion %2Fdia-mundial-juego-carlos-bellido
- Bernal, A. (2005). *La familia como Ámbito Educativo*. Barcelona, España: Ediciones Rialp.
- Bisso, A. (2007). *Ludopatía*. *Rev Soc Peru Med Interna* 2007; vol 20 (2). <file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/2%20a06v20n2.pdf>
- Chóliz, M. (2013). "Prevención de la Adicción a Videojuegos: Eficacia de las Técnicas de Control de la Impulsividad en el Programa". Universidad de

Valencia). <https://es.scribd.com/doc/186560601> /Tesis-Doctoral-Prevencion-Adicción-Videojuegos-Marco.

Cruz, A.; Argueñal, A.; Padilla, C.; George, E.; Fernando N., E.B.; Padilla, G.; Galo, G.; Ricardo G., N.O.; Paz, Y.; Zabala, G.; Nuñez, R. (210). *Ludopatía: Características de la población que asiste a salas de juego en Tegucigalpa*. Revista de la Facultad de Ciencias Médicas. file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/2%20RFCMVol7-2-2010-5.pdf

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la Real Academia Española*. (2014). RAE.

Domínguez, A y Pérez, M. et al. (2007). *Guía clínica: actuar ante el juego patológico*. Andalucía: Día Cash, S. L. Recuperado file:///C:/Users/ADMIN/Documents/TESIS%20MIRIAM%20UCV/19%20GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOLOGICO.pdf

EDEPE (2013). *Autoestima. Fortalece tú autoestima y el de los tuyos*. Lima: Ediciones de desarrollo personal S.A.C.

Erazo, M. (2017). "Competencias genéricas y habilidades sociales en estudiantes de sexto ciclo de la carrera de Educación Inicial de una Universidad privada, 2016". Universidad Cesar Vallejo.

Federación de jugadores de azar rehabilitados. (s/f). *Cartilla de ludopatía*. Recuperado de www.fejar.or

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: Institute of Technology.

Gómez, J. et al. (2008). *Manual de intervención en juego patológico* Madrid: Imprenta Moreno, S.L. file:///C:/Users/ADMIN/Documents/TESIS%20MIRIAM%20UCV/19%20%20manual%20LUDO.pdf

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw-Hill.

- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw-Hill.
- Mendoza, J. (2004). *Comportamiento humano*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Lima, Perú: s.e.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú.
- Ministerio de Educación (2009), *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. RM 0440-2008-ED, Segunda edición, Lima, Perú.
- Ministerio de Salud de Buenos Aires. (2015). *Manual sobre juego patológico. Una experiencia en la provincia de Buenos Aires. Programa de prevención y asistencia al juego compulsivo*. Primera Edición. Copyright © Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires.
- Mayo Clinic. (2018). Mayo Foundation for Medical Education and Research. All rights reserved. <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/compulsive-gambling/symptoms-causes/syc-20355178>
- Ortega, P., Vásquez, B., y Reidi, L M. (s/f). *Ludopatía*. Biblioteca Jurídica Virtual del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. www.juridicas.unam.mx
- Ochoa, U. (2014). "*Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E Sagrado Corazón De Jesús Chota-2014*", Universidad Nacional de Cajamarca.
- Orobal, R. (2015). *Influencia del uso de los videos juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes grado en criminología y seguridad 2014/2015*. (Tesis de grado en Criminología y Seguridad). Universitat Jaume, España.
- PIDCA (2008). *Manual de intervención en juego patológico*. Merida: Imprenta Moreno, S.L. - 924 45 50 33.

- Quiñonez D. Y Iñiguez G. (2007). *Juegos en Red y Consecuencias en el Aprendizaje y Alteraciones en Salud*. Oruro, Bolivia: s.e.
- Quispe, J. (2010). *La ludopatía y el aprendizaje en una institución educativa nacional*. Lambayeque: Universidad Pedro Ruiz Gallo.
- Ramos B., J. (2006). *Ludopatía: el otro lado del juego*. Madrid: Universidad de Alcalá de Henares.
file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/2%20Ludopatia_Jesus_Ramos_Revista_Indice_2006%20(1).pdf
- Reina, V. (2017). *Coaching Relaciones Familiares*. Obtenido de Coaching Bouton:
<http://www.coachingbouton.com/coaching-relaciones-familiares/>
- Rojas, M. (2013). *Epidemiología Nacional del juego, uso de internet y redes sociales virtuales en el Perú y fundamentos clínicos*. Lima, Perú: Impresiones Nanay E.I.R.L.
- Rosenthal, R. J. (1992). *Pathological Gambling*. *Psychiatric Annals* nun. 2.
- Sánchez, S. y Tipula, S. (2016). *Presión de grupo y uso de juegos online, estudiantes de 5º de secundaria, Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.
- Tipantuña, K. (2013). *Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Ubillús, J. R. (2016). *Entornos de desarrollo de videojuegos en Lima – Perú*. Tesis para optar el grado de Magíster en Políticas y Gestión de la Iteriano, C. (2016). *Ludopatía*. Diario de Centro América.
<http://carlosinteriano1.blogspot.pe/2016/05/ludopatia-virtual.html>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables/dimensiones | Metodología |
|---|--|---|---|--|
| <p>Problema general ¿Qué relación existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018?</p> | <p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> | <p>Hipótesis general (Hi): Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018. Hipótesis nula (Ho): Ho: No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> | <p>Variable: Ludopatía virtual</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Aspecto psicológico</p> <p>Aspecto temporal</p> <p>Relación amical</p> <p>Relación con padres</p> <p>Aspecto económico</p> <p>Aspecto académico</p> | <p>Tipo de estudio Básico no experimental.</p> <p>Diseño de investigación Diseño correlacional. Esquema:</p> <div data-bbox="1742 647 1973 839" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <pre> graph TD M --- O2 M --- O1 O2 --> O1 </pre> </div> <p>Población: 4559</p> <p>Muestra: Es no probabilístico 368 estudiantes.</p> <p>Técnicas de recolección de datos Encuesta. Examen escrito</p> <p>Instrumentos. Cuestionario Ludopatía Virtual</p> |
| <p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de la Ludopatía Virtual en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018?</p> | <p>Objetivos específicos Establecer el nivel de la Ludopatía Virtual en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> | <p>Hipótesis específicas Hipótesis (Hi): Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del</p> | <p>Variable: Competencias del Área de Ciencias Sociales</p> <p>Dimensiones: Construye interpretaciones históricas</p> | <p>Técnicas de recolección de datos Encuesta. Examen escrito</p> <p>Instrumentos. Cuestionario Ludopatía Virtual</p> |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| <p>¿Cuál es el nivel del desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018?</p> <p>¿Qué relación existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018?</p> <p>¿Qué relación existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de</p> | <p>Establecer el nivel del desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de</p> | <p>Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> <p>Hipótesis nula (Ho): No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Construye interpretaciones históricas en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> <p>Hipótesis (Hi): Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> <p>Hipótesis nula (Ho): No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente en el ambiente en las Competencias del Área de</p> | <p>Actúa responsablemente en el ambiente</p> <p>Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos</p> | <p>Ficha de Evaluación Escrita del Desarrollo de Competencias en el Área de Ciencias Sociales</p> |
|---|---|---|---|---|

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| <p>secundaria, Pedregal, Arequipa 2018? ¿Qué relación existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018?</p> | <p>secundaria, Pedregal, Arequipa 2018. Determinar la relación que existe entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> | <p>Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018. Hipótesis (Hi): Existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018. Hipótesis nula (Ho): No existe relación significativa entre la Ludopatía Virtual y la dimensión Actúa responsablemente respecto a recursos económicos en las Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria, Pedregal, Arequipa 2018.</p> | | |
|--|---|---|--|--|

Anexo 2: Matriz de operacionalización

| Variables | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores |
|--|---|---|---------------------------------------|---|
| Ludopatía virtual | Es un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar y apostar, de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y vocacional | Anomalía psicológica que permite estar sumido en el juego durante muchas horas. | Aspecto psicológico | Irritabilidad Tolerancia |
| | | | Aspecto temporal | Tiempo |
| | | | Relación amical | Influencia de amigos |
| | | | Relación con padres | Interacción padres e hijos |
| | | | Aspecto económico | Dinero prestado |
| | | | Aspecto académico | Rendimiento académico Deserción escolar |
| Competencias del área de Ciencias Sociales | Tiene como propósito que los estudiantes comprendan la realidad del mundo en que viven, las experiencias colectivas, pasadas y presente, así como el espacio en que se desarrolla la vida en sociedad. Ministerio de Educación. (2016, p. 44) | Trata de la realidad pasada y presente de las vivencias en la sociedad. | Construye interpretaciones históricas | -Interpreta críticamente Fuentes -Comprende el tiempo Histórico -Elabora explicaciones Históricas |

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
| | | | Actúa responsablemente en el ambiente | <ul style="list-style-type: none"> - Explica relaciones de elementos naturales y sociales - Evalúa la problemáticas ambientales y territoriales - Evalúa situaciones de riesgo |
| | | | Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | <ul style="list-style-type: none"> - Comprende relaciones del sistema económico y financiero - Gestiona los recursos de manera responsable |

Anexo 3: Matriz del instrumento

| Variables | Dimensiones | Indicadores | Nº ítems |
|--|---|--|------------------------|
| Ludopatía virtual | Aspecto psicológico | Irritabilidad | 1,2 |
| | | Tolerancia | 3,4 |
| | Aspecto temporal | Tiempo | 5,6,7,8,9, 10 |
| | Relación amical | Influencia de amigos | 11,12,13,14 |
| | Relación con padres | Interacción padres e hijos | 15.16.17,18 |
| | Aspecto económico | Dinero prestado | 19,20 21 |
| | Aspecto académico | Rendimiento académico Deserción escolar | 22.23 24,25 |
| Competencias del Área de Ciencias Sociales | Construye interpretaciones históricas | Interpreta críticamente fuentes Comprende el tiempo histórico Elabora explicaciones históricas | 1,2,3,4,5,6,7 |
| | Actúa responsablemente en el ambiente | Explica relaciones de elementos naturales y sociales Evalúa problemáticas ambientales y territoriales Evalúa situaciones de riesgo | 8,9,10,11,12, 13,14 |
| | Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | Comprende relaciones del sistema económico y financiero Gestiona los recursos de manera responsable | 15,16,17,18,19 20 |

Anexo 4: Instrumentos

Cuestionario Ludopatía Virtual

Estimado estudiante:

La presente encuesta tiene carácter anónimo y su procesamiento será reservado, por lo que le pedimos siga las siguientes instrucciones:

1. Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las preguntas
2. No deje preguntas sin contestar
3. Marque con un aspa en sólo uno de los cuadros de cada pregunta

| | 3. Sí | 2. A veces | 1. No | |
|----------------------------|---|-------------------|--------------|----|
| ASPECTO PSICOLÓGICO | | | | |
| 1 | ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes irritable? | Sí | A veces | No |
| 2 | ¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar? | Sí | A veces | No |
| 3 | ¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás? | Sí | A veces | No |
| 4 | ¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos? | Sí | A veces | No |
| ASPECTO TEMPORAL | | | | |
| 5 | ¿Te fijas de la hora cuando estás jugando? | Sí | A veces | No |
| 6 | ¿Juegas todos los días de la semana? | Sí | A veces | No |
| 7 | ¿Juegas más de tres horas durante el día? | Sí | A veces | No |
| 8 | ¿Dejas de comer por jugar más tiempo? | Sí | A veces | No |
| 9 | ¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tu familia? | Sí | A veces | No |
| 10 | ¿Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales? | Sí | A veces | No |
| RELACIÓN AMICAL | | | | |
| 11 | ¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar? | Sí | A veces | No |
| 12 | ¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos? | Sí | A veces | No |
| 13 | ¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videojuegos? | Sí | A veces | No |
| 14 | ¿De preferencia vas a jugar con tus amigos? | Sí | A veces | No |
| RELACIÓN CON PADRES | | | | |
| 15 | ¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa? | Sí | A veces | No |
| 16 | ¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente? | Sí | A veces | No |
| 17 | ¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar? | Sí | A veces | No |
| 18 | ¿La relación con tus padres es buena? | Sí | A veces | No |
| ASPECTO ECONÓMICO | | | | |
| 19 | ¿Gastas mucho dinero en los videojuegos? | Sí | A veces | No |

| | | | | |
|----|--|----|---------|----|
| 20 | ¿El dinero que gastas te lo dan tus padres? | Sí | A veces | No |
| 21 | ¿Te has prestado dinero para ir a jugar? | Sí | A veces | No |
| | ASPECTO ACADÉMICO | | | |
| 22 | ¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar? | Sí | A veces | No |
| 23 | ¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen? | Sí | A veces | No |
| 24 | ¿Has faltado a clases por ir a jugar? | Sí | A veces | No |
| 25 | ¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos? | Sí | A veces | No |

FICHA DE EVALUACIÓN DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

NOMBRES:

INDICACIONES: Responder correctamente marcando con una (X) la respuesta correcta, que corresponden a cada competencia.

CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

1. **¿Qué legado cultural nos han dejado los españoles durante el periodo de la conquista que aún conservamos en la actualidad?**
 - A. La escritura
 - B. El idioma
 - C. Las armas
 - D. La tecnología

2. **¿Quiénes eran los primeros homínidos durante el proceso de hominización?**
 - A. Homo Sapiens
 - B. Homo Australophitecus
 - C. Homo Ergaster
 - D. Homo Hábiles

3. **¿En dónde se origino el Humanismo como movimiento filosófico, cultural e intelectual del siglo XVIII?**
 - A. Francia
 - B. Inglaterra
 - C. España
 - D. Perú

4. **¿Cómo lo denominó el historiador Jorge Basaadre al periodo de 1842 a 1876 en donde el Estado peruano recibió gran cantidad de dinero?**
 - A. Prosperidad falaz
 - B. Próspera economía a nivel mundial
 - C. Crisis económica
 - D. Déficit fiscal

5. **¿Cuáles fueron los verdaderos propósitos de Don José de San Martín y Simón Bolívar al participar de la Independencia del Perú?**
 - A. Sociales
 - B. Políticos
 - C. Políticos y personales
 - D. Personales

6. **¿Cuál era la intención del surgimiento del caudillaje militar como consecuencia de la guerra de independencia?**
 - A. Buscar el bienestar de la sociedad
 - B. Llegar a la presidencia de la republica
 - C. Implantar un gobierno monárquico
 - D. Seguir favoreciendo a España

7. **¿Durante que gobierno el Perú se recupera de una hiperinflación económica, aplicando una política de privatizaciones?**
- A. Alan Garcia Perez
 - B. Alejandro Toledo Manrique
 - C. Alberto Fujimori Fujimori
 - D. Ollanta Humala Taso

ACTÚA RESPONSABLEMENTE EN EL AMBIENTE

8. **¿Cuáles son los elementos naturales no renovables?**
- A. El petroleo
 - B. La madera
 - C. Flora
 - D. Fauna
9. **¿Cuál no es una característica del Desarrollo sostenible?**
- A. Promueve la suficiencia Regional
 - B. Usa los recursos eficientemente
 - C. Promueve el reciclaje
 - D. Restaura los ecosistemas danados
10. **De que manera se conoce a l actividad humana en áreas con alta probabilidad de desastre? se conoce como de alto riesgo**
- A. Mediano riesgo
 - B. Alto riesgo
 - C. Bajo rieso
 - D. No hay riesgo
11. **¿Cuál es el propósito del Plan de Gestión de Riesgo en una institución educativa?**
- A. Aplicar estrategias para eliminar desastres
 - B. Evitar los desastres
 - C. Disminuir los peligros
 - D. Evitar la contaminación
12. **¿Cuál es el principal gas contaminante que perjudica evidentemente al medio ambiente es?**
- A. Metano
 - B. Monóxido de hidrogeno
 - C. Dióxido de carbono
 - D. Dióxido de azufre
13. **¿La estratósfera, en cual de las capas del planeta tierra se encuentra?**
- A. Superior
 - B. Intermedia
 - C. Inferior
 - D. Lateral

14. ¿De qué están hechos los plásticos que en la actualidad los países desarrollados han iniciado con la prohibición de su uso?
- A. Etileno (gasolina y gas)
 - B. Etileno (gas y petróleo)
 - C. Etileno (petróleo y mercurio)
 - D. Etileno (azufre y gas)

ACTÚA RESPONSABLEMENTE RESPECTO A LOS RECURSOS ECONÓMICOS

15. ¿Cómo se llama el periodo en el siglo XX, en el cual la mayoría de países se encontraban en un desastre económico?
- A. Desbalance económico
 - B. Déficit económico
 - C. Crisis monetaria
 - D. El crack del 29
16. ¿Qué sector productivo se beneficia más con el ingreso de empresas extranjeras al Perú?
- A. Agroindustrial
 - B. Económico
 - C. Manufacturero
 - D. Minero
17. ¿Quién genera el PBI (Producto Bruto Interno) per cápita como ingreso económico al estado peruano?
- A. La exportación de materia prima al estado
 - B. La importación de materia prima al estado
 - C. Cada individuo al estado
 - D. Las familias al estado
18. ¿En cuál de las regiones del Perú se realiza la ganadería expansiva?
- A. La sierra
 - B. La costa
 - C. La selva
 - D. La selva baja
19. ¿Qué mide la ley de la oferta y la demanda como indicadores?
- A. El ingreso económico en el Perú
 - B. El egreso económico en el Perú
 - C. El nivel de pobreza
 - D. La importación de productos al mercado nacional
20. ¿A quienes beneficia los TLC en la exportación de determinados productos?
- A. Los países subdesarrollados
 - B. Los países industrializados
 - C. Países emergentes
 - D. Países en vías de desarrollo

Anexo 5: Ficha técnica del instrumento

Ficha técnica del instrumento 1

Nombre: Cuestionario Ludopatía Virtual.

Dirigida a: Estudiantes del nivel secundario del distrito del Pedregal.

Autora: Mg. Miriam Marisol Mayta Quispe.

Año: 2018.

Tiempo de aplicación: No se precisó tiempo de aplicación.

Forma de aplicación: Colaboradores de la investigadora fueron los encargados de aplicar el cuestionario.

Validado por: Expertos.

Reactivos: El instrumento cuenta 25 preguntas de tipo escala Lickert, con alternativas tricotómicas.

Calificación por ítem:

Cada uno de los ítems tiene un puntaje mínimo de 1 punto, y un puntaje máximo de 3 puntos. Según se observa a continuación:

| ASPECTO PSICOLÓGICO | | | | |
|---------------------|---|---|---|---|
| 1 | ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes irritable? | 3 | 2 | 1 |
| 2 | ¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar? | 3 | 2 | 1 |
| 3 | ¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás? | 3 | 2 | 1 |
| 4 | ¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos? | 3 | 2 | 1 |
| ASPECTO TEMPORAL | | | | |
| 5 | ¿Te fijas de la hora cuando estás jugando? | 3 | 2 | 1 |
| 6 | ¿Juegas todos los días de la semana? | 3 | 2 | 1 |
| 7 | ¿Juegas más de tres horas durante el día? | 3 | 2 | 1 |
| 8 | ¿Dejas de comer por jugar más tiempo? | 3 | 2 | 1 |
| 9 | ¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia? | 3 | 2 | 1 |
| 10 | ¿Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales? | 3 | 2 | 1 |
| RELACIÓN AMICAL | | | | |

| | | | | |
|----|--|---|---|---|
| 11 | ¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar? | 3 | 2 | 1 |
| 12 | ¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos? | 3 | 2 | 1 |
| 13 | ¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos? | 3 | 2 | 1 |
| 14 | ¿De preferencia vas a jugar con tus amigos? | 3 | 2 | 1 |
| | RELACIÓN CON PADRES | | | |
| 15 | ¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa? | 3 | 2 | 1 |
| 16 | ¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente? | 3 | 2 | 1 |
| 17 | ¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar? | 3 | 2 | 1 |
| 18 | ¿La relación con tus padres es buena? | 3 | 2 | 1 |
| | ASPECTO ECONÓMICO | | | |
| 19 | ¿Gastas mucho dinero en los videos juegos? | 3 | 2 | 1 |
| 20 | ¿El dinero que gastas te lo dan tus padres? | 3 | 2 | 1 |
| 21 | ¿Te has prestado dinero para ir a jugar? | 3 | 2 | 1 |
| | ASPECTO ACADÉMICO | | | |
| 22 | ¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar? | 3 | 2 | 1 |
| 23 | ¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen? | 3 | 2 | 1 |
| 24 | ¿Has faltado a clases por ir a jugar? | 3 | 2 | 1 |
| 25 | ¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos? | 3 | 2 | 1 |

Calificación por dimensiones:

La calificación de cada una de las dimensiones se hace en base a la puntuación alcanzado en cada uno de los ítems que componen a cada dimensión; dado que cada dimensión tiene una específica cantidad de ítems que lo integra, el puntaje mínimo y máximo por cada dimensión es diferente, según se observa a continuación:

| Dimensión | Puntaje mínimo | Puntaje máximo |
|------------------------|----------------|----------------|
| 1: Aspecto psicológico | 4 | 12 |
| 2: Aspecto temporal | 6 | 18 |
| 3: Relación amical | 4 | 12 |
| 4: Relación con padres | 4 | 12 |
| 5: Aspecto económico | 3 | 9 |
| 6: Aspecto académico | 4 | 12 |

Calificación total:

El puntaje total se define sumando los valores mínimo y máximo, del total de las dimensiones. Dando como resultado:

| Variable 1 | Puntaje mínimo | Puntaje máximo |
|-------------------|----------------|----------------|
| Ludopatía Virtual | 25 | 75 |

Baremos:

Del proceso de calificación ya detallado, resulta el siguiente baremaje.

Baremos de la variable total: La ludopatía virtual.

| | Intervalo | Nivel de logro |
|---------|-----------|----------------|
| General | 59 a 75 | Bueno |
| | 42 a 58 | Regular |
| | 25 a 41 | Malo |

Baremos por dimensiones:

| Dimensiones | Intervalo | Nivel de logro |
|------------------------|-----------|----------------|
| 1: Aspecto psicológico | 10 a 12 | Alto |
| | 7 a 9 | Regular |
| | 4 a 6 | Bajo |
| 2: Aspecto temporal | 15 a 18 | Alto |
| | 10 a 14 | Regular |
| | 6 a 9 | Bajo |
| 3: Relación amical | 10 a 12 | Alto |
| | 7 a 9 | Regular |
| | 4 a 6 | Bajo |
| 4: Relación con padres | 10 a 12 | Alto |
| | 7 a 9 | Regular |
| | 4 a 6 | Bajo |
| 5: Aspecto económico | 8 a 9 | Alto |
| | 5 a 7 | Regular |
| | 3 a 4 | Bajo |
| 6: Aspecto académico | 10 a 12 | Alto |
| | 7 a 9 | Regular |
| | 4 a 6 | Bajo |

Ficha técnica del instrumento 2

Nombre: Ficha de Evaluación de Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

Dirigida a: Estudiantes del nivel secundario del distrito del Pedregal.

Autora: Mg. Miriam Marisol Mayta Quispe.

Año: 2018

Tiempo de aplicación: No se precisó tiempo de aplicación.

Forma de aplicación: Colaboradores de la investigadora fueron los encargados de aplicar el cuestionario.

Validado por: Expertos.

Reactivos: El instrumento cuenta con 20 ítems, con alternativas tetratómicas.

Calificación por ítem:

Cada uno de los ítems tiene un puntaje mínimo de 0 puntos, y un puntaje máximo de 1 punto, según hata marcado la alternativa incorrecta, o no. Según se observa a continuación:

| Pregunta | Alternativas | | | |
|----------|--------------|---|---|---|
| | A | B | C | D |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | 0 | 0 | 0 | 0 |

| | | | | |
|----|---|---|---|---|
| 9 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 12 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 13 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 14 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 15 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 16 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 17 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 18 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 19 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 20 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Calificación por dimensiones:

La calificación de cada una de las dimensiones se hace en base a la puntuación alcanzado en cada uno de los ítems que componen a cada dimensión; dado que cada dimensión tiene una específica cantidad de ítems que lo integra, el puntaje mínimo y máximo por cada dimensión es diferente, según se observa a continuación:

| Dimensión | Puntaje mínimo | Puntaje máximo |
|--|----------------|----------------|
| 1: Construye interpretaciones históricas | 0 | 7 |
| 2: Actúa responsablemente en el ambiente | 0 | 7 |
| 3: Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | 0 | 6 |

Calificación total:

El puntaje total se define sumando los valores mínimo y máximo, del total de las dimensiones. Dando como resultado:

| Variable 2 | Puntaje mínimo | Puntaje máximo |
|--|----------------|----------------|
| Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales | 0 | 20 |

Baremos:

Del proceso de calificación ya detallado, resulta el siguiente baremaje.

Baremos de la variable total: Desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales.

| | Intervalo | Nivel de logro |
|---------|-----------|----------------|
| General | 15 a 20 | Bueno |
| | 8 a 14 | Regular |
| | 0 a 7 | Malo |

Baremos por dimensiones:

| Dimensiones | Intervalo | Nivel de logro |
|--|-----------|----------------|
| 1: Construye interpretaciones históricas | 5 a 7 | Bueno |
| | 3 a 4 | Regular |
| | 0 a 2 | Malo |
| 2: Actúa responsablemente en el ambiente | 5 a 7 | Bueno |
| | 3 a 4 | Regular |
| | 0 a 2 | Malo |
| 3: Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | 5 a 6 | Bueno |
| | 3 a 4 | Regular |
| | 0 a 2 | Malo |

Instrumento de contraste

Cuestionario Sobre Ludopatía Virtual

Estimado estudiante:

La presente encuesta tiene carácter anónimo y su procesamiento será reservado, por lo que le pedimos sigue las siguientes instrucciones:

1. Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las preguntas
2. No deje preguntas sin contestar
3. Marque con un aspa en sólo uno de los cuadros de cada pregunta

3. Sí

2. A veces

1. No

| | | 3 | 2 | 1 |
|----------------------------|--|---|---|---|
| ASPECTO PSICOLÓGICO | | | | |
| 1 | ¿Te gustan los videojuegos en internet? | | | |
| 2 | ¿El DOTA 2 es tu juego favorito? | | | |
| 3 | ¿Durante el juego te sientes entusiasmado? | | | |
| 4 | ¿Cuándo acaba el juego, quieres seguir jugando? | | | |
| ASPECTO TEMPORAL | | | | |
| 5 | ¿Te fijas de la hora cuando estás jugando? | | | |
| 6 | ¿Juegas todos los días de la semana? | | | |
| 7 | ¿Juegas más de tres horas durante en el día? | | | |
| RELACIÓN AMICAL | | | | |
| 8 | ¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar? | | | |
| 9 | ¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos? | | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| 10 | ¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos? | | | |
| 11 | ¿De preferencia vas a jugar con tus amigos? | | | |
| | RELACIÓN CON PADRES | | | |
| 12 | ¿Cuándo vas a jugar tus padres están en casa? | | | |
| 13 | ¿Tus padres tienen conocimiento que vas jugar a internet? | | | |
| 14 | ¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar? | | | |
| 15 | ¿La relación con tus padres es buena? | | | |
| | ASPECTO ECONÓMICO | | | |
| 16 | ¿Gastas mucho dinero en los videos juegos? | | | |
| 17 | ¿El dinero que gastas te lo dan tus padres? | | | |
| 18 | ¿Te has prestado dinero para ir a jugar? | | | |
| | ASPECTO ACADÉMICO | | | |
| 19 | ¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar? | | | |
| 20 | ¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen? | | | |
| 21 | ¿Has faltado a clases por ir a jugar? | | | |
| 22 | ¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos? | | | |

Lista de Cotejo del Desarrollo de Competencias en el Área de Ciencias Sociales

Estimado estudiante:

La presente encuesta tiene carácter anónimo y su procesamiento será reservado, por lo que le pedimos sigue las siguientes instrucciones:

1. Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las preguntas
2. No deje preguntas sin contestar
3. Marque con un aspa en sólo uno de los cuadros de cada pregunta

3. Si

2. A veces

1.No

| | | 3 | 2 | 1 |
|--|--|---|---|---|
| CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS | | | | |
| 1 | ¿Reconoce la diversidad de la fuente y su diferente utilidad para abordar un tema histórico? | | | |
| 2 | ¿Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia? | | | |
| 3 | ¿Reconoce la relevancia histórica y se reconoce como sujeto histórico? | | | |
| 4 | ¿Construye explicaciones históricas a problemas históricos partir de evidencias? | | | |
| ACTÚA RESPONSABLEMENTE EN EL AMBIENTE | | | | |
| 5 | ¿Explica cómo la interrelación entre elementos naturales y sociales transforma los espacios geográficos? | | | |
| 6 | ¿Evalúa las problemáticas integrando diversas perspectivas en el marco del desarrollo sostenible | | | |
| 7 | ¿Establece relaciones simples entre el nivel de riesgo de desastre, el peligro y la vulnerabilidad en situaciones concretas? | | | |
| 8 | ¿Participa en acciones de prevención consideradas en el Plan de Gestión de Riesgo de Desastre de su Institución educativa? | | | |
| 9 | ¿Analiza los distintos tipos de fuentes de información geográfica? | | | |
| ACTÚA RESPONSABLEMENTE RESPECTO A LOS RECURSOS ECONÓMICOS | | | | |
| 10 | ¿Reconoce los roles de los agentes económicos y sus interrelaciones? | | | |
| 11 | ¿Toma conciencia de que la escasez de los recursos influye en las decisiones que toma? | | | |
| 12 | ¿Ejerce sus derechos y asume sus responsabilidades sobre sus decisiones económicas y financieras? | | | |

Anexo 6: Validez por expertos

Del primer instrumento: Ludopatía Virtual

1. VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Al hablar de validez nos referimos a que el instrumento de medición mide realmente la variable que pretende medir. La validez comprende evidencia relacionada con el contenido, evidencia relacionada con el criterio y evidencia relacionada con el constructo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

1.1. VALIDEZ DE CONTENIDO

La validez de contenido se refiere el grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

De la definición anterior podemos afirmar que al realizar la validación de contenido queremos asegurarnos que nuestro instrumento mida todo o la mayoría de los componentes del dominio de contenido de la variable que se va a medir.

El proceso de validación de contenido del Cuestionario de ludopatía virtual se realizó mediante un análisis racional de ítems, consistente en la evaluación de los contenidos del cuestionario por parte de un grupo de expertos y luego se calculó el coeficiente V de Aiken (V).

Evaluación por juicio de expertos

La evaluación por juicio de expertos se llevó a cabo por un grupo de cinco profesionales conocedores del tema y docentes universitarios, cuyos datos se presentan continuación:

| N° | Apellidos y nombres | Grado académico | Institución donde labora |
|----|--------------------------|-----------------|--------------------------|
| 1 | Sánchez Guerra, Rocío | Doctora | Universidad Andina |
| 2 | Palomino Arpasi, Frida | Doctora | Instituto Montesori |
| 3 | Arredondo Salas, Angela | Doctora | Universidad Andina |
| 4 | Retamozo Carrera, Leonel | Doctor | Colegio Don Bosco |
| 5 | Arredondo Salas, Carlos | Doctor | Universidad Andina |

A cada juez se le entrego un documento conteniendo el Formato para Juicio de Experto (Ver Anexo 2). En dicho documento se establecen tres categorías de valoración para cada ítem: Claridad, Coherencia y Relevancia, teniendo en cuenta los indicadores del siguiente cuadro:

| Categoría | Calificación | Indicador |
|--|------------------------------|--|
| CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas. | 1. No cumple con el criterio | El ítem no es claro. |
| | 2. Bajo Nivel | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. |
| | 3. Moderado nivel | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem. |

| | | |
|--|---|--|
| | 4. Alto nivel | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada. |
| COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo. | 1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. |
| | 2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión. |
| | 3. Acuerdo (moderado nivel) | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. |
| | 4. Totalmente de acuerdo (alto nivel) | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. |
| RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido. | 1. No cumple con el criterio | El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. |
| | 2. Bajo Nivel | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. |
| | 3. Moderad nivel | El ítem es relativamente importante. |
| | 4. Alto nivel | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |

La valoración dada por los jueces expertos para cada ítem en las tres categorías establecidas se presenta en las siguientes tablas.

CALIFICACIÓN PARA CLARIDAD DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

CALIFICACIÓN PARA COHERENCIA DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

CALIFICACIÓN PARA RELEVANCIA DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

El coeficiente V de Aiken (V)

Para cuantificar la validez de contenido por juicio de expertos se ha aplicado como análisis estadístico el coeficiente V de Aiken, que es un coeficiente que se computa como la razón de un dato obtenido sobre la suma máxima de la diferencia de los

valores posibles. Puede ser calculado sobre las valoraciones de un conjunto de jueces con relación a un ítem o como las valoraciones de un juez respecto a un grupo de ítem. Asimismo, las valoraciones asignadas pueden ser dicotómicas (recibir valores de 0 ó 1) ó politómicas (recibir valores de 0 a 5) (Escrura, 2016).

Para nuestro caso se calculará para respuestas politómicas y el análisis de ítems por un grupo de jueces, haciendo para ello uso de la siguiente fórmula:

$$V = \frac{\sum S_i}{n(C-1)}$$

Siendo:

S_i = Valor asignado por el juez i

$\sum S_i$ = La sumatoria de los S_i

n = Número de jueces

c = Número de valores de la escala de valoración

V = Coeficiente de Aiken

Este coeficiente puede obtener valores entre 0 y 1, a medida que sea más elevado el valor computado, el ítem tendrá una mayor validez de contenido.

El cálculo del coeficiente V de Aiken se realizó utilizando el Excel y sus resultados se presentan en las siguientes tablas.

CALIFICACIÓN PARA CLARIDAD DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | |
|---------|------|
| V Aiken | 1,00 |
|---------|------|

CALIFICACIÓN PARA COHERENCIA DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | |
|---------|------|
| V Aiken | 1,00 |
|---------|------|

CALIFICACIÓN PARA RELEVANCIA DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | |
|---------|------|
| V Aiken | 1,00 |
|---------|------|

De los resultados presentados podemos concluir que el instrumento Cuestionario de ludopatía virtual presenta una validez de contenido muy alta.

1.2. VALIDEZ DE CRITERIO

La Validez de criterio se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas de otro criterio externo que pretende medir lo mismo (Hernández et al., 2014).

La validez de criterio puede ser validez concurrente, si el criterio se fija en el presente de manera paralela; o validez predictiva si el criterio se fija en el futuro.

Para nuestro caso se determinará la validez de criterio concurrente, para ello se utilizará como criterio el “Cuestionario de ludopatía en estudiantes de secundaria de áreas urbanas” elaborado por Rodríguez (2016), por ser un instrumento que tiene mayor similitud con nuestra investigación. (Ver Anexo 04).

Debido al tiempo no hemos podido aplicar el cuestionario criterio a nuestra muestra piloto, por tal motivo no podemos presentar los resultados de esta validez; quedando pendiente para ser aplicado en la primera semana del mes de marzo.

1.3. VALIDEZ DE CONSTRUCTO

La validez de constructo se refiere a qué tan bien un instrumento representa y mide un concepto teórico y suele determinarse mediante procedimientos de análisis estadístico multivariado (Hernández et al., 2014).

El cálculo de la validez de constructo se realizó mediante el análisis factorial del test utilizando el SPSS, y los resultados se presentan a continuación.

Para determinar si era posible realizar un análisis factorial, se verificó la medida de adecuación muestral KMO (Kayser, Meyer y Olkin) y la prueba de Bartlett.

Prueba de KMO y Bartlett

| | |
|---|--------|
| Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo | ,500 |
| Prueba de esfericidad de Aprox. Chi-cuadrado | 43,571 |
| Bartlett | |
| Gl | 1 |
| Sig. | ,000 |

De los resultados anteriores podemos ver que el índice KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) arroja un valor de 0,500 lo que informa de una correcta adecuación muestral, mientras que el índice de esfericidad de Bartlett tiene una significatividad de 0,000 lo que permite deducir que hay interrelaciones significativas entre las variables y que permite la adecuación de los datos a un modelo de análisis factorial. Para ello, se optó por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax.

Método de extracción: Análisis de Componentes principales.

Varianza total explicada

| Componente | Autovalores iniciales | | | Sumas de extracción de cargas al cuadrado | | | Sumas de rotación de cargas al cuadrado | | |
|------------|-----------------------|---------------|-------------|---|---------------|-------------|---|---------------|-------------|
| | Total | % de varianza | % acumulado | Total | % de varianza | % acumulado | Total | % de varianza | % acumulado |
| 1 | 7,989 | 36,314 | 36,314 | 7,989 | 36,314 | 36,314 | 4,204 | 19,108 | 19,108 |
| 2 | 2,831 | 12,868 | 49,182 | 2,831 | 12,868 | 49,182 | 3,516 | 15,980 | 35,089 |
| 3 | 1,873 | 8,516 | 57,698 | 1,873 | 8,516 | 57,698 | 2,591 | 11,779 | 46,868 |
| 4 | 1,710 | 7,775 | 65,472 | 1,710 | 7,775 | 65,472 | 2,424 | 11,017 | 57,885 |
| 5 | 1,455 | 6,612 | 72,084 | 1,455 | 6,612 | 72,084 | 1,993 | 9,060 | 66,945 |
| 6 | 1,220 | 5,545 | 77,629 | 1,220 | 5,545 | 77,629 | 1,924 | 8,745 | 75,690 |
| 7 | 1,106 | 5,028 | 82,657 | 1,106 | 5,028 | 82,657 | 1,533 | 6,968 | 82,657 |
| 8 | ,947 | 4,306 | 86,963 | | | | | | |
| 9 | ,775 | 3,522 | 90,485 | | | | | | |
| 10 | ,605 | 2,749 | 93,234 | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|----|------------|------------|---------|--|--|--|--|--|
| 11 | ,566 | 2,571 | 95,805 | | | | | |
| 12 | ,360 | 1,638 | 97,443 | | | | | |
| 13 | ,213 | ,969 | 98,412 | | | | | |
| 14 | ,152 | ,690 | 99,102 | | | | | |
| 15 | ,088 | ,398 | 99,500 | | | | | |
| 16 | ,060 | ,271 | 99,772 | | | | | |
| 17 | ,039 | ,179 | 99,951 | | | | | |
| 18 | ,008 | ,035 | 99,986 | | | | | |
| 19 | ,003 | ,014 | 100,000 | | | | | |
| 20 | 2,485E-16 | 1,129E-15 | 100,000 | | | | | |
| 21 | 1,535E-16 | 6,980E-16 | 100,000 | | | | | |
| 22 | -1,222E-15 | -5,555E-15 | 100,000 | | | | | |

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componentes rotados(a)

| | Componente | | | | | | |
|----------|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| VAR00001 | ,250 | ,206 | ,187 | -,047 | -,308 | ,816 | -,014 |
| VAR00002 | -,079 | ,026 | -,019 | -,091 | -,883 | -,058 | -,088 |
| VAR00003 | ,169 | ,025 | -,155 | ,099 | ,358 | ,821 | -,017 |
| VAR00004 | -,142 | -,487 | -,018 | -,063 | -,579 | ,209 | -,294 |
| VAR00005 | ,684 | ,578 | ,162 | ,078 | ,210 | ,176 | -,054 |
| VAR00006 | -,053 | ,033 | ,909 | ,184 | -,083 | ,048 | ,017 |
| VAR00007 | -,076 | -,072 | -,885 | ,265 | -,037 | ,073 | ,184 |
| VAR00008 | -,022 | ,868 | ,021 | ,198 | ,041 | ,031 | ,002 |
| VAR00009 | ,673 | ,503 | -,148 | ,096 | ,102 | -,034 | -,141 |
| VAR00010 | ,265 | -,441 | ,651 | -,050 | ,010 | ,013 | ,198 |
| VAR00011 | ,325 | ,159 | -,210 | ,766 | ,183 | ,125 | -,053 |
| VAR00012 | ,736 | ,170 | ,230 | ,282 | ,145 | ,115 | ,213 |
| VAR00013 | ,399 | ,215 | -,064 | ,210 | ,123 | ,269 | ,778 |
| VAR00014 | ,269 | ,302 | ,021 | ,195 | -,064 | ,290 | -,739 |
| VAR00015 | ,296 | ,078 | ,084 | ,572 | -,299 | -,229 | ,115 |
| VAR00016 | ,360 | ,769 | -,149 | ,232 | ,036 | ,171 | -,104 |
| VAR00017 | ,815 | ,013 | ,370 | ,297 | ,108 | ,200 | ,101 |
| VAR00018 | ,206 | ,326 | -,056 | ,720 | ,335 | ,028 | -,056 |
| VAR00019 | ,835 | -,043 | -,114 | ,220 | ,010 | ,140 | -,082 |
| VAR00020 | ,634 | ,606 | ,081 | ,185 | ,037 | ,256 | ,226 |
| VAR00021 | ,381 | ,435 | -,128 | ,201 | ,540 | ,173 | -,217 |
| VAR00022 | ,198 | ,488 | ,379 | ,616 | ,097 | ,270 | ,036 |

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

(a) La rotación ha convergido en 8 iteraciones.

El análisis factorial por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax, arrojó una solución inicial de 7 factores primarios que explican el 82,66% acumulado de la varianza total.

En tanto, un análisis aproximativo de la matriz de componentes rotados permitió establecer que si bien la cantidad de factores no coincide con las dimensiones propuesta originalmente (4), sin embargo, los ítems que conforman los diversos factores se corresponden con las dimensiones propuestas de acuerdo a la siguiente tabla:

| Factor/ Componente | Dimensión |
|--------------------|----------------------------|
| Factor 1 | Permanencia en el internet |
| Factor 2 | Estabilidad emocional |
| Factor 3 | Situación académica |
| Factor 4 | Economía |
| Factor 5 | Relaciones familiares |
| Factor 6 | Relaciones amicales |
| Factor 7 | Estabilidad emocional |

Del segundo instrumento: Desarrollo de Competencias en el Area de Ciencias Sociales

1. VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Al hablar de validez nos referimos a que el instrumento de medición mide realmente la variable que pretende medir. La validez comprende evidencia relacionada con el contenido, evidencia relacionada con el criterio y evidencia relacionada con el constructo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

1.1. VALIDEZ DE CONTENIDO

La validez de contenido se refiere el grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

De la definición anterior podemos afirmar que al realizar la validación de contenido queremos asegurarnos que nuestro instrumento mida todo o la mayoría de los componentes del dominio de contenido de la variable que se va a medir.

El proceso de validación de contenido de la Lista de cotejo del desarrollo de competencias en el área de ciencias sociales se realizó mediante un análisis racional de ítems, consistente en la evaluación de los contenidos de la lista de cotejo por parte de un grupo de expertos y luego se calculó el coeficiente V de Aiken (V).

Evaluación por juicio de expertos

La evaluación por juicio de expertos se llevó a cabo por un grupo de cinco profesionales conocedores del tema y docentes universitarios, cuyos datos se presentan continuación:

| N° | Apellidos y nombres | Grado académico | Institución donde labora |
|-----------|----------------------------|------------------------|---------------------------------|
| 1 | Sanchez Guerra, Rocio | Doctora | Universidad Andina |
| 2 | Palomino Arpasi, Frida | Doctora | Instituto Montessori |
| 3 | Arredondo Salas, Angela | Doctora | Universidad Andina |
| 4 | Retamozo Carrera, Leonel | Doctor | Colegio Don Bosco |
| 5 | Salas Arredondo, Carlos | Doctor | Universidad Andina |

A cada juez se le entrego un documento conteniendo el Formato para Juicio de Experto (Ver Anexo 2). En dicho documento se establecen tres categorías de valoración para cada ítem: Claridad, Coherencia y Relevancia, teniendo en cuenta los indicadores del siguiente cuadro:

| Categoría | Calificación | Indicador |
|---|---|--|
| <p>CLARIDAD</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p> | 1. No cumple con el criterio | El ítem no es claro. |
| | 2. Bajo Nivel | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. |
| | 3. Moderado nivel | Se requiere una modificación muy e algunos de los té n. |
| | 4. Alto nivel | El í t ro, tiene semántica y sintaxis adecuada. |
| <p>COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p> | 1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. |
| | 2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión. |
| | 3. Acuerdo (moderado nivel) | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. |

| | | |
|--|--|--|
| | 4. Totalmente de acuerdo (alto nivel) | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. |
| RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido. | 1. No cumple con el criterio | El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. |
| | 2. Bajo Nivel | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. |
| | 3. Moderado nivel | El ítem es relativamente importante. |
| | 4. Alto nivel | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |

La valoración dada por los jueces expertos para cada ítem en las tres categorías establecidas se presenta en las siguientes tablas.

El coeficiente V de Aiken (V)

Para cuantificar la validez de contenido por juicio de expertos se ha aplicado como análisis estadístico el coeficiente V de Aiken, que es un coeficiente que se computa como la razón de un dato obtenido sobre la suma máxima de la diferencia de los valores posibles. Puede ser calculado sobre las valoraciones de un conjunto de jueces con relación a un ítem o como las valoraciones de un juez respecto a un grupo de ítem. Asimismo, las valoraciones asignadas pueden ser dicotómicas (recibir valores de 0 ó 1) ó politómicas (recibir valores de 0 a 5) (Escrura, 2016).

Para nuestro caso se calculará para respuestas politómicas y el análisis de ítems por un grupo de jueces, haciendo para ello uso de la siguiente fórmula:

$$V = \frac{\sum S_i}{n(C-1)}$$

Siendo:

S_i = Valor asignado por el juez i

$\sum S_i$ = La sumatoria de los S_i

n = Número de jueces

c = Número de valores de la escala de valoración

V = Coeficiente de Aiken

Este coeficiente puede obtener valores entre 0 y 1, a medida que sea más elevado el valor computado, el ítem tendrá una mayor validez de contenido.

El cálculo del coeficiente V de Aiken se realizó utilizando el Excel y sus resultados se presentan en las siguientes tablas.

CALIFICACIÓN PARA CLARIDAD DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | |
|---------|------|
| V Aiken | 1,00 |
|---------|------|

CALIFICACIÓN PARA COHERENCIA DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | |
|---------|------|
| V Aiken | 1,00 |
|---------|------|

CALIFICACIÓN PARA RELEVANCIA DE LOS ÍTEMS

| | Ítems | | | | | | | | | | | |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Jueces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| | |
|---------|------|
| V Aiken | 1,00 |
|---------|------|

De los resultados presentados podemos concluir que el instrumento Lista de cotejo del desarrollo de competencias en el área de ciencias sociales presenta una validez de contenido muy alta.

1.2. VALIDEZ DE CRITERIO

La Validez de criterio se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas de otro criterio externo que pretende medir lo mismo (Hernández et al., 2014).

La validez de criterio puede ser validez concurrente, si el criterio se fija en el presente de manera paralela; o validez predictiva si el criterio se fija en el futuro.

Para nuestro caso se determinará la validez de criterio concurrente, para ello se utilizará como criterio el “Lista de cotejo competencial en estudiantes de secundaria” elaborado por Matanero (2012), por ser un instrumento que tiene mayor similitud con nuestra investigación. (Ver Anexo 04).

Debido al tiempo no hemos podido aplicar el cuestionario criterio a nuestra muestra piloto, por tal motivo no podemos presentar los resultados de esta validez; quedando pendiente para ser aplicado en la primera semana del mes de marzo.

1.3. VALIDEZ DE CONSTRUCTO

La validez de constructo se refiere a qué tan bien un instrumento representa y mide un concepto teórico y suele determinarse mediante procedimientos de análisis estadístico multivariado (Hernández et al., 2014).

El cálculo de la validez de constructo se realizó mediante el análisis factorial del test utilizando el SPSS, y los resultados se presentan a continuación.

Para determinar si era posible realizar un análisis factorial, se verificó la medida de adecuación muestral KMO (Kayser, Meyer y Olkin) y la prueba de Bartlett.

Prueba de KMO y Bartlett

| | |
|---|---------|
| Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo | ,202 |
| Prueba de esfericidad de Aprox. Chi-cuadrado | 123,682 |
| Bartlett | |
| GI | 66 |
| Sig. | ,000 |

De los resultados anteriores podemos ver que el índice KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) arroja un valor de 0,202 lo que informa de una correcta adecuación muestral, mientras que el índice de esfericidad de Bartlett tiene una significatividad de 0,000 lo que permite deducir que hay interrelaciones significativas entre los variables y que permite la adecuación de los datos a un modelo de análisis factorial. Para ello, se optó por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax.

Método de extracción: Análisis de Componentes principales.

Varianza total explicada

| Componente | Autovalores iniciales | | | Sumas de extracción de cargas al cuadrado | | | Sumas de rotación de cargas al cuadrado | | |
|------------|-----------------------|---------------|-------------|---|---------------|-------------|---|---------------|-------------|
| | Total | % de varianza | % acumulado | Total | % de varianza | % acumulado | Total | % de varianza | % acumulado |
| 1 | 3,273 | 27,279 | 27,279 | 3,273 | 27,279 | 27,279 | 2,329 | 19,405 | 19,405 |
| 2 | 1,794 | 14,952 | 42,230 | 1,794 | 14,952 | 42,230 | 2,310 | 19,249 | 38,653 |
| 3 | 1,605 | 13,372 | 55,603 | 1,605 | 13,372 | 55,603 | 1,608 | 13,403 | 52,056 |
| 4 | 1,444 | 12,037 | 67,640 | 1,444 | 12,037 | 67,640 | 1,604 | 13,370 | 65,427 |
| 5 | 1,201 | 10,007 | 77,646 | 1,201 | 10,007 | 77,646 | 1,466 | 12,220 | 77,646 |
| 6 | ,982 | 8,187 | 85,833 | | | | | | |
| 7 | ,688 | 5,737 | 91,570 | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|----|------|-------|---------|--|--|--|--|--|
| 8 | ,482 | 4,016 | 95,586 | | | | | |
| 9 | ,288 | 2,404 | 97,990 | | | | | |
| 10 | ,185 | 1,540 | 99,530 | | | | | |
| 11 | ,043 | ,360 | 99,890 | | | | | |
| 12 | ,013 | ,110 | 100,000 | | | | | |

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componentes rotados(a)

| | Componente | | | | |
|----------|------------|-------|-------|-------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| VAR00001 | ,231 | ,003 | -,255 | ,827 | -,105 |
| VAR00002 | ,753 | ,058 | ,035 | -,183 | ,327 |
| VAR00003 | ,024 | ,713 | -,059 | ,253 | ,030 |
| VAR00004 | -,043 | ,244 | ,885 | -,078 | ,230 |
| VAR00005 | ,848 | ,158 | ,083 | ,330 | ,262 |
| VAR00006 | ,328 | -,185 | ,779 | ,103 | -,349 |
| VAR00007 | ,075 | ,887 | ,057 | -,087 | -,126 |
| VAR00008 | -,445 | ,347 | ,010 | -,036 | ,155 |
| VAR00009 | ,208 | -,002 | -,013 | ,065 | ,916 |
| VAR00010 | ,752 | ,533 | ,173 | -,068 | -,050 |
| VAR00011 | ,163 | ,690 | ,195 | -,006 | ,442 |
| VAR00012 | -,201 | ,108 | ,265 | ,824 | ,168 |

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 7 iteraciones.

El análisis factorial por la extracción de factores mediante el análisis de los componentes principales y rotación Varimax, arrojó una solución inicial de 5 factores primarios que explican el 77,65% acumulado de la varianza total.

En tanto, un análisis aproximativo de la matriz de componentes rotados permitió establecer que si bien la cantidad de factores no coincide con las dimensiones propuesta originalmente (4), sin embargo, los ítems que conforman los diversos factores se corresponden con las dimensiones propuestas de acuerdo a la siguiente tabla:

| Factor/ Componente | Dimensión |
|--------------------|---|
| Factor 1 | Construye interpretaciones históricas |
| Factor 2 | Actúa responsablemente en el ambiente |
| Factor 3 | Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos |
| Factor 4 | Construye interpretaciones históricas |
| Factor 5 | Construye interpretaciones históricas |

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de ludopatía Virtual

OBJETIVO: Determinar la validez y confiabilidad de los ítems del cuestionario de ludopatía virtual dirigido a los estudiantes de secundaria.

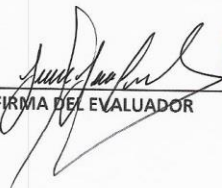
DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Sánchez Guerra Rocio.....

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora.....

VALORACIÓN:

| BUENO | REGULAR | MALO |
|-------|---------|------|
| X | | |

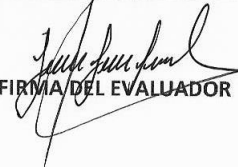

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria' Pedregal, Arequipa 2018

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMES | CLARIDAD | | | | COHERENCIA | | | | RELEVANCIA | | | |
|-------------------|---------------------|---------------|---|------------------------------|--|---|---|--|--|--|---|--|--|--------------------------------------|---|
| | | | | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel | 1. Totalmente en desacuerdo | 2. Desacuerdo | 3. Acuerdo | 4. Totalmente de acuerdo | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel |
| | | | | El ítem no es claro. | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. | El ítem puede ser eliminado o sin que se vea afectada a la medición de la dimensión. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. | El ítem es relativamente importante. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |
| LUDOPATÍA Virtual | Aspecto psicológico | Irritabilidad | 1 ¿Cuándo no juegas con video juegos te sientes irritable? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 2 ¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | Tolerancia | 3 ¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 4 ¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | Aspecto temporal | Tiempo | 5 ¿Te fijas de la hora cuando estás jugando? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 6 ¿Juegas todos los días de la semana? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 7 ¿Juegas más de tres horas durante el día? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 8 ¿Dejas de comer por jugar más tiempo? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 9 ¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 10 Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--|-------------------------------|---|--|--|---|---|--|---|---|--|--|---|---|
| IUDOPATÍA Virtual | Relación amical | Influencia de amigos | 11 ¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 12 ¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 13 ¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 14 ¿De preferencia vas a jugar con tus amigos? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Relación con padres | Relación entre padres e hijos | 15 ¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 16 ¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 17 ¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 18 ¿La relación con tus padres es buena? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Aspecto económico | Dinero prestado | 19 ¿Gastas mucho dinero en los videos juegos? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 20 ¿El dinero que gastas te lo dan tus padres? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 21 ¿Te has prestado dinero para ir a jugar? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Aspecto académico | Rendimiento académico | 22 ¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 23 ¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | Deserción escolar | 24 ¿Has faltado a clases por ir a jugar? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | 25 ¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos? | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ | |


 FIRMA DEL EVALUADOR



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de evaluación del desarrollo de Competencias en el
Área de Ciencias Sociales

OBJETIVO: Determinar la validez y confiabilidad de los ítems de lista de cotejo del desarrollo de competencias en el Área De Ciencias Sociales dirigido a los estudiantes del cuarto de secundaria.

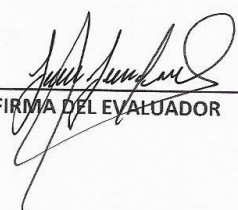

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:..... Sánchez Guerra Rocio.....

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:..... Doctora.....

VALORACIÓN:

| BUENO | REGULAR | MALO |
|-------|---------|------|
| X | | |


FIRMA DEL EVALUADOR 

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018

| VARIABLE | Dimensiones | INDICADORES | ÍTEMS | CLARIDAD | | | | COHERENCIA | | | | RELEVANCIA | | | |
|--|---------------------------------------|---------------------------------|---|------------------------------|--|---|---|--|--|--|---|--|--|--------------------------------------|---|
| | | | | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel | 1. Totalmente en desacuerdo | 2. Desacuerdo | 3. Acuerdo | 4. Totalmente de acuerdo | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel |
| | | | | El ítem no es claro. | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. | El ítem puede ser eliminado o sin que se vea afectada la medición de la dimensión. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. | El ítem es relativamente importante. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |
| DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES | Construye interpretaciones históricas | Interpreta críticamente fuentes | 1. ¿Qué legado cultural nos han dejado los españoles durante el periodo de la conquista que aún conservamos en la actualidad? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 2. ¿Quiénes eran los primeros homínidos durante el proceso de hominización? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 3. ¿En dónde se originó el Humanismo como movimiento filosófico, cultural e intelectual del siglo XVIII? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | Comprende el tiempo histórico | 4. ¿Cómo lo denominó el historiador Jorge Basadre al periodo de 1842 a 1876 en donde el Estado peruano recibió gran cantidad de dinero? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|---|--|--|---|---|
| | | | 14. ¿De qué están hechos los plásticos que en la actualidad los países desarrollados han iniciado con la prohibición de su uso? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | Comprende relaciones del sistema económico y financiero | | 15. ¿Cómo se llama el periodo en el cual la mayoría de países se encontraban en un desastre económico? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| | | | 16. ¿Qué sector productivo se beneficia más con el ingreso de empresas extranjeras al Perú? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| | | | 17. ¿Quién genera el PBI (Producto Bruto Interno) per cápita como ingreso económico al estado peruano? | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Gestiona los recursos de manera responsable | | 18. ¿En cuál de las regiones del Perú se realiza la ganadería expansiva? | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 19. ¿Qué mide la ley de la oferta y la demanda como indicadores? | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 20. ¿A quiénes beneficia los TLC en la exportación de determinados productos? | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |



 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de ludopatía Virtual

OBJETIVO: Determinar la validez y confiabilidad de los ítems del cuestionario de ludopatía virtual dirigido a los estudiantes de secundaria.

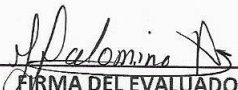
DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Palomino Acosta Frida

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora

VALORACIÓN:

| BUENO | REGULAR | MALO |
|-------|---------|------|
| X | | |


FIRMA DEL EVALUADOR 

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria' Pedregal, Arequipa 2018

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMES | CLARIDAD | | | | COHERENCIA | | | | RELEVANCIA | | | |
|-------------------|---------------------|---------------|---|------------------------------|--|---|---|--|--|--|---|--|--|--------------------------------------|---|
| | | | | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel | 1. Totalmente en desacuerdo | 2. Desacuerdo | 3. Acuerdo | 4. Totalmente de acuerdo | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel |
| | | | | El ítem no es claro. | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. | El ítem puede ser eliminado o sin que se vea afectada la medición de la dimensión. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. | El ítem es relativamente importante. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |
| IUDOPATÍA Virtual | Aspecto psicológico | Irritabilidad | 1 ¿Cuándo no juegas con video juegos te sientes irritable? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 2 ¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | Tolerancia | 3 ¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 4 ¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | Aspecto temporal | Tiempo | 5 ¿Te fijas de la hora cuando estás jugando? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 6 ¿Juegas todos los días de la semana? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 7 ¿Juegas más de tres horas durante el día? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 8 ¿Dejas de comer por jugar más tiempo? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 9 ¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 10 Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--|-------------------------------|---|--|--|---|---|--|--|---|---|--|---|---|---|
| IUDOPATÍA Virtual | Relación amical | Influencia de amigos | 11 ¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 12 ¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 13 ¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 14 ¿De preferencia vas a jugar con tus amigos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | Relación con padres | Relación entre padres e hijos | 15 ¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 16 ¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 17 ¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 18 ¿La relación con tus padres es buena? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | Aspecto económico | Dinero prestado | 19 ¿Gastas mucho dinero en los videos juegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 20 ¿El dinero que gastas te lo dan tus padres? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 21 ¿Te has prestado dinero para ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | Aspecto académico | Rendimiento académico | 22 ¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 23 ¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | Deserción escolar | 24 ¿Has faltado a clases por ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | 25 ¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos? | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | |

Malomino A
 FIRMA DEL EVALUADOR



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de evaluación del desarrollo de Competencias en el
Área de Ciencias Sociales

OBJETIVO: Determinar la validez y confiabilidad de los ítems de lista de cotejo del desarrollo de competencias en el Área De Ciencias Sociales dirigido a los estudiantes del cuarto de secundaria.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Palomino Arpasi Frida

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora

VALORACIÓN:

| BUENO | REGULAR | MALO |
|-------|---------|------|
| X | | |


FIRMA DEL EVALUADOR 

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018

| VARIABLE | Dimensiones | INDICADORES | ÍTEMS | CLARIDAD | | | | COHERENCIA | | | | RELEVANCIA | | | |
|---|---------------------------------------|---------------------------------|---|------------------------------|--|---|---|--|--|--|---|--|--|--------------------------------------|---|
| | | | | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel | 1. Totalmente en desacuerdo | 2. Desacuerdo | 3. Acuerdo | 4. Totalmente de acuerdo | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel |
| | | | | El ítem no es claro. | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. | El ítem puede ser eliminado o sin que se vea afectada la medición de la dimensión. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. | El ítem es relativamente importante. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |
| DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES | Construye interpretaciones históricas | Interpreta críticamente fuentes | 1. ¿Qué legado cultural nos han dejado los españoles durante el periodo de la conquista que aún conservamos en la actualidad? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 2. ¿Quiénes eran los primeros homínidos durante el proceso de hominización? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 3. ¿En dónde se originó el Humanismo como movimiento filosófico, cultural e intelectual del siglo XVIII? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | Comprende el tiempo histórico | 4. ¿Cómo lo denominó el historiador Jorge Basadre al periodo de 1842 a 1876 en donde el Estado peruano recibió gran cantidad de dinero? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|---|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|---|---|--|--|--|---|---|
| Actúa responsablemente en el ambiente | Elabora explicaciones históricas | 5. ¿Cuáles fueron los verdaderos propósitos de Don José de San Martín y Simón Bolívar al participar de la Independencia del Perú? | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | |
| | | 6. ¿Cuál era la intención del surgimiento del caudillaje militar como consecuencia de la guerra de independencia? | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | 7. ¿Durante que gobierno el Perú se recupera de una hiperinflación económica, aplicando una política de privatizaciones? | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | Explica relaciones de elementos naturales y sociales | 8. ¿Cuáles son los elementos naturales no renovables? | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | 9. ¿Cuál no es una característica del Desarrollo sostenible? | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | 10. De qué manera se conoce a la actividad humana en áreas con alta probabilidad de desastre? | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | Evalúa problemáticas ambientales y territoriales | 11. ¿Cuál es el propósito del Plan de Gestión de Riesgo en una institución educativa? | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | 12. ¿Cuál es el principal gas contaminante que perjudica evidentemente al medio ambiente? | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | Evalúa situaciones de riesgo | 13. ¿La estratósfera, en cuál de las capas del planeta tierra se encuentra? | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|---|--|--|---|---|
| | | | 14. ¿De qué están hechos los plásticos que en la actualidad los países desarrollados han iniciado con la prohibición de su uso? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | Comprende relaciones del sistema económico y financiero | | 15. ¿Cómo se llama el periodo en el cual la mayoría de países se encontraban en un desastre económico? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| | | | 16. ¿Qué sector productivo se beneficia más con el ingreso de empresas extranjeras al Perú? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| | | | 17. ¿Quién genera el PBI (Producto Bruto Interno) per cápita como ingreso económico al estado peruano? | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Gestiona los recursos de manera responsable | | 18. ¿En cuál de las regiones del Perú se realiza la ganadería expansiva? | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 19. ¿Qué mide la ley de la oferta y la demanda como indicadores? | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 20. ¿A quiénes beneficia los TLC en la exportación de determinados productos? | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |


 FIRMA DEL EVALUADOR
 

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de ludopatía Virtual

OBJETIVO: Determinar la validez y confiabilidad de los ítems del cuestionario de ludopatía virtual dirigido a los estudiantes de secundaria.

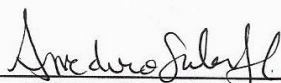

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:..... Arredondo Salas Angela.....

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:..... Doctora.....

VALORACIÓN:

| BUENO | REGULAR | MALO |
|-------|---------|------|
| X | | |


FIRMA DEL EVALUADOR 

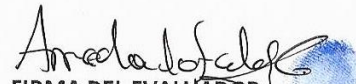
MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMES | CLARIDAD | | | | COHERENCIA | | | | RELEVANCIA | | | |
|-------------------|---------------------|---------------|---|------------------------------|--|---|---|--|--|--|---|--|--|--------------------------------------|---|
| | | | | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel | 1. Totalmente en desacuerdo | 2. Desacuerdo | 3. Acuerdo | 4. Totalmente de acuerdo | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel |
| | | | | El ítem no es claro. | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. | El ítem puede ser eliminado o sin que se vea afectada la medición de la dimensión. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. | El ítem es relativamente importante. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |
| LUDOPATÍA Virtual | Aspecto psicológico | Irritabilidad | 1 ¿Cuándo no juegas con video juegos te sientes irritable? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 2 ¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | Tolerancia | 3 ¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 4 ¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | Aspecto temporal | Tiempo | 5 ¿Te fijas de la hora cuando estás jugando? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 6 ¿Juegas todos los días de la semana? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 7 ¿Juegas más de tres horas durante el día? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 8 ¿Dejas de comer por jugar más tiempo? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 9 ¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 10 Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |

IUDOPATÍA Virtual

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|---------------------|-------------------------------|---|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|---|
| IUDOPATÍA Virtual | Relación amical | Influencia de amigos | 11 ¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| | | | 12 ¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| | | | 13 ¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | 14 ¿De preferencia vas a jugar con tus amigos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | Relación con padres | Relación entre padres e hijos | 15 ¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | 16 ¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | 17 ¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | 18 ¿La relación con tus padres es buena? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | Aspecto económico | Dinero prestado | 19 ¿Gastas mucho dinero en los videos juegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | 20 ¿El dinero que gastas te lo dan tus padres? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | 21 ¿Te has prestado dinero para ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | Aspecto académico | Rendimiento académico | 22 ¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | 23 ¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | Deserción escolar | 24 ¿Has faltado a clases por ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | 25 ¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ |


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de evaluación del desarrollo de Competencias en el
Área de Ciencias Sociales

OBJETIVO: Determinar la validez y confiabilidad de los ítems de lista de cotejo del desarrollo de competencias en el Área De Ciencias Sociales dirigido a los estudiantes del cuarto de secundaria.


DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Arredondo Salas Angela.....

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:..... Doctora.....

VALORACIÓN:

| BUENO | REGULAR | MALO |
|-------|---------|------|
| X | | |


FIRMA DEL EVALUADOR 

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018

| VARIABLE | Dimensiones | INDICADORES | ÍTEMS | CLARIDAD | | | | COHERENCIA | | | | RELEVANCIA | | | |
|---|---------------------------------------|---------------------------------|---|------------------------------|--|---|---|--|---|--|---|--|--|--------------------------------------|---|
| | | | | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel | 1. Totalmente en desacuerdo | 2. Desacuerdo | 3. Acuerdo | 4. Totalmente de acuerdo | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel |
| | | | | El ítem no es claro. | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión. | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. | El ítem puede ser eliminado o sin que se vea afectada a la medición de la dimensión. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluido lo que mide éste. | El ítem es relativamente importante. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |
| DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES | Construye interpretaciones históricas | Interpreta críticamente fuentes | 1. ¿Qué legado cultural nos han dejado los españoles durante el periodo de la conquista que aún conservamos en la actualidad? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 2. ¿Quiénes eran los primeros homínidos durante el proceso de hominización? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | | 3. ¿En dónde se originó el Humanismo como movimiento filosófico, cultural e intelectual del siglo XVIII? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |
| | | Comprende el tiempo histórico | 4. ¿Cómo lo denominó el historiador Jorge Basadre al periodo de 1842 a 1876 en donde el Estado peruano recibió gran cantidad de dinero? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|---|
| | | | 14. ¿De qué están hechos los plásticos que en la actualidad los países desarrollados han iniciado con la prohibición de su uso? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |
| Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | Comprende relaciones del sistema económico y financiero | | 15. ¿Cómo se llama el periodo en el cual la mayoría de países se encontraban en un desastre económico? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |
| | | | 16. ¿Qué sector productivo se beneficia más con el ingreso de empresas extranjeras al Perú? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |
| | | | 17. ¿Quién genera el PBI (Producto Bruto Interno) per cápita como ingreso económico al estado peruano? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |
| | Gestiona los recursos de manera responsable | | 18. ¿En cuál de las regiones del Perú se realiza la ganadería expansiva? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |
| | | | 19. ¿Qué mide la ley de la oferta y la demanda como indicadores? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |
| | | | 20. ¿A quiénes beneficia los TLC en la exportación de determinados productos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de ludopatía Virtual

OBJETIVO: Determinar la validez y confiabilidad de los ítems del cuestionario de ludopatía virtual dirigido a los estudiantes de secundaria.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Retamozo Carrera Leonel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor

VALORACIÓN:

| BUENO | REGULAR | MALO |
|-------|---------|------|
| X | | |


FIRMA DEL EVALUADOR 

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria' Pedregal, Arequipa 2018

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMES | CLARIDAD | | | | COHERENCIA | | | | RELEVANCIA | | | |
|-------------------|---------------------|---------------|---|------------------------------|--|---|---|--|--|--|---|--|--|--------------------------------------|---|
| | | | | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel | 1. Totalmente en desacuerdo | 2. Desacuerdo | 3. Acuerdo | 4. Totalmente de acuerdo | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel |
| | | | | El ítem no es claro. | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. | El ítem puede ser eliminado o sin que se vea afectada la medición de la dimensión. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. | El ítem es relativamente importante. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |
| LUDOPATÍA Virtual | Aspecto psicológico | Irritabilidad | 1 ¿Cuándo no juegas con video juegos te sientes irritable? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 2 ¿Sientes un impulso irrefrenable por jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | Tolerancia | 3 ¿Durante el juego te muestras tolerante con los demás? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 4 ¿Tu tolerancia termina cuando dejas de jugar videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Aspecto temporal | Tiempo | 5 ¿Te fijas de la hora cuando estás jugando? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 6 ¿Juegas todos los días de la semana? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 7 ¿Juegas más de tres horas durante el día? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 8 ¿Dejas de comer por jugar más tiempo? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 9 ¿Prefieres invertir más tiempo en los videojuegos que estar con tú familia? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 10 Te gustaría estar todo el tiempo en los juegos virtuales? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|---------------------|-------------------------------|---|--|--|--|---|--|--|--|---|--|--|--|---|
| IUDOPATÍA Virtual | Relación amical | Influencia de amigos | 11 ¿Tus amigos influyen para que vayas a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 12 ¿Tus amigos frecuentan constantemente los videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 13 ¿Tus amigos faltan a clases por ir a los videos juegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 14 ¿De preferencia vas a jugar con tus amigos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Relación con padres | Relación entre padres e hijos | 15 ¿Cuándo vas a jugar con videojuegos tus padres están en casa? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 16 ¿Tus padres saben que te gusta jugar con videojuegos constantemente? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 17 ¿Tus padres te han maltratado al saber que vas a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 18 ¿La relación con tus padres es buena? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Aspecto económico | Dinero prestado | 19 ¿Gastas mucho dinero en los videos juegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 20 ¿El dinero que gastas te lo dan tus padres? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 21 ¿Te has prestado dinero para ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Aspecto académico | Rendimiento académico | 22 ¿En lugar de hacer tus tareas, prefieres ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 23 ¿Haz preferido alguna vez ir a jugar antes de estudiar para tu examen? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | Deserción escolar | 24 ¿Has faltado a clases por ir a jugar? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 25 ¿Tus notas han bajado por ir a los videojuegos? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |

FIRMA DEL EVALUADOR

[Handwritten signature]



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de evaluación del desarrollo de Competencias en el
Área de Ciencias Sociales

OBJETIVO: Determinar la validez y confiabilidad de los ítems de lista de cotejo del desarrollo de competencias en el Área De Ciencias Sociales dirigido a los estudiantes del cuarto de secundaria.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Retamozo Carrera Leonel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor

VALORACIÓN:

| BUENO | REGULAR | MALO |
|-------|---------|------|
| X | | |



FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018

| VARIABLE | Dimensiones | INDICADORES | ÍTEMS | CLARIDAD | | | | COHERENCIA | | | | RELEVANCIA | | | |
|---|---------------------------------------|---------------------------------|---|------------------------------|--|---|---|--|--|--|---|--|--|--------------------------------------|---|
| | | | | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel | 1. Totalmente en desacuerdo | 2. Desacuerdo | 3. Acuerdo | 4. Totalmente de acuerdo | 1. No cumple con el criterio | 2. Bajo Nivel | 3. Moderado nivel | 4. Alto nivel |
| | | | | El ítem no es claro. | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. | El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo. | El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo. | El ítem puede ser eliminado o sin que se vea afectada la medición de la dimensión. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. | El ítem es relativamente importante. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |
| DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES | Construye interpretaciones históricas | Interpreta críticamente fuentes | 1. ¿Qué legado cultural nos han dejado los españoles durante el periodo de la conquista que aún conservamos en la actualidad? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 2. ¿Quiénes eran los primeros homínidos durante el proceso de hominización? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 3. ¿En dónde se originó el Humanismo como movimiento filosófico, cultural e intelectual del siglo XVIII? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | Comprende el tiempo histórico | 4. ¿Cómo lo denominó el historiador Jorge Basadre al periodo de 1842 a 1876 en donde el Estado peruano recibió gran cantidad de dinero? | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|---|--|--|--|--|---|--|--|--|---|---|--|--|---|---|
| Actúa responsablemente en el ambiente | Elabora explicaciones históricas | 5. ¿Cuáles fueron los verdaderos propósitos de Don José de San Martín y Simón Bolívar al participar de la Independencia del Perú? | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| | | 6. ¿Cuál era la intención del surgimiento del caudillaje militar como consecuencia de la guerra de independencia? | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | 7. ¿Durante que gobierno el Perú se recupera de una hiperinflación económica, aplicando una política de privatizaciones? | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Explica relaciones de elementos naturales y sociales | 8. ¿Cuáles son los elementos naturales no renovables? | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | 9. ¿Cuál no es una característica del Desarrollo sostenible? | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | 10. De qué manera se conoce a la actividad humana en áreas con alta probabilidad de desastre? | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Evalúa problemáticas ambientales y territoriales | 11. ¿Cuál es el propósito del Plan de Gestión de Riesgo en una institución educativa? | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | 12. ¿Cuál es el principal gas contaminante que perjudica evidentemente al medio ambiente? | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Evalúa situaciones de riesgo | 13. ¿La estratosfera, en cuál de las capas del planeta tierra se encuentra? | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|--|---|--|--|---|--|--|--|---|
| | | | 14. ¿De qué están hechos los plásticos que en la actualidad los países desarrollados han iniciado con la prohibición de su uso? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | Comprende relaciones del sistema económico y financiero | | 15. ¿Cómo se llama el periodo en el cual la mayoría de países se encontraban en un desastre económico? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 16. ¿Qué sector productivo se beneficia más con el ingreso de empresas extranjeras al Perú? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 17. ¿Quién genera el PBI (Producto Bruto Interno) per cápita como ingreso económico al estado peruano? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | Gestiona los recursos de manera responsable | | 18. ¿En cuál de las regiones del Perú se realiza la ganadería expansiva? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 19. ¿Qué mide la ley de la oferta y la demanda como indicadores? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |
| | | | 20. ¿A quiénes beneficia los TLC en la exportación de determinados productos? | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ |

FIRMA DEL EVALUADOR

Anexo 7: Confiabilidad de instrumentos

La confiabilidad de los instrumentos se determinó por el método Alfa de Cronbach.

Para medir la confiabilidad del instrumento que mide la variable ludopatía virtual se obtuvo lo siguiente:

Cuadro 4: Resumen de procesamiento de datos – Variable 1

| | | N | % |
|----------------------------------|-----------|----|-------|
| Casos Estadísticos de fiabilidad | Válidos | 10 | 100,0 |
| | Excluidos | 0 | 0,0 |
| | Total | 10 | 100,0 |

Cuadro 5: Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach – Variable 1

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0,872 | 25 |

El valor 0,872 indica la presencia de una confiabilidad de nivel alto.

Para medir la confiabilidad del instrumento que mide la variable Competencias del Área de Ciencias Sociales se obtuvo lo siguiente:

Cuadro 6: Resumen de procesamiento de datos – Variable 2

| | | N | % |
|----------------------------------|-----------|----|-------|
| Casos Estadísticos de fiabilidad | Válidos | 10 | 100,0 |
| | Excluidos | 0 | 0,0 |
| | Total | 10 | 100,0 |

Cuadro 7: Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach – Variable 2

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0,847 | 20 |

El valor 0,847 indica la presencia de una confiabilidad de nivel alto.

Anexo 8: Base de datos

Base de datos de la variable 1: Ludopatía virtual

| N° | Dimensiones | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | |
|----|-----------------------|---|---|---|-----|--------------------|---|---|---|---|----|-------------------|----|----|----|----|-----------------------|----|----|----|----|---------------------|----|----|----|-----|---------------------|----|----|-------|----|-----|
| | 1-Aspecto psicológico | | | | | 2-Aspecto temporal | | | | | | 3-Relación amical | | | | | 4-Relación con padres | | | | | 5-Aspecto económico | | | | | 6-Aspecto académico | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | ST1 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | ST2 | 11 | 12 | 13 | 14 | ST3 | 15 | 16 | 17 | 18 | ST4 | 19 | 20 | 21 | ST5 | 22 | 23 | 24 | | 25 | ST6 |
| 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 6 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 68 |
| 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 70 |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 11 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 12 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 13 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 69 |
| 14 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 15 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 17 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 18 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 19 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 20 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 21 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 22 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 71 |
| 23 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 24 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 69 |
| 25 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 26 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 27 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 28 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 29 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 30 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 31 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 32 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 69 |
| 33 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 34 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 69 |
| 35 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 36 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 37 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 38 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 39 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 40 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 41 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 42 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 43 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 44 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 45 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 46 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 47 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 48 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 49 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 50 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 69 |
| 51 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 69 |
| 52 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 53 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 54 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 67 |
| 55 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 56 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 57 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |
| 58 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 59 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 60 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 61 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 62 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 67 |
| 63 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 64 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 69 |
| 65 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 71 |
| 66 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 67 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 68 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 69 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 70 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 71 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 69 |
| 72 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 73 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 74 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 75 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 76 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 77 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 78 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 79 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 80 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 81 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 82 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 83 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 84 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 85 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 67 |
| 86 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 87 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 88 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 89 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 59 |
| 90 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 53 |
| 91 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 49 |
| 92 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 45 |
| 93 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 1 | 2 | 2 | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 53 |
| 94 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 33 |
| 95 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 70 |
| 96 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 67 |
| 97 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 71 |
| 98 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 51 |
| 99 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 52 |
| 100 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 5 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 49 |
| 101 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 45 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 102 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 47 |
| 103 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 30 |
| 104 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 105 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |
| 106 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 107 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 58 |
| 108 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 54 |
| 109 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 49 |
| 110 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 3 | 2 | 6 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 53 |
| 111 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 49 |
| 112 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 29 |
| 113 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 67 |
| 114 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 115 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 62 |
| 116 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 51 |
| 117 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 56 |
| 118 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 55 |
| 119 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 47 |
| 120 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 37 |
| 121 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 122 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 71 |
| 123 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 61 |
| 124 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 55 |
| 125 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 45 |
| 126 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 6 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 48 |
| 127 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 47 |
| 128 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 7 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 39 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 129 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 130 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 68 |
| 131 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 55 |
| 132 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 54 |
| 133 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 45 |
| 134 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 47 |
| 135 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 2 | 1 | 3 | 6 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 50 |
| 136 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 36 |
| 137 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 69 |
| 138 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 71 |
| 139 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 140 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 67 |
| 141 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 63 |
| 142 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 70 |
| 143 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 144 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 145 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 55 |
| 146 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 48 |
| 147 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 5 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 43 |
| 148 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 2 | 1 | 3 | 6 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 48 |
| 149 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 6 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 44 |
| 150 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 33 |
| 151 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 152 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 68 |
| 153 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 154 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 70 |
| 155 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 156 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 157 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 158 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 159 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 160 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 59 |
| 161 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 56 |
| 162 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 54 |
| 163 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 48 |
| 164 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 8 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 47 |
| 165 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 30 |
| 166 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 167 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |
| 168 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 169 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 52 |
| 170 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 51 |
| 171 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 48 |
| 172 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 1 | 1 | 3 | 5 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 54 |
| 173 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 38 |
| 174 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 31 |
| 175 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 176 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 177 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 60 |
| 178 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 52 |
| 179 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 53 |
| 180 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 1 | 2 | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 54 |
| 181 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 52 |
| 182 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 36 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 183 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 184 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 185 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 59 |
| 186 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 61 |
| 187 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 47 |
| 188 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 5 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 47 |
| 189 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 2 | 3 | 6 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 44 |
| 190 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 44 |
| 191 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 67 |
| 192 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 193 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 57 |
| 194 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 56 |
| 195 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 6 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 46 |
| 196 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 43 |
| 197 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 53 |
| 198 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 9 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 43 |
| 199 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 200 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 201 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 202 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |
| 203 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 204 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 205 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 206 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 207 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 57 |
| 208 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 47 |
| 209 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 6 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 46 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 210 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 55 |
| 211 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 1 | 1 | 3 | 5 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 49 |
| 212 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 31 |
| 213 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |
| 214 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 63 |
| 215 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 68 |
| 216 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 55 |
| 217 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 49 |
| 218 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 45 |
| 219 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 1 | 2 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 45 |
| 220 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 49 |
| 221 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 29 |
| 222 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 223 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 224 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 66 |
| 225 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 54 |
| 226 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 58 |
| 227 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 55 |
| 228 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 57 |
| 229 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 43 |
| 230 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 231 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 232 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 233 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 234 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 55 |
| 235 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 59 |
| 236 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 6 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 56 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 237 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 1 | 2 | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 55 |
| 238 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 52 |
| 239 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 30 |
| 240 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 241 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 242 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 243 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |
| 244 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 71 |
| 245 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 70 |
| 246 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 63 |
| 247 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 51 |
| 248 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 54 |
| 249 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 55 |
| 250 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 3 | 2 | 6 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 47 |
| 251 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 48 |
| 252 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | 32 |
| 253 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 254 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 255 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 256 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 69 |
| 257 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 72 |
| 258 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 259 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 260 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 261 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 70 |
| 262 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 70 |
| 263 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 264 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |
| 265 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 266 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 267 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 268 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 269 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 270 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 271 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 272 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 69 |
| 273 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 274 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 53 |
| 275 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 276 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 277 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 69 |
| 278 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 56 |
| 279 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 280 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 70 |
| 281 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 282 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 55 |
| 283 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 55 |
| 284 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 59 |
| 285 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 58 |
| 286 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 49 |
| 287 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 52 |
| 288 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 65 |
| 289 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 290 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 291 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 54 |
| 292 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 56 |
| 293 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 57 |
| 294 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 5 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 51 |
| 295 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 14 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 47 |
| 296 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 32 |
| 297 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 298 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 | 69 |
| 299 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 73 |
| 300 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 57 |
| 301 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 10 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 46 |
| 302 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 43 |
| 303 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 45 |
| 304 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 47 |
| 305 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 8 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 32 |
| 306 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 307 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 308 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 67 |
| 309 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 58 |
| 310 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 14 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 3 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 54 |
| 311 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 52 |
| 312 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 2 | 5 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 54 |
| 313 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 56 |
| 314 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 30 |
| 315 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 316 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 317 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|----------|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 318 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 47 |
| 319 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 53 |
| 320 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 51 |
| 321 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 322 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 67 |
| 323 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 17 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 66 |
| 324 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 66 |
| 325 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 51 |
| 326 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 50 |
| 327 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 2 | 1 | 5 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 47 |
| 328 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 55 |
| 329 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 14 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 47 |
| 330 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 28 |
| 331 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 332 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 65 |
| 333 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 334 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 51 |
| 335 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 13 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 2 | 8 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 57 |
| 336 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 16 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 10 | 64 |
| 337 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 5 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 48 |
| 338 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 7 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 55 |
| 339 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 44 |
| 340 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 2 | 3 | 2 | 7 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 51 |
| 341 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 2 | 1 | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | 53 |
| 342 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 2 | 3 | 6 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 45 |
| 343 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 1 | 3 | 6 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 50 |
| 344 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 3 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 46 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 345 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 12 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 45 |
| 346 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 11 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 1 | 2 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 44 |
| 347 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 11 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 1 | 1 | 3 | 5 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 52 |
| 348 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 12 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 2 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 49 |
| 349 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 1 | 3 | 2 | 6 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 54 |
| 350 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | 41 |
| 351 | 1 | 2 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 40 |
| 352 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 7 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 29 |
| 353 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 8 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 34 |
| 354 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 29 |
| 355 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 64 |
| 356 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 357 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 16 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 11 | 69 |
| 358 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 75 |
| 359 | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 | 7 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 36 |
| 360 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 7 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 1 | 3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 31 |
| 361 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 9 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 37 |
| 362 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 363 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 2 | 3 | 3 | 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 11 | 68 |
| 364 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 2 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 74 |
| 365 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 15 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 3 | 3 | 2 | 8 | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | 63 |
| 366 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 2 | 3 | 8 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 34 |
| 367 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 9 | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | 1 | 1 | 3 | 3 | 8 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 36 |
| 368 | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 3 | 1 | 6 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 35 |

Base de datos de la variable 2: Competencias del área de ciencias sociales

| | Dimensiones | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | |
|----|---------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----|---------------------------------------|---|----|----|----|----|----|-----|---|----|----|----|----|----|-------|-----|--|
| | Construye interpretaciones históricas | | | | | | | ST1 | Actúa responsablemente en el ambiente | | | | | | | ST2 | Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos | | | | | | | ST3 | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | | |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 3 | |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 4 | |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | |
| 8 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 5 | |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 12 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | |
| 13 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 14 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 16 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | |
| 17 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | |
| 18 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 6 |
| 20 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 6 |
| 21 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 22 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 23 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 |
| 24 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 |
| 25 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 26 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 27 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 28 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 29 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 6 |
| 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 31 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 33 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 34 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 |
| 35 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 36 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 37 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 38 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 3 |
| 39 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 |
| 41 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 42 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 43 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | | |
| 44 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | | |
| 45 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 4 | | |
| 46 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | | |
| 47 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | | |
| 48 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 5 | | |
| 49 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 5 | | |
| 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | | |
| 51 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | |
| 52 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 53 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | |
| 54 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 55 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | |
| 56 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 57 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 |
| 58 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 4 |
| 59 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 61 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 62 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 3 | |
| 63 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 64 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 65 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 6 | |
| 66 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 67 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 68 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 | |
| 69 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 70 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 6 | |
| 71 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 5 | |
| 72 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 73 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 74 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 75 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 76 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 77 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 |
| 78 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | |
| 79 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 80 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 81 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 5 | |
| 82 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 83 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | |
| 84 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 85 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 86 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 87 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 88 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | |
| 89 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 90 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 91 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 92 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 93 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 9 |
| 94 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 16 |
| 95 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 |
| 96 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 |
| 97 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| 98 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 |
| 99 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 101 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 7 |
| 102 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 11 |
| 103 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 18 |
| 104 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 |
| 105 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| 106 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 5 |
| 107 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 |
| 108 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 |
| 109 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 4 |
| 110 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | 8 |
| 111 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | 10 |
| 112 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 18 |
| 113 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| 114 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 115 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 116 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 | |
| 117 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | |
| 118 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 6 | |
| 119 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 | 9 | |
| 120 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 | 10 | |
| 121 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 122 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 6 | |
| 123 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 124 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 4 | |
| 125 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 126 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 6 | |
| 127 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 11 |
| 128 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 10 |
| 129 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 130 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 131 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 |
| 132 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 133 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 6 | |
| 134 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | |
| 135 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | 12 | |
| 136 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | 11 | |
| 137 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 | |
| 138 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 5 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 139 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 140 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 141 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 142 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 143 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 144 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 145 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 146 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 147 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 148 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 8 |
| 149 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 12 |
| 150 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 5 | 18 | |
| 151 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 152 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 153 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 |
| 154 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 155 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 156 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 157 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 158 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 5 |
| 159 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 |
| 160 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 5 |
| 161 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 162 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| 163 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 7 | |
| 164 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 10 | |
| 165 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 18 | |
| 166 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 167 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 4 |
| 168 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | |
| 169 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 6 | |
| 170 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | |
| 171 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 172 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | 7 | |
| 173 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | 11 | |
| 174 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 18 | |
| 175 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 5 | |
| 176 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 177 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 178 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | |
| 179 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 180 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 4 | |
| 181 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 | 9 | |
| 182 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 | 9 | |
| 183 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 | |
| 184 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 185 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 186 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 4 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 187 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 |
| 188 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 189 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 9 |
| 190 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 9 |
| 191 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 192 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 193 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 194 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 195 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 196 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 197 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 9 |
| 198 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 9 |
| 199 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 200 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 4 |
| 201 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 202 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 |
| 203 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 204 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 205 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| 206 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 207 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 5 |
| 208 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 209 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| 210 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 7 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| 211 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 9 | |
| 212 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 18 | |
| 213 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 214 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | |
| 215 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 216 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 217 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 218 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 219 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 8 | |
| 220 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 11 | |
| 221 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 17 | |
| 222 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | |
| 223 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 224 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 5 | |
| 225 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 226 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 227 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 228 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 9 | |
| 229 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 9 | |
| 230 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 231 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 5 | |
| 232 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | |
| 233 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | |
| 234 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| 235 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 236 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 237 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 5 | |
| 238 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 9 | |
| 239 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 17 | |
| 240 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 241 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 242 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 243 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 244 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 245 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 246 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 247 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 248 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | |
| 249 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 250 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 8 | |
| 251 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | 9 | |
| 252 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 18 | |
| 253 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | |
| 254 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 255 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 256 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | |
| 257 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | |
| 258 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 259 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 |
| 260 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 |
| 261 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 262 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 |
| 263 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 264 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 5 |
| 265 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| 266 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 4 |
| 267 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 5 |
| 268 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 269 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 270 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 271 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 6 |
| 272 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 6 |
| 273 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 4 |
| 274 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 6 |
| 275 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 |
| 276 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 277 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 6 |
| 278 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 279 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 4 |
| 280 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 6 |
| 281 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 |
| 282 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| 283 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 284 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 285 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 5 | |
| 286 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 287 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | |
| 288 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 5 | |
| 289 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 | |
| 290 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 291 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 292 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 5 | |
| 293 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 294 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | |
| 295 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 | 9 | |
| 296 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 16 | |
| 297 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 6 | |
| 298 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 | |
| 299 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 300 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | |
| 301 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 302 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 303 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 8 | |
| 304 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | 10 | |
| 305 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 17 | |
| 306 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 307 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 308 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 5 |
| 309 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 310 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 |
| 311 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 312 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 313 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 9 |
| 314 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 18 |
| 315 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 316 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 |
| 317 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 318 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 319 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 320 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| 321 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 322 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 323 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 324 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 325 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 |
| 326 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 327 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 328 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 |
| 329 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 11 |
| 330 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 19 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| 331 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 332 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 | |
| 333 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 5 | |
| 334 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | |
| 335 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 336 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | |
| 337 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 4 | |
| 338 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 5 | |
| 339 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 4 | |
| 340 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 341 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | |
| 342 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 343 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 4 | |
| 344 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | |
| 345 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 12 | |
| 346 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 12 | |
| 347 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | 12 | |
| 348 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 9 | |
| 349 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 9 | |
| 350 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 12 | |
| 351 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 9 | |
| 352 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | 12 | |
| 353 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 13 | |
| 354 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 | 16 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 355 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 4 |
| 356 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 357 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 358 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 359 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 12 |
| 360 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 9 |
| 361 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 17 |
| 362 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 363 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 5 |
| 364 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 365 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 |
| 366 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 9 |
| 367 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 12 |
| 368 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 5 | 17 |

Base de datos de la prueba piloto

Variable 1: La ludopatía virtual

| | Preguntas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total |
|------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | |
| D1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 47 |
| D2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 44 |
| D3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 49 |
| D4 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 54 |
| D5 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 54 |
| D6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 43 |
| D7 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 48 |
| D8 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 49 |
| D9 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 41 |
| D10 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 44 |
| | 0.34 | 0.42 | 0.72 | 0.46 | 0.31 | 0.36 | 0.58 | 0.44 | 0.46 | 0.64 | 0.49 | 0.24 | 0.54 | 0.43 | 0.42 | 0.78 | 0.32 | 0.13 | 0.64 | 0.48 | 0.73 | 0.30 | 0.74 | 0.43 | 0.69 | |

Variable 2: El desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales

| | Preguntas | | | | | | | | | | | | Total |
|------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | |
| D1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 20 |
| D2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 28 |
| D3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 24 |
| D4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 25 |
| D5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 22 |
| D6 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 26 |
| D7 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 18 |
| D8 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 20 |
| D9 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 24 |
| D10 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 20 |
| | 0.46 | 0.46 | 0.41 | 0.37 | 0.64 | 0.29 | 0.39 | 0.23 | 0.32 | 0.40 | 0.37 | 0.33 | |

Anexo 9: Documento de autorización para la aplicación del instrumento

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"



SOLICITO: Aplicación de datos
de instrumentos para la
recolección de datos.

DIRECTOR DE LA I.E. ALMIRANTE MIGUEL GRAU-PEDREGAL
Prof. OSWALDO MAYTA QUISPE

Yo, Miriam Marisol Mayta Quispe, identificada con DNI Nro. 02429364, estudiantes del programa de Doctorado en Educación de la escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo:

Que, siendo considerado como muestra de mi investigación: "La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal, Arequipa 2017", solicito a Ud. Autorización para aplicar mis instrumentos de recolección de datos a estudiantes de esta prestigiosa institución Educativa.

Por lo expuesto ruego a Ud. acceder a mi solicitud por ser de justicia.

Pedregal, 22 de marzo 2018.

ATENTAMENTE


Mg. Miriam Marisol Mayta Quispe

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
I.E. N° 40230 "San Antonio del Pedregal"
Expediente N° F-02
Fecha 16 ABR. 2018 Hora 12:00
Recibido por 6

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

SOLICITO: Aplicación de datos
de instrumentos para la
recolección de datos.

DIRECTORA DE LA I.E. Nro. 40230 "SAN ANTONIO".PEDREGAL
Lic. GLENY BARREDA MELGAREJO

Yo, Miriam Marisol Mayta Quispe, identificada con DNI Nro. 02429364, estudiantes del programa de Doctorado en Educación de la escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo:

Que, siendo considerado como muestra de mi investigación: "La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal, Arequipa 2017", solicito a Ud. Autorización para aplicar mis instrumentos de recolección de datos a estudiantes de esta prestigiosa institución Educativa.

Por lo expuesto ruego a Ud. acceder a mi solicitud por ser de justicia.

Pedregal, abril 2018.

ATENTAMENTE



Mg. Miriam Marisol Mayta Quispe

CERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN
I.E. N° 40594 "JUAN VELASCO ALVARADO"
TRAMITE DOCUMENTARIO
Fecha: 16.04.18
Expediente: 584
Folio N°: 02
Hora: 09:15 am
Firma: 

CERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN
I.E. N° 40594 "JUAN VELASCO ALVARADO"
TRAMITE DOCUMENTARIO
Fecha:
Expediente:
Folio N°:
Hora:
Firma:

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

SOLICITO: Aplicación de datos
de instrumentos para la
recolección de datos.

DIRECTOR DE LA I.E. Nro. 40594 "Gral. JUAN VELASCO ALVARADO-EL
PIONERO". PEDREGAL
Lic. ANGEL A. VILCA CHOQUEHUAYTA

Yo, Miriam Marisol Mayta Quispe, identificada
con DNI Nro. 02429364, estudiantes del programa de Doctorado en Educación de
la escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, ante Ud. con el debido
respeto me presento y expongo:

Que, siendo considerado como muestra de mi
investigación: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de
Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal,
Arequipa 2017", solicito a Ud. Autorización para aplicar mis instrumentos de
recolección de datos a estudiantes de esta prestigiosa institución Educativa.

Por lo expuesto ruego a Ud. acceder a mi solicitud por
ser de justicia.

Pedregal, abril 2018.

ATENTAMENTE


Mg. Miriam Marisol Mayta Quispe

I.E. 40201 TÉCNICO AGROPECUARIO
LA COLINA - TAJAJES
Trámite Documentario

06 ABR 2018

Expediente N° 1383

N° de Folios 02 Hora 2:00 PM

LA RECEPCIÓN NO GARANTIZA LA CUMPLIMIENTO DEL TRÁMITE

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

SOLICITO: Aplicación de datos
de instrumentos para la
recolección de datos.

DIRECTOR DE LA I.E. Nro. 40201 "TÉCNICO AGROPECUARIO LA COLINA"
PEDREGAL.
Lic. YAMILA ZUBIA AGUILAR

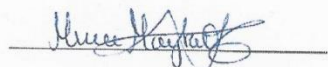
Yo, Miriam Marisol Mayta Quispe, identificada con DNI Nro. 02429364, estudiantes del programa de Doctorado en Educación de la escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo:

Que, siendo considerado como muestra de mi investigación: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal, Arequipa 2017", solicito a Ud. Autorización para aplicar mis instrumentos de recolección de datos a estudiantes de esta prestigiosa institución Educativa.

Por lo expuesto ruego a Ud. acceder a mi solicitud por ser de justicia.

Pedregal, abril 2018.

ATENTAMENTE



Mg. Miriam Marisol Mayta Quispe

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

SOLICITO: Aplicación de datos
de instrumentos para la
recolección de datos.

DIRECTOR DE LA I.E. Nro. 40698 "SAN JUAN BAUTISTA DE MAJES"
PEDREGAL SUR.
Mg. MARIA JARA ZEBALLOS

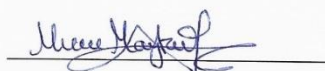
Yo, Miriam Marisol Mayta Quispe, identificada con DNI Nro. 02429364, estudiantes del programa de Doctorado en Educación de la escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo:

Que, siendo considerado como muestra de mi investigación: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal, Arequipa 2017", solicito a Ud. Autorización para aplicar mis instrumentos de recolección de datos a estudiantes de esta prestigiosa institución Educativa.

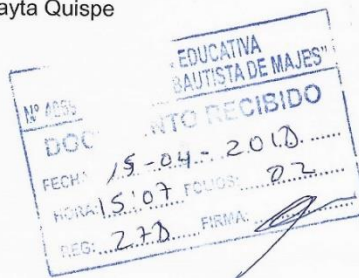
Por lo expuesto ruego a Ud. acceder a mi solicitud por ser de justicia.

Pedregal, abril 2018.

ATENTAMENTE



Mg. Miriam Marisol Mayta Quispe



Anexo 10: Evidencias de aplicación

"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"

CONSTANCIA DE LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

El que suscribe Director de la Institución Educativa Almirante Miguel Grau-Pedregal.

HACE CONSTAR:

Que, la Mg. MIRIAM MARISOL MAYTA QUISPE, identificada con Nro. DNI 02429364 ha aplicado sus instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de nuestra Institución Educativa "Almirante Miguel Grau del distrito de Pedregal; para recoger información, para el trabajo de investigación titulado: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal, Arequipa 2017"

Se expide dicha constancia a solicitud de la interesada para los fines que crea por conveniente.

El Pedregal, agosto 2018



Prof. Miriam Marisol Mayta Quispe
C.M. 1602147160
DIRECTOR (e)
DIRECTOR

"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"

CONSTANCIA DE LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

El que suscribe Directora de la Institución Educativa Nro.40230 "San Antonio" Pedregal.

HACE CONSTAR:

Que, la Mg. MIRIAM MARISOL MAYTA QUISPE, identificada con Nro. DNI 02429364 ha aplicado sus instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de nuestra Institución Educativa Nro.40230 "San Antonio" del distrito de Pedregal; para recoger información, para el trabajo de investigación titulado: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal, Arequipa 2017"

Se expide dicha constancia a solicitud de la interesada para los fines que crea por conveniente.

El Pedregal, agosto 2018



The image shows a circular official stamp of the Regional Directorate of Education of Arequipa. The stamp contains the text: "Dirección Regional de Educación Arequipa", "DIRECCIÓN", and "AREQUIPA". Overlaid on the stamp is a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the name "Glenny R. Barrera Margarec" and the title "DIRECTORA" are printed in blue ink.

DIRECTORA

"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"

CONSTANCIA DE LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

El que suscribe Directora de la Institución Educativa Nro. 40201 "Técnica Agropecuaria- La Colina". Pedregal

HACE CONSTAR:

Que, la Mg. MIRIAM MARISOL MAYTA QUISPE, identificada con Nro. DNI 02429364 ha aplicado sus instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de nuestra institución educativa Nro. 40201 "Técnica Agropecuaria- La Colina" del distrito de Pedregal; para recoger información, para el trabajo de investigación titulado: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal, Arequipa 2017"

Se expide dicha constancia a solicitud de la interesada para los fines que crea por conveniente.

El Pedregal, agosto 2018




Lic. Verónica E. Baca Cohara
DIRECTORA (e)

DIRECTORA

"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"

CONSTANCIA DE LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

El que suscribe Directora de la Institución Educativa. Nro. 40698 "San Juan Bautista de Majes" - Pedregal.

HACE CONSTAR:

Que, la Mg.. MIRIAM MARISOL MAYTA QUISPE, identificada con Nro. DNI 02429364 ha aplicado sus instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de nuestra institución educativa Nro. 40698 "San Juan Bautista de Majes" del distrito de Pedregal; para recoger información, para el trabajo de investigación titulado: La Ludopatía Virtual y desarrollo de las Competencias en el Área de Ciencias Sociales en Estudiantes del nivel secundario del Distrito de Pedregal, Arequipa 2017"

Se expide dicha constancia a solicitud de la interesada para los fines que crea por conveniente.

El Pedregal, agosto 2018


Mg. Maria A. Jara Zeballos
DIRECTORA

DIRECTORA

Aplicando los Instrumentos



