

INFORME DE TESIS MURILLO

por Jean Franco Huaman Murillo

Fecha de entrega: 27-sep-2023 09:18a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2177497906

Nombre del archivo: TESIS.docx (5.56M)

Total de palabras: 25642

Total de caracteres: 80706

**UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA**



**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN
ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR, PIURA, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

AUTOR

Br. Jean Franco Huaman Murillo

ASESORA

Mg: Lea Raquel Reátegui Sánchez

<https://orcid.org/0000-0002-1274-8433>

LINEA DE INVESTIGACION

Violencia y transgresión

TRUJILLO – PERÚ

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura,2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

| | | | |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| 1 % | 1 % | 0 % | 1 % |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|--|------------|
| 1 | repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet | 1 % |
| 2 | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante | 1 % |

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 1%
Excluir bibliografía Activo

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dr. Luis Orlando Miranda Díaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora académica

Dra. Anita Jeanette Campos Marquez

Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud

Dra. Ena Obando Peralta

Vicerrectora de investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretario General



ACTA APROBACIÓN DE ASESOR

Yo Lea Raquel Reategui Sánchez, con DNI N°45419425, Asesora del Trabajo de Investigación titulado DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR, PIURA, 2023, desarrollada por la Bach. Jean Franco Huaman Murillo con DNI N° 73678049, egresada de la Carrera Profesional de psicología, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la referida Facultad.

Reategui Sánchez, Lea Raquel

.....
ASESORA

DEDICATORIA

Dedico esta tesis primeramente a nuestro padre celestial, por brindarme el don de la sabiduría, igualmente a mi madre, la mujer que me ha brindado todo su apoyo de manera incondicional, formándome en valores además de ser una guía en mi camino de vida, de igual manera a mis compañeros de clase los cuales algunos de ellos se hicieron mis mejores amigos, con los que disfrute momentos de alegría y tristeza.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecer a mi padre celestial por brindarme salud y vida permitiéndome llegar a cumplir una etapa más de mi vida. Igualmente, a mi asesora por su dedicación, tiempo y paciencia durante la elaboración de mi proyecto de investigación de la misma forma a aquellas personas que me brindaron su apoyo durante el transcurso de mi carrera universitaria y finalmente a mi madre que siempre me estuvo animando a pesar de sus propias batallas, por ser mi refugio seguro.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Huaman Murillo Jean Franco ¹ con DNI 73678049, egresado del programa de estudios de Psicología de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Ciencias de la Salud, para la elaboración y sustentación de la tesis titulada, dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023 el cual consta de un total de 99 páginas, en las que se incluye 10 tablas y 01 figuras más un total de 46 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 01% el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

El autor.



Bachiller Huaman Murillo Jean Franco
DNI 73678049

ÍNDICE

| | |
|---|------|
| INFORME DE ORIGINALIDAD..... | ii |
| AUTORIDADES UNIVERSITARIAS..... | iii |
| CONFORMIDAD DEL ASESOR | iv |
| DEDICATORIA..... | v |
| AGRADECIMIENTO | vi |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD..... | vii |
| ÍNDICE..... | viii |
| RESUMEN | xi |
| ABSTRACT | xii |
| I. INTRODUCCIÓN | 13 |
| II. METODOLOGÍA..... | 27 |
| 2.1. Enfoque, tipo..... | 27 |
| 2.2. Diseño de investigación | 27 |
| 2.3. Población, muestra y muestreo | 28 |
| 2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos | 29 |
| 2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información | 31 |
| 2.6. Aspectos éticos en investigación | 31 |
| III. RESULTADOS | 32 |
| IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS | 40 |
| V. CONCLUSIONES..... | 43 |

viii

| | |
|--|----|
| VI. RECOMENDACIONES | 44 |
| VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS..... | 45 |
| APÉNDICES Y ANEXOS | 53 |
| Anexo 1: Instrumentos de medición | 54 |
| Anexo 2: Ficha técnica | 57 |
| Anexo 3: operacionalización de variables | 59 |
| Anexo 4: carta de presentación | 61 |
| Anexo 5: Carta de consentimiento..... | 62 |
| Anexo 6: Matriz de consistencia..... | 64 |
| Anexo 7: Base de datos..... | 67 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1 | 28 |
| <i>Población total de estudiantes del nivel secundario de la I.E.P Los Angelitos de San Antonio.</i> | 28 |
| Tabla 2 | 29 |
| <i>Muestra de estudiantes del nivel secundario de la I.E.P Los Angelitos de San Antonio</i> | 29 |
| Tabla 3 | 32 |
| <i>Prueba normalidad de Kolmogorov – Smirnov</i> | 32 |
| Tabla 4 | 33 |
| ² <i>Relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</i> | 33 |
| Tabla 5 | 34 |
| <i>Nivel de agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</i> | 34 |
| Tabla 6 | 35 |
| <i>Nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</i> | 35 |
| Tabla 7 | 36 |
| <i>Relación la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</i> | 36 |
| Tabla 8 | 37 |
| <i>Relación entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</i> | 37 |
| Tabla 9 | 38 |
| <i>Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</i> | 38 |
| Tabla 10 | 39 |
| <i>Relación entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</i> | 39 |

RESUMEN

El presente informe de investigación sostuvo como finalidad determinar qué relación existe entre dependencia a videojuegos con agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023. De igual forma, presento un diseño descriptivo, correlacional, no experimental, de corte transversal, de igual manera, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para lograr el objetivo planteado se dispuso de una muestra de 248 alumnos de ambos géneros del nivel secundario, se les administro la prueba de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco (2001); adaptado por Salas y Merino (2017) para población peruana, con respecto a agresividad se aplicó la prueba de agresión de Buss y Perry (1992). A partir de la data obtenida en la aplicación a través de la técnica de la encuesta se evidenció que entre dependencia a videojuegos y agresividad ($r = .267$; $p < .05$) existe relación positiva débil. Del mismo modo, en lo que respecta a dependencia a videojuegos sobresale el nivel bajo (74%) igualmente en agresividad predomina el nivel bajo y medio (24%) en ambas categorías.

Palabras clave: Agresividad, adolescentes, adicción a videojuegos

ABSTRACT

The purpose of this research report was to determine the relationship between dependence on video games with aggression in adolescents from a private educational institution, Piura, 2023. Similarly, I present a descriptive, correlational, non-experimental, cross-sectional design, equally In this way, a non-probabilistic sampling was used for convenience. To achieve the proposed objective, a sample of 248 students of both genders at the secondary level was available, they were administered the test of dependency on video games by Chóliz and Marco (2001); adapted by Salas and Merino (2017) for the Peruvian population, with respect to aggressiveness, the Buss and Perry (1992) aggression test was applied. From the data obtained in the application through the survey technique, it was evidenced that there is a weak positive relationship between dependence on videogames and aggressiveness ($r = .267$; $p < .05$). In the same way, with regard to dependence on videogames, the low level stands out (74%), and in aggressiveness, the low and medium level predominates (24%) in both categories.

Keywords: Aggressiveness, adolescents, video game addiction

I. INTRODUCCIÓN

Como es de conocimiento general los videojuegos cada vez son más sonados entre la población más joven, sin embargo, también está presente en la población adulta. Desde sus inicios hasta la actualidad han ido evolucionado y cambiando de formatos para adaptarse al público consumidor. No obstante, su crecimiento ha traído consigo el uso descontrolado de estos provocando adicción a ellos. Según, la Asociación española de videojuegos, (2021) menciona que hay cerca de 16 millones de usuarios españoles, el 54,1% son jugadores hombres, mientras el 45,9% restante eran mujeres. De igual forma, en la población mundial presentan una prevalencia del 3.05 % que sufren de trastorno del juego (Stevens et al., 2021).

No obstante, a raíz de la pandemia las cifras por miopía en menores de 18 años han aumentado. Pérez (2021) refiere el gobierno de China ha tomado medidas para prohibir que los menores de edad puedan pasar horas conectados a juegos online por ende en este país los niños y adolescentes solo podrán jugar los viernes, sábados y domingos una hora al día; siendo este el nuevo régimen del gobierno chino para frenar la adicción a los videojuegos que empezó a regir desde el pasado lunes 30 de agosto del presente año.

Por otro lado, El Mostrador (2020) refiere que el 18% de los menores de edad en Chile, durante el día pasan 3 horas jugando en línea. Sin embargo, en la investigación realizada por corporación de ciberseguridad Kaspersky, de la mano con la consultora de estudios de mercado Corpa arrojaron que el 63% interactúa con personas, conocidas para ellos como también desconocidas. Del mismo modo, los latinoamericanos menores de 18 años que interactúan en línea, el 54 % lo hacen con personas conocidas y poco conocidas por ellos, dentro de los países que lideran se encuentra Chile con el 63%, Argentina con 62%; Brasil con 53%; México el 51%; Colombia con 49 %; y Perú el 47%.

Sin embargo, desde que empezó la pandemia de la COVID 19 en Perú ha aumentado el uso de videojuegos en niños y adolescentes como consecuencia del encierro y la falta de socialización con personas de la misma edad teniendo como consecuencias problemas alimenticios, insomnio y problemas de conducta asimismo cada día son más niños y adolescentes atendidos por problemas de adicción sin embargo no existen cifras oficiales sobre este problema (Ministerio de salud [MINSA], 2021). No obstante, Castillo

(2020) refiere que de toda la población estudiantil en el país el 10% de la población estudiantil de Perú es adicta a videojuegos.

El psiquiatra del hospital especializado San Juan de Dios, en Piura durante los últimos días se han registrado varios casos en adiciones a los videojuegos en menores de edad. Por ende, recomienda a los progenitores prestar atención a sus hijos si es que presentan cambios de conducta, insomnio incluso bajo rendimiento escolar ya que podría ser un posible escenario de que el menor este presentando dependencia a videojuegos (Cutivalú, 2022).

La agresividad en una de tramas que más preocupan a la sociedad de nuestra era, ya que es uno de los temas que ha tiene bastaste difusión a través de diferentes medios, como imágenes violentas, videos, que han sido trasmitidos por los medios de comunicación además en las nuevas tecnologías; del mismo modo este tipo de situaciones la vemos a diario en nuestra sociedad, la cual se manifiesta de diferentes modos, desde un nivel leve hasta uno grave; por lo tanto toda esta situación ha generado una mayor sensibilidad en hoy en día.

Sepúlveda, (2021) en un análisis de datos que fueron recogidos por la encuesta global kids online (GKO) en Chile afirmo que los adolescentes han sido víctimas de bullying tradicional y ciberbullying; de la misma manera, el 20% reporta ser víctima de hostigamiento. Por otro lado, el 65% han sido acosados por sus mismos compañeros de escuela, mientras que el 21% fueron acosados por medio de una canal digital y de manera presencial. Sin embargo, el 11% sufrió bullying diariamente; además el 32% indicaron que se sintieron molestos durante la última vez que fueron víctimas.

Socastro y Jiménez (2019) con adolescentes españoles evidencio que las mujeres presentan mayor agresividad que los hombres, es decir, el 73,3% son del género femenino y el 26,7% del género masculino. No obstante, la agresividad más utilizada es la impulsiva proactiva indistintamente con el 46,7%, seguida por la agresividad impulsiva 33.3% y finalmente la agresividad proactiva 20%.

A raíz de la pandemia del coronavirus la psiquiatra del hospital III José Cayetano Heredia, Piura refiere que se ha generado problemas de conductas siendo la más presente

la irritabilidad en los menores, del mismo modo, alteraciones a la hora de dormir (La República, 2020).

De igual manera H. García (comunicación personal, 19 de junio, 2023) menciona que los estudiantes en especial las aulas de segundo y cuarto de secundaria los estudiantes presentan conductas como ataques de ira ya que entre ellos se insultan, se hacen bromas pesadas, tienden a llamarse por sobrenombres, no acatan las ordenes que se les dan en el salón.

Después de problemática planteada, los problemas son múltiples, sin embargo, dependencia a videojuegos y agresividad, son unas de las variables más presente en la actualidad, de tal manera que los adolescentes del colegio particular Los Angelitos de San Antonio no son ajenos a esta realidad. Por lo tanto, esta investigación busca encontrar la relación que hay en dependencia a videojuegos con agresividad en adolescentes. Formulando la pregunta: ¿Existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023?

De igual manera, ¿existe relación entre la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023? del mismo modo, ¿existe relación entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023? ¿existe relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023? ¿existe relación entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023?

Cabe recalcar que esta investigación se justifica en el aspecto teórico, ya que busca determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de un colegio particular, Piura, 2023, a través del análisis de la literatura, así como con las investigaciones relacionadas con el tema de investigación.

Por otro lado, en el aspecto práctico, existe la necesidad de investigar qué relación hay en dependencia a los videojuegos con agresividad en adolescentes de un colegio particular, Piura, 2023 cuyos resultados podrán presentarse como propuestas preventivas además de elaborar estrategias para hacer frente a la realidad estudiantil mientras con el

aspecto social, permitirá tener un horizonte más amplio de la realidad en que se encuentran inmersos los adolescentes con respecto a dependencia a los videojuegos y agresividad, los cuales nos permitirá obtener información clara y precisa para poder buscar soluciones adecuadas para esta problemática.

En el aspecto metodológico; ayudará contribuir con la escuela profesional de psicología. Igualmente servirá como referente para futuros estudios donde la población cuyas características principales sean sobre adolescentes, videojuegos y agresividad.

De este modo, el objetivo, es determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023. Con respecto a los objetivos específicos es identificar el nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023. De la misma manera, identificar el nivel de agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023. Además, determinar la relación que existe entre la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

De la misma forma, encontrar la relación que existe entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023. Asimismo, encontrar la relación que existe entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023 por último encontrar la relación existe entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

De igual manera, se plantea como hipótesis general de manera positiva que existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023. Del mismo modo se presenta hipótesis general de manera negativa que no existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

A continuación, se procede a describir las investigaciones relacionadas al tema de investigación en el ámbito internacional. Aleissa et al. (2022) tienen como objetivo evaluar la prevalencia del uso de videojuegos y su asociación con comportamientos agresivos entre adolescentes en Arabia Saudita. Fue un estudio transversal que involucra

a 485 adolescentes de 15 a 18 años de escuelas secundarias públicas y privadas en Riyadh, Arabia Saudita. El cuestionario aplicado fue una versión modificada autoadministrada del cuestionario de agresión, tipos de videojuegos y tiempo de uso. Los resultados demostraron que los niveles de agresión fueron más altos entre los que juegan videojuegos frente a los que no lo hacen, concluyeron que jugar videojuegos aumenta los comportamientos agresivos de los adolescentes..

Mahamid y Bdier (2021) en su estudio investigaron que relación existe en adicción a videojuegos, agresión y satisfacción con adolescentes de 12 a 18 años en Palestina, con una muestra de 560 adolescentes. Los hallazgos revelaron que el puntaje obtenido en adicción a videojuegos se asoció de modo negativo con satisfacción con la vida y se asociaron positivamente con la agresión. Se requieren más estudios para formular estrategias protectoras y terapéuticas con respecto a adicción a los videojuegos.

Shabbir et al. (2020) en su investigación buscaron determinar el vínculo entre adicción al juego y agresión entre adultos jóvenes. Fueron 160 participantes por muestreo intencional. Se empleó un diseño de investigación transversal y correlacional. Los datos se recopilaron mediante dos cuestionarios: Gaming Addiction Inventory for Adults y The Aggression Questionnaire. Los hallazgos demostraron que adicción al juego tiene una relación negativa con la agresión, entre ira y agresión física, sin embargo, en agresión verbal y hostilidad no se relacionaron significativamente. El estudio concluyó que jugar videojuegos puede convertirse en una fuente para liberar la agresión y, por lo tanto, reducir las excitaciones fisiológicas y reducir la agresión en diaria. La relación inversa de la adicción al juego y la agresión implica la consideración positiva de los juegos para hacer frente a la agresión entre los adultos jóvenes.

Para Joshi et al. (2022) investigaron sobre el trastorno de los juegos en internet y agresión durante la suspensión de las clases presenciales en la pandemia del COVID 19. Utilizó la técnica de la encuesta, de la misma manera 417 alumnos de secundaria conformaron la muestra del estudio en Chitwan (Nepal), se les administró los cuestionarios de la escala abreviada de trastorno de los juegos de internet (IGDS9-SF) con el de agresión de Buss y Perry. En los hallazgos se evidenció que entre ambas

variables existe una correlación ($r=0.239$) con respecto a trastornos de juegos de internet solo se evidenció el 97.1% y en agresión el 57.79% siendo predominante la agresión verbal.

Wei et al. (2022) en su estudio examinaron las diferencias de grado y género en los efectos de los videojuegos violentos y la afiliación de pares desviada en los comportamientos problemáticos entre niños y adolescentes. Se encuestó a un total de 2118 niños y adolescentes de cuatro escuelas primarias y secundarias en China, mediante un cuestionario, exposición a videojuegos violentos, afiliación de pares desviada y conductas problemáticas. Los hallazgos evidenciaron que la exhibición a videojuegos violentos predijo de manera significativamente positiva las conductas problemáticas, y la afiliación desviada con los compañeros desempeñó un papel mediador. Se encontraron diferencias significativas de género y grado en el efecto mediador. Este hallazgo ayuda a comprender las diferencias individuales en los factores que influyen en los comportamientos problemáticos.

Uçur y Dönmez (2022) el objetivo de este estudio es exponer la conexión de videojuegos violentos y agresión reactiva-proactiva para fijar el peligro de ciberacoso en jugadores de videojuegos violentos, así como el papel de la adicción al juego (GA). Este estudio se realizó con 1141 adolescentes. Los participantes respondieron el cuestionario abreviado de adicción al juego (GAS), con el cuestionario de ciberacoso (CBS) y la escala de agresión reactiva-proactiva (RPAQ). En efecto, se evidenció que la agresión proactiva como reactiva fue significativamente más alta en los jugadores de videojuegos con GA, y no hubo diferencia entre los jugadores de juegos violentos y no violentos. Además, el riesgo de ser causante de ciberacoso era más notable en jugadores de videojuegos violentos, y el peligro de ser víctima de ciberacoso era alto en jugadores de videojuegos no violentos que tenían AG. Los hallazgos indican que los videojuegos violentos no están asociados con la agresión reactiva-proactiva; el factor asociado a la agresión es GA.

Por otro lado, Ortiz y Velastegui (2023) en su investigación busca determinar la relación en dependencia a videojuegos y la impulsividad en estudiantes, su estudio fue cuantitativo, no experimental con corte transversal, la muestra estuvo conformada por 403 estudiantes de 14 – 18 años, se les administró los cuestionarios de dependencia a videojuegos (tdv) y escala de impulsividad (bis – 11c). en los hallazgos se evidenció que

en las variables ya mencionadas presenta una correlación negativa inversa, del mismo modo, con respecto a dependencia a videojuegos predomina un nivel alto (46.7%), en impulsividad predomina la impulsividad motora (28.6%).

Después de la presentación de las investigaciones internacional, con respecto al tema de investigación se describen las nacionales, Estrada et al. (2023) Su estudio busca encontrar la relación del trastorno por el uso de videojuegos con el comportamiento agresivo en adolescentes de la amazonia peruana, el estudio es cuantitativo, descriptivo correlacional no experimental; fueron 264 estudiantes los cuales conformaron la muestra; del mismo modo se les administro los cuestionarios de dependencia a videojuegos con test de agresión. En los hallazgos demostró que entre ambas variables hay relación ($r = .484$) ($p < 0.05$) además del trastorno por uso de videojuegos presenta un nivel bajo 42.8% y en comportamiento agresivo 42.8% bajo.

Asimismo, Vara (2019) en su estudio busca establecer qué relación hay en adicción a los videojuegos con agresividad en dos colegios privados de Villa María del Triunfo, el estudio es un diseño no experimental de corte transversal, fueron 306 estudiantes de 13 a 17 años, los que conformaron la muestra, se les administro los instrumentos de dependencia a videojuegos (Chóliz y marco) con la prueba de agresión (Buss y Perry). En sus hallazgos evidencio una correlación positiva ($\rho = 0.268$; $p < 0.001$) entre las variables mencionadas. Del mismo modo, en dependencia a videojuegos el 26,5% presentan un uso normal y con respecto a agresividad el 32.4% presenta un nivel promedio.

Asimismo, Guevara et al. (2021) en estudio buscaron encontrar la relación entre adicción a los juegos de video y agresividad, el estudio es descriptivo correlacional, fueron 49 estudiantes de 11 a 12 años quienes conformaron la muestra, se les administro los cuestionarios de dependencia a videojuegos con agresividad. Los hallazgos, se evidencio que en adicción a los videojuegos el 55% de los estudiantes presentan un nivel normal con respecto a agresividad el 57% presentan un nivel muy bajo, por otro lado, la relación en ambas variables de estudio presenta una correlación positiva de ($r = 0.777$) con una significancia de ($p < 0.01$).

Igualmente, Estrada et al. (2020) en su investigación buscaron encontrar la relación de adicción internet con agresividad; el estudio es cuantitativo, no experimental correlacional; la muestra estuvo compuesta por 170 alumnos de secundaria de una I.E en madre de dios. Se les administro los cuestionarios de adicción a internet y el de agresión. Los hallazgos evidenciaron que en cuestión de adicción a internet predomina un nivel moderado con el 43.5% y con respecto a agresión un nivel medio con 34.1% igualmente en ambas hay una relación de $\rho = 0.643$ con una significancia inferior a $p < 0.05$.

Por último, en el ámbito local, Carhuapoma y Olivos (2022) en su estudio buscaron hallar la relación en adicción a videojuegos con agresividad en adolescentes de una I.E Sullana, empleo un estudio correlacional, no experimental de corte trasversal, 133 alumnos conformaron la muestra, se les administro los cuestionarios de dependencia a videojuegos con el de agresión. Los hallazgos demostraron que existe relación en las variables mencionadas ($\rho = ,424$), de igual manera agresividad con abstinencia ($\rho = ,486$), abuso y tolerancia ($\rho = ,362$), problemas ocasionados por los videojuegos ($\rho = ,370$) y por último dificultad de control ($\rho = ,398$).

Después del planteamiento de los temas de investigación relacionados al estudio en los ámbitos internacionales, nacionales y locales. Se describen las variables de la investigación, a través de las diferentes definiciones, teorías relacionadas a las variables de estudio. De tal manera, Salmela (2011) menciona que la adolescencia es la fase de transición de ser un niño a un adulto que se considera aproximadamente como el período entre 11 y 19 años. El adolescente experimenta no solo crecimiento y cambio físico, sino también cambio y crecimiento emocional, psicológico, social y mental.

De la misma forma, Sawyer et al. (2018) refiere que la adolescencia es una faceta que transcurre entre la infancia y adultez. Igualmente, esta fase se caracteriza por abarcar cambios biológicos, transformaciones que influyen en su aspecto personal y social.

En las etapas de la adolescencia Salmela (2011) menciona que la adolescencia se puede clasificar en términos generales en tres etapas: adolescencia temprana (edad aproximada de 11 a 13 años), adolescencia media (edad aproximada de 14 a 17 años) y adolescencia tardía (edad aproximada de 17 a 19 años).

Luego de la descripción de la adolescencia, se describe la literatura de videojuegos, por ende, Chóliz y Marco (2011) refieren que los videojuegos son una práctica en línea de manera descomedida y compulsiva de manera progresiva lo que genera que el individuo le resulte difícil abandonar los videojuegos ocasionando un notable uso cada vez con mayor frecuencia y persistencia. Del mismo modo, hace referencia a sus dimensiones entre ellas abstinencia como la incomodidad que se manifiesta por la escasez del uso de videojuegos de igual manera, el uso de ellos con la finalidad de apaciguar o reducir los conflictos; asimismo abuso y tolerancia es aquella donde se juega de modo creciente desde el inicio de forma desmedida.

Con respecto a problemas asociados a los videojuegos se refiere como aquellos efectos dañinos que se obtiene al jugar de forma descontrolada, afectando las habilidades sociales del individuo, de igual manera altera sus hábitos ocasionando la pérdida del sueño o la variación de las comidas. Por otro lado, dificultad de control es aquel obstáculo que se consigue al abandonar una partida estando inmerso en el videojuego, del mismo modo la necesidad irresistible de iniciar la partida siendo originada por muchas situaciones

Para Garces y Herrejón (2011) definen a un videojuego como un programa informático que tiene finalidad amenizar a uno o varios jugadores; asimismo, cuenta con un formato variado para su funcionamiento como por ejemplo videoconsolas, celular, laptop, etc. Su interacción es a través de un comando de botones o dispositivo que comunique los movimientos del participante a la pantalla. Ellos también referencian que los videojuegos desarrollan en el individuo capacidades mentales y razonamiento. Asimismo, se proyecta como un medio para liberarse del estrés y como una técnica de entrenamiento mental; no obstante, aíslan socialmente al individuo.

De la misma manera, Moncada y Chacón (2012) definen a los videojuegos como un programa informático que permite al consumidor establecer una interacción con las imágenes que aparezcan en las pantallas. Sin embargo, estos videojuegos poseen reglas, así como un sistema de recompensa que funciona a manera de estímulo para el jugador; no obstante, hoy en día existen videojuegos que pueden ser activados por la voz o el movimiento, por lo que no es necesario el uso de otros accesorios.

Por otra parte, Levis (2013) menciona que los videojuegos, que al igual que la literatura, cine o teatro presentan universos imaginarios con la única diferencia que estos añaden la interactividad del jugador. Sin embargo Rodríguez (2002), indica que los videojuegos como una actividad de entretenimiento y ocio más representativos de nuestra era; sin embargo, su auge empieza desde la segunda mitad de la década 80, la cual se ha venido ampliado a través de los años abriendo posibilidades para el uso educativo.

Para Roca (2015) describe que los videojuegos exponen objetivos precisos que van de acorde con el jugador, el cual para escalar de nivel tiene que dedicar esfuerzo y a medida que avanza favorece su aprendizaje en cada nivel.

Posteriormente, se menciona la literatura de dependencia a videojuegos, de tal manera, Chóliz y Marco (2011) refieren que los principales motivadores para la adicción a los videojuegos es que presentan espacios atractivos, además de contar con niveles o escalas de dificultad produciendo en el jugador la necesidad de jugar cada vez más debido a las sensaciones de competencia que el siente. Asimismo, genera consecuencias reforzantes, permitiendo aún más el incremento de seguir jugando entre ellas destaca; la sensación de dominio, incremento de la autoestima con respecto a cada juego ganado.

Para Levis (2013) manifiesta que el verdadero problema radica en contenido de violencia que venden los formatos de videojuegos. Del mismo modo, los creadores y repartidores de estos juegos se liberan de la responsabilidad moral y ética y que son pocas personas que están dispuestas a alzar su voz contra el contenido de estos juegos.

Por otro lado, Huerta (2005) refiere que jugadores de juegos violentos son los únicos responsables de asumir el contenido violento que hay en ellos y no depende de los juegos ya que ellos pueden golpear, asesinar e incluso sangrar, pero dichas escenas no son reales, por otro lado, a pesar del contenido violento que contienen estos juegos, existen una parte de la población que rechazan por que sean violentos ya que se basan en que solo es un juego y que forma parte de la interacción entre ellos. Además, menciona que jóvenes practican la violencia debido a la educación que reciben en casa.

Según Etxeberria (2011) se refiere que las consecuencias de los videojuegos violentos pueden ser de poco o gran impacto lo cual va a depender de los factores relacionados con

la realidad de cada niño y adolescente además de influir el rol que asuma el jugador al practicar dichos juegos. De igual forma, influye el tiempo que se le dedica a jugar además de las características del juego, aspecto social y cultural en el que se encuentra el jugador ya que esto va a depender de cómo va a interpretar las conductas violentas del videojuego.

De igual manera, en la actualidad se pueden apreciar diferentes tipos o géneros de videojuegos, por ende Martín y Vílchez (2015) menciona que en actualidad existe una gran demanda de videojuegos de tal manera que se han visto más ampliados debido a los múltiples perfiles de usuarios actuales y los divide en los siguientes géneros. Los de rol, se basan en la interacción del jugador con el personaje a medida que avanza en el juego. Por otro lado, los de acción tienden escenarios de hostilidad además de la victoria de los obstáculos los cuales van cambiando a medida que el jugador escala. Además, los de aventura incluyen elementos narrativos además se basan en la exploración e interacción con los demás personajes de la historia, mientras que los de tipo de disparos (Shooter) abarcan un extenso número de categorías las cuales se caracterizan por presentar a un personaje que puede manipular una o más armas.

De igual manera aquellos de estrategia se basan en el uso de formatos para manejar a un grupo de personajes, donde el jugador tiene que hacer uso de su inteligencia para poder dirigir al grupo y lograr sus objetivos dentro del juego. Por otro lado, los de simulación se basan en los diferentes escenarios de la vida diaria, los cuales la mayoría son falsos. Además de proporcionar al jugador estímulos físicos como emocionales si necesidad de poner en peligro al jugador además de carreras, deportes.

De la misma manera, Levis (2013) clasifica los videojuegos en diez categorías de acuerdo con el género: juegos de lucha, combate, tiro, plataforma, simuladores, deportes, de estrategia, sociedad, ludo educativos y porno eróticos.

Después de haber definido la primera variable se pasará a definir la segunda variable, Buss (1989) se refiere a la agresividad como un factor de la personalidad humana como repuesta constante y sutil; es decir, es una costumbre de atacar. Del mismo modo, agresividad física como la utilización del como organismo como patadas, golpes o instrumentos como armas, objetos para dañar a otro ser. Por lo tanto, se considera como conductas agresivas generando respuestas de dolor.

Igualmente, en agresión verbal como la manifestación a través de amenazas o discriminaciones a otro individuo, es decir es todo gesto verbal el cual se manifiesta a través de expresiones de infelicidad, la amenaza se torna como la respuesta deseada para el ataque manifestándose como característica de la agresividad.

Por otro lado, la ira son aquellas respuestas emocionales, que se distinguen por presentan respuestas o expresiones del rostro de manera autónoma, sin embargo, muchos autores han determinado que es la promotora de la agresividad de igual manera la agresión exteriorizarse sin necesidad de presentar enojo; por lo tanto, se concluyó tratarla a modo de rol emocional. Del mismo modo hostilidad como aquella respuesta de actitud a través de valoraciones negativas hacia personas o situaciones, igualmente es una contestación negativa a las emociones internas por lo que no posee ninguna secuela sobre sí mismo ya que no se manifiesta (Buss 1989).

Para Barrera (2021) la agresividad reside en un conjunto de emociones de odio y ambición de lastimar a otro individuo, objeto o animal, de igual forma, es cualquier conducta de dañar a alguien de manera física o psicológica. asimismo, la agresividad es un componente del comportamiento para reaccionar a estímulos procedentes del exterior.

Por otro lado Rodríguez y Imaz (2020), indican que, desde el punto psicológico, se considera que la agresividad es una conducta humana orientada a complacer las necesidades vitales, además de estar dirigida a la supervivencia del individuo, especie con un fin adaptivo

De la misma manera, la organización de Apai Psicólogos, (s/f) menciona que el origen fundamental de la agresividad radica en la dificultad al adolescente dominar sus impulsos, mal manejo del conflicto en el hogar, disminución a la tolerancia con respecto a la frustración, esto puede ser una sintomatología de conflictos internos. De igual manera, estas conductas agresivas pueden dar indicios de contextos complejos que está atravesando el adolescente por parte del ambiente que lo rodea.

De igual manera, la Sociedad española de medicina interna, (s/f) indican que la agresividad es parte de un estado emocional que reside en emociones de odio y aspiración

de perjudicar a otro individuo, objeto o animal, asimismo, tiene como finalidad herir de manera física o psicológica a alguien.

Del mismo modo, Muñoz (2000) manifiesta que la agresividad se presenta en tres planos, el cognitivo, el emocional y finalmente el conductual, siendo este el último que se observa como agresividad convenientemente dicha, la cual es una consecuencia inmediata del déficit de destrezas, habilidades, competencias y tácticas de afrontamiento.

Para Carrasco y González (2006) indican que el principio de la conducta agresiva se origina en la infancia. Es decir, esta forma parte de una conducta presente en su mayoría de animales como herramienta de supervivencia, de igual manera, en los seres humanos como respuesta propia ante situaciones de peligro, del mismo modo, sirve como herramienta en competencias o con la finalidad de conseguir algún logro.

De la misma manera Rodríguez y Imaz (2020), se refieren que la conducta agresiva (CA) está relacionada factores propios del individuo como el arquetipo de apego, habilidades para mantener la calma o solicitar algún tipo de ayuda por parte del cuidador, los procesos de relacionarse con los demás así como la generación de habilidades para el manejo de la frustración, la empatía son responsabilidad de los padres o personas que están a cargo de ellos, de igual manera la interacción de los padres o apoderados en las prácticas educativas.

Por otro lado, Rosell y Siever (2015) indican que la agresividad es un constructo complejo y heterogéneo, lo cual es importante identificar las clases o tipos de agresión, entre ellas la agresión impulsiva e instrumental, la primera hace referencia a un mecanismo de defensa como respuesta a una amenaza o situación percibida como peligro mientras que la segunda es una respuesta premeditada orientada a objetos, personas o animales.

Para, Kendra (2022) menciona que la agresión reactiva es una respuesta de ira o hostilidad ante situaciones de frustración o provocación percibida de manera intrapersonal, asimismo, Chauv (2003) indica que agresión reactiva es una respuesta frente a una amenaza real o percibida por la persona. Mientras que la violencia reactiva

presenta altos índices de impulsividad, dificultad para controlar la ira además de limitado desarrollo de habilidades sociales (Gómez, 2013)

De igual forma, Martínez (2023) se refiere a la agresión hostil como un comportamiento dañino, que implica hacer daño de manera deliberada, es decir lleva poca premeditación además de responder a impulsos emocionales.

Por otro lado, Rosell y Siever (2015) indican que la agresividad proactiva no involucra estados emocionales negativos, regularmente es ejercido por delincuentes con la finalidad de conseguir alguna recompensa u objeto de valor además de estatus. De igual manera Kendra (2022) menciona que este tipo de agresión se manifiesta por comportamientos planificados con el fin de obtener una gratificación. De la misma forma, Jhangiani y Tarry (2022) refieren que la agresividad proactiva o también llamada agresividad instrumental se caracteriza por ser más cognitiva que afectiva cuyo fin es lastimar a alguien con el propósito de conseguir algo a cambio.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

Presento un enfoque cuantitativo ya que “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Sampieri et al., 2014, p. 4).

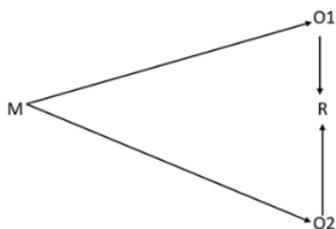
Fue de tipología básica porque “no está interesada por un objetivo crematístico, su motivación es la simple curiosidad, el inmenso gozo de descubrir nuevos conocimientos” (Ñaupas et al., 2018, p. 134).

2.2. Diseño de investigación

Fue de tipo descriptivo – correlacional, descriptivo porque busco detallar las propiedades, características de las personas, grupos y comunidades para un análisis y correlacional ya que presenta como finalidad evaluar la relación que se presenta en a dos o más variables (Cortés y Iglesias, 2004).

Se empleo un diseño no experimental, con un corte transversal según Cortés y Iglesias (2004) refiere que la investigación no experimental es aquella donde no se maneja deliberadamente la variable a estudiar y la investigación transversal recoge los datos en un solo momento. Además, tiene como finalidad describir y analizar la interrelación e incidencia en un momento dado

Figura 1: esquema del diseño correlacional de la investigación



Donde:

M: está constituida por los estudiantes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

O₁: dependencia a videojuegos.

O₂: agresividad.

R: relación entre dependencia a videojuegos y agresividad

2.3.Población, muestra y muestreo

Para Hernández (2001) el universo o población es un conjunto de elementos que comparten rasgos que se anhelan investigar. Del mismo modo, la población estuvo compuesta por 290 estudiantes de nivel secundario del colegio Los Angelitos De San Antonio, Piura, que cursan los grados de 1°- 5° de secundaria que presentan edades de 11 – 17 años

Tabla 1

Población total de estudiantes del nivel secundario de la I.E.P Los Angelitos de San Antonio.

| | N | |
|--------------|-----|----|
| Grado | 1° | 64 |
| | 2° | 83 |
| | 3° | 66 |
| | 4° | 36 |
| | 5° | 41 |
| Total | 290 | |

Fuente: Evelyn chungu (2023) coordinadora académica del colegio Los Angelitos de San Antonio. Piura

La muestra estuvo conformada por 248 estudiantes seleccionados por el método del muestreo y de acuerdo con los criterios de inclusión y exclusión.

Para el muestreo, se aplicó un método no probabilístico por conveniencia ya que la “elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación”(Hernández y Mendoza, 2018, p200). De igual forma, los alumnos que participaron en el estudio son aquellos que presentaron el consentimiento asimismo que son estudiantes de la I. E y que oscilen entre los 11 - 17 años, en caso de que no se cumplan los requisitos anteriormente mencionados no se tendrán en cuenta para el estudio.

Tabla 2

Muestra de estudiantes del nivel secundario de la I.E.P Los Angelitos de San Antonio

| | | N |
|--------------|----|----------|
| Grado | 1° | 43 |
| | 2° | 75 |
| | 3° | 61 |
| | 4° | 36 |
| | 5° | 33 |
| Total | | 248 |

2.4.Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Para este estudio, primeramente, se solicitó el permiso respectivo al director de la institución educativa, posterior a ello se envió los datos a la universidad para la elaboración de la carta de presentación y poder entregar al director del colegio. Después de la entrega de la carta de presentación y con el permiso respectivo del director, se procedió a solicitar el permiso a los padres de familia y estudiantes para la aplicación de los instrumentos. se utilizó la encuesta como técnica de evaluación para las variables; según López y Fachelli (2015) indican que la encuesta es una técnica para la recogida de datos utilizando como mecanismo la interrogación a los sujetos con la finalidad de conseguir información sobre la problemática anteriormente construida

Instrumento 1: Cuestionario dependencia a videojuegos

En 2011 Choliz y Marco desarrollaron el cuestionario de dependencia a videojuegos siguiendo los lineamientos del DSM IV con base a trastornos de dependencia, al inicio consto de 55 ítems, tras la evaluación de jueces se determinó que el cuestionario contara de 32 ítems, para su evaluación se utiliza la escala de Likert la cual su calificación se basa en 0 totalmente en desacuerdo, 1 en desacuerdo, 2 neutral, 3 de acuerdo y 4 totalmente de acuerdo, dividido en 4 dimensiones; abstinencia, abuso y tolerancia, dificultad de control por ultimo problemas asociados a videojuegos. Del mismo modo, su ámbito de aplicación es a adolescentes de 10 a 18 años.

Confiabilidad

En un principio consto de 55 ítems en relación con los trastornos de dependencia a sustancias, luego de evaluación de jueces el cuestionario consto de 32 ítems. Para la cual utilizo el procedimiento de alfa de Cronbach alcanzando un 0.93 de confiabilidad, para sus dimensiones en abstinencia obtuvo 0.89, en abuso y tolerancia 0.78, en problemas asociados a videojuegos consiguió 0.79 y en dificultad de control 0.68 (Chóliz & Marco, 2011)

Validez

Para su validez utilizo el mecanismo de extracción de factores por medio del método de componentes. La estructura fue obtenida a través de un análisis de componentes, del cual se obtuvieron 4 factores los cuales presentaron una varianza en abstinencia; 40.43% con abuso y Tolerancia, el 5.49%, con problemas ocasionados por los videojuegos, conformado 4.19% y para dificultad en el control el 4% (Chóliz & Marco, 2011)

Instrumento 2: Cuestionario de Agresión de Buss y Perry:

En 1992, en estados unidos Arnold Buss y Mark Perry, desarrollaron la prueba dirigida para niños de 10 a 19 años, traducida y adecuado al español por Peña, Graña y Andreu 2006 para adolescentes de Madrid. En su versión original está constituida por 29 ítems, dividido en 4 dimensiones: agresión física, verbal, ira y hostilidad, con una escala de Likert como evaluación del cuestionario.

Validez

Se obtuvo mediante un análisis factorial exploratorio, en el cual los hallazgos fueron del 60.819% de varianza acumulada.(Matalinares et al. 2012)

Confiabilidad

Se determino su confiabilidad a través de Alpha de Cronbach, obteniendo un coeficiente de ($\alpha=0.836$). (Matalinares et al. 2012)

2.5.Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Las técnicas utilizadas fueron el análisis de datos a través del programa informático de Excel de Microsoft 365 (office). Para esto se construyó una base de datos, de igual manera, esta base de datos fue examinada por el programa estadístico para las ciencias sociales (SPSS). Además, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorv y Smirnov, arrojando que los datos analizados son anormales; por lo tanto, se aplicó la prueba estadística de spearman. Finalmente, las correlaciones obtenidas se presentaron en tablas para ser analizadas y discutidas.

2.6.Aspectos éticos en investigación

En el presente estudio se utilizó el principio de protección a las personas con el propósito de velar por su seguridad ante los posibles riesgos que puedan incurrir, de igual manera se aplicó un juicio prudente para tener en cuenta las inquietudes necesarias basándose en el principio de justicia; del mismo modo el principio de integridad científica, permitiendo la integridad y rectitud dentro de la investigación, de la misma manera, se tuvo en cuenta el principio de consentimiento informado y expreso, mediante el cual se les brinda la información primordial a los participantes con la finalidad que estén enterados de su participación en el proyecto.

III. RESULTADOS

Tabla 3

Prueba normalidad de Kolmogorov – Smirnov

| Prueba de normalidad de Kolmogorov – Smirnov | | | | |
|--|---|-------------|-----|-------|
| | | Estadístico | gl | Sig. |
| Dependencia | a | ,102 | 248 | ,000 |
| videojuegos | | | | |
| Agresividad | | ,042 | 248 | ,200* |

Como se observa en la tabla 3 para determinar que si los datos presentan una distribución normal o anormal se empleó la prueba de normalidad de Kolmogorov – Smirnov en la cual se determinó que variable dependencia a videojuegos presenta una significancia de ($p < 0,05$) por lo tanto, es una distribución no normal. Mientras que agresividad se evidencia una significancia ($p > 0,05$) es decir hay distribución normal. Por lo tanto, ya que una variable presenta una distribución normal y la otra no, se concluye trabajar con la prueba de Spearman para datos no paramétricos.

Tabla 4

2
Relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

| Rho de Spearman | Agresividad |
|---------------------------|---|
| Dependencia a videojuegos | Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N |
| | ,267** ;000 248 |

Como se observa en la tabla 4 con respecto a dependencia a videojuegos con agresividad, se empleó una prueba de normalidad para la cual los datos obtenidos permitió decidir por la prueba de Spearman para trabajar datos no paramétricos, lo cual en ambas variables presentan una correlación positiva débil ($\rho = 0,267$) con significancia de ($p < 0,05$). Además, se admite la hipótesis alternativa, por lo tanto, cuanto más alto sea el nivel de dependencia a videojuegos mas alto el grado con respecto a agresividad.

Tabla 5

Nivel de agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

| Agresividad | | |
|-------------|-----|------|
| Nivel | N | % |
| Muy bajo | 37 | 15% |
| Bajo | 60 | 24% |
| Medio | 60 | 24% |
| Alto | 58 | 23% |
| Muy alto | 33 | 13% |
| Total | 248 | 100% |

En la tabla 5, se percibe que los educandos se ubican entre el nivel bajo y medio ya que ambos niveles presentan el 24% cada uno, por otro lado, el 23% de ellos perciben un nivel alto, asimismo, el 15% se ubican en un nivel muy bajo y por último el 13% evidencia un nivel muy alto con respecto a agresividad. Es decir, presentan cierta dificultad para dominar sus impulsos, mal manejo de la frustración o conflictos en el hogar.

Tabla 6

Nivel de dependencia a videojuegos en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

| Dependencia a videojuegos | | |
|---------------------------|-----|------|
| Nivel | N | % |
| Bajo | 184 | 74% |
| Medio | 62 | 25% |
| Alto | 2 | 1% |
| Total | 248 | 100% |

Como se observa en a tabla 6, el 74% de los alumnos manifiestan un nivel bajo, del mismo modo, el 25% se ubican en un nivel medio y por último el 1% evidencia un nivel alto en relación con dependencia a videojuegos. Lo cual indica que los estudiantes solo utilizan los videojuegos como una actividad de ocio y entrenamiento.

Tabla 7

Relación la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

| Rho de Spearman | Agresividad |
|-----------------------------|--------------------------|
| Coefficiente de correlación | ,307** |
| Abstinencia | Sig. (bilateral) ;000 |
| N | 248 |

Se observa en la tabla 7, se empleó la prueba de Spearman para datos no paramétricos donde se evidencia que la dimensión abstinencia con agresividad presenta una correlación positiva débil ($\rho = 0,307$) con una significación ($p < 0,05$). Por lo tanto, entre ambas variables presentan relación, lo cual indica que los estudiantes al presentar abstinencia experimentan incomodidad que los llevaría a exteriorizar conductas agresivas.

Tabla 8

Relación entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

| Rho de Spearman | Agresividad |
|----------------------------|-------------|
| Abuso y tolerancia | |
| Coeficiente de correlación | ,174** |
| Sig. (bilateral) | ;006 |
| N | 248 |

Para la tabla 8, se trabajó con la prueba de Spearman, donde se evidencia que en la dimensión abuso y tolerancia con agresividad se observa una correlación positiva muy débil ($\rho = 0,174$) con una significancia de 0,006 que se encuentra por debajo de la significancia aceptada ($p < 0,05$). De igual forma, si presenta relación entre ambas, por lo tanto, los estudiantes presentan conductas de abuso y tolerancia ya que juegan de forma desmedida desde que inicia el videojuego mostrando conductas agresivas.

Tabla 9

Relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

| Rho de Spearman | | Agresividad |
|---------------------------------------|-----------------------------|-------------|
| | Coefficiente de correlación | ,266** |
| Problemas asociados a los videojuegos | Sig. (bilateral) | :000 |
| | N | 248 |

En la tabla 9 se empleó la prueba de Spearman para determinar la relación de ambas variables, las cuales presentan relación, ya que obtuvieron una correlación positiva débil ($\rho = 0.266$) con una significancia de 0,000 lo cual está por debajo del ($p < 0,05$). Es decir, los educandos presentan pocas habilidades sociales debido a la manifestación de conductas agresivas.

Tabla 10

Relación entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.

| Rho de Spearman | Agresividad |
|----------------------------|-------------|
| Coeficiente de correlación | ,145** |
| Dificultad de control | ;023 |
| N | 248 |

Para la tabla 10 se empleó la prueba de Spearman que permite trabajar datos no paramétricos en la cual se observa una correlación positiva muy débil ($\rho = 0,145$) con una significancia de 0,023 que es menor que ($p < 0,05$) en dichas variables, de igual manera existe relación entre ambas, lo significa que los estudiantes al abandonar una partida estando inmerso en el videojuego manifiestan conductas agresivas.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el presente capítulo, después de haber obtenido los resultados, a través de la prueba de Spearman para datos no paramétrico o que presentan una distribución no normal, la cual fue elegida después de haber realizado la prueba de normalidad de Kolmogorov – Smirnov, se procede al análisis e interpretación de estos, comparándolos con otras investigaciones en los diferentes ámbitos de igual manera con la teoría presente en el estudio. El estudio tuvo como objetivo primordial determinar la relación entre las variables dependencia a videojuegos con agresividad en adolescentes de un colegio particular, en la ciudad de Piura del presente año.

Por lo tanto, dependencia a videojuegos es una práctica en línea de manera descomedida y compulsiva de manera progresiva lo que genera que el individuo le resulte difícil abandonar los videojuegos ocasionando un notable uso cada vez con mayor frecuencia y persistencia (Choliz y Marco, 2011). Del mismo modo, Barrera (2021) define que la agresividad reside en un conjunto de emociones de odio y ambición de lastimar a otro individuo, objeto o animal, de igual forma, es cualquier conducta de dañar a alguien de manera física o psicológica. Asimismo, la agresividad es un componente del comportamiento para reaccionar a estímulos procedentes del exterior.

Con respecto al objetivo general, se evidencio una correlación positiva débil ($\rho = 0,267$; $p < 0,05$), es decir, presentan relación entre ambas variables de tal manera que cuanto más alto sea el nivel de dependencia a videojuegos mas alto el grado con respecto a agresividad. Estos resultados presentan cierta concordancia con Vara (2019) que en su estudio encontró una correlación positiva débil ($\rho = 0,268$) entre adicción a los videojuegos con agresividad. Asimismo, Mahamid y Bdier (2021) en su investigación encontraron que adicción a los videojuegos se asocia positivamente con agresión. Del mismo modo, Levis (2013) manifiesta que el verdadero problema radica en contenido de violencia que venden los formatos de videojuegos. Por otro lado, Huerta (2005) refiere que jugadores de juegos violentos son los únicos responsables de asumir el contenido violento que hay en ellos.

En el primer objetivo específico, se terminó que el nivel de dependencia videojuegos en los estudiantes se ubican en un nivel bajo (74%) es decir los estudiantes no presentan

conductas aditivas a los juegos en línea, no obstante, estos resultados no presentan concuerdan con la investigación de Ortiz y Velastegui quienes encontraron que 46.7% de sus evaluados presentaron un nivel alto. Sin embargo, Shabbir et al., (2020) la cual en su investigación determino que jugar videojuegos puede convertirse en una fuente para liberar la agresión y, por lo tanto, reducir las excitaciones fisiológicas y reducir la agresión diaria. De igual manera, Rodríguez (2002) se refiere a los videojuegos como una actividad de entretenimiento y ocio más representativos de nuestra era.

En el segundo objetivo específico, con respecto a agresividad los estudiantes presentan un nivel bajo y medio (24%) en ambas categorías. Estos hallazgos tienen cierta similitud con, Estrada et al. (2020) el cual es tu estudio también evidencio que el 34.1% muestran un nivel medio de igual forma el 24.1% un nivel bajo, asimismo Guevara et al. (2021) encontraron un nivel bajo en su investigación. Sin embargo, la organización de Apai Psicólogos, (s/f) menciona que el origen fundamental de la agresividad radica en la dificultad al adolescente dominar sus impulsos, mal manejo del conflicto en el hogar, disminución a la tolerancia con respecto a la frustración, esto puede ser una sintomatología de conflictos internos. De igual manera, estas conductas agresivas pueden dar indicios de contextos complejos que está atravesando el adolescente por parte del ambiente que lo rodea.

Por otro lado, entre la dimensión de abstinencia con agresividad en los estudiantes se evidencio una correlación positiva débil ($\rho = 0,307$), lo cual indica que los estudiantes al presentar abstinencia experimentan incomodidad que los lleva a exteriorizar conductas agresivas. no obstante, estos resultados muestran similitud con el estudio de Carhuapoma y Olivos (2022) en donde evidencio una correlación positiva débil ($\rho = ,486$) por otro lado Garces y Herrejón (2011) indica que es como un medio para liberarse del estrés y como una técnica de entrenamiento mental; no obstante, aíslan socialmente al individuo. Sin embargo, Choliz y Marco (2011) menciona que presentan incomodidad a la escasez de uso de videojuegos.

Igualmente, en la dimensión de abuso y tolerancia con agresividad se observa una correlación positiva muy débil ($\rho = 0,174$) con una significancia de 0,006 que se encuentra por debajo de la significancia aceptada ($p < 0,05$). De igual forma, si presenta

relación en ambas variables, por lo tanto, los estudiantes presentan conductas de abuso y tolerancia ya que juegan de forma desmedida desde que inicia el videojuego mostrando conductas agresivas. Estos hallazgos presentan cierta similitud con la investigación de Carhuapoma y Olivos (2022). Ellos encontraron una correlación positiva débil ($\rho = 0.362$) del mismo modo Aleissa et al. (2022) indicaron que jugar videojuegos aumenta los comportamientos agresivos de los adolescentes además que los niveles de agresión fueron más altos entre los que juegan videojuegos frente a los que no lo hacen. Asimismo, Chóliz & Marco (2011) que esto se debe al uso del juego de manera de manera descontrolada. Mientras que Moncada y Chacón (2012) mencionan que los videojuegos al poseer sistemas de recompensa funcionan como manera de estimulante para el jugador generado la necesidad de jugar constantemente.

De igual manera, en la dimensión problemas asociados a los videojuegos con agresividad se evidencia una correlación positiva débil ($\rho = 0,266$), de tal manera, los educandos presentan pocas habilidades sociales debido a la manifestación de conductas agresivas. Estos hallazgos encontrados se relacionan con los resultados del estudio de Carhuapoma y Olivos (2022) en donde evidencio una correlación positiva débil ($\rho = ,370$). Por otro lado, Wei et al. (2022) los cuales en sus hallazgos evidenciaron que la exhibición a videojuegos violentos predijo de manera significativamente positiva las conductas problemáticas. Además Gómez (2013) indica que presenta altos índices de impulsividad, dificultad para controlar la ira además de limitado desarrollo de habilidades sociales.

Por último, en la dimensión dificultad de control con agresividad se evidencia una correlación positiva muy débil ($\rho = 0,145$) estos resultados se relacionan con los de Uçur y Dönmez (2022) indican que los videojuegos violentos no están asociados con la agresión reactiva-proactiva; sino que el factor asociado a la agresión es la adicción al juego. Sin embargo, Choliz y marco (2011) indican que la dificultad de control es aquel obstáculo que se consigue al abandonar una partida estando inmerso en el videojuego, del mismo modo la necesidad irresistible de iniciar la partida siendo originada por muchas situaciones, al igual que la literatura, cine o teatro presentan universos imaginarios con la única diferencia que estos añaden la interactividad del jugador (Levis, 2013)

V. CONCLUSIONES

Después del análisis de los hallazgos en el presente estudio se constituye las siguientes conclusiones:

- Con respecto, a la relación entre las variables de dependencia a videojuegos con agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura se evidencio que si existe una correlación positiva débil de igual manea hay una relación entre ambas variables.
- Del mismo modo, en dependencia a videojuegos los adolescentes presentan un nivel bajo (74%), es decir los adolescentes de esta I, E pasan poco tiempo en el mundo de los videojuegos o juegos en línea, del mismo modo interactúan con las personas que los rodean.
- Por otro lado, los adolescentes de la I.E Los Angelitos de San Antonio con respecto a agresividad se ubican en dos niveles tanto bajo como medio, es decir, algunos de los estudiantes no presentan conductas de agresión mientras que otros las presentan de manera moderada como respuestas de verbales, físicas, perspectiva negativa de los demás.
- Asimismo, con la dimensión abstinencia con agresividad se observó, que, si existe una relación con una correlación positiva débil de ($\rho = 0.307$).
- Por otro lado, si existe una relación entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura. Con una correlación ($\rho = 0.174$).
- De igual manera, si existe una relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura. Con una correlación ($\rho = 0.266$).
- Por último, si existe una relación entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, con una correlación positiva muy débil ($\rho = 0.145$) y un nivel de significancia menor de ($p < 0.05$).

VI. RECOMENDACIONES

En base a las conclusiones, anteriormente expuesta se expone las siguientes recomendaciones con la finalidad de hacer frente a la dependencia a videojuegos con agresividad en los adolescentes.

- Se recomienda a las autoridades educativas en conjunto con el departamento de psicología realizar charlas, programas preventivos en relación con adicción a videojuegos con agresividad con el fin de fomentar una cultura de prevención.
- De igual forma, a los padres de familia para que sean también portadores de la información acerca de las secuelas que provoca ser consumidores permanentes de videojuegos y las consecuencias de la agresividad
- Por otro lado, trabajar en conjunto tanto las autoridades educativas, departamento de psicología, padres de familia y estudiantes en tema de adicción, agresividad además sobre el desarrollo de la adolescencia, la cual se considera una etapa de transición.
- Por último, a la sociedad científica continuar investigando la relación de las variables anteriormente mencionadas con una muestra más grande. De tal manera se pueda tener obtener un panorama más grande en relación con dependencia a los videojuegos con agresividad en una población determinada.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Aleissa, M. A., Alenezi, S., Saleheen, H. N., Bin Talib, S. R., Khan, A. H., Altassan, S. A., & Alyahya, A. S. (2022). The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study. *Behavioral Sciences*, 12(8). <https://doi.org/10.3390/BS12080289>

Apai Psicólogos. (s/f). *Agresividad en adolescentes*. <https://www.apai-psicologos.com/psicologos-adolescentes-valencia/agresividad/>

Asociación española de videojuegos. (2021, agosto 29). *Día Mundial del Videojuego: 16 millones de españoles juegan a videojuegos, un sector palanca de la recuperación en España - Asociación Española de Videojuegos*. <http://www.aevi.org.es/dia-mundial-del-videojuego-16-millones-espanoles-juegan-videojuegos-sector-palanca-la-recuperacion-espana/>

Barrera Méndez, J. A. (2021). *La agresividad, conceptos y teorías*. Psicoactiva. <https://www.psycoactiva.com/blog/la-agresividad/>

Buss. (1989). *Teoría Comportamental de Buss*. <https://es.scribd.com/doc/59262966/AGRESIVIDAD-tesis>

Carhuapoma, L. E. M., & Olivos, V. D. M. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/105553>

Carrasco; Ortiz Miguel Ángel, & González; Calderón José. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7–38. <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>

Castillo, H. (2020, julio 14). Adicción a los videojuegos en Perú entrevista a Favio Roca sobre la realidad, causas y consecuencias del juego patológico. *La República*. <https://larepublica.pe/sociedad/2020/07/14/adiccion-a-los-videojuegos->

en-peru-entrevista-a-favio-roca-sobre-la-realidad-causas-y-consecuencias-del-juego-patologico-rddr

Chaux, E. (2003). Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de Estudios Sociales*, 15. <https://doi.org/10.7440/res15.2003.03>

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Pattern of use and dependence on video games in infancy and adolescence. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>

Cortés Cortés, M. E., & Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación* (primera ed). https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf

Cutivalú. (2022). Adicción a los videojuegos: Enfermedad que afecta a jóvenes y niños en Piura. En *Cutivalú*. Cutivalú. <https://www.cutivalu.pe/adiccion-a-los-videojuegos-enfermedad-que-afecta-a-jovenes-y-ninos-en-piura/>

El Mostrador. (2020). *El 18% de los niños chilenos pasa al menos tres horas diarias jugando en línea*. <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2020/04/25/el-18-de-los-ninos-chilenos-pasa-al-menos-tres-horas-diarias-jugando-en-linea/>

Estrada, A. E. G., Gallegos, R. N. A., & Paricahua, P. J. N. (2023). Trastorno por uso de videojuegos y comportamiento agresivo en adolescentes de educación secundaria: Un estudio transversal en Perú. *Gaceta Médica de Caracas*, 131(S3), 395–404. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_gmc/article/view/26562

Estrada Araoz, E. G., Mamani Roque, M., Gallegos Ramos, N. A., & Mamani Uchasara, H. J. (2020). Adicción a internet y agresividad en estudiantes peruanos de educación secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 140–157. <https://doi.org/10.17162/au.v11i1.560>

Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, 18, 31. https://doi.org/10.7179/PSRI_2011.18.03

Garces Prieto, J., & Herrejón Silvestre, L. (2011). *Uso adecuado y responsable de los videojuegos*.
https://www.academia.edu/22704178/Uso_adecuado_y_responsable_de_los_videojuegos

Gómez Velasco, J. M. (2013). Violencia reactiva e instrumental. La impulsividad como aspecto diferenciador. *Revista de Educación*, 361, 665–685.
<https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-antiores/2013/re361/re361-26.html>

Guevara, C. G. I., Valladolid, B. A. M., Fernández, B. L. E., Olaya, B. C. E., & La Rosa, F. O. C. (2021). Conductas de adicción a videos juegos y su relación con la agresividad en estudiantes de secundaria. *Hacedor - AIAPÆC*, 5(2).
<https://doi.org/10.26495/rch.v5i2.1938>

Hernández Blázquez, B. (2001). *Técnicas estadísticas de investigación social*. Ediciones Díaz de santos, S. A.
<https://books.google.com.pe/books?id=vpfVgmaR5qUC&pg=PA127&dq=investigacion+poblacion&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjK8I-q6PbqAhUKhOAKHR76B-0Q6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=investigacion+poblacion&f=false>

Hernández, S. R., & Mendoza, T. C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
<https://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvscl/1385>

Huerta Rojas, F. (2005). La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las videosalas. *Estudios sociales*, 13(26), 117–206.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41702607>

Jhangiani, Dr. R., & Tarry, Dr. H. (2022). *Principles of Social Psychology – 1st International H5P Edition*. BCcampus. <https://opentextbc.ca/socialpsychology/>

Joshi, A., Sharma, K., Sigdel, D., Thapa, T., & Mehta, R. (2022). Internet Gaming Disorder and Aggression among Students on School Closure during COVID-19

Pandemic. *Journal of Nepal Health Research Council*, 20(1).
<https://doi.org/10.33314/jnhrc.v20i01.3737>

Kendra Cherry, Msc. (2022). *What Is Aggression?* Verywell mind.
<https://www.verywellmind.com/what-is-aggression-2794818>

La República. (2020, agosto 3). EsSalud Piura: cambios de conducta en niños es uno de los problemas más frecuentes de la pandemia. *La República*.
<https://larepublica.pe/sociedad/2020/08/03/essalud-piura-cambios-de-conducta-en-ninos-es-uno-de-los-problemas-mas-frecuentes-de-la-pandemia-lrnd>

Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*.
<https://levistextos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>

López Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa* (primera). Creative Commons.
https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf

Mahamid, F., & Bdier, D. (2021). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents. *Journal of Concurrent Disorders*, 3(2). <https://doi.org/10.54127/HOUF6963>

Martín Martín, M., & Vílchez Martín, L. F. (2015). *Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas*. Perpetuo Socorro. www.funderetica.org

Martinez, E. (2023). *Agresión instrumental y agresión hostil, en qué se diferencian*. Psico Activa. <https://www.p psicoactiva.com/blog/agresion-instrumental-y-agresion-hostil-en-que-se-diferencian/>

Matalinares, M., Yarigaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A., & Villavicencio, N. (2012). Estudio Psicométrico De La Versión Española Del Cuestionario De Agresión De Buss Y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147–161.
https://www.researchgate.net/publication/319474508_Estudio_psicometrico_de_la_version_espanola_del_cuestionario_de_agresion_de_Buss_y_Perry

MINSA. (2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes - Noticias - Ministerio de Salud - Gobierno del Perú*. Ministerio de Salud. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents). *Retos*, 21(21), 43-49. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V0I21.34603>

Muñoz Vivas, F. (2000). *Adolescencia y agresividad* [Universidad Complutense]. <http://webs.ucm.es/BUCM/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf>

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa y Redacción de Tesis. En *Ediciones de la U* (Vol. 1999, Número December). http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf

Ortiz, D. J., & Velastegui, D. C. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>

Pérez, E. (2021). China endurece su lucha contra la “adicción a los videojuegos”: los menores solo podrán jugar el fin de semana durante una hora al día. *Xataka*. <https://www.xataka.com/videojuegos/china-endurece-su-lucha-adiccion-a-videojuegos-menores-solo-podran-jugar-fin-semana-durante-hora-al-dia>

Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. El portal de la salud y bienestar para las familias del HOSPITAL SANT JOAN DE DÉU.

<https://www.adolescenciasema.org/wp-content/uploads/2015/06/cuaderno-faros-2015-es-TICs.pdf>

Rodríguez, E. (2002). Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos. *Instituto de la Juventud*. <http://www.injuve.es/observatorio/ocio-y-tiempo-libre/jovenes-y-videojuegos-espacio-significacion-y-conflictos-fad>

Rodríguez Molinero, & Imaz Roncero. (2020). *Agresividad y conducta violenta en la adolescencia*. <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol8num1-2020/6%20Tema%20de%20revision%20-%20Agresividad%20y%20conducta%20violenta%20adolescencia.pdf>

Rosell, D. R., & Siever, L. J. (2015). The neurobiology of aggression and violence. *CNS Spectrums*, 20(3), 254–279. <https://doi.org/10.1017/S109285291500019X>

Salmela Aro, K. (2011). Stages of Adolescence. *Encyclopedia of Adolescence*, 1, 360–368. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-373951-3.00043-0>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta). McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The Lancet. Child & adolescent health*, 2(3), 223–228. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(18\)30022-1](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(18)30022-1)

Sepúlveda, P. (2021, octubre). *Amenazas, chantaje, insultos, dejar en ridículo, apodos o sobrenombres: estudio determina que uno de cada cinco estudiantes es víctima de bullying*. La tercera. <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/amenazas-chantaje-insultos-dejar-en-ridiculo-apodos-o-sobrenombres->

estudio-determina-que-uno-de-cada-cinco-estudiantes-es-victima-de-bullying/S24WLSKXFBDU5FBY7DZEFCDAGQ/

Shabbir, S., Saleem, D. M., Mahmood, S., & Perveen, S. (2020). Gaming Addiction and Aggression in Pakistani Young Adults: Through the Lens of Excitation Transfer Theory. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.52053/JPAP.V1I1.4>

Socastro Gómez, Á., & Jiménez Perianes, A. (2019). Agresividad impulsiva y proactiva, moldes mentales y rasgos de personalidad en adolescentes. *Behavior y Law Journal*, 5(1), 31–39. <https://behaviorandlawjournal.com/BLJ/article/view/66/81>

Sociedad española de medicina interna. (s/f). *Agresividad*. Recuperado el 8 de octubre de 2021, de <https://www.fesemi.org/informacion-pacientes/conozca-mejor-su-enfermedad/agresividad>

Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 55(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>

Uçur, Ö., & Dönmez, Y. E. (2022). The effects of violent video games on reactive-proactive aggression and cyberbullying. *Current Psychology*. <https://doi.org/10.1007/S12144-022-04045-3>

Vara S, R. (2019). Adicción a los videojuegos y Agresividad en Estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria Del Triunfo. *ACTA PSICOLÓGICA PERUANA*, 2(2). <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>

Wei, M., Liu, Y., & Chen, S. (2022). Violent Video Game Exposure and Problem Behaviors among Children and Adolescents: The Mediating Role of Deviant Peer Affiliation for Gender and Grade Differences. *International Journal of*

Environmental Research and Public Health 2022, Vol. 19, Page 15400, 19(22),
15400. <https://doi.org/10.3390/IJERPH192215400>

APÉNDICES Y ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de medición

Instrumento 1:

Test de dependencia a videojuegos

Adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017)

Nombres y Apellidos: _____ Edad: _____

Grado _____ Sección _____ Sexo: _____

Instrucciones Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

TD = totalmente en desacuerdo; ED = en desacuerdo N = neutral DA = de acuerdo TA = totalmente de acuerdo

| N° | Preguntas | TD | ED | N | DA | TA |
|----|--|----|----|---|----|----|
| 1 | Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé | | | | | |
| 2 | Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos | | | | | |
| 3 | Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego | | | | | |
| 4 | Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos | | | | | |
| 5 | Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.) | | | | | |
| 6 | Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer | | | | | |
| 7 | Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC | | | | | |
| 8 | Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé | | | | | |
| 9 | Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato | | | | | |
| 10 | Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos | | | | | |
| 11 | Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar | | | | | |
| 12 | Creo que juego demasiado a los videojuegos | | | | | |
| 13 | Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 14 | Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

Nunca = N Raras vez = RV A veces = AV Con frecuencia = CF Muchas veces = MV

| N° | Preguntas | N | RV | AV | CF | MV |
|----|---|---|----|----|----|----|
| 15 | Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego | | | | | |
| 16 | He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas | | | | | |
| 17 | He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC | | | | | |
| 18 | Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego | | | | | |
| 19 | Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos | | | | | |
| 20 | En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento | | | | | |
| 21 | Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo | | | | | |
| 22 | Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos | | | | | |
| 23 | He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo) | | | | | |
| 24 | Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.) | | | | | |
| 25 | Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme | | | | | |

Instrumento 2:

Cuestionario de agresividad de Buss y Perry (1992)

Nombres y Apellidos: _____ Edad: _____

Grado _____ Sección _____ Sexo: _____

INSTRUCCIONES: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. A las que deberás contestar escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión.

| CF | BF | VF | BV | CV |
|-----------------------------|------------------------|--------------------------------|----------------------------|---------------------------------|
| Completamente falso para mí | Bastante falso para mí | Ni verdadero, ni falso para mí | Bastante verdadero para mí | Completamente verdadero para mí |

| ÍTEMS | CF | BF | VF | BV | CV |
|--|----|----|----|----|----|
| 1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona. | | | | | |
| 2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos. | | | | | |
| 3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida. | | | | | |
| 4. A veces soy bastante envidioso. | | | | | |
| 5. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona. | | | | | |
| 6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente. | | | | | |
| 7. Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación. | | | | | |
| 8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente. | | | | | |
| 9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también. | | | | | |
| 10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos. | | | | | |
| 11. Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar. | | | | | |
| 12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades | | | | | |
| 13. Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal. | | | | | |
| 14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo remediar, discutir con ellos. | | | | | |
| 15. Soy una persona apacible. | | | | | |
| 16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas | | | | | |
| 17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago | | | | | |
| 18. Mis amigos dicen que discuto mucho. | | | | | |
| 19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva | | | | | |
| 20. Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas. | | | | | |
| 21. Hay gente que me incita a tal punto que llegamos a pegarnos. | | | | | |
| 22. Algunas veces pierdo los estribos sin razón. | | | | | |
| 23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables. | | | | | |
| 24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona. | | | | | |
| 25. Tengo dificultades para controlar mi genio. | | | | | |
| 26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas. | | | | | |
| 27. He amenazado a gente que conozco. | | | | | |
| 28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán. | | | | | |
| 29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas. | | | | | |

Anexo 2: Ficha técnica

Instrumento 1: ficha técnica

| | |
|--|--|
| Nombre original del instrumento: | Test de Dependencia de Videojuegos |
| Autor y año: | Original: Chóliz y Marco (2011) |
| | Adaptación: Salas Edwin y Merino César (2017) |
| Objetivo del instrumento: | Niveles de dependencia a videojuegos |
| Usuarios: | Entre 11 a 18 años |
| Forma de Administración o Modo de aplicación: | Individual y colectiva |
| Validez: | La estructura fue obtenida a través de un análisis de componentes, del cual se obtuvieron 4 factores los cuales presentaron una varianza de: <ul style="list-style-type: none">- Abstinencia; 40.43%.- Abuso y Tolerancia, 5.49%.- Problemas ocasionados por los videojuegos, conformado 4.19%.- Dificultad en el control 4%. |
| Confiabilidad: | Presenta una confiabilidad de (0,94) a través de la aplicación del coeficiente de Alfa de Cronbach ((Salas et al., 2017) |

Instrumento 2: Ficha técnica

| | |
|--|---|
| Nombre original del instrumento: | Agression Cuestionnare (AQ) |
| Autor y año: | Original: Arnold Buss y Mark Perry (1992) |
| | Adaptación española: José Manuel Andreu Rodríguez, Mg Elena Peña, Fernández y José Luis Graña Gómez (2002). |
| | Adaptación peruana: Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio, (2012). |
| Objetivo del instrumento: | Medir el nivel de agresividad del sujeto. |
| Usuarios: | 10 y 19 años |
| Forma de Administración o Modo de aplicación: | Individual y colectiva |
| Validez: | Se obtuvo mediante un análisis factorial exploratorio, en el cual los hallazgos fueron del 60.819% de varianza acumulada.(Matalinares et al., 2012) |
| Confiabilidad: | Se determino su confiabilidad a través de Alpha de Cronbach, obteniendo un coeficiente de ($\alpha = 0.836$). (Matalinares et al., 2012) |

Anexo 3: operacionalización de variables

| Variables | Definición conceptual | Operacionalización | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Instrumento | Escala |
|---------------------------|---|---|---------------------------------------|---|-------------------------------------|---|---------|
| Dependencia a videojuegos | La dependencia a videojuegos es una práctica en línea de manera descomulgada y compulsiva de manera progresiva lo que genera que el individuo le resulte difícil abandonar los videojuegos ocasionando un notable uso cada vez con mayor frecuencia y persistencia(Chóli z & Marco, 2011) | Para medir la variable es utilizara el cuestionario de dependencia a videojuegos, es cual está estructurado en 4 dimensiones y consta con 25 ítems en total . | Abstinencia | Enfado. Frustración. Irritabilidad. Ansiedad. | 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25 | Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) | Ordinal |
| | | | Abuso y tolerancia | Irresponsabilidad. Insatisfacción. Desorganización. Negligencia. Abandono de otras actividades. | 1, 5, 8, 9 y 12 | | |
| | | | Problemas asociados a los videojuegos | Privación del sueño. Disminución de actividades sociales y familiares. Abandono. Baja productividad. | 16, 17, 19 y 23 | | |
| | | | Dificultad de control | Permanencia en el juego. Ansiedad. | 2, 15, 18, 20, 22 y 24 | | |

| | | | | | | | |
|-------------|---|---|--------------------|--|------------------------------|--|---------|
| Agresividad | "Es respuesta que proporciona estímulos dañinos a otros organismos" Buss (1961) | Para medir esta variable será a través del cuestionario de agresividad de Buss y Perry, es cual está estructurado en 4 dimensiones y 29 ítems en total. | Agresividad Física | Golpes Empujones | 2,6, 10, 14, 18 | Agresion Cuestionnare (AQ) Buss y Perry 1992 | Ordinal |
| | | | Agresividad Verbal | Insultos Amenazas | 1,5,9,13, 17, 21, 24, 27, 29 | | |
| | | | Ira | Disgusto Evaluación negativa hacia los demás. | 4,8, 12, 16, 20, 23, 26, 28. | | |
| | | | Hostilidad | Furia Irritación Cólera Indignación | 3,7, 11, 15, 19, 22, 25 | | |

Anexo 4: carta de presentación



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo, 26 de junio del 2023

CARTA DE APLICACIÓN N° 765-2023/UCT-FCS

**LIC. FELIZ REYNALDO GUERRERO HELERA
DIRECTOR I.E.P. LOS ANGELITOS DE SAN ANTONIO**

De mi especial consideración:

Reciba el cordial saludo a nombre de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Católica Benedicto XVI, y el mío en particular.

Por medio de la presente es oportuno presentar a las alumnas de la Carrera Profesional de Psicología detalladas líneas abajo; a fin de que apliquen los instrumentos: Test de dependencia de videojuegos y Cuestionario de Agresión (AQ); de la investigación denominada "Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una Institución Educativa Particular, Piura, 2023"; a la Institución que Ud. tan dignamente dirige; quien se encuentra asesorada por la docente Mg. Lea Raquel Reátegui Sánchez

- **HUAMAN MURILLO JEAN FRANCO**

Agradeciendo las facilidades que les brinde a nuestras estudiantes para tal fin, me despido expresándole las muestras de consideración y estima.

Atentamente,



Juan Campos

DRA. ANITA JEANETTE CAMPOS MARQUEZ
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD



Campus Universitario: Panamericana Norte Km. 555 - Trujillo - Perú
Teléfonos: +51(044) 607430 / +51(044) 607431 / +51(044) 607432 / +51(044) 607433
informes@uct.edu.pe www.uct.edu.pe

Anexo 5: Carta de consentimiento



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a padre de familia, reciba un cordial saludo, mi nombre Huaman Murillo Jean Franco, bachiller en psicología de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XV. Actualmente me encuentro realizando una investigación sobre **“Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023”**, para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios que deberán ser completados por su menor hijo/a durante 15 a 20 minutos aproximadamente. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio. Si usted acepta la participación de su hijo(a) en la investigación, debe firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda respecto al proceso de evaluación puede solicitar la aclaración respectiva con el investigador responsable.

Gracias por su colaboración.

Yo,.....
....., identificado/a con N° DNI, como
padre/madre/apoderado del
menor....., declaro haber sido
informado/a del objetivo de este estudio, los procedimientos que se
seguirán para el recojo de la información y el manejo de los datos
obtenidos. En ese sentido, acepto voluntariamente que mi menor hijo(a)
participe en la investigación y autorizo la aplicación de los mencionados
cuestionarios para estos fines.

Día:...../...../.....

Atte. Huaman Murillo Jean Franco



ASENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a estudiante, reciba un cordial saludo, mi nombre es Huaman Murillo Jean Franco, bachiller en psicología de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XV". Actualmente me encuentro realizando una investigación sobre "**Dependencia a videojuegos y agresividad de una institución educativa particular, Piura, 2023**" y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos cuestionarios que deberán ser completados durante 15 minutos aproximadamente. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio. De aceptar participar voluntariamente en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se le explicará cada una de ellas. Gracias por su colaboración.

Yo,
identificado con N° DNI.....Institución
Educativa..... Sexo: (1) Mujer (2) Hombre
Edad:....., declaro haber sido informado/a del
objetivo de este estudio, los procedimientos que se seguirán para el recojo
de la información y el manejo de los datos obtenidos. En ese sentido,
acepto participar voluntariamente en la presente investigación.

Día:/...../.....

Atte. Huaman Murillo Jean Franco

Anexo 6: Matriz de consistencia

| Título | Problema | Hipótesis | Objetivos | Variables | Dimensiones | Metodología |
|---|---|--|---|---------------------------|--|---|
| Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa, Piura, 2023 | <p>Problema General</p> <p>¿Existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023?</p> | <p>Hipótesis general</p> <p>H_i. Existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023</p> <p>H₀. No existe relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>H₁. Existe relación entre la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>H₀. No existe relación entre la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023</p> | <p>General</p> <p>Determinar la relación entre dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>Específico:</p> <p>Determinar la relación existe entre la dimensión abstinencia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>Determinar la relación existe entre la dimensión abuso, tolerancia y</p> | Dependencia a Videojuegos | <p>Abstinencia.</p> <p>Abuso y tolerancia.</p> <p>Problemas asociados a los videojuegos.</p> <p>Dificultad de control.</p> | <p>Tipo: cuantitativo</p> <p>Método: Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño: No experimental, de corte transversal</p> <p>Población: está conformada 290 estudiantes del nivel secundario de la I.E.P Los Angelitos de San Antonio.</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario de dependencia a videojuegos (Choliz y Marcos, 2011)</p> <p>Cuestionario de agresión (Buss y Perry, 1992)</p> <p>Métodos de análisis de</p> |

| | | | | | | |
|--|---|---|---|------------------------------|--|---|
| | <p>¿Qué relación existe entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución</p> | <p>H₂. Existe relación entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>H₀. No existe relación entre la dimensión abuso, tolerancia y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>H₃. Existe relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>H₀. No existe relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>H₄. Existe relación entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023</p> | <p>agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>Determinar la relación existe entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023.</p> <p>Determinar la relación existe entre la dimensión dificultad de control y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023</p> | <p>A g r e s i v i d a d</p> | <p>Agresividad física.</p> <p>Agresividad verbal.</p> <p>Ira</p> <p>Hostilidad</p> | <p>investigación: El análisis de los datos se realizará con la ayuda de los Softwares MS 365 (Excel) y SPSS V.29, utilizándose la estadística descriptiva e inferencial.</p> |
|--|---|---|---|------------------------------|--|---|

| | | | | | | |
|--|------------------------------------|---|--|--|--|--|
| | educativa particular, Piura, 2023? | H4. No existe relación entre la dimensión dificultad de control y agresividad de adolescentes de una institución educativa particular, Piura, 2023. | | | | |
|--|------------------------------------|---|--|--|--|--|

Anexo 7: Base de datos

| Dependencia a videojuegos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|----|
| N° | 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 | Tot al | |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | 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 | 27 |
| 4 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 2 | 2 | 41 | |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 6 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 25 | |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 43 | |
| 9 | 1 | 0 | 3 | 0 | 3 | 0 | 4 | 3 | 1 | 3 | 0 | 4 | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 4 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 4 | 48 | |
| 10 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 19 | |
| 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 12 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | 1 | 4 | 0 | 2 | 1 | 0 | 4 | 40 | |
| 13 | 1 | 0 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 0 | 3 | 0 | 2 | 2 | 4 | 3 | 0 | 2 | 1 | 4 | 42 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|-----------|
| 62 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 13 |
| 63 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 10 | |
| 64 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 40 | |
| 65 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 66 | 0 | 1 | 0 | 3 | 1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 3 | 2 | 1 | 34 | |
| 67 | 2 | 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 24 | |
| 68 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 17 | |
| 69 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 22 | |
| 70 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 0 | 1 | 2 | 39 | |
| 71 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | |
| 72 | 2 | 2 | 0 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 27 | |
| 73 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 | 64 | |
| 74 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 | |
| 75 | 0 | 2 | 1 | 3 | 3 | 0 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 0 | 2 | 4 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 40 | |
| 76 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | |
| 77 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 17 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|
| 78 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0 | 40 |
| 79 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | 19 |
| 80 | 3 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 0 | 2 | 31 |
| 81 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 |
| 82 | 2 | 0 | 4 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 46 |
| 83 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 25 |
| 84 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| 85 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 4 | 17 |
| 86 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| 87 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | 2 | 0 | 1 | 0 | 3 | 0 | 0 | 20 |
| 88 | 3 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 19 |
| 89 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 90 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 91 | 2 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 3 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 22 |
| 92 | 1 | 0 | 2 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 3 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 3 | 1 | 26 |
| 93 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|
| 94 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 21 |
| 95 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 0 | 1 | 0 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 4 | 51 |
| 96 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 |
| 97 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 13 |
| 98 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 11 |
| 99 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 3 | 2 | 2 | 37 |
| 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 9 |
| 101 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 |
| 102 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 |
| 103 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 |
| 104 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 |
| 105 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 7 |
| 106 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 21 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|-----------|----------|
| 107 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 4 |
| 108 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 10 | |
| 109 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 110 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 | |
| 111 | 3 | 0 | 0 | 3 | 1 | 0 | 0 | 3 | 1 | 0 | 4 | 2 | 0 | 3 | 1 | 1 | 0 | 2 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 32 | |
| 112 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 113 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 114 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 115 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 3 | 4 | 1 | 0 | 0 | 2 | 42 | |
| 116 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 117 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 10 | |
| 118 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|
| 13 1 | 0 | 2 | 2 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 42 |
| 13 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 31 |
| 13 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 15 |
| 13 4 | 2 | 0 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 | 39 |
| 13 5 | 2 | 0 | 2 | 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 18 |
| 13 6 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| 13 7 | 4 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 0 | 4 | 1 | 1 | 32 |
| 13 8 | 0 | 0 | 3 | 3 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 21 |
| 13 9 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 0 | 1 | 0 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 60 |
| 14 0 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 | 0 | 3 | 0 | 4 | 0 | 2 | 1 | 4 | 0 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 4 | 49 |
| 14 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 13 |
| 14 2 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 3 | 3 | 1 | 43 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|-----------|----------|
| 167 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 3 | 1 | 2 | 3 | 0 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 0 | 3 | 3 | 2 | 3 | 0 | 2 | 43 | |
| 168 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | |
| 169 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 170 | 4 | 1 | 2 | 1 | 3 | 0 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 0 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 51 | |
| 171 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 7 |
| 172 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 28 | |
| 173 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 174 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | 4 | 3 | 4 | 1 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 3 | 41 | | |
| 175 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 176 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | # | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 46 | |
| 177 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 19 | |
| 178 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|-----------|
| 179 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 28 | |
| 180 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 15 | |
| 181 | 4 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 0 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 0 | 0 | 2 | 35 | |
| 182 | 2 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 3 | 2 | 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 26 | |
| 183 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 184 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | |
| 185 | 0 | 0 | 0 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 11 | |
| 186 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 20 | |
| 187 | 1 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 20 | |
| 188 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 9 | |
| 189 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 16 | |
| 190 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 16 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|-----------|
| 19 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 19 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 19 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 23 | |
| 19 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 4 | 62 |
| 19 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 19 6 | 3 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 36 |
| 19 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 19 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 19 9 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 30 |
| 20 0 | 3 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 34 |
| 20 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | 3 | 3 | 0 | 3 | 2 | 0 | 26 |
| 20 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 2 | 4 | 2 | 2 | 0 | 2 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 2 | 5 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 43 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|
| 21 5 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 0 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 36 |
| 21 6 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| 21 7 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 39 |
| 21 8 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| 21 9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 22 0 | 2 | 0 | 1 | 3 | 0 | 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 3 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 32 |
| 22 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 3 | 21 |
| 22 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 |
| 22 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 22 |
| 22 4 | 1 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 16 |
| 22 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 18 |
| 22 6 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 17 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|-----------|
| 22 7 | 2 | 0 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 31 |
| 22 8 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 21 |
| 22 9 | 3 | 0 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 29 |
| 23 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 23 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 23 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 23 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 10 |
| 23 4 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 |
| 23 5 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 51 | |
| 23 6 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 0 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 45 |
| 23 7 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 23 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 9 |

| N° | 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 | 26 | 27 | 28 | 29 | TOTAL | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|
| 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 5 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 47 | |
| 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 49 | |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 29 | |
| 4 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 49 | |
| 5 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 93 |
| 6 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 | 94 | |
| 7 | 3 | 4 | 1 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 1 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 105 | |
| 8 | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 | 2 | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 1 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 102 | |
| 9 | 1 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 5 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 4 | 5 | 79 | |
| 10 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 5 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 50 | |
| 11 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 67 | |
| 12 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 | 47 | |
| 13 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 39 | |
| 14 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 57 | |
| 15 | 1 | 2 | 5 | 1 | 1 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 75 | |
| 16 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 75 | |
| 17 | 2 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 46 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|----|
| 18 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 78 |
| 19 | 1 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 60 | |
| 20 | 3 | 2 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 80 | |
| 21 | 2 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 74 | |
| 22 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 5 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 67 | |
| 23 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 50 |
| 24 | 1 | 4 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 57 |
| 25 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 55 | |
| 26 | 1 | 3 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 5 | 1 | 1 | 2 | 5 | 1 | 75 | |
| 27 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 1 | 111 | |
| 28 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 5 | 5 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 55 | |
| 29 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 85 | |
| 30 | 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 | 1 | 1 | 1 | 1 | 32 | |
| 31 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 66 | |
| 32 | 1 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 86 | |
| 33 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 89 | |
| 34 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 77 | |
| 35 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 5 | 2 | 2 | 4 | 3 | 80 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 36 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 4 | 5 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 5 | 3 | 77 |
| 37 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 2 | 2 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 97 |
| 38 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 4 | 5 | 3 | 97 |
| 39 | 4 | 1 | 4 | 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 62 |
| 40 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 4 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 5 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 74 |
| 41 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 59 |
| 42 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 44 |
| 43 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 | 1 | 4 | 3 | 70 |
| 44 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 69 |
| 45 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 3 | 5 | 3 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 5 | 1 | 2 | 5 | 80 |
| 46 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 5 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 52 |
| 47 | 2 | 3 | 5 | 1 | 1 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 1 | 4 | 5 | 95 |
| 48 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 61 |
| 49 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 42 |
| 50 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 88 |
| 51 | 3 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 1 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 5 | 3 | 1 | 2 | 1 | 5 | 5 | 85 |
| 52 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 73 |
| 53 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 47 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
| 54 | 3 | 3 | 2 | 1 | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 60 | |
| 55 | 3 | 1 | 5 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 1 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 98 |
| 56 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 40 |
| 57 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 63 |
| 58 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 | 5 | 1 | 3 | 1 | 5 | 4 | 1 | 1 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 66 |
| 59 | 2 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 71 |
| 60 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 72 |
| 61 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 5 | 1 | 3 | 2 | 1 | 5 | 1 | 65 |
| 62 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 80 |
| 63 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 1 | 1 | 1 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 4 | 68 |
| 64 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 5 | 4 | 2 | 5 | 5 | 1 | 3 | 4 | 5 | 5 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 5 | 1 | 5 | 4 | 96 |
| 65 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 82 |
| 66 | 4 | 3 | 5 | 2 | 5 | 3 | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 2 | 103 |
| 67 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 1 | 1 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 1 | 3 | 4 | 3 | 83 |
| 68 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 5 | 2 | 1 | 5 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 2 | 73 |
| 69 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 5 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 73 |
| 70 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 75 |
| 71 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 5 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 5 | 1 | 62 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------------|------------|
| 72 | 1 | 2 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 1 | 5 | 2 | 3 | 5 | 5 | 92 | |
| 73 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 104 | |
| 74 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 48 | |
| 75 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 5 | 1 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 3 | 86 | |
| 76 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 5 | 3 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 62 | |
| 77 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 81 | |
| 78 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 5 | 5 | 66 | |
| 79 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 51 | |
| 80 | 1 | 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 1 | 1 | 5 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 5 | 1 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 80 | |
| 81 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 62 | |
| 82 | 4 | 1 | 4 | 1 | 2 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 1 | 5 | 1 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 94 | |
| 83 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 63 | |
| 84 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 57 | |
| 85 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 5 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 85 | |
| 86 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 66 | |
| 87 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 1 | 86 | |
| 88 | 2 | 2 | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 58 |
| 89 | 3 | 4 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 122 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|----|
| 108 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 52 | |
| 109 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 118 | |
| 110 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 114 | |
| 111 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 3 | 5 | 4 | 2 | 3 | 3 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 92 | |
| 112 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 3 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 120 | |
| 113 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 128 | |
| 114 | 2 | 3 | 5 | 2 | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 126 | |
| 115 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 80 |
| 116 | 2 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 63 | |
| 117 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 54 | |
| 118 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 1 | 5 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 59 |
| 119 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 0 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 3 | 51 | |
| 120 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 74 | |
| 121 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 | 5 | 4 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 5 | 1 | 3 | 3 | 93 | |
| 122 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 2 | 4 | 3 | 115 | |
| 123 | 3 | 5 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 2 | 4 | 2 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 107 | |
| 124 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 3 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 85 | |
| 125 | 5 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 3 | 91 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| 126 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 5 | 2 | 1 | 3 | 3 | 50 |
| 127 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 94 |
| 128 | 2 | 2 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 5 | 3 | 2 | 2 | 4 | 5 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 89 |
| 129 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 60 |
| 130 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 40 |
| 131 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 104 |
| 132 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 52 |
| 133 | 1 | 4 | 3 | 2 | 5 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 86 |
| 134 | 1 | 3 | 5 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 74 |
| 135 | 1 | 1 | 5 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 66 |
| 136 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 41 |
| 137 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 64 |
| 138 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 105 |
| 139 | 1 | 3 | 5 | 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 5 | 5 | 3 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 108 |
| 140 | 1 | 3 | 5 | 4 | 3 | 0 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 108 |
| 141 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 1 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 101 |
| 142 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 5 | 130 |
| 143 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 66 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|-----|
| 144 | 3 | 3 | 2 | 3 | 5 | 3 | 1 | 1 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 85 |
| 145 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 93 | | |
| 146 | 1 | 2 | 2 | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 5 | 3 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 67 | |
| 147 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 58 | |
| 148 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 87 | | |
| 149 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 91 | |
| 150 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 1 | 66 | |
| 151 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 1 | 66 | |
| 152 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 5 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 67 | |
| 153 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 78 |
| 154 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 5 | 4 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 116 |
| 155 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 44 | |
| 156 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 129 |
| 157 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 75 | |
| 158 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 90 | |
| 159 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 46 | |
| 160 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 71 |
| 161 | 3 | 3 | 5 | 1 | 5 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 1 | 4 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 85 | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|----|
| 162 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 92 | |
| 163 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 1 | 5 | 5 | 103 | |
| 164 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 5 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 76 | |
| 165 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 4 | 90 | |
| 166 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 72 | |
| 167 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 4 | 2 | 3 | 87 | |
| 168 | 3 | 1 | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 | 77 | |
| 169 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 5 | 1 | 4 | 5 | 5 | 1 | 4 | 3 | 5 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 1 | 5 | 2 | 92 | |
| 170 | 1 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 5 | 4 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 81 | |
| 171 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 1 | 3 | 1 | 3 | 54 | |
| 172 | 5 | 5 | 5 | 1 | 4 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 104 | |
| 173 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 40 |
| 174 | 1 | 4 | 3 | 2 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 5 | 3 | 5 | 2 | 1 | 1 | 84 | |
| 175 | 1 | 5 | 3 | 1 | 5 | 1 | 5 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | 3 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 3 | 5 | 5 | 85 | |
| 176 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 53 | |
| 177 | 1 | 1 | 3 | 1 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 71 | |
| 178 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 29 | |
| 179 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 47 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|----|
| 180 | 3 | 1 | 5 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 5 | 5 | 69 |
| 181 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 29 |
| 182 | 4 | 4 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 1 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 115 | |
| 183 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 2 | 58 | |
| 184 | 4 | 2 | 5 | 2 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 5 | 2 | 2 | 5 | 2 | 5 | 5 | 1 | 5 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 1 | 5 | 5 | 94 | |
| 185 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 73 | |
| 186 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 65 | |
| 187 | 3 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 2 | 82 | |
| 188 | 2 | 4 | 5 | 3 | 1 | 3 | 5 | 5 | 1 | 3 | 5 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 83 | |
| 189 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 56 | |
| 190 | 5 | 5 | 4 | 1 | 4 | 5 | 4 | 2 | 5 | 5 | 2 | 2 | 4 | 4 | 5 | 1 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 109 | |
| 191 | 1 | 3 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 56 | |
| 192 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 46 | |
| 193 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 4 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 5 | 1 | 4 | 3 | 4 | 4 | 82 | |
| 194 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 96 |
| 195 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 3 | 1 | 1 | 1 | 51 | |
| 196 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 89 |
| 197 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 1 | 5 | 5 | 4 | 1 | 3 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 5 | 83 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| 198 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 79 |
| 199 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 83 |
| 200 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 104 |
| 201 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 5 | 3 | 69 |
| 202 | 1 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 1 | 1 | 5 | 3 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 84 |
| 203 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 56 |
| 204 | 2 | 3 | 5 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 1 | 74 |
| 205 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 60 |
| 206 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 29 |
| 207 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 48 |
| 208 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 123 |
| 209 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 57 |
| 210 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 4 | 55 |
| 211 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 70 |
| 212 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 63 |
| 213 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 76 |
| 214 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 1 | 4 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 5 | 3 | 2 | 5 | 1 | 4 | 1 | 3 | 5 | 1 | 4 | 2 | 83 |
| 215 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 121 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------|-----------|------------|
| 216 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 44 | | |
| 217 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 3 | 3 | 1 | 4 | 5 | 3 | 91 | | |
| 218 | 3 | 4 | 1 | 1 | 2 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 93 | | |
| 219 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 74 | | |
| 220 | 3 | 1 | 3 | 3 | 5 | 3 | 2 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 96 | |
| 221 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 1 | 5 | 3 | 84 | | |
| 222 | 1 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 | 3 | 69 | | |
| 223 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 88 | | |
| 224 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 41 | | |
| 225 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 0 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 1 | 5 | 3 | 120 |
| 226 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 86 | | |
| 227 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 5 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 81 | | |
| 228 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 79 | | |
| 229 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 1 | 5 | 4 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 5 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 76 | | |
| 230 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 87 | |
| 231 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 5 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 65 | | |
| 232 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 62 | | |
| 233 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 82 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------------|-----------|
| 234 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 59 | |
| 235 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 92 | |
| 236 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 5 | 4 | 86 | |
| 237 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 5 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 58 | |
| 238 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 45 | |
| 239 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 5 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 60 | |
| 240 | 1 | 1 | 4 | 5 | 1 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 1 | 1 | 3 | 5 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 2 | 80 | |
| 241 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 49 | |
| 242 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 5 | 3 | 5 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 4 | 95 | |
| 243 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 2 | 73 | |
| 244 | 2 | 2 | 5 | 1 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 2 | 5 | 5 | 1 | 1 | 2 | 4 | 3 | 1 | 3 | 5 | 82 | |
| 245 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 79 | |
| 246 | 4 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 2 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 110 | |
| 247 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 5 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 5 | 74 | |
| 248 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 85 |

INFORME DE TESIS MURILLO

INFORME DE ORIGINALIDAD

1 %

INDICE DE SIMILITUD

1 %

FUENTES DE INTERNET

0 %

PUBLICACIONES

1 %

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1 %

2

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

INFORME DE TESIS MURILLO

INFORME DE GRADEMARK

NOTA FINAL

COMENTARIOS GENERALES

/20

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51

PÁGINA 52

PÁGINA 53

PÁGINA 54

PÁGINA 55

PÁGINA 56

PÁGINA 57

PÁGINA 58

PÁGINA 59

PÁGINA 60

PÁGINA 61

PÁGINA 62

PÁGINA 63

PÁGINA 64

PÁGINA 65

PÁGINA 66

PÁGINA 67

PÁGINA 68

PÁGINA 69

PÁGINA 70

PÁGINA 71

PÁGINA 72

PÁGINA 73

PÁGINA 74

PÁGINA 75

PÁGINA 76

PÁGINA 77

PÁGINA 78

PÁGINA 79

PÁGINA 80

PÁGINA 81

PÁGINA 82

PÁGINA 83

PÁGINA 84

PÁGINA 85

PÁGINA 86

PÁGINA 87

PÁGINA 88

PÁGINA 89

PÁGINA 90

PÁGINA 91

PÁGINA 92

PÁGINA 93

PÁGINA 94

PÁGINA 95

PÁGINA 96

PÁGINA 97

PÁGINA 98

PÁGINA 99
