

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

Escuela Académico Profesional de Psicología

Tesis

**Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos  
en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra  
Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao,  
2022**

Veronica Helen Soria Quispitupa  
Vilma Damaris Vilchez Mazuelos  
Yenyfer Yomira Quispe Charaja

Para optar el Título Profesional de  
Licenciada en Psicología

Lima, 2023

Repositorio Institucional Continental  
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

**INFORME DE CONFORMIDAD DE ORIGINALIDAD DE TESIS**

**A** : Eliana Mory Arciniega  
Decano de la Facultad de Humanidades

**DE** : Juan José Soza Herrera  
Asesor de tesis

**ASUNTO** : Remito resultado de evaluación de originalidad de tesis

**FECHA** : 11 de diciembre de 2023

---

Con sumo agrado me dirijo a vuestro despacho para saludarlo y en vista de haber sido designado asesor de la tesis titulada: "Habilidades sociales y Dependencia a los Videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra señora de la Mercedes del AAHH Márquez - Callao, 2022", perteneciente al/la/los/las bachiller(s) **Veronica Helen SORIA QUISPITUPA, Vilma Damaris VILCHEZ MAZUELOS y Yenyfer Yomira QUISPE CHARAJA**, de la E.A.P. de Psicología; se procedió con la carga del documento a la plataforma "Turnitin" y se realizó la verificación completa de las coincidencias resaltadas por el software dando por resultado 18 % de similitud (informe adjunto) sin encontrarse hallazgos relacionados a plagio. Se utilizaron los siguientes filtros:

- Filtro de exclusión de bibliografía SI  NO
- Filtro de exclusión de grupos de palabras menores (Nº de palabras excluidas: 10 ) SI  NO
- Exclusión de fuente por trabajo anterior del mismo estudiante SI  NO

En consecuencia, se determina que la tesis constituye un documento original al presentar similitud de otros autores (citas) por debajo del porcentaje establecido por la Universidad.

Recae toda responsabilidad del contenido de la tesis sobre el autor y asesor, en concordancia a los principios de legalidad, presunción de veracidad y simplicidad, expresados en el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales – RENATI y en la Directiva 003-2016-R/UC.

Esperando la atención a la presente, me despido sin otro particular y sea propicia la ocasión para renovar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

**La firma del asesor obra en el archivo original**  
(No se muestra en este documento por estar expuesto a publicación)

## **DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD**

Yo, **Vilma Damaris VILCHEZ MAZUELOS**, identificado(a) con Documento Nacional de Identidad No. **76338434**, de la E.A.P. de Psicología de la Facultad de Humanidades la Universidad Continental, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "Habilidades sociales y Dependencia a los Videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra señora de la Mercedes del AAHH Márquez - Callao, 2022", es de mi autoría, la misma que presento para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

11 de Diciembre del 2023.

**La firma del autor y del asesor obra en el archivo original**  
(No se muestra en este documento por estar expuesto a publicación)

## **DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD**

Yo, **Veronica Helen SORIA QUISPITUPA**, identificado(a) con Documento Nacional de Identidad No. **43007060**, de la E.A.P. de Psicología de la Facultad de Humanidades la Universidad Continental, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "Habilidades sociales y Dependencia a los Videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra señora de la Mercedes del AAHH Márquez - Callao, 2022", es de mi autoría, la misma que presento para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

11 de Diciembre del 2023.

**La firma del autor y del asesor obra en el archivo original**  
(No se muestra en este documento por estar expuesto a publicación)

## **DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD**

Yo, **Yenyfer Yomira QUISPE CHARAJA**, identificado(a) con Documento Nacional de Identidad No. **70832807**, de la E.A.P. de Psicología de la Facultad de Humanidades la Universidad Continental, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "Habilidades sociales y Dependencia a los Videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra señora de la Mercedes del AAHH Márquez - Callao, 2022", es de mi autoría, la misma que presento para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

11 de Diciembre del 2023.

**La firma del autor y del asesor obra en el archivo original**

(No se muestra en este documento por estar expuesto a publicación)

# Borrador 11.12

## INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://repositorio.continental.edu.pe">repositorio.continental.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="http://repositorio.autonomadeica.edu.pe">repositorio.autonomadeica.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="http://repositorio.upagu.edu.pe">repositorio.upagu.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
8	<a href="http://repositorio.upch.edu.pe">repositorio.upch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%

10	<a href="https://repository.usta.edu.co">repository.usta.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Bocconi University Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
14	<a href="https://repositorio.unp.edu.pe">repositorio.unp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
17	<a href="https://repositorio.uigv.edu.pe">repositorio.uigv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="https://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="https://ciencialatina.org">ciencialatina.org</a> Fuente de Internet	<1 %



21	<a href="http://apirepositorio.unh.edu.pe">apirepositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
23	<a href="http://repositorio.utesup.edu.pe">repositorio.utesup.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://repositorio.usmp.edu.pe">repositorio.usmp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://idoc.pub">idoc.pub</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	<1 %
28	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://repositorio.upeu.edu.pe">repositorio.upeu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
31	<a href="http://repositorio.autonoma.edu.pe">repositorio.autonoma.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
32	<a href="http://repository.unab.edu.co">repository.unab.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %

33

[www.tdx.cat](http://www.tdx.cat)

Fuente de Internet

&lt;1 %

34

[repositorio.unap.edu.pe](http://repositorio.unap.edu.pe)

Fuente de Internet

&lt;1 %

35

Submitted to Universidad Cooperativa de Colombia

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

36

Submitted to unsaac

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

37

Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

38

Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

39

[repositorio.upt.edu.pe](http://repositorio.upt.edu.pe)

Fuente de Internet

&lt;1 %

40

Zhaojun Teng, Mark D Griffiths, Qian Nie, Guangcan Xiang, Cheng Guo. "Parent-adolescent attachment and peer attachment associated with Internet Gaming Disorder: A longitudinal study of first-year undergraduate students", Journal of Behavioral Addictions, 2020

Publicación

&lt;1 %

41

[repositorio.urp.edu.pe](http://repositorio.urp.edu.pe)

Fuente de Internet

&lt;1 %

42	<a href="http://repositorio.unamba.edu.pe">repositorio.unamba.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
43	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://tesis.ucsm.edu.pe">tesis.ucsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1 %
46	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
47	<a href="http://gameoverlaadiccion.blogspot.com">gameoverlaadiccion.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
50	Submitted to Universidad Autónoma del Perú Trabajo del estudiante	<1 %
51	<a href="http://repositorio.unfv.edu.pe">repositorio.unfv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
52	Submitted to Universidad de San Martín de Porres Trabajo del estudiante	<1 %

53

Submitted to Corporación Universitaria  
Minuto de Dios, UNIMINUTO

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

54

Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

55

Submitted to Gitam University

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

56

repositorio.pucesa.edu.ec

Fuente de Internet

&lt;1 %

57

pirhua.udep.edu.pe

Fuente de Internet

&lt;1 %

58

repositorio.upn.edu.pe

Fuente de Internet

&lt;1 %

59

Tarquino Sanchez, David Naranjo, Jack Vidal,  
Diego Salazar, Cristina Pérez, Marianela  
Jaramillo. "Analysis of academic performance  
based on sociograms: A case study with  
students from at risk groups", Journal of  
Technology and Science Education, 2021

Publicación

&lt;1 %

60

cybertesis.unmsm.edu.pe

Fuente de Internet

&lt;1 %

61

Submitted to uniminuto

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

62

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

&lt;1 %

63

repositorio.unc.edu.pe

Fuente de Internet

&lt;1 %

64

Pieter J. B. J. Van Den Heede. " 'Experience the Second World War like never before!' Game paratextuality between transnational branding and informal learning ( ) ", Journal for the Study of Education and Development, 2020

Publicación

&lt;1 %

65

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

&lt;1 %

66

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

&lt;1 %

67

repositorio.umb.edu.pe:8080

Fuente de Internet

&lt;1 %

68

repositorio.umsa.bo

Fuente de Internet

&lt;1 %

69

Juliene Madureira Ferreira, Gabriella Garcia Moura, Gabriela Sousa de Melo Mieto. "Children's Sociability in Institutional Contexts: Theoretical Reflections on Cognitive Development Within Peer Interactions", Human Arenas, 2020

&lt;1 %

70

[administraciondepersonalperuano.blogspot.com](http://administraciondepersonalperuano.blogspot.com) <1 %

Fuente de Internet

71

[repositorio.upci.edu.pe](http://repositorio.upci.edu.pe) <1 %

Fuente de Internet

72

[repositorio.upao.edu.pe](http://repositorio.upao.edu.pe) <1 %

Fuente de Internet

73

[es.scribd.com](http://es.scribd.com) <1 %

Fuente de Internet

74

Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes <1 %

Trabajo del estudiante

75

Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón <1 %

Trabajo del estudiante

76

[repository.ucc.edu.co](http://repository.ucc.edu.co) <1 %

Fuente de Internet

77

Salvatore Gullo Rodríguez. "DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA COMUNIDAD PAMPA BLANCA, PAMPAS -TAYACAJA - HUANCVELICA", Prohominum, 2022 <1 %

Publicación

78

[repositorio.unjfsc.edu.pe](http://repositorio.unjfsc.edu.pe) <1 %

Fuente de Internet

79	<a href="https://repositorioacademico.uda.cl">repositorioacademico.uda.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
80	Geraci, M. J, D. Klipa, M. G Heckman, and J. Persoff. "Prevalence of Sodium Bicarbonate-Induced Alkalemia in Cardiopulmonary Arrest Patients", The Annals of Pharmacotherapy, 2009. Publicación	<1 %
81	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
82	<a href="https://cathi.uacj.mx">cathi.uacj.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
83	<a href="https://editorial.inudi.edu.pe">editorial.inudi.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
84	<a href="https://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
85	<a href="https://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
86	<a href="https://univendspace.univen.ac.za">univendspace.univen.ac.za</a> Fuente de Internet	<1 %
87	<a href="https://www.cop.es">www.cop.es</a> Fuente de Internet	<1 %
88	<a href="https://www.dspace.unitru.edu.pe">www.dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

89	<a href="http://www.mayoclinic.org">www.mayoclinic.org</a> Fuente de Internet	<1 %
90	<a href="http://de.slideshare.net">de.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
91	<a href="http://observatorio.campus-virtual.org">observatorio.campus-virtual.org</a> Fuente de Internet	<1 %
92	<a href="http://qdoc.tips">qdoc.tips</a> Fuente de Internet	<1 %
93	<a href="http://repositorio.unsaac.edu.pe">repositorio.unsaac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
94	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
95	<a href="http://www.isotools.org">www.isotools.org</a> Fuente de Internet	<1 %
96	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %
97	C A Hernández Suarez, R Fernández Cèzar, R Prada Nuñez. "Pedagogical practice and academic performance in mathematical processes: A descriptive - correlational analysis", Journal of Physics: Conference Series, 2020 Publicación	<1 %
98	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1 %



99 [arla.ubiobio.cl](http://arla.ubiobio.cl) <1 %  
Fuente de Internet

---

100 [arrow.org.my](http://arrow.org.my) <1 %  
Fuente de Internet

---

101 [dspace.unitru.edu.pe](http://dspace.unitru.edu.pe) <1 %  
Fuente de Internet

---

102 [en.lapsicologiadetodo.com](http://en.lapsicologiadetodo.com) <1 %  
Fuente de Internet

---

103 [rai.uapa.edu.do](http://rai.uapa.edu.do) <1 %  
Fuente de Internet

---

104 [revistas.um.es](http://revistas.um.es) <1 %  
Fuente de Internet

---

105 [ruja.ujaen.es](http://ruja.ujaen.es) <1 %  
Fuente de Internet

---

106 [scielo.isciii.es](http://scielo.isciii.es) <1 %  
Fuente de Internet

---

107 [worldwidescience.org](http://worldwidescience.org) <1 %  
Fuente de Internet

---

108 [www.anet.es](http://www.anet.es) <1 %  
Fuente de Internet

---

109 [archive.org](http://archive.org) <1 %  
Fuente de Internet

---

110 [www.clubensayos.com](http://www.clubensayos.com)

Excluir citas      Apagado

Excluir coincidencias      Apagado

Excluir bibliografía      Apagado

## **DEDICATORIA**

Le dedicamos el resultado de este trabajo, en primer lugar, a Dios que nos brinda salud y perseverancia para no rendirnos a pesar de las dificultades; asimismo a nuestros hijos que son nuestra motivación diaria para salir adelante, que nos brindaron comprensión y amor para concluir este proyecto y así un objetivo o logro más en nuestras vidas.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecemos profundamente a nuestros familiares que nos han brindado su apoyo y cariño para cumplir los anhelados objetivos personales.

Además, le damos gracias a nuestro asesor por guiarnos con consejos y paciencia para la culminación de nuestro trabajo.

Por último y no menos importante agradecer a esta casa de estudios, a la Universidad Continental, que nos ha permitido obtener este tan ansiado título, planteándonos las bases y el aprendizaje de conocimientos para el logro de este trabajo.

## RESUMEN

La presente investigación tiene como finalidad determinar la relación entre las “Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022)””; por lo cual este estudio es cuantitativo, con diseño no experimental trasversal correlacional. Asimismo la población y muestra está conformada por adolescentes, que cursan el 4.º y 5.º grado de nivel secundaria. Para esto el recabo del estudio se realizó haciendo uso de la Escala de Habilidades Sociales de Ambrosio Tomás Rojas, la cual fue adaptada de Lista de Chequeo Conductual de las Habilidades Sociales de Goldstein (1978) y el Test de Dependencia a Videojuegos de Choliz y Marco (2011), adaptado al Perú por Salas y Merino (2017). Entre los resultados se determinó una correlación negativa y altamente significativa entre habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022) con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ .

**Palabras clave:** adolescente, habilidades sociales y dependencia a los videojuegos.

## ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the relationship between “Social Skills and Dependence on Video Games in adolescents of the Nuestra Señora de la Mercedes Educational Institution of A. H. Márquez, Callao (2022)” for which this research is quantitative, with a non-experimental design. correlational cross section. The population and sample are made up of students of both genders and who are in the 4th and 5th grade of secondary level. The collection of the study was carried out using the “Social Skills Scale” by Ambrosio Tomás Rojas, which was adapted from Goldstein's “Behavioral Checklist of Social Skills” (1978) and the “Video Game Dependency Test” by Choliz and Marco (2011), adapted to Peru by Salas and Merino (2017). Among the results, a negative and highly significant correlation was determined between Social Skills and Dependence on Video Games in adolescents from the Nuestra Señora de la Mercedes Educational Institution of A. H. Márquez, Callao (2022) with a Pearson R value -0.25 and P value <0.05.

**Keywords:** adolescent, social skills, and dependence on video games.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	1
AGRADECIMIENTOS .....	2
RESUMEN .....	3
ABSTRACT.....	4
ÍNDICE .....	5
ÍNDICE DE TABLAS .....	7
CAPÍTULO I .....	8
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO .....	8
1.1. Planteamiento del Problema.....	8
1.2. Formulación del Problema.....	9
1.2.1. Problema general.....	9
1.2.2. Problemas específicos .....	9
1.3. Objetivos.....	10
1.3.1. Objetivo general .....	10
1.3.2. Objetivos específicos .....	10
1.4. Justificación .....	10
1.4.1. Justificación metodológica.....	10
1.4.2. Justificación social .....	11
1.4.3. Justificación práctica.....	11
1.4.4. Justificación institucional.....	12
1.5. Hipótesis .....	12
1.5.1. Hipótesis general.....	12
1.5.2. Hipótesis específicas .....	12
CAPÍTULO II .....	14
MARCO TEORICO.....	14
2.1. Antecedentes Investigativos.....	14
2.1.1. Antecedentes internacionales... ..	14
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	16
2.2. Bases Teóricas .....	19
2.2.1. Habilidades sociales.....	19
2.2.1.1. Definición de Habilidades Sociales .....	19
2.2.1.2. Teorías de las habilidades sociales .....	20
2.2.1.3. Componentes de las habilidades sociales.....	22
2.2.1.4. Dimensiones de las Habilidades Sociales... ..	23

2.2.1.5.	Características de Habilidades Sociales .....	24
2.2.1.6.	Desarrollo de Habilidades Sociales .....	25
2.2.2.	Dependencia a los videojuegos .....	27
2.2.2.1.	Definición de videojuegos .....	29
2.2.2.2.	Clasificación de videojuegos.....	30
2.2.2.3.	Problemas asociados a los videojuegos.....	33
2.2.2.4.	Ludopatía .....	34
2.2.2.5.	Dimensiones de la dependencia a los videojuegos.....	35
2.2.2.6.	Tratamiento psicológico de la dependencia a los videojuegos.....	36
2.3.	Estado del Arte .....	36
2.3.1.	Habilidades sociales .....	37
2.3.2.	Dependencia a los videojuegos .....	38
2.4.	Definición de Términos Básicos .....	40
CAPÍTULO III.....		43
METODOLOGÍA .....		43
3.1.	Métodos de Investigación .....	43
3.2.	Enfoque de la Investigación .....	43
3.3.	Tipo de Investigación.....	43
3.4.	Nivel de Investigación .....	44
3.5.	Diseño de Investigación .....	44
3.6.	Población y Muestra.....	44
3.6.1.	Población.....	44
3.6.2.	Muestra .....	45
3.6.3.	Criterios de inclusión y exclusión.....	45
3.7.	Técnicas e Instrumentos.....	46
3.7.1.	Técnica de muestreo.....	46
3.7.2.	Técnica de recolección de datos.....	46
3.7.3.	Habilidades sociales .....	46
3.7.4.	Dependencia a los videojuegos .....	48
CAPÍTULO IV.....		50
RESULTADOS.....		50
DISCUSION .....		60
CONCLUSIONES .....		62
RECOMENDACIONES .....		63
BIBLIOGRAFÍA .....		64



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ficha técnica lista de chequeo de habilidades sociales .....	48
Tabla 2 Ficha técnica dependencia a los videojuegos.....	49
Tabla 3 Sexo de los participantes.....	50
Tabla 4 Edad de los participantes .....	50
Tabla 5 : Grado escolar de los participantes .....	51
Tabla 6 : Dinámica familiar de los participantes .....	51
Tabla 7 : Niveles de la dimensión de abstinencia .....	52
Tabla 8: Niveles de la dimensión de problemas asociados a los videojuegos .....	52
Tabla 9 : Niveles de la dimensión de abuso y tolerancia .....	53
Tabla 10: Niveles de la dimensión de dificultad de control.....	53
Tabla 11 : Niveles de Dependencia a los videojuegos.....	54
Tabla 12: Niveles de la dimensión de primeras habilidades .....	54
Tabla 13: Niveles de la dimensión habilidades sociales avanzadas.....	55
Tabla 14 : Niveles de la dimensión de habilidades alternativas a la agresión .....	55
Tabla 15: distribución de la muestra según dimensión de habilidades para hacer frente al estrés	56
Tabla 16 Niveles de la dimensión de habilidades de planificación .....	56
Tabla 17: niveles de habilidades sociales .....	57
Tabla 18: correlación de la dimensión de abstinencia con las habilidades sociales .....	57
Tabla 19 : correlación de la dimensión de abuso y tolerancia con las habilidades sociales .....	58
Tabla 20: Correlación de la dimensión de problemas asociados a los videojuegos con las habilidades sociales.....	58
Tabla 21 : correlación de la dimensión de dificultad de control con las habilidades sociales .....	59
Tabla 22 : correlación entre las habilidades sociales y dependencia a los videojuegos .....	59

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

### 1.1. Planteamiento del Problema

Con el paso del tiempo, los videojuegos siguen ganando popularidad y crecen enormemente, porque son un medio de entretenimiento de fácil acceso y con una gran variedad en diferentes plataformas, además son utilizados por gran parte de la población y son más comunes entre los adolescentes y adultos jóvenes; por lo cual Elisa Pont (2020) sugiere que el uso excesivo de videojuegos provoca pensamientos, sentimientos y conductas inapropiadas en una persona que pueden generar consecuencias directas sobre la salud mental y física, interfiriendo con sus actividades diarias.

Las dificultades para desarrollar habilidades sociales aumentan, debido al pasatiempo equivocado que es ejercido; considerando que los videojuegos no antepone la comunicación entre dos o más personas, tal situación incentiva comportamientos antisociales o violentos, afectando así paulatinamente la vida social, personal y afectiva de un individuo (Mañas, 2018).

Por lo que concluyen que el uso continuo de videojuegos aumenta la susceptibilidad a diversos trastornos emocionales, cognitivos y conductuales que afectan las relaciones familiares, interpersonales y laborales. De esta forma, se puede vincular con las habilidades sociales, que son las competencias que necesita un individuo para poder relacionarse con personas de su contexto familiar y social. (Sánchez, 2022).

Si bien está claro que el grado de dependencia que provoca dicho entretenimiento no es equiparable a la dependencia que provoca el consumo de drogas, sí es cierto que la q por esta actividad puede tener graves consecuencias en la calidad de vida de los jóvenes (Postigo, 2019).

Por ello, queremos indagar ¿qué relación existe entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022)?

## **1.2. Formulación del Problema**

### ***1.2.1. Problema general***

¿Cuál es la relación entre las habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022)?

### ***1.2.2. Problemas específicos***

- ¿Qué relación existe entre las habilidades sociales y la abstinencia de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022)?
- ¿Qué relación existe entre las habilidades sociales y abuso-tolerancia de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022)?
- ¿Qué relación existe entre las habilidades sociales y los problemas asociados a los videojuegos de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022)?
- ¿Qué relación existe entre las habilidades sociales y la dificultad de control de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022)?

### **1.3. Objetivos**

#### ***1.3.1. Objetivo general***

Determinar la relación entre las habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).

#### ***1.3.2. Objetivos específicos***

- Determinar la relación de las habilidades sociales y la abstinencia de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).
- Determinar la relación de las habilidades sociales y el abuso-tolerancia de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).
- Determinar la relación de las habilidades sociales y los problemas asociados a los videojuegos de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).
- Determinar la relación de las habilidades sociales y la dificultad de control de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).

### **1.4. Justificación**

#### ***1.4.1. Justificación metodológica***

En términos de metodología, el llevar a cabo este estudio proporcionará datos adecuados

para mejorar el análisis y la evaluación de adolescentes con habilidades sociales y dependencia a los videojuegos. Se utilizará un enfoque científico mediante un diseño descriptivo y transversal, que tiene como objetivo determinar la correlación entre dos variables.

#### ***1.4.2. Justificación social***

En términos sociales, radica la importancia de comprender y abordar estas dos variables que afectan la vida de los jóvenes en la sociedad actual. Las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo saludable de los adolescentes, ya que les permiten establecer relaciones interpersonales satisfactorias, comunicarse efectivamente, resolver conflictos de manera constructiva y adaptarse adecuadamente a su entorno social. La dependencia a los videojuegos puede tener consecuencias negativas en diversos aspectos de la vida de los adolescentes, como el rendimiento académico, las relaciones familiares, el tiempo de ocio y la salud mental. Se pretende proporcionar información relevante que contribuya al diseño de programas de prevención, intervención y apoyo dirigidos a promover habilidades sociales saludables y prevenir y tratar la dependencia a los videojuegos en adolescentes, mejorando así su bienestar y su adaptación social en el entorno en el que se desenvuelven.

#### ***1.4.3. Justificación práctica***

En términos prácticos, este estudio tiene como objetivo revelar las características psicológicas relacionadas con las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes. Una vez que estas características sean identificadas, se podrán desarrollar programas de prevención, evaluación, intervención y apoyo para garantizar la atención adecuada de estos casos. Asimismo, se busca fortalecer los aspectos de la personalidad que sean vulnerables, con el fin de promover un desarrollo adecuado tanto a nivel personal como emocional y prevenir problemas psicológicos, a través de programas de apoyo psicológico.

#### ***1.4.4. Justificación institucional***

En los términos institucionales, las organizaciones educativas y de salud tienen la responsabilidad de brindar una educación integral a los adolescentes, promoviendo su desarrollo personal, social y emocional. Las habilidades sociales son componentes esenciales para el éxito académico y la adaptación social de los estudiantes. Al investigar la relación entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos, se proporcionará información relevante que permitirá a las instituciones identificar posibles factores de riesgo y diseñar estrategias de intervención y prevención más efectivas.

### **1.5. Hipótesis**

#### ***1.5.1. Hipótesis general***

H: Existe una relación significativa entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).

#### ***1.5.2. Hipótesis específicas***

- HE1. Existe una relación entre las habilidades sociales y la abstinencia de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).
- HE2. Existe una relación entre las habilidades sociales y el abuso-tolerancia de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).
- HE3. Existe una relación entre las habilidades sociales y los problemas asociados a los videojuegos de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la

Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).

- HE4. Existe una relación entre las habilidades sociales y la dificultad de control de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022).

## CAPÍTULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1. Antecedentes Investigativos

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Ortiz y Oviedo (2022), en su investigación de “Uso de videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de sexto, octavo y undécimo grado de una institución educativa de Bucaramanga”, en Bolivia, tuvieron como objetivo principal describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos en los jóvenes y sus habilidades sociales. Su muestra estuvo compuesta por 35 estudiantes de un determinado nivel, con edades comprendidas entre 12 y 17 años, 8 mujeres y 27 hombres. Los instrumentos utilizados fueron la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (2002) y el test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Puche (2013). La conclusión es que si bien la correlación de puntuaciones totales (utilizando el coeficiente de Pearson,  $r = 0,216$ ,  $p > 0,05$ ) no indica una relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales, sí se encontró una relación significativa.

Por su parte, Herrera y Gómez (2022), en el estudio “Hábitos de consumo de videojuegos MMORPG y habilidades sociales en estudiantes universitarios de Villavicencio”, en Colombia, analizaron la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en una muestra de 133 estudiantes de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio que practicaron o utilizaron un juego de rol multijugador en línea [MMORPG]. Además, utilizaron el Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos de López (2012) y la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales de Ríos (2014). Se encontró que no existe una relación estadísticamente significativa entre los patrones de consumo de videojuegos MMORPG y las habilidades sociales entre los estudiantes de pregrado de la Universidad Santo Tomás de Villavicencio. Además, el



estudio fue de carácter cuantitativo, no experimental, correlacional, con muestreo probabilístico estratificado. Sin embargo, la información sobre las variables relevantes y la consistencia lógica de los resultados se discuten con referencia a la información bibliográfica disponible hasta el momento.

A su vez, Salazar y Toaza (2022), en la tesis sobre “Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes”, tuvo por objetivo determinar la relación entre la adicción a los videojuegos en adolescentes y las habilidades sociales en una muestra de 120 hombres y mujeres de una unidad educativa de Ambato, Ecuador. Además, el método introducido corresponde a un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, transversal y de alcance correlacional. Asimismo, se utilizaron las herramientas de Dependencia a los Videojuegos de Choliz y Marcos y la lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein. Los resultados mostraron que la dependencia a los videojuegos estaba en un nivel bajo a moderado y que la mayoría de los participantes evaluados tenían habilidades sociales entre normales y buenas. Además, se encontraron diferencias de género, lo que sugiere que los hombres tienen más probabilidades de volverse dependientes a los videojuegos a comparación de las mujeres. Finalmente se concluyó que no existe correlación entre las variables de estudio ( $Rho = -0.147$   $p > 0.050$ ).

Mientras que Espinoza (2019), en su investigación “Uso de redes sociales como elemento inhibidor de habilidades sociales en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre en el año lectivo 2018-2019” en Ibarra-Ecuador, tuvo por objetivo un análisis del uso de las redes sociales como inhibidores de las habilidades sociales. El trabajo fue de tipo cuantitativo, de corte transversal con alcance descriptivo aplicado en una muestra aleatoria de 315

estudiantes del nivel secundario de la unidad educativa Teodoro Gómez de la Torre, se obtuvo como resultado que la mayoría de los encuestados tienen habilidades sociales inhibidas cuando se comunicaban cara a cara con uno o más pares al mismo tiempo y utilizaban las redes sociales móviles, especialmente aquellos relacionados con el control emocional.

### ***2.1.2. Antecedentes nacionales***

De la Cruz (2021) realizó el estudio sobre “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica-2021”, el mismo que corresponde a un diseño correlacional que el objetivo de determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales se presentó a una muestra de 115 jóvenes de una institución educativa pública de Huancavelica. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron el test de Dependencia de Videojuegos (TVD) de Chóliz y Marcos (2011) y la lista de Chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980). Los resultados demostraron que existe una correlación estadísticamente inversa y significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales según la prueba de correlación Rho de Spearman ( $Rho = 0,257^{**}$ , valor de  $p = 0,006 < 0,05$ ) y únicamente con base en la dimensión Adicción a los videojuegos. Correlaciones significativas. Se encontraron correlaciones entre las dimensiones de habilidades sociales de orden superior y habilidades sociales sensoriales, mientras que no se encontraron correlaciones significativas en las otras dimensiones.

Por su parte, Chugden y Méndez (2021), en su tesis titulada “Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una Institución Cajamarca”, su objetivo era determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. Para ello, el estudio es de carácter cuantitativo y utiliza un diseño correlacional descriptivo no experimental. El total y la muestra estuvieron constituidos por 175 y 121 estudiantes de cuarto y quinto grado,

respectivamente. Para la recolección de datos se utilizó el Test de Adicción a los Videojuegos de Choliz y Marcos y la Escala de Habilidades Sociales de Gimero. Además, los resultados encontraron que el nivel de utilización de videojuegos fue bajo, el nivel de habilidades sociales fue moderado y en cuanto a la adicción a videojuegos por género, predominó el sexo femenino en un nivel alto. Se concluyó que existe una correlación negativa moderada entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.

A su turno, Pillaca (2020) realizó su investigación sobre “Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019”, en Lima, Perú. Se sigue un diseño descriptivo correlacional de tipo no experimental que tiene como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en una muestra de 256 estudiantes de ambos sexos. Asimismo, las herramientas psicológicas utilizadas para la recolección de datos fueron la Goldstein Social Skills Behavior Checklist desarrollada en 1995 y la Video Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) desarrollada por Lemmens, Valkenburg y Peter en 2009. Los resultados mostraron una correlación negativa estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales ( $p < 0,01$ ;  $\rho = -0,229^{**}$ ). La conclusión fue que cuanto mayor es el uso de videojuegos, menores son las habilidades sociales de los participantes del estudio.

Mientras que Huayta (2020), en su estudio sobre “Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019”, plantearon la investigación de tipo descriptivo y correlacional, con un diseño no experimental. Se esbozó como objetivo general determinar la relación existente entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en una muestra compuesta por 161 estudiantes de primer año (6 clases) de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez Gregorio Albarracín del

distrito Tacna de Lanchipa, con quienes se utilizó dos herramientas de recopilación de datos: el Test de Adicción a los Videojuegos de Chóliz y Marco (2011), adaptado de Salas . y Merino (2017) y Social Skills Behavior Checklist de Goldstein (1978), adaptado de Rojas (1994-1995). Los resultados muestran que más de la mitad de los estudiantes de la muestra no tienen habilidades sociales, y que entre las variables de habilidades sociales y la adicción a los videojuegos existe correlación, donde el coeficiente de correlación Rho es de Spearman = -0.246, con Sig. (bilateral)  $0,03 < 0,05$ .

A su turno, Quispe (2019), en su tesis sobre “Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una de Lima Sur”, en Lima-Perú, estableció como objetivo la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales entre los jóvenes de una escuela pública de Limas Sur. Asimismo, su metodología es cuantitativa dentro de un diseño no experimental correlacional, y su muestra está conformada por 470 estudiantes de secundaria de 12 a 17 años. Se les aplicó el Cuestionario de Adicción a los Videojuegos de Marcos y Chóliz (2012) y la Lista de Verificación de Habilidades Sociales de Goldstein (1989), y se obtuvo en los resultados que existe una correlación negativa estadísticamente significativa, es decir: mayores niveles de dependencia a videojuegos, los adolescentes tienen menores habilidades sociales.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. *Habilidades sociales***

#### **2.2.1.1. *Definición de habilidades sociales***

El concepto de *habilidad* proviene de la palabra latina *habilitas*, que se refiere a la capacidad e inclinación para hacer algo. Como se describe en el Diccionario de la Real Academia de España (1991), la habilidad es todo lo que una persona hace con gracia, destreza, ingenio y disimulo (Méndez & Mercedes, 2019).

Por su parte, Lacunza, Castro y Contini (2009) señalaron que definir el concepto de habilidades sociales es difícil, porque es multidimensional y está relacionado con otros conceptos. Además, el término *habilidades sociales* en la literatura suele aproximarse a términos como *competencias sociales e interpersonales, habilidades adaptativas, inteligencia emocional*, etc. Con base en la investigación sobre este tema, las siguientes son consideraciones para las habilidades sociales.

Las habilidades pueden ser innatas o cultivadas. “La práctica, el entrenamiento y la experiencia permiten a los sujetos mejorar sus habilidades” (Navarro, 2003, pp. 5 y 6). La modificación de conducta según el modelo psicológico, el concepto de habilidad se maneja para expresar que no se trata de un rasgo de personalidad sino de un conjunto de conductas adquiridas y aprendidas. Cuando se trata de *habilidades sociales*, hay varias definiciones que se usan indistintamente para significar lo mismo; por ejemplo, sociabilidad, asertividad o conducta adaptativa (Núñez, 2015).

“Estas son las competencias específicas requeridas para realizar de manera competente tareas interpersonales. Estos son los comportamientos requeridos para interactuar y construir

relaciones con iguales y adultos de manera emocional y mutuamente satisfactoria” (Aguilar, 2022: 7).

Además, conforme a otras investigaciones emitidas por autores sobre las habilidades sociales se puede definir de la siguiente manera:

La capacidad de realizar comportamientos de intercambio (habilidades sociales) con resultados beneficiosos que involucra varios factores. Se refiere a la capacidad de realizar la acción en sí, el resultado y lo favorable de esta. La capacidad de realizar un comportamiento significa la capacidad de realizar una acción. Este acto inverso de construcción hecho-probabilidad se traduce en el hombre en lo que comúnmente llamamos actos. Sugiere y afirma de tal manera que las personas son las generadoras de sus propias acciones o deseos de actuar (Caballo & Verdugo, 2005, p. 37).

### ***2.2.1.2. Teorías de las habilidades sociales***

Existen diversas teorías que buscan explicar y comprender el desarrollo y funcionamiento de las habilidades sociales (Algaba & Fernández, 2021). A continuación, se presentan algunas de las teorías más conocidas en este campo:

- Teoría del aprendizaje social. Esta teoría, propuesta por Albert Bandura, sostiene que las habilidades sociales se adquieren y desarrollan por medio del proceso de observación, imitación y aprendizaje de modelos sociales. Según esta teoría, las personas aprenden nuevas habilidades sociales al observar y modelar el comportamiento de los demás, y luego experimentan las consecuencias de ese comportamiento en su propio entorno.

- Teoría de la interacción social. Esta teoría se enfoca en la importancia de la interacción social en el desarrollo de las habilidades sociales. Según esta perspectiva, el individuo aprende y desarrolla habilidades sociales a través de la práctica y la interacción con otras personas. La teoría destaca la importancia de factores como la retroalimentación social, el aprendizaje a través de errores y aciertos, y la adaptación a diferentes situaciones sociales.
- Teoría de las habilidades sociales cognitivas. Esta teoría se centra en los procesos cognitivos y las habilidades de pensamiento implicadas en las interacciones sociales. Propone que las habilidades sociales están mediadas por la capacidad de procesar información social de manera adecuada, incluyendo la interpretación de las señales sociales, la atribución de intenciones, la toma de decisiones en situaciones sociales y la resolución de problemas sociales.
- Teoría del desarrollo moral. Esta teoría, propuesta por Lawrence Kohlberg, afirma que el desarrollo de las habilidades sociales está estrechamente relacionado con el desarrollo moral. Según esta perspectiva, las habilidades sociales son esenciales en la internalización de normas y valores sociales, y en la capacidad de tomar decisiones éticas y actuar de acuerdo con principios morales.
- Teoría de la competencia social. Esta teoría se enfoca en la competencia social como un constructo central en el desarrollo de las habilidades sociales. Propone que las habilidades sociales son parte de un conjunto más amplio de competencias sociales, que incluyen la capacidad de mantener y establecer relaciones interpersonales, la empatía, la asertividad, resolver de conflictos y la negociación.

Es importante tener en cuenta que estas teorías pueden complementarse entre sí y no son mutuamente excluyentes. Además, existen otras teorías y enfoques en el campo de las habilidades sociales que también aportan a la comprensión de este tema. El marco teórico de las habilidades sociales debe seleccionar y utilizar las teorías más relevantes según el contexto específico de la investigación o el estudio.

### ***2.2.1.3. Componentes de las habilidades sociales***

Según Gómez (2010), las habilidades sociales tienen componentes conductuales, cognitivos y afectivo-emocionales; es un conjunto de conductas que los niños dicen, sienten y piensan.

*Componentes motores de la conducta.* Abad (2017) interpreta las habilidades sociales como un comportamiento aprendido adquirido a través de la experiencia, el ejemplo y el refuerzo. En la mayoría de los casos, se refieren a habilidades específicas de observación y operativas. El componente motor de las habilidades sociales es el componente no verbal (mantenimiento del contacto visual, movimientos suaves, sonrisa, expresiones faciales agradables, distancia física e imagen personal adecuada), el componente paralingüístico (volumen, entonación, la sincronización y fluidez de la conversación) y los componentes del lenguaje (contenido de palabras, preguntas, refuerzo del lenguaje, expresión directa, etc.)

*Componentes cognitivos.* Pérez (2000) propuso que los procesos cognitivos en las interacciones humano-ambiente deben discutirse en términos de habilidades cognitivas, estrategias de codificación y construcciones personales, expectativas, valores subjetivos de los estímulos, sistemas y programas de autorregulación. Estas variables reflejan la forma activa en que las personas enfrentan la situación y la posibilidad de crear patrones complejos de conducta.



*El componente emocional.* Según Tigasi (2022), estos componentes influyen en el desarrollo de la competencia social. Este interés fue alimentado por el crecimiento de la investigación sobre los efectos y la inteligencia emocional. Hoy en día es bien conocido cómo las emociones afectan habilidades sociales como la empatía, el apego, la expresión social y emocional, la conciencia de las emociones propias y ajenas, así como la regulación de estos.

#### **2.2.1.4. Dimensiones de las habilidades sociales**

*Dimensión de primeras habilidades sociales:* incluye la capacidad de escuchar, la capacidad de iniciar y mantener una conversación, expresar gratitud, presentarse ante otros y dar cumplidos (Alderete, 2018).

*Dimensión de habilidades sociales avanzadas:* consta de pedir ayuda, participar, dar indicaciones, seguir consejos, disculparse y persuadir a otros (Alderete, 2018).

*Dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos:* reconocer tus emociones y saber expresarlas, comprender las emociones de otras personas, lidiar con la ira de los demás, saber expresar emociones y premiarte a ti mismo (Alderete, 2018).

*Dimensión de habilidades alternativas a la agresión:* se refiere a solicitar permiso, compartir y ayudar a otros, negociar, desarrollar el autocontrol, defender derechos propios, responder a las bromas y evitar inconvenientes con los demás (Alderete, 2018).

*Dimensión de habilidades para hacer frente al estrés:* hacer y responder a las quejas, mostrar deportividad después del juego, lidiar con la vergüenza, defender a los amigos, responder a la persuasión, saber manejar el fracaso, afrontar mensajes contradictorios, responder alguna acusación, lidiar con la presión de los compañeros (Alderete, 2018).

*Dimensión de habilidades de planificación:* tomar decisiones realistas, saber distinguir las

causas de los problemas, fijar metas, conocer las propias capacidades, recopilar información, resolver problemas en función de la relevancia, tomar decisiones efectivas y enfocarse en la tarea (Alderete, 2018).

#### **2.2.1.5. *Características de habilidades sociales***

Cabe señalar que las características básicas de las habilidades sociales propuestas por Calla (2015) son las siguientes:

- a) Es una conducta manifiesta; un conjunto de estrategias y habilidades aprendidas en las relaciones, como verbales y no verbales, concretas y a solas (Villalba, 2021).
- b) Su objetivo es lograr la oportunidad social externa e interna o personal (auto fortalecimiento, autoestima) (Villalba, 2021).
- c) Implican interacción mutua (Villalba, 2021).
- d) Son sociales, culturales y contextuales (Villalba, 2021).
- e) Se ordenan en niveles de complejidad que mantienen una cierta jerarquía, cuya estructura se forma a partir de niveles moleculares que ya se encuentran por encima del nivel medio (Villalba, 2021).
- f) Como todos los comportamientos, están fuertemente influenciados por pensamientos, mapas mentales y valoraciones de situaciones y acciones de otras personas (Villalba, 2021).
- g) Tanto las deficiencias como los excesos en el comportamiento de interacción individual pueden ser identificados y objetivados para eliminarlos (Villalba, 2021).

Por otro lado, Martín et al. (2016) creían que las habilidades sociales tienen ciertas características:

- i. Comportamiento de aprendizaje.
- ii. Componentes afectivos, emocionales, motores, comunicativos y cognitivos.
- iii. Determinadas réplicas en circunstancias especiales.
- iv. Comportamiento manifestado en las relaciones con los iguales.

También, señalan que estas habilidades juegan un papel esencial en el desarrollo de la personalidad y que sus interrelaciones efectivas permiten además hacer hincapié en determinadas funciones, entre las que se pueden considerar la expresión de los sentimientos personales, el adecuado autoconcepto, el apoyo y la defensa del derecho al respeto y tener en cuenta las ideas de los demás (Vásquez et al., 2022).

#### **2.2.1.6. *Desarrollo de habilidades sociales***

Bandura (1977) dejó claro en su teoría del aprendizaje social que su teoría incluye dos aspectos: el aprendizaje conductual y el cognitivo, aclarando así que el aprendizaje conductual depende del entorno en el que viven los niños y lo que determina sus acciones ante otros, el aprendizaje cognitivo, distingue importantes principios psicológicos en el comportamiento individual y también establece que las personas no nacen con un conjunto innato de comportamientos, por lo que deben ser aprendidos a través del aprendizaje directo y la experiencia de las personas que le rodean. Por eso afirma que una persona debe tener en cuenta tres aspectos a la hora de formar una conducta: la retención (recordar lo que observa), la reproducción (imitación de la conducta), la imitación motriz (repetición de la conducta adecuada) y la motivación (haciendo algo que desea) para elegir el comportamiento más adecuado.

Por tanto, la teoría guiará a los estudiantes en el proceso de resolución de conflictos para que se vuelvan efectivos, capaces de confiar en su habilidad para expresar varios comportamientos que son importantes para asimilar y mantener actitudes apropiadas, para tomar las medidas adecuadas en varios temas sociales y para tomar buenas decisiones. Por lo tanto, estos elementos contribuyen significativamente al estudio actual y deben ser considerados al momento de desarrollar estrategias para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes (Gómez, 2019).

Vygotsky (1978) planteó, en su teoría sociocultural, que el desarrollo psicológico de los niños se manifiesta en la vida social, participando en diversas actividades que comparten con los demás, para luego manifestarse psicológicamente, es decir, primero a nivel intrapsíquico, entre las personas o el medio social, y luego dentro del individuo o del medio interior. De modo que el origen del desarrollo psíquico de una persona no está en la persona misma, sino en las relaciones sociales, en su contacto con los demás y en los detalles de su vida cotidiana. Aquí el aprendizaje dirige los procesos mentales que surgen al interactuar con otras personas en diferentes contextos, el lenguaje mediatiza el proceso interpersonal y posteriormente interioriza el proceso de aprendizaje social y es capaz de regular los propios pensamientos y sentimientos, orientar adecuadamente la propia conducta. Por ello, se adoptó esta teoría, porque se esperaba que este estudio hiciera una contribución significativa al desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Técnica Comercial de Sabanagrande Sede N.º 4 Santa Rita de Cascia.

Por su parte, Gardner (1995), con su teoría de las inteligencias múltiples, reveló una lista de ocho inteligencias, donde las personas pueden tener diferentes capacidades mentales que son independientes entre sí, pero cada una tiene ciertas relaciones que pueden aumentar el potencial de inteligencia de cada individuo. Estas inteligencias son las siguientes:

Una de ellas es la inteligencia intrapersonal es la capacidad de comprenderse, reconocerse y valorarse a uno mismo (como individuo) y poder utilizar este conocimiento para tratarse adecuadamente con uno mismo en la vida cotidiana.

Otras es la inteligencia interpersonal es la capacidad de relacionarse y comprender a los demás (desde un punto de vista social), lo que permite que los individuos se adapten más fácilmente a diferentes situaciones, además, esta inteligencia les permite construir relaciones, resolver conflictos y analizar correctamente sus habilidades (Garner, 1995). Estos dos tipos de inteligencia permiten a las personas dominar las situaciones que se les presentan, brindándoles satisfacción emocional y estabilidad en las relaciones sociales. Por algo es importante desarrollar ambas inteligencias.

### ***2.2.2. Dependencia a los videojuegos***

El juego es una actividad libre y deliberada que tiene lugar fuera de la vida “normal”, porque no se considera serio, aunque a veces involucra al jugador de manera fuerte y total. Es incompatible con los intereses materiales y no puede beneficiarse económicamente de él. Este tipo de actividad se lleva a cabo de manera ordenada de acuerdo con reglas fijas dentro de un intervalo fijo de tiempo y espacio. Esto contribuye a la formación de grupos sociales que tienden a esconderse y utilizan una variedad de formas para enfatizar sus diferencias con los demás (Moral & Álvarez, 2017).

Asimismo, la dependencia es una enfermedad en la que una persona con este trastorno tiene una necesidad repetida y cíclica, un apetito incontrolable de acudir al asunto en específico. El inconveniente no es un objeto, sino la correspondencia que se establece con él a manera de dependencia ya sea por la necesidad generada con la sustancia o con la experiencia en cuestión (Pinedo, 2019).

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, caracterizado por su acrónimo DSM V, describe a la dependencia como un “patrón desadaptativo del uso de videojuegos que da como resultado un deterioro o malestar clínicamente significativo que se manifiesta por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, abandono de otras actividades y dificultad de control” (Farfán & Muñoz, 2018, p. 13).

Así, la dependencia a los videojuegos es la dependencia mental y física excesiva que ocupa una parte tan grande de la vida de los niños y adolescentes que atraviesa todos los aspectos de la vida personal y de las actividades diarias (Pinedo, 2019).

Además, las características de las personas con signos de dependencia a los videojuegos suelen ser nocivas y afectan negativamente a su estado emocional, especialmente para las personas con características agresivas o de otro tipo (Matalinares et al., 2014).

Varios autores indican que se han identificado cuatro factores como causantes de la dependencia a los videojuegos, estos son características personales, influencias ambientales, características del juego y alta motivación para jugar (Marengo, 2015).

De esta manera, los videojuegos se presentan en un formato entretenido, cambiante, que requiere una práctica rápida, sencillo de usar y motivador, todo lo cual se puede definir como la razón por la que los videojuegos son adictivos, porque cuando experimentamos estas sensaciones, nuestro comportamiento se motiva a la conquista de la meta y por ende el apego a ella (Hernández et al., 2020).

Muchos de los estudios a continuación brindan información sobre cómo las personas que abusan de los videojuegos experimentan consecuencias negativas de diferentes maneras. Desde

sus inicios, los debates sobre su impacto en los jugadores han tenido tanto detractores como defensores (Condori & Mamani, 2022).

Según investigaciones, se encontró que un tercio de las personas que jugaban compulsivamente a estos juegos experimentaron lesiones físicas a nivel de manos y dedos, como ampollas, aumento del dolor en los dedos, tendinitis, dolor en la muñeca y el codo, como resultados negativos de los videojuegos, entonces tenemos alucinaciones auditivas, dolor de cuello, dolor de codo (De la Cruz, 2021).

Otra consecuencia encontrada fue el aumento de las discusiones familiares provocadas por la falta de comunicación asertiva, lo que a su vez generó distanciamiento y malentendidos. Por otro lado, la dependencia afecta claramente los problemas financieros, el rendimiento laboral y los problemas de salud física y mental. El sedentarismo genera condiciones para el desarrollo de la obesidad (Bolívar & Velázquez, 2022).

### ***2.2.2.1. Definición de videojuegos***

Frasca (2001) menciona que los videojuegos “incluyen cualquier forma de *software* de entretenimiento informático utilizando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o más jugadores en un entorno físico o en línea” (p. 5).

Para definir el término *videojuego*, es necesario considerar que es una tecnología e informática que incluye elementos multimedia como sonido, texto o gráficos que permiten a los jugadores interactuar con dicho *software* en tiempo real mediante un conjunto de reglas y de forma realista (Casas et al., 2022). Por su parte, según Chóliz (2013), los videojuegos se caracterizan por crear un estado de juego caracterizado por un consumo excesivo, facilitado por las características de muchos videojuegos.

Como se puede apreciar, diversos autores nos brindan extensas listas de puntos que sugieren el concepto de “videojuego” como un juego usado en computadoras y plataformas electrónicas, en el cual participan uno o más jugadores, donde se siente el dominio, las metas alcanzadas, niveles de dificultad, superación de obstáculos son algunas de las cualidades que motivan a los jugadores (Challco & Guzman, 2018).

#### ***2.2.2.2. Clasificación de videojuegos***

Introducir una clasificación resulta beneficioso en varios aspectos de los videojuegos. En primer lugar, en el ámbito de la investigación teórica, ayuda a facilitarla al proporcionar referencias y guías para orientar el estudio. Además, en el diseño de juegos, permite identificar prácticas comunes utilizadas en juegos del mismo género, lo que ayuda a mejorar el proceso de diseño.

Asimismo, la clasificación es útil en el desarrollo de herramientas, ya que permite identificar problemas de implementación frecuentes y desarrollar herramientas más precisas para agilizar el desarrollo del juego y reducir los errores y el tiempo de producción. Desde una perspectiva comercial, la clasificación ayuda a los consumidores a encontrar juegos que se ajusten a sus preferencias personales, facilitando la elección y la satisfacción del cliente.

Además, la clasificación también brinda beneficios a las empresas editoriales y de desarrollo, ya que les permite comprender los gustos y preferencias de los consumidores. Esto les proporciona información valiosa para tomar decisiones estratégicas en la producción y comercialización de juegos, mejorando así su posición competitiva en el mercado (Iglesias, 2011).

Estos estudios, principalmente británicos, compararon máquinas tragamonedas, es decir, juegos de arcade y máquinas tragamonedas con y sin bonos. Es importante tener en cuenta que las



salas de juegos comparten instalaciones con las máquinas tragamonedas en el Reino Unido, ya que los niños pueden jugar legalmente en las máquinas tragamonedas.

*Juegos de acción y habilidad.* Es el más popular y antiguo, siendo estas jugadas en máquinas. Su característica principal es la necesidad de coordinación “mano-ojo” y buen tiempo de reacción. En este tipo de juegos, el énfasis se pone en las partes gráficas y sonoras, mientras que durante el juego la acción tiene prioridad sobre todo lo demás (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Juegos de estrategia.* Los juegos de estrategia se diferencian de otros juegos en que priorizan el pensamiento y la planificación. En general, este tipo de juego requiere más tiempo para desarrollar el juego, y el juego tiene que ver con la gestión de recursos, la producción y la conquista de territorios. Hay dos tipos principales de juegos de estrategia: juegos de estrategia en tiempo real (RTS) y juegos de estrategia por turnos (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Juegos de aventuras.* El género de aventuras se caracteriza por la prioridad de la narrativa de la historia, en la que el jugador asume el papel de uno de los personajes. En general, estos juegos tienden a ser lineales (una solución/resultado), con una jugabilidad basada en explorar el mundo para obtener elementos y herramientas que te permitan llegar a nuevas áreas del juego y resolver acertijos simples (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Juegos RPG (Role Playing Games).* Los juegos RPG, provienen de un antepasado directo del lápiz y el papel. Estos juegos consisten en un conjunto de reglas propuestas por el llamado Maestro del calabozo que controla las acciones y conflictos que los jugadores deben superar mientras se sumergen en un mundo medieval generalmente fantástico (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Juegos de puzzles.* Si bien el contenido de rompecabezas está presente en todos los géneros de videojuegos, los rompecabezas son un elemento importante en esta categoría (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Simulación de vehículos.* Los juegos de simulación de vehículos intentan simular las condiciones operativas de máquinas complejas que operan en el mundo real. Los vehículos pueden ser reales, como aviones, helicópteros y tanques, o ficticios.

*Juegos deportivos.* Este tipo de juegos se desarrollaron en una época en que los videojuegos no tenían una identidad propia y, por lo tanto, no existían ideas originales para el desarrollo de juegos. Sin embargo, este género sigue creciendo y se está convirtiendo en uno de los más populares en la actualidad (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Juegos de construcción y gestión.* Aunque estos juegos son típicos de los juegos de estrategia, se distinguen por el hecho de que no hay enemigos claros en el juego, y las acciones del jugador no interfieren directa o inmediatamente con el juego. Se basan en la gestión de recursos, la construcción y el intento de mantener el equilibrio en los territorios controlados por los jugadores (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Juegos serios.* Los juegos serios son aquellos que buscan lograr un objetivo diferente al entretenimiento. Se definen formalmente como aplicaciones de *software* interactivas que tienen como objetivo crear un desafío, combina los conceptos de fracciones y medidas de resultado. Proporciona a los usuarios habilidades, conocimientos o actitudes que se pueden utilizar en el mundo real.

*Juegos casuales.* Existe otra forma de clasificar los juegos en función del tiempo y esfuerzo que el jugador debe invertir para disfrutar del juego (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Juegos sociales.* Los juegos sociales son juegos desarrollados dentro de redes sociales como Facebook, My Space, Orkut, HI-5 o juegos que contienen elementos de redes sociales (Huamani & Ccorahua, 2019).

*Juegos independientes.* Un videojuego independiente se define como un juego desarrollado por un individuo o un pequeño grupo de personas sin el respaldo financiero de un inversor privado o editor de juegos (Huamani & Ccorahua, 2019).

### ***2.2.2.3. Problemas asociados a los videojuegos***

La Organización Mundial de la Salud reconoce la dependencia a los videojuegos como un trastorno mental, cuya incidencia está aumentando paulatinamente entre los estudiantes y puede estar asociada a problemas emocionales como niveles bajos de muchos procesos mentales (Carlos et al., 2021).

Según Artezano (2020), el Centro Nacional de Vigilancia Epidemiológica y los Centros para el Control de Enfermedades mencionaron que las consecuencias de la dependencia a los videojuegos en el ámbito escolar se manifiestan en un rendimiento académico reducido, ya que gran parte del tiempo que antes se dedicaba a estudiar se dedica a la práctica de videojuegos; también afecta la calidad de su sueño y nutrición, lo que a su vez afecta negativamente la capacidad de concentración en la vida cotidiana.

Corrales (2019) señaló que otra consecuencia de la dependencia a los videojuegos es el aumento de las discusiones en el seno de la familia debido a la falta de comunicación asertiva, lo que a su vez puede generar distanciamiento y malentendidos. Por otro lado, la adicción afecta claramente los problemas financieros, el desempeño laboral y los problemas de salud física y

mental; también se ha comprobado que el sedentarismo que acompaña a estas actividades conduce al desarrollo de sobrepeso, obesidad y otros trastornos nutricionales.

#### ***2.2.2.4. Ludopatía***

La ludopatía o el trastorno del juego se basa en las teorías y enfoques que buscan comprender los aspectos psicológicos, cognitivos, sociales y neurológicos relacionados con la adicción al juego. Según el modelo del aprendizaje y condicionamiento se considera que la ludopatía se desarrolla a través del aprendizaje y el condicionamiento. Se exploran los principios del condicionamiento clásico y operante, y se investiga cómo los estímulos relacionados con el juego, como las luces y los sonidos de las máquinas tragamonedas, se asocian con la recompensa y la excitación, creando un ciclo de comportamiento adictivo (Hernández & Bujardon, 2020).

Asimismo, la vulnerabilidad individual se centra en los factores individuales que pueden aumentar la susceptibilidad a la ludopatía. Los factores de riesgo, como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones, la dificultad para tolerar la frustración, la baja autoestima y los trastornos emocionales. Las características de personalidad y las experiencias tempranas de vida que pueden influir en el desarrollo de la adicción al juego (Hernández & Bujardon, 2020).

El modelo bio-psico-social integra factores biológicos, psicológicos y sociales en la comprensión de la ludopatía. Los factores psicológicos, como los procesos cognitivos y emocionales relacionados con la toma de decisiones y la motivación. También se analizan los factores sociales, como la presión de pares, el acceso fácil al juego y las normas culturales relacionadas con el juego. El modelo de la escapada y el alivio emocional. Este modelo se centra en la función del juego como una forma de escapar de los problemas y aliviar el estrés y las emociones negativas. La estrategia de afrontamiento inadecuada para lidiar con problemas personales, laborales o emocionales, y cómo esta forma de evasión puede llevar a la adicción. El

modelo de los procesos y distorsiones cognitivos se centra en los procesos y las distorsiones cognitivos que pueden estar presentes en la ludopatía. Se investiga cómo las creencias erróneas sobre el azar y la probabilidad pueden influir en el comportamiento de juego, así como las ilusiones de control y las creencias de recuperación de pérdidas (Hernández & Bujardon, 2020).

#### ***2.2.2.5. Dimensiones de la dependencia a los videojuegos***

*Abstinencia a los videojuegos.* Se produce por el cese del uso de videojuegos y se manifiesta como malestar. Se manifiesta principalmente como un estado emocional inquieto. Este síntoma es uno de los más importantes en el desarrollo de la dependencia, así como el objetivo de evitar el malestar (Artezano, 2022).

*Abuso y tolerancia.* Representa uno de los signos más destacados de los trastornos por dependencia, que es la de aumentar el consumo para conseguir los mismos objetivos o sentimientos de antes, a pesar de pasar tanto tiempo jugando como inicialmente te sentiste satisfecho, sigue siendo insatisfactorio. El abuso está directamente relacionado con la tolerancia porque hay que avanzar más rápido para alcanzar el mismo nivel de satisfacción que antes (Artezano, 2022).

*Problemas asociados a los videojuegos.* Se refiere específicamente a la inferencia de la demanda excesiva de juegos en línea, que se relacionan principalmente con las relaciones familiares y el entorno en el que viven los niños y jóvenes. Por lo que también cambia hábitos saludables como la alimentación, principalmente la falta de sueño provoca excesivas dificultades para dormir, cambios en los patrones de comportamiento, los niños o adolescentes tienden a mentir con frecuencia, discuten cara a cara con sus padres, porque pasan demasiado tiempo jugando con una videoconsola o en su computadora (Artezano, 2022).

*Dificultad en el control.* Falta de control para evitar los videojuegos, inmersión personal en los juegos, principalmente por condiciones fisiopatológicas que dan lugar a deseos complejos de abandonar los juegos o seguir jugando (Artezano, 2022).

#### **2.2.2.6. Tratamiento psicológico de la dependencia a los videojuegos**

Además del diagnóstico y asesoramiento individual por parte de un psicólogo especialista en adicciones, el tratamiento incluye la construcción y mantenimiento de hábitos saludables, entrenamiento en habilidades sociales, etc., todo ello conectado con la terapia de grupo, donde se va reforzando progresivamente la regulación emocional, esto proporciona un tratamiento efectivo y una recuperación a largo plazo (Estevez et al., 2017).

El tratamiento más probado científicamente es la terapia cognitiva conductual, que se usa para tratar una variedad de trastornos mentales y psicológicos, incluido el abuso de sustancias, la depresión y la ansiedad. La terapia cognitiva conductual tiene como objetivo brindar a los pacientes diferentes herramientas para pensar, comportarse y responder adecuadamente a situaciones estresantes que pueden conducir a una recaída (Gonzales & Blanch, 2018).

### **2.3. Estado del Arte**

El propósito de esta sección es identificar y evaluar los avances, las limitaciones, las controversias y las lagunas de conocimiento en el campo de la investigación. El estado del arte se utiliza para justificar la necesidad de la investigación y proporcionar un marco teórico estable y moderno para el trabajo de investigación presentado en la tesis.

En el estado del arte de una tesis, se describen las principales teorías, enfoques y metodologías utilizadas en investigaciones previas en el área, así como las principales contribuciones y hallazgos de los estudios relevantes. También, se destaca las limitaciones y

brechas del conocimiento existente que justifica la necesidad de llevar a cabo la investigación propuesta.

En general, el estado del arte es una sección clave de una tesis, ya que brinda un contexto crítico y actual para la investigación presentada y ayuda a demostrar el valor y la originalidad del trabajo de investigación realizado.

### **2.3.1. *Habilidades sociales***

Según Vásquez (2020), las habilidades sociales son “un conjunto de conductas que le permiten a un individuo desarrollarse, ya sea en lo personal o en las relaciones, para expresar sentimientos, actitudes, deseos, creencias o derechos de manera adecuada a la situación” (p. 6).

Por esto, se refiere a las acciones que realizan los individuos para funcionar y expresarse en la sociedad respetando a los demás y la situación en la que se encuentran. La definición de Grasso-Imig (2021) establece que las habilidades sociales son conductas aprendidas que se utilizan cuando uno está en un ambiente interpersonal. De igual forma, Núñez et al. (2018) afirmaron que son “un conjunto de competencias conductuales que permiten a los niños mantener relaciones sociales positivas con los demás y satisfacer de manera eficaz y adaptativa las demandas de su entorno social” (p. 39).

Citando a Cabalo (1993), Mendoza (2016) afirma que el comportamiento de las habilidades sociales es un comportamiento común en las relaciones interpersonales para expresar sentimientos, opiniones, actitudes y también respetar el mismo comportamiento de los demás para resolver problemas. Además, señaló que el comportamiento de las habilidades sociales incluye tres componentes de las habilidades sociales: dimensiones conductuales, personales y situacionales.

Asimismo, Casares (2000) refiere que las habilidades sociales son conductas o destrezas sociales requeridas para realizar tareas de manera competente a nivel interpersonal. Además, señala que, como menciona Caballo (1993) en Mendoza (2016), el concepto de habilidad se refiere a un conjunto de conductas aprendidas y no a una parte de la personalidad de una persona.

De igual forma, Muñoz, Crespi y Angrehs (2011) afirman que las habilidades sociales son la capacidad de comunicarse e interactuar con las personas del entorno de manera satisfactoria y eficaz, expresar conductas específicas, demostrar la capacidad de vincular situaciones positivas y negativas. Como se mencionó anteriormente, los teóricos no brindan una definición o un concepto preciso de las habilidades sociales, pero sí, la mayoría está de acuerdo en que son comportamientos y destrezas que se aprenden a lo largo de la vida y que nos permiten interactuar con la sociedad teniendo en cuenta nuestras opiniones y creencias, así como tratar a los demás con respeto (Vázquez, 2020).

Algunos autores dividen las habilidades sociales de diferentes maneras, algunos de ellos son Arango y Leyva (2018), incluyen seis dimensiones en la tipología, estas son habilidades sociales básicas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales para el manejo del estrés, habilidades alternativas a la agresión y habilidades de planificación.

### **2.3.2 Dependencia a los videojuegos**

Con el tiempo, las personas lidiaron con este fenómeno de diferentes maneras hasta que se reconoció como una adicción técnica y conductual. Este desarrollo no ha sido fácil (Safdie, 2022). Hay algunos factores que han impedido que los profesionales de la salud mental estudien la adicción a los videojuegos: primero, la velocidad de desarrollo de la industria del juego, porque los tipos de juegos y las tecnologías en las que se basan se están desarrollando mucho más rápido



que los métodos terapéuticos que se investigan y crean; segundo, todos los videojuegos dentro de una generación familiar pueden verse como entretenimiento inofensivo, por lo que muchas prácticas pueden normalizarse (Griffiths & Beranuy, 2008).

La dependencia a los videojuegos también es menos costosa de iniciar y mantener que otras adicciones, lo que también contribuye a la reducción de estas adicciones. Finalmente, cuando el tema comenzó a ser abordado científicamente, apareció un obstáculo típico para cualquier fenómeno nuevo: la dificultad de observar sus efectos a largo plazo. En la primera fase, muchos estudios tenían debilidades metodológicas, como muestras pequeñas, falta de definiciones operativas y métodos de recolección de datos problemáticos, como estudios basados solo en autoinformes (Muiñoz & Maximiliano, 2018).

En general, estos estudios carecen de una visión global del problema, presentan importantes diferencias metodológicas, falta de reproductibilidad y unilateralidad, y múltiples interpretaciones de los resultados. Muchas veces estas explicaciones están más influenciadas por el sesgo asociado a los videojuegos que por un sólido desarrollo teórico. Estos casos tienden a mostrar que los videojuegos se utilizan para compensar otros obstáculos y problemas subyacentes en la vida del jugador (problemas de relación, falta de amigos, problemas de apariencia, discapacidades, problemas de afrontamiento, etc.).

Asimismo, Tejeiro (2001) describe que el uso de videojuegos suele verse como una práctica de defensa frente a otros problemas. Según este mismo autor, los estudios de casos carecen del control estadístico de la investigación cuantitativa, pero permiten una relación más estrecha entre el investigador y los sujetos, posibilitando así la investigación detallada de aspectos que de otro modo pasarían desapercibidos. Varios investigadores han utilizado criterios para estos trastornos para evaluar y diagnosticar varios usos patológicos de las nuevas tecnologías, incluidos los

videojuegos.

Finalmente, el abuso de los videojuegos se aborda en el marco de las llamadas adicciones conductuales (también conocidas como adicciones comportamentales, no tóxicas, sin drogas o sin sustancias). Por su parte, Kuss y Griffiths (2012) señalan que la creciente evidencia conceptualiza la adicción a la tecnología como una adicción conductual en lugar de un trastorno de control de impulsos.

#### **2.4. Definición de Términos Básicos**

**Dependencia a los videojuegos.** Este nombre suele darse a sujetos que se verán envueltos en comportamientos repetitivos y casi compulsivos relacionados con el comportamiento de juego, donde están firmemente implicados y sienten que no logran existir sin este tipo de comportamiento del dispositivo, que en realidad sería ayudarlos a olvidarse de sus problemas, mientras se sentirían menos confundidos cuando comienzan a jugar (Aragón, Mendoza, & Márquez, 2016).

**Habilidades sociales.** Se define de la siguiente manera:

El conjunto de respuestas verbales y no verbales semiindependientes y específicas del contexto mediante las cuales los individuos expresan sus necesidades, sentimientos, preferencias, creencias o derechos en un contexto interpersonal sin ansiedad indebida y disgusto no védico, respetar todo lo que está en otras personas, conduce al auto reforzamiento y maximiza la oportunidad de obtener refuerzo externo (Gismero, 2000, p. 12).

**Retraimiento.** Molestias o síntomas emocionales que se producen cuando el sujeto es incapaz de jugar videojuegos, utilizándolos para reducir, eliminar o calmar problemas psicológicos negativos (principalmente emociones) (DSM-IV, 1995).

**Violencia y tolerancia.** Jugar más lento que antes y más (Chóliz & Marcos, 2011).

**Problemas de videojuegos.** Los efectos negativos del uso excesivo de videojuegos (Chóliz y Marcos, 2011).

**Difícil de controlar.** Es difícil dejar de jugar, aunque no sea normal ni apropiado parar en esa situación o momento (Chóliz & Marcos, 2011).

**Primeras habilidades.** El grupo 1 cubre habilidades básicas como escuchar, iniciar y mantener una conversación, hacer preguntas, agradecer, dar cumplidos y presentarse a sí mismo y a los demás, Goldstein et al. (1989).

**Habilidades sociales avanzadas.** Consiste en habilidades que una persona refleja para interactuar felizmente en un entorno social, como pedir y ofrecer ayuda, participar, seguir instrucciones, disculparse, persuadir, aceptar, actuar con amabilidad, aceptar reglas, seguir reglas. Todos estos son aspectos de las habilidades esenciales para el nivel universitario y el desempeño laboral (Goldstein et al., 1989).

**Habilidades emocionales.** Refleja la aptitud de manifestar y distinguir emociones, incluyendo entender y conocer las emociones propias y de otras personas, manejar la ira de los demás, expresar emociones y recompensarse a uno mismo; nuevamente, el reconocimiento de estas habilidades puede desarrollarse a través de la diferenciación, lo que permitirá a las personas definirse como sujetos exclusivos con sus propias carencias y beneficios (Goldstein et al., 1989).

**Habilidades de sustitución agresiva.** Estas habilidades están vinculadas con el desarrollo del autocontrol y la empatía en situaciones de ira y ayudar a resolver conflictos. Estos incluyen compartir, defender sus derechos, pedir permiso, ayudar a otros, evitar problemas y responder

bromas. Este conjunto de habilidades facilita la convivencia con los demás porque requiere la creación de vínculos y formas de participación en los grupos a los que pertenece el individuo (Goldstein et al., 1989).

**Habilidades de manejo del estrés.** Hace mención a las habilidades que nacen durante situaciones de conflicto o dificultades cuando las personas desarrollan herramientas de afrontamientos apropiados, como lidiar con circunstancias complejas, lidiar con la persuasión, ayudar a los amigos y el fracaso, lidiar con las acusaciones y la presión de los compañeros. Estas habilidades son importantes porque el manejo de las emociones permite que las personas toleren mejor la frustración y controlen la ira, lo que puede conducir a un mejor manejo del estrés (Goldstein et al., 1989).

**Habilidades de planificación.** Son las que están vinculadas con la planificación, incluidas la toma de decisiones, el establecimiento de objetivos, la identificación o solución de las causas de los problemas, la autoconciencia, la recopilación de información, incluida la participación creativa y crítica en las conversaciones de toma de decisiones relacionadas con la organización y la voluntad (Goldstein et al., 1989).

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### **3.1. Métodos de Investigación**

Dentro de lo que es el método científico para alcanzar el conocimiento, se emplea una serie de métodos que resuelven necesidades de cada estudio, estableciéndose leyes y principios válidos. Es así que usando el método inferencial podemos representar el máximo exponente de la lógica, ya que desarrolla la deducción e inducción para establecer nuevas teorías (Ato et al., 2013).

Por tanto, la presente investigación emplea el método inferencial, porque apela la lógica deductiva y analiza la información desde una orientación general a lo específico. También, se emplea la lógica inductiva, mediante la cual se analizan elementos individuales estableciendo semejanzas para arribar a un enunciado general que explique el fenómeno de estudio (Ato et al., 2013).

#### **3.2. Enfoque de la Investigación**

Tiene un enfoque cuantitativo, debido a que en la presente investigación busca “medir y cuantificar las relaciones entre las variables, examina como las causas influyen en los resultados, se utiliza una estrategia sistemática, objetiva y rigurosa para generar y refinar el conocimiento” (Costa, 2007, p. 17).

#### **3.3. Tipo de Investigación**

**Básica.** También llamada fundamental y pura, persigue el progreso científico aumentando el conocimiento teórico sin interés directo en sus posibles aplicaciones o consecuencias prácticas; Es más formal y tiene como objetivo hacer generalizaciones para desarrollar una teoría basada en leyes y principios (Zorrilla, 1993).

### **3.4. Nivel de Investigación**

Este estudio presenta un nivel correlacional, debido que su propósito es evaluar la relación que existe entre dos o más variables, conceptos o categorías en un contexto específico. Es decir, miden cualquier variable que pueda estar relacionada y luego también analizan y miden las correlaciones, ya sean positivas o negativas. Estas correlaciones se expresan en hipótesis probadas (Moreno, 2016).

### **3.5 Diseño de Investigación**

**No experimental.** Se denomina así, porque no tienen determinación aleatoria, manipulación de variables o grupos de comparación, el investigador observa todo lo que sucede de forma natural, sin realizar ninguna intervención (Sousa, 2007).

**Transversal.** Las variables son identificadas en un punto en el tiempo y las relaciones entre las mismas son determinadas, no pretende evaluar una evolución de las unidades (Driessnack, 2007).

**Descriptiva.** Tienen por meta buscar la incidencia de niveles o modalidades de una o más variables de una población. No se conservan hipótesis centrales, se puede tener un grupo de hipótesis referidas a la exploración metodología de agrupaciones entre muchas variables dentro de la misma población (Neyra, 2021).

### **3.5. Población y Muestra**

#### **3.5.1. Población.**

La población para esta investigación estará comprendida por un total de 300 estudiantes, entre hombres y mujeres, cursando el nivel secundario del 4.º y 5.º grado, conformado por secciones A, B, C, D, E con 30 alumnos por aula registrados en la ficha de matrícula en el período

2022, de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao.

### **3.5.2. Muestra**

La muestra fue constituida bajo el método no probabilístico por conveniencia. Por lo tanto, luego de aplicar los criterios de inclusión y exclusión se determinó evaluar a 268 adolescentes entre hombres y mujeres, cuyo grupo de edad oscilan entre los 15 a 17 años, cursando el 4.º y 5.º grado del nivel secundario que estudian en el centro educativo Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao.

### **3.5.3. Criterios de inclusión y exclusión**

#### **3.6.3.1 Criterios de inclusión**

- Sexo: hombres y mujeres
- Edad: 15 años a 17 años
- Grado de instrucción: escolares de 4.º y 5.º de secundaria.
- Estado civil: soltero
- Estudiantes que estén matriculados en el año 2022 de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao.

#### **3.6.3.2 Criterios de exclusión**

- Alumnos de 1.º, 2.º y 3.º de secundaria.
- Tener alguna discapacidad o condición que le impida contestar los ítems.
- Estudiantes que no acepten de manera voluntaria realizar los cuestionarios.
- Estudiantes que no estaban en el aula al momento de tomar las encuestas.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos**

#### ***3.6.1. Técnica de muestreo***

**No probabilístico.** Es una técnica donde no se usa el azar o selección aleatoria. La selección de la muestra depende de las características y objetivos de la investigación, en función de su accesibilidad o criterio personal e intencional del investigador (Muguirra, 2023).

#### ***3.6.2. Técnica de recolección de datos***

Se está trabajando a través de una hoja de recolección de datos donde se consignan los datos de filiación de la persona que va a formar parte de la investigación, los datos que se consignan son en voluntario y anónimo, sexo, fecha de nacimiento, grado que cursa, edad, lugar de residencia, asimismo se van a usar para la recolección de datos como medio la encuesta mediante los instrumentos de Chóliz y Marco (2011) Tes de Dependencia a los Videojuegos, que fue adaptado de Salas y Merino (2017) y la Lista de Chequeo Conductual de Habilidades Sociales (1978) fue adaptado de Rojas (1994-1995), cuyas características tendrán la escala de Likert.

#### ***3.6.3. Habilidades sociales***

Para la variable “habilidades sociales” se utilizará la “Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein”, que fue diseñada y desarrollada por Arnold Goldstein en New York, USA en 1978 y traducido originalmente por Rosa Vásquez en 1983, luego traducida, adaptada, validada y estandarizada en nuestro medio por Ambrosio Tomás Rojas en la versión final en 1994-1995. La gestión del instrumento es individual y colectiva. El tiempo previsto es de entre 10 y 15 minutos y abarca un uso a sujetos de 12 años en adelante. La encuesta tiene como objetivo identificar carencias y competencias en las habilidades sociales de una persona e identificar su uso en la diversidad de relaciones personales e interpersonales, y consta además de un total de 50 ítems.



Utilizamos la versión editada por Ambrosio Tomás en Perú 1995. El propósito de la encuesta es identificar déficits y competencias en las habilidades sociales de una persona y en el uso de sus diversas habilidades interpersonales y personales. También consta de un total de 50 ítems agrupados en seis dominios: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación, presentados en una escala de 1-5. En cuanto a la validez y confiabilidad, Tomás (1995) se encontraron correlaciones significativas ( $p < 0,05$ ,  $0,01$  y  $0,001$ ) por lo que el instrumento permaneció intacto, es decir que todos los elementos estaban intactos ya que no era necesario eliminar ningún elemento. Resultados test-retest " $r$ " =  $0,6137$  y " $t$ " =  $3,011$ , significativos a  $p < 0,01$ . Finalmente, el coeficiente de consistencia interna alfa de Crombach arrojó un alfa general de " $rtt$ " =  $0,9244$ . Todos estos valores demuestran la estabilidad y precisión de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein.

- Dimensión de primeras habilidades
- Dimensión de habilidades sociales avanzadas
- Dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos
- Dimensión de habilidades alternativas a la agresión
- Dimensión de habilidades para hacer frente al estrés
- Dimensión de habilidades de planificación

**Tabla 1**

*Ficha técnica lista de chequeo de habilidades sociales*

<b>Ficha técnica</b>	
<b>Nombre de la prueba:</b> Lista de Chequeo Conductual de las Habilidades Sociales	
<b>Autor:</b>	Arnold P. Goldstein (1978)
<b>Adaptado al Perú:</b>	Escala de Habilidades Sociales Ambrosio Tomás Rojas (1994 -1995)
<b>Tipo de aplicación:</b>	Individual o colectiva
<b>Ámbito de aplicación:</b>	A partir de 12 años
<b>Tiempo de duración:</b>	15 minutos aproximadamente

#### ***3.6.4. Dependencia a los videojuegos***

Se utilizará el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), el mismo que fue elaborado por Chóliz y Marco en el 2011, usando como base los criterios diagnósticos del trastorno por dependencia a sustancias del manual DSM-IV. Por lo cual en el 2017 fue adaptado y validado en Perú por Sala Edwin y Merino César cuya investigación no requería modificaciones en el texto original y presenta una consistencia interna elevada, constando este instrumento de 25 ítems de escala Likert, determinando que es una herramienta valida y confiable.

Las primeras 14 preguntas se responden mediante escala tipo Likert que oscila de 0 a 4, relativa a la frecuencia (0, nunca; 1, rara vez; 2 a veces; 3, a menudo; 4, casi siempre); los 11 ítems restantes preguntaron el grado de acuerdo o desacuerdo utilizando una escala Likert de 0 a 4 (0, muy de acuerdo; 1, algo en desacuerdo; 2, neutral; 3, algo de acuerdo; 4, muy en desacuerdo) con un conjunto de afirmaciones. relacionado con los videojuegos.

El cuestionario consta de cuatro dimensiones: abstinencia (la persona se siente incómoda ya que no puede jugar con videojuegos y el uso de estos alivia sus problemas psicológicos), abuso y tolerancia (juegan cada vez más que cuando empezaron y de forma excesiva), dificultades de control (conflicto para dejar de jugar incluso cuando es inadecuado hacerlo en la situación o momento dado) y problemas relacionados a los videojuegos (consecuencias negativas del uso excesivo de videojuegos). Muestra propiedades aceptables con un índice  $\alpha$  de Crombach de 0,94 para este conjunto de ítems, por lo que se considera un instrumento con propiedades psicométricas satisfactorias.

- Dimensión abstinencia
- Dimensión de abuso y tolerancia
- Dimensión de problemas asociados a los videojuegos
- Dimensión de dificultad de control

## **Tabla 2**

*Ficha técnica lista de dependencia a los videojuegos*

<b>Ficha técnica</b>	
Nombre de la prueba:	Test de dependencia a videojuegos (TDV)
Autores:	Mariano Chóliz y Clara Marco (2011)
Adaptado al Perú:	Salas Edwin y Merino César (2017)
Tipo de aplicación:	Individual y colectiva.
Ámbito de aplicación:	Entre 11 a 18 años
Tiempo de duración:	15 a 20 minutos aproximadamente.

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

**Tabla 3**

*Sexo de los participantes*

<i>Sexo</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Femenino	139	51,9
Masculino	129	48,1
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 03, podemos observar un porcentaje mayor de mujeres que hombres, conforme al siguiente detalle: el 51.9 % de estudiantes evaluados son del sexo femenino que equivale a 139 y el 48.1 % pertenecen al sexo masculino que equivalen a 129 estudiantes.

**Tabla 4**

*Edad de los participantes*

<i>Edad</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
15	71	26,5
16	132	49,3
17	65	24,2
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

La tabla N.º 04 muestra la distribución por edades, podemos observar que, de los estudiantes evaluados, el 26.5 % tiene 15 años; el 49.3 %, 16 años; y el 24.2 %, 17 años.

**Tabla 5***Grado escolar de los participantes*

<i>Grado</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Cuarto	144	53,7
Quinto	124	46,3
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 05, se obtuvo que del total de la muestra el 53.7 % de estudiantes evaluados pertenecen al 4.º año de secundaria que equivale a 144; y el 46.3 %, al 5.º año de secundaria que equivalen a 124 estudiantes.

**Tabla 6***Dinámica familiar de los participantes*

<i>Con quien vive</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Ambos padres	130	48,5
Familiares	51	19
Solo madre	73	27,2
Solo padre	14	5,2
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 06, se obtuvo que, del total de la muestra, el 48.5 % equivalente a 130 viven con ambos padres; el 19 %, que equivale a 51, viven familiares; el 27.2 %, que equivale a 73, viven solo con su madre; y el 5.2 %, que equivale a 14, viven solo con su padre.

**Tabla 7***Niveles de la dimensión de abstinencia*

<i>Abstinencia</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	6	2,2
Medio	93	34,7
Bajo	169	63,1
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 07, se obtuvo que, del total de la muestra de estudiantes evaluados según la dimensión de abstinencia, el 2.2 %, que equivale a 6, presenta un rango ALTO; el 34.7 %, que equivale a 93, presenta un rango MEDIO; y 63.1 %, que equivale a 169, presenta un rango BAJO.

**Tabla 8***Niveles de la dimensión de problemas asociados a los videojuegos*

<i>Problemas asociados</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	4	1,5
Medio	85	31,7
Bajo	179	66,8
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 08, se obtuvo que, del total de la muestra de alumnos evaluados según la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, el 1.5 % que equivale a 4 presenta un rango ALTO, el 31.7 % que equivale a 85 presenta un rango MEDIO y 66.8 % que equivale a 179 presenta un rango BAJO.

**Tabla 9***Niveles de la dimensión de abuso y tolerancia*

<i>Abuso y tolerancia</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	6	2,2
Medio	88	32,8
Bajo	174	64,9
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 09, se obtuvo que, del total de la muestra de evaluados según la dimensión de abuso y tolerancia, el 2.2 %, que equivale a 6, presenta un rango ALTO; el 32.8 %, que equivale a 88, presenta un rango MEDIO; y 64.9 %, que equivale a 174, presenta un rango BAJO.

**Tabla 10***Niveles de la dimensión de dificultad de control*

<i>Dificultad de control</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	9	3,4
Medio	102	38,1
Bajo	157	58,6
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 10, se obtuvo que, del total de la muestra, según la dimensión de dificultad de control, el 3.4 %, que equivale a 9, presenta un rango ALTO; el 38.1 %, que equivale a 102, presenta un rango MEDIO; y 58.6 %, que equivale a 157, presenta un rango BAJO.

**Tabla 11***Niveles de dependencia a los videojuegos*

<i>Dependencia a los videojuegos</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	2	0,7
Medio	91	34,0
Bajo	175	65,3
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 11, se obtuvo que, del total de la muestra de estudiantes evaluados según la variable de dependencia a los videojuegos, el 0.7 %, que equivale a 2, presenta un rango ALTO; el 34 %, que equivale a 91, presenta un rango MEDIO; y 65.3 %, que equivale a 175, presenta un rango BAJO.

**Tabla 12***Niveles de la dimensión de primeras habilidades sociales*

<i>Primeras habilidades sociales</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	90	33,6
Medio	159	59,3
Bajo	19	7,1
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 12, se obtuvo que, del total de la muestra evaluada según la dimensión de primeras habilidades, el 33.6 %, que equivale a 90, presenta un rango ALTO; el 59.3 %, que equivale a 159, presenta un rango MEDIO; y 7.1 %, que equivale a 19, presenta un rango BAJO.



**Tabla 13***Niveles de la dimensión habilidades sociales avanzadas*

<i>Habilidades sociales avanzadas</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	99	36,9
Medio	157	58,6
Bajo	12	4,5
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 13, se obtuvo que, del total de la muestra de estudiantes evaluados según la dimensión de habilidades sociales avanzadas, el 36.9 %, que equivale a 99, presenta un rango ALTO; el 58.6 %, que equivale a 157, presenta un rango MEDIO; y 4.5 %, que equivale a 12, presenta un rango BAJO.

**Tabla 14***Niveles de la dimensión de habilidades alternativas a la agresión*

<i>Habilidades alternativas a la agresión</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	162	60,4
Medio	100	37,3
Bajo	6	2,2
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 14, se obtuvo que, del total de la muestra de estudiantes evaluados según la dimensión de habilidades alternativas a la agresión, el 60.4 % que equivale a 162 presenta un rango ALTO; el 37.3 %, que equivale a 100, presenta un rango MEDIO; y 2.2 %, que equivale a 6, presenta un rango BAJO.

**Tabla 15***Distribución de la muestra según dimensión de habilidades para hacer frente al estrés*

<i>Habilidades hacer frente</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	101	37,7
Medio	157	58,6
Bajo	10	3,7
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 15, se obtuvo que, del total de la muestra de estudiantes evaluados según la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés, el 37.7 % que equivale a 101 presenta un rango ALTO; el 58.6 %, que equivale a 157, presenta un rango MEDIO; y 3.7 %, que equivale a 10, presenta un rango BAJO.

**Tabla 16***Niveles de la dimensión de habilidades de planificación*

<i>Habilidades de planificación</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	148	55,2
Medio	110	41,0
Bajo	10	3,7
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 16, se obtuvo que, del total de la muestra de estudiantes evaluados según la dimensión de habilidades de planificación, el 55.2 %, que equivale a 148, presenta un rango ALTO; el 41 %, que equivale a 110, presenta un rango MEDIO; y 3.7 %, que equivale a 10, presenta un rango BAJO.

**Tabla 17***Niveles de habilidades sociales*

<i>Habilidades sociales</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Alto	102	38,1
Medio	160	59,7
Bajo	6	2,2
<b>TOTAL</b>	<b>268,0</b>	<b>100,0</b>

Según la tabla N.º 17, se obtuvo que, del total de la muestra de estudiantes evaluados según la variable de habilidades sociales, el 38.1 %, que equivale a 102, presenta un rango ALTO; el 59,7 %, que equivale a 160, presenta un rango MEDIO; y 2.2 %, que equivale a 6, presenta un rango BAJO.

**Tabla 18***Correlación de la dimensión de abstinencia con las habilidades sociales*

		Abstinencia
R de Pearson	Coefficiente de	
	Habilidades correlación	-0,25
	sociales Sig. (unilateral)	0,0001
	N	268

\*\*La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral)

\*valor  $p < 0,05$ . estadísticamente significativo

Según la tabla N.º 18, podemos observar que existe una correlación negativa significativa entre las habilidades sociales y la dimensión “abstinencia” de la dependencia a los videojuegos con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ .

**Tabla 19***Correlación de la dimensión de abuso y tolerancia con las habilidades sociales*

		Abuso y tolerancia
R de Pearson	Coefficiente de	
	Habilidades correlación	-0,25
	sociales Sig. (unilateral)	0,0001
	N	268

\*\*La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral)

\*valor  $p < 0,05$ . estadísticamente significativo

Según la tabla N.º 19, podemos observar que existe una correlación negativa significativa entre las habilidades sociales y la dimensión “abuso y tolerancia” de la dependencia a los videojuegos con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ .

**Tabla 20***Correlación de la dimensión de problemas asociados a los videojuegos con las habilidades sociales*

		Problemas asociados
R de Pearson	Coefficiente de	
	Habilidades correlación	-0,14
	sociales Sig. (unilateral)	0,0267
	N	268

\*\*La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral)

\*valor  $p < 0,05$ . estadísticamente significativo

Según la tabla N.º 20, podemos observar que existe una correlación negativa significativa entre las habilidades sociales y la dimensión “problemas asociados a los videojuegos” de la dependencia a los videojuegos con un valor de R de Pearson -0.14 y el valor  $P < 0.05$

**Tabla 21***Correlación de la dimensión de dificultad de control con las habilidades sociales*

		Dificultad de control
R de Pearson		-0,21
	Habilidades sociales	
		Coefficiente de correlación
		Sig. (unilateral)
		N
		0,0006
		268

\*\*La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral)

\*valor  $p < 0,05$ . estadísticamente significativo

Según la tabla N.º 21, podemos observar que existe una correlación negativa significativa entre las habilidades sociales y la dimensión “dificultad de control” de la dependencia a los videojuegos con un valor de R de Pearson -0.21 y el valor  $P < 0.05$

**Tabla 22***Correlación entre las habilidades sociales y dependencia a los videojuegos*

		Dependencia a los videojuegos
R de Pearson		-0,25
	Habilidades sociales	
		Coefficiente de correlación
		Sig. (unilateral)
		N
		0,0001
		268

\*\*La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral)

\*valor  $p < 0,05$ . Estadísticamente significativo

Según la tabla N.º 22, podemos observar que existe una correlación negativa significativa entre las habilidades sociales y dependencia a los videojuegos con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$

## DISCUSIÓN

El objetivo general de esta investigación fue determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en adolescentes del centro educativo Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022). Luego del procesamiento de datos se puede determinar que existe una correlación negativa significativa entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ , esto se puede observar en la tabla N.º22. Asimismo, este resultado está amparado con la investigación de Pillaca (2019), que tuvo como principal objetivo determinar la relación de las mismas variables en 256 estudiantes de ambos sexos en de una institución educativa del distrito de Comas en Lima, Perú. Sus resultandos arrojaron que sí existe una relación estadísticamente significativa e inversa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales con un valor  $p < 0.01$  y un coeficiente de rho -,229. Esto se debe a que, al desarrollar cualquier tipo de dependencia, la persona involucra diversos aspectos en los que no se pueden desarrollar de manera adecuada. Uno de los aspectos psicológicos básicos en el desarrollo del adolescente son las habilidades sociales. Al tener la mayor parte del tiempo en el uso de videojuegos pierden la posibilidad de relacionarse con sus pares. Es por eso que se puede determinar que los jóvenes que no desarrollen adecuadamente sus habilidades sociales son porque están sujetos al uso excesivo de videojuegos.

En relación con los objetivos específicos, se determinó la relación de las habilidades sociales y la abstinencia de los adolescentes, de manera negativa significativa con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ . Asimismo, se determinó la relación de las habilidades sociales y el abuso-tolerancia de los adolescentes de manera negativa significativa con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ . Igualmente, se determinó la relación de las habilidades sociales y los problemas asociados a los videojuegos con una correlación negativa significativa con un

valor de R de Pearson -0.14 y el valor  $P < 0.05$ . Finalmente, se determinó la relación de las habilidades sociales y la dificultad de control de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022) con una correlación negativa significativa y un valor de R de Pearson -0.21 y el valor  $P < 0.05$ . De esta manera, estos resultados están amparados en la investigación de Quispe (2019), que evaluó la relación entre las dimensiones de las mismas variables aplicadas en 470 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa, donde se consiguió una relación negativa estadísticamente significativa entre los ambos, y se encontró que los estudiantes con niveles más altos de problemas asociados a los videojuegos, dificultades de control, abstinencia abuso y tolerancia, tenían los niveles más bajos en las dimensiones de habilidades sociales.

Nuestros resultados están avalados por estudios previos internacionales y nacionales. En Bolivia, Ortiz y Oviedo (2022) analizaron el uso de los videojuegos y su relación con las habilidades sociales, donde se demostró su influencia con correlaciones significativas. Asimismo, Espinoza (2019) determinó esta relación en 315 estudiantes con la dependencia sobre todo de videojuegos asociados a las redes sociales en Ecuador. Igualmente, Blanco y Blanco (2018) demostraron esta correlación en estudiantes universitarios de Colombia, por lo que pudo determinar que la adicción a los videojuegos también está presente en jóvenes.

En el Perú, nuestros resultados se ven avalados por diversos estudios como el de Chugden y Mendez (2021), que analizaron esta relación con 121 estudiantes de una institución de Cajamarca. Asimismo, De la Cruz (2021) determinó esta relación en 115 estudiantes de la institución educativa de Huancavelica. También, Huayta (2020) comprobó esta relación con 161 alumnos de un centro educativo de Tacna. De la misma manera, Chalco y Guzmán (2018) obtuvieron resultados similares de esta relación en estudiantes del área de ingeniería de Arequipa.

## CONCLUSIONES

Primera. Se determinó una correlación negativa y altamente significativa de las habilidades sociales y la abstinencia de los adolescentes del centro educativo Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022) con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ .

Segunda. Se determinó una correlación negativa y altamente significativa de las habilidades sociales y el abuso-tolerancia de los alumnos de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022) con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ .

Tercera. Se determinó una correlación negativa y altamente significativa de las habilidades sociales y los problemas asociados a los videojuegos de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022) con un valor de R de Pearson -0.21 y el valor  $P < 0.05$ .

Cuarta. Se determinó una correlación negativa y altamente significativa de las habilidades sociales y la dificultad de control de los adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022) un valor de R de Pearson -0.21 y el valor  $P < 0.05$ .

Quinta. Se determinó una correlación negativa y altamente significativa entre Habilidades sociales y dependencia los videojuegos en los alumnos de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Mercedes del A. H. Márquez, Callao (2022) con un valor de R de Pearson -0.25 y el valor  $P < 0.05$ .



## **RECOMENDACIONES**

Primero. A partir de los resultados alcanzados, es importante desarrollar programas educativos que ayuden a mejorar las habilidades sociales de los estudiantes.

Segundo. Se recomienda que las instituciones educativas coordinen con las universidades que cuentan con carreras de psicología, para que a través de ellas puedan realizar campañas de salud mental con la finalidad de identificar los problemas que viven los estudiantes.

Tercero. Para aquellos estudiantes interesados en realizar investigaciones sobre variables de habilidades sociales y dependencia a los videojuegos, para cubrir un área poblacional más grande y poder corroborar nuestros hallazgos ya que hay pocos estudios a nivel local.

Cuarto. Capacitar acerca de la importancia de las habilidades sociales y desarrollar programas de prevención del uso excesivo de videojuegos para que a partir de ello se realicen programas orientados a mejorar el tiempo libre de los adolescentes.

Quinto. Capacitar a los padres, maestros y consejeros sobre la dependencia a los videojuegos, ya que este tema puede ser difícil de manejar para algunos, con la finalidad de que a través de ellos se logre incentivar a los adolescentes a que empleen su tiempo en realizar otras actividades que estén fuertemente vinculadas a la interacción social.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abad, H., y Del Carmen, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N.º 001 María Concepción Ramos Campos -Piura, 2016*. Tesis de Maestría en Educación con Mención en Psicopedagogía. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación]. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3140>
- Aguilar, C., y Georgina, L. M. (2022). *Las habilidades sociales en estudiantes del 1.º y 5.º de educación secundaria de un Colegio Nacional del Distrito de San Miguel*. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciatura en Psicología de la Universidad Ricardo Palma.
- Alderete, N. (2018). *Clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de secundaria Carabayllo, 2017*. Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Educación. Universidad César Vallejo.
- Algaba-Mesa, A., y Fernández-Marcos, y. T. (2021). Características socioemocionales en población infanto-juvenil con altas capacidades: una revisión sistemática. *Revista de Psicología y Educación -Journal of Psychology and Education*, 16(1), 60-74. <https://doi.org/10.23923/rpye2021.01.202>
- Arango, M. I., y Leyva, R. (2018). *Habilidades Sociales en los Niños y Niñas de 5 Años de la Institución Educativa Particular «El Shaddai» De San Clemente -Pisco 2016*. Proyecto de Investigación para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b3b16e5c-7756-4665-a9eb-755087f824c1/content>
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo -2018*. Tesis para optar el Título Profesional de Médico Cirujano. Universidad Peruana Los Andes.
- Ato, M., López-García, J. J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción: fundamentos sociales*. Martínez Roca.
- Blanco, R. C., Blanco, S. M., y Ovallos Ovallos, A. M. (2018). *Relación entre uso de redes sociales y habilidades sociales en estudiantes universitarios de Cúcuta*. Tesis para optar el grado de Magíster en desarrollo social y educativo en la Universidad Simón Bolívar Colombia. <https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/3500?show=full>
- Caballo, C., & Verdugo, M. Á. (2005). *Habilidades sociales*. Organización Nacional de Ciegos Españoles.

[http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/3518/habilidades\\_sociales.pdf?sequence=1&rd=0031397053508457](http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/3518/habilidades_sociales.pdf?sequence=1&rd=0031397053508457)

Caballo, V. E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI de España editores.

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/15654/1/comportamiento-social-habilidades.pdf>

Calla, D. C., y Uyuquipa, J. D. (2015). *Habilidades sociales y dependencia emocional en los estudiantes del quinto año de la Institución Educativa Secundaria Industrial Perú Birf de la ciudad de Juliaca, 2014*. Tesis para optar el título profesional de licenciado en Psicología en la Universidad Peruana Unión.

[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/402/Denis\\_Justo\\_Tesis\\_ba-chiller\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/402/Denis_Justo_Tesis_ba-chiller_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa*. Freie Universität Berlin.

<https://doi.org/10.17169/REFUBIUM-216>

Casares, M. (s. f.). *Programa de enseñanza de habilidades*. Editorialcepe.es.

<https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478692330.pdf>

Casas, W., Castellanos Monsalve, Y., Castellanos Monsalve, Y. C., y Salazar Velandia, J. V. (2022). *El videojuego como recurso educativo: un acercamiento entre percepción docente y el videojuego Minecraft como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Challco, S., y Guzman, K. A. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA*. Tesis para optar el grado de licenciado en Psicología en la universidad Nacional de San Agustín.

<https://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323?show=full>

Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*. 27(2). 418-426.

<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Chugden, G., y Méndez, L. (2021). *Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Cajamarca*. Tesis para optar el Título profesional de Licenciado en Psicología en la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello.

<http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2086/INFORME%20DE%20TESIS%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Condori, N., y Mamani, M. K. (2022). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simón Bolívar, Juliaca-2021*. Tesis para optar el grado de licenciado en Psicología de la Universidad Autónoma de Ica.

- De la Cruz, Y. (2021). Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica-2021. Tesis para optar el grado de licenciado en Psicología de la Universidad Peruana Los Andes.
- Estevez, A., Urbiola, I., Iruarrizaga, I., Onaindia, J., y Jauregui, P. (2017). Dependencia emocional y consecuencias psicológicas del abuso de internet y móvil en jóvenes. *Anales de psicología*, 33(2), 260 - 265. <https://doi.org/10.6018/analesps.33.2.255111>
- Farfan, L. L., y Muñoz, E. V. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016*. Tesis para optar el Título de Licenciado en Psicología. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Gardner, H. (s. f.). Inteligencias múltiples veinte años después. *Revista de psicología y Educación*, 1(1), 27-34. <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/3.pdf>
- Goldstein A., Sprafkin R., Gershaw J., y Klein P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia: un programa de enseñanza*. Editorial Martínez Roca.
- Gómez, B., y Cecilia, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la Red N.º 4 del distrito Callao*. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la Mención de Psicopedagogía de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/fc3a0c61-4cf6-4d53-9506-bfc30ff41fa0>
- Gómez, I. S., y Meza, H. R. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales mediadas por la metodología Flipped Classroom*. Tesis para optar el grado de doctor, magíster en Educación de la Universidad de la Costa.
- Grasso-Imig, P. (2021). Habilidades sociales: breve contextualización histórica y aproximación conceptual. *Revista ConCiencia EPG*, 6(2), 82-98. <https://doi.org/10.32654/concienciaepg.6-2.6>
- Griffiths, M. D., & Beranuy, M. (2008). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, 19(73), 33-49. <https://doi.org/10.33898/rdp.v19i73.792>
- Hernández, M. E., y Bujardón, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Humanidad. Med*, 20(3), 606-624. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1143066>
- Huamani, M., y Ccorahua, R. (2019). (s. f.). *Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección "A" de la institución educativa N.º 50634 José María Arguedas del distrito de Haquira-Cotabambas-Apurímac, 2017*. Tesis para optar el grado académico de Bachiller en Educación. 1Library.Co. Recuperado 14 de

junio de 2023, de <https://1library.co/document/y8gr5erz-influencia-videojuegos-formacion-estudiantes-institucion-arguedas-cotabambas-apurimac.html>

- Iglesias, A. A. (2011). *Desarrollo de videojuegos* [Universidad Nacional de Luján]. Tesis para optar el grado de bachiller en Trabajo Social  
[https://tesis.blanque.com.ar/tesis/Home\\_files/Tesis\\_Alejandro\\_Adria\\_n\\_Iglesias.pdf](https://tesis.blanque.com.ar/tesis/Home_files/Tesis_Alejandro_Adria_n_Iglesias.pdf)
- Kuss, D. J., y Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3-22.  
<https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Lacunza, A. B., Castro, A., y Contini, N. (2009). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de psicología*, 27(1), 3-28.  
<https://doi.org/10.18800/psico.200901.001>
- Marengo, L., Nuñez, L. H., Coutinho, T. V., Leite, G. R., y Rivero, T. S. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12.  
[https://www.neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia\\_Latinoamericana/article/view/266](https://www.neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/266)
- Matalinares, M., Arenas I., C., Díaz A., G., y Dioses Ch., A. (2014). Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista de Investigación en Psicología*, 16(1), 75. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v16i1.3920>
- Mendez, I., y Mercedes, M. (2019). *Habilidades sociales en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública del Callao*. Tesis para optar el grado de Maestría en Educación con Mención en Psicopedagogía de la Infancia.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/22314172-a518-4298-8d9e-5554d7eeb4f8>
- Muguira, A. (2017, agosto 21). Tipos de muestreo: Cuáles son y en qué consisten. *QuestionPro*.  
<https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-muestreo-para-investigaciones-sociales/>
- Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2), 5 y 6.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55110208>
- Núñez, D., y Guadalupe, N. (2015). *Las habilidades sociales y su relación con la formación académica profesional de un grupo de estudiantes de pregrado de la especialidad de Educación Primaria de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Tesis para optar el Grado Académico de Magíster en Educación con mención en Docencia Universitaria de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.  
[https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/8847/Damian\\_nn.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/8847/Damian_nn.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

- Núñez, C. E., Hernández, V. S., Jerez Camino, D. S., Rivera Flores, D. G., y Núñez Espinoza, M. W. (2018). Las habilidades sociales en el rendimiento académico en adolescentes / Social skills in academic performance in teens. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 0(0), 37-49. <https://doi.org/10.15198/seeci.2018.0.37-49>
- Pérez, I. P. (2000). Habilidades sociales: educar hacia la autorregulación: conceptualización, evaluación e intervención. *Cuadernos de educación*, 32, <http://hdl.handle.net/2445/134694>
- Pinedo, C., y Christopher, W. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad*. Tesis para optar el Grado Académico de Bachiller en Arte y Diseño Empresarial. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/a68dc442-ac17-48-b7-b68f-c7a6308d3e34>
- Pont, E. (19 mayo 2020). La adicción a los videojuegos entre los adolescentes. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>
- Quispe, K. (2021). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur*. Tesis para optar el grado de Licenciado en Psicología de la Universidad Autónoma del Perú.
- Safdie, C. F. (2022). *Terapia cognitivo-conductual en el tratamiento de la adicción a internet y redes sociales en adolescentes*. Tesis para optar el grado de Licenciado en Psicología. Universidad de Belgrano-Facultad de Humanidades -Licenciatura en Psicología.
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1. <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sousa, V. D., Driessnack, M., y Mendes, I. A. C. (2007). An overview of research designs relevant to nursing: Part 1: Quantitative research designs. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 15(3), 502-507. <https://doi.org/10.1590/s0104-11692007000300022>
- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407. <https://doi.org/10.20882/adicciones.555>
- Tigasi, C., y Fernanda, S. (2022). *Estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales mediante emociones básicas en niños de 3 años*. Tesis para optar el grado de Magíster en Innovación en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Toaza, T. D., y Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4151](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151)

Vázquez, S., y Angel, M. (2017). Propuesta de un plan de marketing digital para la empresa Cabeza Ajena.

<https://www.semanticscholar.org/paper/9d2cba40c82d98dc09e68d9eecdbea465201bacc>

Villalba, S., y Francisco, J. (2021). *Habilidades sociales y dependencia emocional en estudiantes de una facultad de una Universidad de Ambato-Ecuador*. Tesis para optar el grado de Magíster en Psicología Clínica de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Ediciones Fausto.

## ANEXOS

### Anexo 1 -Hoja de recolección de datos

<u>Datos Generales:</u>	Vive con:
	Ambos padres
Nombres y Apellidos	Solo padre
Sexo	Solo madre
Edad	Familiares
Dirección	Horas que juega videojuegos por día
Teléfono	Juega con:
Grado y Sección	Amigos
	Solo
	Cuantos amigos tiene

### Anexo-2 Cuestionario de Habilidades sociales



## LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES (LCHS)

### INSTRUCCIONES

A continuación, encontraras una lista de habilidades que las personas usan en la interacción social con otras personas. Usted deberá señalar con qué frecuencia usa cada una de estas habilidades, marcando con (X) su respuesta:

<b>N</b>	<b>RV</b>	<b>AV</b>	<b>AM</b>	<b>S</b>
<b>Nunca</b>	<b>Rara vez</b>	<b>A veces</b>	<b>A menudo</b>	<b>Siempre</b>

Nº	PREGUNTAS	N	RV	AV	AM	S
1.	¿Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te están diciendo?					
2.	¿Inicias una conversación con otras personas y luego puedes mantenerla por un momento?					
3.	¿Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos?					
4.	¿Eliges la información que necesitas saber y se la pides a la persona adecuada?					
5.	¿Dices a los demás que esta agradecida/o con ellos por algo que hicieron por ti?					
6.	¿Te esfuerzas por conocer nuevas personas por propia iniciativa?					
7.	¿Presentas a nuevas personas con otros/as?					
8.	¿Dices a los demás lo que te gusta de ellos o de lo que hacen?					
9.	¿Pides ayuda cuando la necesitas?					
10.	¿Te integras a un grupo para participar en una determinada actividad?					
11.	¿Explicas instrucciones con claridad a los demás como hacer una tarea específica?					
12.	¿Prestas atención a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente?					
13.	¿Pides disculpas a los demás cuando haz echo algo que sabes que está mal?					
14.	¿Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de las otras personas?					

Nº	PREGUNTAS	N	RV	AV	AM	S
15.	¿Intentas comprender y reconocer las emociones que experimentas?					
16.	¿Permites que los demás conozcan lo que sientes?					
17.	¿Intentas comprender lo que sienten los demás?					
18.	¿Intentas comprender el enfado de las otras personas?					
19.	¿Permites que los demás sepan que tú te interesas o te preocupas por ellos?					
20.	¿Cuándo sientes miedo, piensas porque lo sientes y luego intentas hacer algo para disminuirlo?					
21.	¿Te das a ti mismo una recompensa después de hacer algo bien?					
22.	¿Sabes cuándo es necesario pedir permiso para hacer algo y luego se lo pides a la persona indicada?					
23.	¿Compartes tus cosas con los demás?					
24.	¿Ayudas a quien lo necesita?					
25.	¿Si tú y alguien están en desacuerdo sobre algo, tratas de llegar a un acuerdo que satisfaga a ambos?					
26.	¿Controlas tu carácter de modo que no se te escapan las cosas de la mano?					
27.	¿Defiendes tus derechos, dando a conocer a los demás tu punto de vista?					
28.	¿Conservas el control cuando los demás te hacen bromas?					
29.	¿Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas?					
30.	¿Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte?					
31.	¿Le dices a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos han hecho algo que no te gusta?					
32.	¿Intentas escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan por ti?					
33.	¿Expresas un halago sincero a los demás después de un juego si ellos se lo merecen?					
34.	¿Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?					

Nº	PREGUNTAS	N	RV	AV	AM	S
35.	¿Determinas si te han dejado de lado en alguna actividad y luego haces algo para sentirte mejor en esa situación?					
36.	¿Manifiestas a los demás cuando sientes que un amigo no ha sido tratado de manera justa?					
37.	¿Si alguien está tratando de convencerte de algo, piensas en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir qué hacer?					
38.	¿Intentas comprender la razón por la cual has fracasado en una situación particular?					
39.	¿Reconoces y resuelves la confusión que te produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen y hacen otra?					
40.	¿Comprendes de que y porque has sido acusado y luego piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que hizo la acusación?					
41.	¿Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista, antes de una conversación problemática?					
42.	¿Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta?					
43.	¿Si te sientes aburrida, intentas encontrar algo interesante que hacer?					
44.	¿Si surge un problema, intentas determinar que lo causo?					
45.	¿Tomas decisiones realistas sobre lo que te gustaría realizar antes de comenzar una tarea?					
46.	¿Determinas de manera realista que tan bien podrías realizar una tarea específica antes de iniciar?					
47.	¿Determinas lo que necesitas saber y como conseguir la información?					
48.	¿Determinas de forma realista cual de tus numerosos problemas es el más importante y cual debería solucionarse primero?					
49.	¿Analizas entre varias posibilidades y luego eliges la que te hará sentirte mejor?					
50.	¿Eres capaz de ignorar distracciones y solo prestas atención a lo que quieres hacer?					

### Anexo-3 Cuestionario de dependencia a los videojuegos

#### TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

##### INSTRUCCIONES

Indica en qué medida estás **DE ACUERDO** o en **DESACUERDO** con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos.

<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>N</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>En Desacuerdo</b>	<b>Neutral</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>

<b>Nº</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>N</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
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 parientes 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, 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, 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		Rara vez= RV		A veces= AV		
Con Frecuencia= CF		Muchas veces=MV				
Nº	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 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 del colegio es ponerme a jugar con mis videojuegos					
23.	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo: decir que he estado jugando unas horas, cuando en realidad ha sido 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					

#### Anexo-4 Matriz de datos

Sexo	Edad	Grado	Con quien vive	Horas de videojuego	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
M	16	5	AMBOS		2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
M	16	4	AMBOS		2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
F	15	4	MADRE		4	2	1	3	2	1	1	2	2	3
F	17	4	MADRE		4	3	1	2	3	1	2	1	2	2
F	15	4	FAMILIARE S		2	1	1	1	4	1	1	1	1	1
M	17	4	MADRE		4	2	1	2	2	3	1	2	1	1
F	16	4	MADRE		4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
M	16	4	AMBOS		2	2	1	1	4	1	2	5	4	3
M	17	5	MADRE		2	2	2	3	2	3	1	4	2	2
F	16	5	AMBOS		4	2	3	1	3	3	3	2	3	2
F	16	5	FAMILIARE S		4	2	1	1	1	1	3	1	1	1
M	16	4	FAMILIARE S		7	3	2	4	4	3	2	5	5	1
M	16	5	MADRE		4	2	2	3	3	2	3	1	1	3
M	16	5	AMBOS		2	4	2	1	3	2	3	1	2	2
F	16	5	MADRE		4	2	3	3	2	2	2	3	2	2
M	16	5	AMBOS		6	2	4	5	1	1	1	1	4	1
F	16	5	FAMILIARE S		2	3	1	1	3	1	1	4	1	2

			FAMILIARE																
F	17	5	S	6	1	3	1	3	2	3	1	1	5	5					
F	17	5	AMBOS	2	2	3	4	4	5	3	3	5	3	2					
M	17	5	AMBOS	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
M	17	5	AMBOS	2	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1					
M	17	5	PADRE	4	3	2	3	5	2	3	3	4	2	3					
M	16	5	AMBOS	4	3	1	2	3	2	1	1	2	1	1					
M	17	5	MADRE	4	2	1	1	4	2	1	3	1	1	2					
F	16	5	AMBOS	4	2	2	3	2	2	4	4	3	2	3					
F	16	5	MADRE	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3					
			FAMILIARE																
F	16	5	S	4	2	2	2	2	2	4	2	2	1	1					
M	17	5	PADRE	4	3	2	2	3	3	2	4	2	2	4					
M	16	5	AMBOS	6	5	1	2	3	4	2	1	4	1	4					
			FAMILIARE																
F	16	5	S	2	3	1	3	2	2	3	1	1	1	1					
F	17	5	MADRE	4	1	2	2	1	1	1	3	3	2	2					
M	17	5	AMBOS	2	2	1	2	3	2	3	2	4	2	2					
M	16	5	AMBOS	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2					
M	16	4	MADRE	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
			FAMILIARE																
F	16	4	S	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3					
F	17	4	AMBOS	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2					
F	16	4	AMBOS	4	4	3	3	3	2	4	2	3	2	2					
F	16	4	AMBOS	4	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2					

			FAMILIARE																
F	15	4	S		6	5	3	4	4	4	4	4	5	4	5	3			
F	16	4	AMBOS		4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
F	15	4	AMBOS		4	3	1	2	4	2	2	2	3	1	1	5			
M	16	4	AMBOS		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
F	16	4	AMBOS		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
			FAMILIARE																
M	15	4	S		2	3	1	3	3	2	4	3	4	4	2				
F	16	4	AMBOS		4	1	3	2	2	3	4	2	2	1	3				
			FAMILIARE																
M	15	4	S		7	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2				
M	16	4	AMBOS		2	2	1	1	4	2	2	2	2	2	1	2			
M	15	4	MADRE		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
F	15	4	AMBOS		4	4	1	1	3	3	3	1	1	2	3				
F	15	4	MADRE		2	4	1	1	4	3	3	3	2	3	3				
F	15	4	AMBOS		2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
F	17	4	AMBOS		2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1				
M	16	4	PADRE		2	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1				
			FAMILIARE																
F	15	4	S		2	3	1	4	3	5	1	1	1	1	1				
F	16	4	MADRE		6	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3				
			FAMILIARE																
M	16	4	S		2	3	2	2	5	3	3	3	3	4	2				
F	16	4	AMBOS		2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2				
M	15	4	AMBOS		2	2	1	1	3	2	2	3	3	1	1				



M	17	4	FAMILIARE S	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1
M	16	4	FAMILIARE S	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
F	16	4	MADRE	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
M	16	4	AMBOS	4	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1
M	16	4	AMBOS	2	3	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4
M	16	4	AMBOS	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
F	17	5	FAMILIARE S	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
M	16	4	PADRE	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
M	16	4	PADRE	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	1	1
M	15	4	AMBOS	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
F	16	4	AMBOS	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
M	17	4	FAMILIARE S	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
F	17	4	PADRE	7	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
F	16	4	PADRE	6	2	1	1	3	1	2	3	1	1	4	4
F	15	4	AMBOS	2	2	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2
F	16	4	FAMILIARE S	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
F	15	4	FAMILIARE S	4	2	1	2	1	1	2	1	3	1	3	3
F	15	4	MADRE	4	2	3	1	1	2	1	2	1	3	1	1

			FAMILIARE															
F	16	4	S	2	2	1	2	4	3	1	1	2	1	3				
F	15	4	AMBOS	2	1	3	1	1	2	2	1	1	2	1				
M	15	4	AMBOS	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3				
			FAMILIARE															
F	15	4	S	6	2	2	3	2	2	3	4	2	2	2				
F	16	4	AMBOS	7	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3				
			FAMILIARE															
F	15	4	S	7	2	3	2	1	2	1	1	1	1	2				
M	15	4	AMBOS	4	2	1	2	2	3	1	1	1	2	3				
M	15	4	AMBOS	6	3	1	2	3	3	3	4	2	2	3				
M	16	4	MADRE	4	3	5	1	1	3	4	3	2	3	1				
F	16	4	MADRE	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	4				
F	15	4	AMBOS	2	1	2	2	3	1	1	1	2	1	1				
F	16	4	PADRE	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2				
M	15	4	AMBOS	6	5	1	1	3	3	2	2	2	3	3				
			FAMILIARE															
M	16	4	S	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1				
F	15	4	MADRE	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1				
M	17	4	MADRE	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
M	15	4	MADRE	4	4	1	3	3	3	4	4	4	3	3				
F	15	4	MADRE	6	5	5	3	2	2	5	5	3	5	4				
M	16	5	AMBOS	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2				
M	16	5	MADRE	7	4	2	1	3	2	1	2	3	3	1				



F	16	5	AMBOS	4	2	1	3	2	2	1	4	3	2	3
F	16	5	MADRE	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
F	16	5	AMBOS	2	2	3	2	2	1	1	3	2	1	1
			FAMILIARE											
M	16	5	S	2	3	2	1	2	4	2	1	1	3	2
			FAMILIARE											
M	17	5	S	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
F	16	5	AMBOS	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
			FAMILIARE											
M	17	5	S	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
F	16	5	AMBOS	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1
F	16	5	AMBOS	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1
F	16	5	AMBOS	7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	5
F	16	5	AMBOS	4	3	1	1	1	2	1	2	3	2	3
M	16	5	AMBOS	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	3
			FAMILIARE											
M	15	4	S	6	3	1	2	2	3	3	1	2	2	1
F	15	4	AMBOS	4	3	1	1	4	3	1	4	2	2	1
M	16	4	AMBOS	6	5	1	3	2	1	2	4	4	4	3
			FAMILIARE											
F	16	4	S	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1
F	17	4	AMBOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
F	15	4	AMBOS	2	2	1	2	4	1	1	2	4	2	2
M	16	4	AMBOS	2	3	1	2	4	2	1	4	1	1	2
F	15	4	AMBOS	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1

F	16	4	AMBOS	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
M	15	4	AMBOS	4	2	3	3	3	5	2	2	3	3	5	
M	16	4	MADRE	2	4	2	1	4	2	4	4	4	5	4	
F	15	4	AMBOS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
F	16	4	AMBOS	2	3	1	2	3	4	1	1	2	3	4	
			FAMILIARE												
M	15	4	S	2	3	2	4	2	2	2	4	2	4	2	
M	15	4	AMBOS	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	
F	15	4	AMBOS	2	3	5	4	2	2	5	5	3	5	3	
F	16	5	AMBOS	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	3	
F	16	5	AMBOS	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	
M	16	5	AMBOS	4	4	1	4	3	4	5	2	2	3	4	
F	16	5	AMBOS	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	
F	17	5	MADRE	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
M	17	5	MADRE	4	3	1	1	1	1	3	3	1	1	3	
F	16	5	AMBOS	4	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	
F	16	5	AMBOS	2	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	
			FAMILIARE												
M	16	5	S	2	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	
M	16	5	AMBOS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
M	17	5	MADRE	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
			FAMILIARE												
M	16	5	S	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
F	16	5	AMBOS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
F	16	5	MADRE	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

M	17	4	AMBOS	2	1	2	2	4	5	2	2	2	5	2
F	15	4	MADRE	2	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1
F	16	4	MADRE	4	4	1	3	5	1	3	4	2	4	5
M	16	4	AMBOS	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3
F	15	4	AMBOS	2	2	4	3	4	2	3	1	1	3	3
			FAMILIARE											
M	15	4	S	4	5	1	3	1	5	5	1	1	1	3
M	15	4	AMBOS	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2
			FAMILIARE											
M	15	4	S	4	3	1	3	4	3	5	3	1	3	4
F	16	4	AMBOS	4	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2
M	16	4	AMBOS	2	5	2	2	2	2	1	2	2	3	2
F	16	4	MADRE	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
M	15	4	AMBOS	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
F	16	4	AMBOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
			FAMILIARE											
F	15	4	S	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
M	15	4	AMBOS	7	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2
M	17	4	AMBOS	4	2	1	4	3	2	3	4	4	3	2
M	15	4	MADRE	2	1	3	3	2	1	1	1	3	5	4
M	15	4	MADRE	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3
F	15	4	MADRE	2	3	2	3	1	1	1	4	3	1	3
M	16	4	AMBOS	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1
M	15	4	MADRE	4	3	2	2	2	4	2	2	2	3	3
F	15	4	MADRE	2	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3

			FAMILIARE															
F	15	4	S		2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2			
M	16	4	MADRE		4	2	1	3	3	2	2	2	2	4	3			
			FAMILIARE															
F	16	5	S		2	3	1	1	1	3	1	1	1	3	4			
F	17	5	AMBOS		2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1			
F	16	5	AMBOS		2	2	2	2	4	2	2	2	4	2	4			
M	16	5	AMBOS		4	2	3	2	4	2	1	2	2	2	2			
F	16	5	PADRE		4	3	2	1	3	3	1	1	3	2	1			
			FAMILIARE															
M	16	5	S		2	3	1	2	4	3	3	2	4	2	2			
			FAMILIARE															
F	17	5	S		2	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1			
M	16	5	AMBOS		2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1			
			FAMILIARE															
F	17	5	S		2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	3			
M	17	5	MADRE		4	4	2	5	4	2	1	3	1	1	4			
M	16	5	AMBOS		2	2	5	1	3	1	2	3	5	2	2			
M	16	5	MADRE		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
M	16	5	AMBOS		2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1			
F	16	4	AMBOS		2	2	2	4	4	3	3	4	2	2	3			
F	15	4	AMBOS		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
			FAMILIARE															
F	16	4	S		4	3	1	1	4	3	2	2	2	2	4			





M	16	4	FAMILIARE S	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4
F	15	4	FAMILIARE S	2	3	1	1	2	3	3	1	2	2	3	
F	15	4	MADRE	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
F	15	4	AMBOS	7	3	2	1	2	3	1	2	2	3	1	
M	16	4	MADRE	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	
M	16	4	AMBOS	6	1	3	1	2	3	1	5	2	2	2	
M	15	4	AMBOS	2	3	2	3	3	2	1	3	3	1	3	
F	15	4	MADRE	6	1	1	1	2	3	3	3	2	3	1	
F	17	4	MADRE	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
F	17	4	PADRE	7	1	1	2	4	1	1	1	4	1	2	
M	15	4	AMBOS	2	2	2	4	5	4	2	3	2	4	3	
M	15	4	AMBOS	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	
M	15	4	FAMILIARE S	6	3	1	2	2	4	1	3	2	3	3	
M	15	4	MADRE	7	3	1	5	2	5	2	5	3	3	1	
F	15	4	MADRE	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	2	
F	16	4	MADRE	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	
M	16	4	AMBOS	4	2	4	2	4	2	2	4	2	2	2	
M	15	4	AMBOS	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	3	
M	17	4	MADRE	2	2	1	4	3	5	4	4	5	1	4	
F	15	4	AMBOS	2	3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	
M	17	4	AMBOS	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
M	15	4	AMBOS	2	2	2	1	3	2	1	2	2	1	1	

M	15	4	AMBOS	2	1	1	1	4	4	3	2	1	3	4
M	15	4	AMBOS	4	2	3	4	4	2	3	4	3	3	2
F	16	4	MADRE	7	3	2	2	1	4	5	3	3	5	3
F	15	4	MADRE	2	2	4	2	2	3	1	2	1	2	1
F	16	4	MADRE	4	3	3	1	1	1	3	1	1	5	1
M	17	5	MADRE	2	3	1	1	1	1	1	3	5	3	3
M	17	5	MADRE	4	3	4	2	2	2	3	2	2	2	3
F	16	5	AMBOS	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1
			FAMILIARE											
F	17	5	S	6	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3
M	17	5	AMBOS	6	2	3	1	2	2	1	2	2	1	1
F	17	5	AMBOS	4	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2
F	16	5	MADRE	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
			FAMILIARE											
F	16	5	S	2	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1
F	17	5	AMBOS	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2
M	16	5	AMBOS	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4
M	17	5	PADRE	2	5	2	2	4	2	2	2	2	2	2
F	16	5	MADRE	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
M	16	5	MADRE	2	3	1	1	2	1	3	1	1	4	2
M	16	5	MADRE	4	3	2	3	2	2	3	3	2	4	3
M	16	5	AMBOS	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2
F	16	5	MADRE	4	2	1	1	2	1	3	4	1	3	3
			FAMILIARE											
M	17	5	S	2	3	1	2	4	3	2	2	2	1	2

F	16	5	AMBOS	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
M	16	5	AMBOS	4	3	2	2	4	3	2	4	3	3	4	
11	12	13	14	15	6	7	8	9	20	1	2	23	4	5	
3	3	2	1	2	1	3	2	2	4	2	1	1	2	3	
3	2	1	2	2	3	2	4	2	3	4	2	1	2	1	
4	3	3	4	2	3	2	4	3	3	4	3	2	2	4	
2	3	1	2	1	3	1	3	3	4	1	1	1	1	2	
1	1	1	1	3	1	3	3	3	1	1	1	1	1	4	
3	2	1	5	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	5	
1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	
1	2	2	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	2	
2	1	3	3	2	3	3	3	5	2	1	1	1	1	5	
3	3	4	3	2	2	2	3	4	3	3	2	3	2	3	
1	2	2	1	1	3	1	2	2	4	3	2	2	1	2	
2	4	3	5	4	5	3	4	4	2	3	5	1	3	1	
2	2	2	4	2	5	4	3	4	2	4	2	2	2	3	
2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	3	1	1	1	2	
2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	
1	1	3	1	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	
2	2	3	3	2	2	1	3	2	3	3	1	3	1	3	
1	1	1	5	1	3	2	3	2	2	2	1	1	2	4	
2	3	4	5	3	5	2	4	5	3	2	3	1	3	4	
1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	
1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	

3	2	3 5	2 3 3 4 4 3 5 1 3 2 4
2	1	1 1	3 3 1 2 3 2 2 1 3 1 1
1	2	1 1	2 3 1 3 3 3 1 2 1 2 2
4	2	4 4	2 3 2 4 2 4 4 3 2 3 3
2	2	2 2	1 3 1 3 3 1 3 1 1 1 1
1	1	1 3	1 2 1 2 2 3 1 2 1 1 1
2	3	1 5	2 3 2 3 3 3 3 3 2 1 5
3	3	1 5	3 5 1 4 4 4 3 2 1 2 5
1	1	1 4	2 2 1 3 2 3 1 1 1 1 3
1	3	4 5	4 3 2 2 3 2 3 2 2 1 4
1	2	2 4	3 3 1 4 3 2 3 2 1 1 4
2	1	2 2	1 3 2 2 3 3 2 2 3 1 1
1	1	1 1	1 1 1 3 1 1 1 1 1 1 1
3	3	2 2	1 3 1 3 3 3 3 2 3 2 2
2	2	2 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2	3	2 5	3 2 2 4 1 2 2 1 1 3 3
2	2	2 2	1 1 1 2 2 1 1 1 1 1 1
4	4	4 4	3 4 3 5 5 3 4 3 4 2 4
2	2	2 2	1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1
1	3	2 1	1 2 3 4 3 2 1 1 2 3 1
1	1	1 1	1 1 1 2 1 2 1 1 1 1 1
2	2	2 2	1 1 1 1 2 2 1 1 1 1 1
3	4	3 2	3 3 1 3 4 2 3 1 3 4 2
2	2	3 2	1 3 1 3 3 3 3 1 1 1 4
2	2	2 2	1 3 1 1 3 2 2 1 2 3 4

1	1	2 3	2 1 1 3 3 3 2 1 1 1 3
1	1	1 1	1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1
3	3	3 4	3 2 5 4 5 5 5 5 3 3 5
3	3	4 3	2 1 1 1 3 3 2 1 1 1 1
1	1	1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1	1	1 1	2 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1
3	2	1 4	1 3 2 3 1 1 1 1 1 1 2 3
1	1	1 1	2 3 2 4 5 2 1 1 1 1 2 2
2	3	2 2	3 3 3 3 2 3 2 2 1 2 3
2	3	2 4	3 3 1 4 2 4 2 3 2 2 3
2	2	2 2	2 1 1 1 2 2 1 1 2 2 2
1	1	1 4	2 3 1 2 2 2 3 2 2 1 3
1	1	2 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1	1	1 1	1 3 2 3 3 3 1 1 3 1 2
2	2	2 2	2 2 1 3 2 1 1 1 1 1 1
2	3	2 2	3 4 2 5 3 2 4 2 4 2 3
3	4	3 4	2 5 1 4 2 3 2 1 3 2 4
1	1	1 1	1 2 1 2 2 1 1 1 2 1 1
2	2	1 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1	1	2 1	1 2 1 1 2 3 1 1 1 1 1
1	1	1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
3	2	1 2	2 3 1 3 3 1 2 1 1 1 2
2	2	3 3	2 2 2 3 2 3 3 2 2 2 3
1	1	1 1	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1
5	3	1 1	2 1 1 3 4 2 3 2 1 1 1

1	3	1 2	3 5 1 5 5 2 3 2 1 2 3
1	2	2 1	1 2 2 1 2 3 2 1 1 1 2
2	2	2 2	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2	1	1 1	1 2 1 3 2 1 1 3 2 1 1
1	2	1 2	1 2 1 3 1 3 2 1 1 1 2
1	3	2 4	2 2 2 4 3 3 3 1 2 1 4
2	1	1 1	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1
4	3	3 4	2 2 3 4 3 2 3 3 3 2 3
2	2	4 3	2 2 3 2 3 3 2 3 3 1 2
3	3	2 1	1 3 1 3 3 3 1 1 1 1 3
2	4	3 3	3 3 1 4 3 2 2 2 2 1 2
3	2	1 4	3 3 1 3 2 4 5 2 1 2 4
1	5	1 2	4 5 2 4 3 1 4 3 1 1 1
3	2	3 3	3 3 2 4 3 3 4 4 4 3 3
2	4	2 2	1 1 1 2 3 1 3 3 1 1 1
1	1	1 1	1 1 1 3 3 2 2 1 1 1 1
2	2	2 2	4 4 1 4 4 3 2 3 1 1 1
4	3	2 4	4 4 2 4 5 1 3 2 3 2 3
1	1	1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1	1	1 1	1 2 1 2 1 2 1 1 1 1 1
2	1	1 2	1 3 1 1 2 1 2 1 1 1 1
1	4	4 3	2 3 3 4 3 4 4 2 3 4 2
1	4	5 5	5 5 1 5 2 2 1 4 2 2 4
2	1	1 2	2 3 2 3 2 3 2 3 2 1 2
1	4	4 5	2 5 1 3 4 3 3 1 3 5 4

1	4	1 5	5 4 2 5 5 4 4 3 5 3 5
1	3	3 5	5 5 2 5 3 2 5 2 1 3 4
1	2	2 4	1 3 1 3 5 2 3 1 2 2 2
2	3	2 1	1 2 1 1 2 1 1 1 1 1 1
1	3	4 3	2 3 1 4 4 4 2 3 4 4 1
1	1	1 1	1 2 2 2 2 1 1 1 2 1 1
1	1	1 1	1 1 2 1 1 3 1 1 1 1 1
1	2	2 1	1 1 1 2 1 1 2 1 1 1 1
5	3	3 4	3 3 4 5 5 3 5 3 3 4 5
1	1	1 2	2 2 1 3 2 2 1 1 1 1 2
1	1	1 1	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1	1	1 1	3 3 1 3 3 4 4 4 1 1 1
1	1	1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2	1	2 5	1 1 2 1 2 2 3 1 2 1 2
3	1	1 3	2 1 1 3 2 3 1 1 1 1 1
1	1	1 1	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1	1	1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2	3	2 3	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1
1	1	1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1	1	1 3	1 3 1 4 2 3 1 1 2 1 1
1	4	4 1	4 5 4 4 3 3 5 1 5 3 5
3	3	3 2	2 3 1 2 3 4 2 2 1 1 3
3	2	2 2	1 2 1 4 3 3 3 1 1 1 2
4	2	3 3	2 3 2 3 3 2 4 2 3 1 2
2	2	2 3	2 5 3 2 4 2 2 1 3 1 1

1	2	2 2	1 3 2 3 3 2 2 1 2 1 1
2	2	2 3	3 2 2 3 3 4 3 1 1 2 2
1	1	1 1	1 2 1 1 2 2 1 1 2 1 1
3	2	3 3	1 2 1 3 2 3 2 1 1 1 2
1	1	1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2	1	1 1	1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1
2	1	1 2	2 3 1 3 2 1 2 1 1 1 1
1	1	3 1	1 3 1 1 1 3 1 1 1 1 1
1	3	3 1	2 3 2 3 1 3 3 2 1 1 2
3	1	2 1	2 3 1 2 2 1 2 1 1 2 1
3	4	3 4	2 5 2 3 2 2 4 2 3 3 4
1	3	2 3	2 3 1 3 3 3 2 3 2 1 4
2	4	2 3	4 5 2 4 2 2 3 3 2 3 4
1	1	1 1	2 1 1 2 3 3 1 1 1 1 1
2	2	3 2	1 3 1 3 2 2 1 1 1 1 2
2	1	2 4	2 2 2 3 2 3 1 1 2 1 3
1	2	2 1	2 3 1 2 5 2 1 1 2 2 1
1	1	1 1	1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1
1	2	2 1	1 2 1 2 2 2 1 2 1 1 2
2	3	2 4	3 1 3 3 3 3 1 2 1 1 3
2	2	4 2	2 5 1 5 3 5 5 3 3 1 4
1	1	1 1	1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1
3	4	3 4	2 3 1 3 4 2 3 2 3 2 3
2	3	2 2	1 3 3 3 3 1 2 1 3 1 1
2	2	2 5	1 1 1 3 1 5 1 1 1 1 3



5	1	4	2	3	1	2	3	4	3	3	2	5	1	3
2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2
1	2	1	3	1	2	2	3	2	3	3	1	1	1	3
4	5	1	5	4	5	2	5	3	4	5	3	4	2	5
2	1	1	1	2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
4	4	1	4	5	5	1	5	5	5	5	1	1	3	3
3	3	3	3	3	4	1	4	3	2	3	2	3	2	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	1	3
1	1	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	1	2	1
1	1	1	1	1	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1
2	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	2	3	2	2	2	3	1	1	3	1	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	3	5	4	1	4	1	2	1	3	5	1	4	5	3
3	2	2	1	3	2	1	2	1	3	2	4	3	1	1
2	4	3	3	3	5	1	3	4	3	5	3	3	1	3
1	3	4	3	3	4	1	4	2	1	4	3	3	2	3
2	1	2	2	2	2	1	3	2	3	1	1	1	1	1
1	3	2	5	4	2	1	3	1	2	1	2	2	3	4
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	1	3	2	4	3	4	1	2	2	1	1

2	2	3 3	3 2 1 3 3 2 1 2 1 1 3
1	2	3 1	1 3 4 2 3 3 1 2 1 1 1
2	1	2 1	1 1 2 2 2 2 1 1 1 1 1
1	1	1 1	2 3 1 3 2 3 1 2 1 1 3
2	2	2 2	1 2 1 1 2 1 2 1 1 1 1
2	3	2 4	2 3 1 4 2 2 4 3 4 2 3
3	4	5 3	5 2 1 5 1 3 1 1 1 2 1
3	2	3 4	3 3 3 4 3 3 2 2 2 2 3
1	1	3 1	2 2 1 3 2 1 2 1 2 1 1
1	1	1 1	2 1 1 1 1 3 3 1 1 1 2
2	3	2 3	3 3 2 4 3 2 2 1 2 2 3
5	3	3 3	1 1 2 1 2 1 1 1 1 1 1
1	2	1 4	3 1 1 3 2 2 3 1 2 2 3
2	3	2 4	2 3 3 4 2 5 2 2 1 1 4
2	3	1 1	1 2 1 1 3 3 4 3 1 1 2
1	2	2 1	1 2 1 4 2 2 1 1 1 1 2
2	2	2 2	3 1 1 3 4 1 3 3 1 1 3
2	2	1 4	2 3 1 4 1 3 3 2 3 2 3
2	3	3 3	4 3 1 3 3 3 4 2 1 1 3
1	2	1 3	2 1 1 3 2 2 2 1 1 1 2
1	1	1 1	1 2 1 1 2 2 2 2 1 1 1
1	1	1 1	1 2 3 2 2 1 1 2 1 1 2
1	1	1 1	1 3 1 1 5 1 3 1 3 1 1
4	3	4 5	3 3 1 3 4 3 2 1 1 1 2
3	1	2 2	2 3 2 1 2 3 3 1 3 2 3

1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2
1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	3	2	4	3	1	3	3	3	3	2	3	4	3	
2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	1	3	2	
2	2	2	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4
2	1	2	2	2	1	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2
1	1	1	3	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	3	
2	3	2	3	1	3	1	3	3	1	3	1	3	1	1	
1	2	2	2	1	3	1	1	3	3	1	1	2	1	1	
5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
2	2	1	3	1	2	2	1	3	2	3	3	2	2	3	
1	2	3	1	1	2	3	4	1	5	3	2	3	1	2	
1	1	1	4	1	3	1	3	3	3	1	1	1	1	4	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	4	4	1	1	4	2	4	3	5	4	3	3	3	2	
5	3	3	3	2	2	2	4	2	5	4	2	3	2	3	
3	1	1	3	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	
1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	3	3	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	5	5	2	5	3	5	5	5	5	2	1	5	5	
2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	2	
2	2	2	5	3	2	1	5	3	5	2	3	4	2	5	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
1	2	3	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	3	1	

1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1
4	3	3	3		2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	4
1	2	1	3		2	3	1	2	3	2	4	2	3	1	1
1	1	1	1		4	5	3	1	1	4	2	3	2	1	2
1	3	3	2		3	4	2	2	3	4	2	3	1	1	2
1	4	3	4		3	5	3	3	5	2	4	2	1	3	3
1	3	3	5		3	5	2	3	5	2	4	1	2	1	3
2	3	1	2		3	2	2	3	3	2	1	3	3	1	2
2	1	2	1		2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
1	1	1	1		4	5	3	4	4	3	2	5	2	2	2
1	1	1	1		1	3	1	2	2	5	2	3	3	1	2
4	2	2	3		5	3	1	5	4	5	5	3	1	3	3
2	2	3	2		3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2
1	3	1	2		2	4	2	1	2	1	3	2	2	2	1
1	3	2	5		5	4	2	5	4	2	3	2	2	4	5
2	2	2	2		1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
2	2	2	1		3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	5
2	2	2	2		2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3	2	3	3		3	2	2	3	1	3	3	2	2	2	3
3	3	5	2		3	1	1	3	2	2	1	2	2	1	4
1	4	2	3		3	1	1	3	3	3	1	3	1	1	1
2	2	2	4		3	2	1	2	2	3	1	1	2	2	2
1	3	2	2		2	3	1	3	1	3	4	2	3	2	3
4	3	4	4		2	2	1	3	1	2	2	3	1	3	3
4	3	3	2		2	3	1	4	4	2	2	3	4	2	3

3		2		1	5									3	4	3	5	5	3	5	1	1	1	4
1		2		1	1									2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2
3		3		1	3									1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1
1		1		1	1									1	3	1	3	1	1	2	2	1	1	2
2		2		3	2									3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3
1		1		1	4									3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3
3		1		3	3									3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2		2		1	2									1	2	1	3	1	2	2	1	1	1	2
2		3		3	3									3	3	2	4	3	3	3	2	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	1	1	1	1	1	1	1	1
2		2		2	2									1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	3
2		3		3	5									3	4	3	4	3	3	2	2	2	2	4
2		2		2	4									1	3	1	3	3	3	3	1	1	1	3
1		1		1	1									1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2
1		1		2	2									2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2
4		3		2	2									2	2	3	1	4	2	2	3	1	1	2
2		2		2	2									1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2		4		4	4									2	4	3	5	2	4	5	4	4	4	3
2		1		2	3									1	2	3	2	2	3	1	1	1	2	2
1		1		1	1									1	1	1	3	1	2	2	2	1	1	1
3		3		3	2									3	3	3	3	3	4	5	2	3	3	3
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
4	3	4	5	5	4	3	2	2	3	5	4	3	5	2	2	4	3	2	1					
4	5	3	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	2	4	1	3	3	2	5					

4	3	4	4	5	3	2	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4
5	2	3	5	5	2	2	2	3	3	3	5	5	1	3	2	3	5	2	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	2	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	2	3	1	4	3	3	3
5	5	4	4	5	3	3	4	5	5	5	4	3	4	5	3	4	5	5	5
3	2	3	3	4	2	1	1	3	3	3	4	5	2	3	3	4	2	4	3
4	3	5	3	4	3	2	5	1	1	3	3	2	2	4	2	3	5	5	3
3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4	2	3	2	4	3	3	3
5	4	4	3	5	2	3	4	2	3	4	3	5	2	4	2	5	5	5	4
1	2	5	3	2	3	5	3	2	3	1	3	1	2	1	2	4	5	3	4
4	5	5	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3
4	5	4	3	3	5	4	2	3	4	5	5	5	1	3	4	5	4	4	2
5	3	3	5	5	3	3	3	4	2	3	4	5	2	2	2	3	3	3	3
5	3	2	3	2	3	3	5	4	3	2	5	5	2	5	4	5	2	4	5
4	3	4	2	5	1	3	4	2	3	3	4	3	3	4	2	3	3	2	2
2	3	2	3	5	2	2	2	3	2	2	3	4	2	3	1	3	3	3	5
3	2	3	5	5	1	1	3	3	4	5	3	5	1	3	1	4	3	3	3
5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	3	5	5	3	4	1	4	5	1	5
4	3	5	4	5	4	4	3	3	3	3	3	5	2	3	3	4	4	5	4
4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4
2	3	3	2	3	3	3	4	4	5	5	3	4	2	3	4	4	4	3	3
3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	3	5
5	3	3	4	5	2	3	3	3	3	5	5	5	4	4	2	5	4	3	4
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	1
5	3	3	5	5	4	3	3	5	3	3	3	5	1	3	1	3	4	5	5

4	4	4	3	3	2	3	4	2	2	3	4	4	2	3	3	4	4	2	4
5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	2	2	3	3	3	2
3	4	3	3	3	1	1	1	3	1	1	3	4	3	3	1	5	5	1	5
5	2	4	2	3	2	2	2	2	2	4	4	3	2	2	1	3	2	3	2
4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3
2	4	3	3	4	2	5	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	5	5	4
5	5	1	5	5	5	3	1	1	1	5	5	5	1	5	1	5	5	5	1
5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5
3	2	5	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	4	2	3	2	4	2	3
3	4	2	4	3	2	1	2	3	3	4	4	2	3	3	2	4	4	2	3
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	3	3	3	4
2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	3	1	3	2	4	4	2	2
3	2	2	2	1	2	1	1	2	1	3	2	2	3	2	1	2	2	1	1
3	2	2	3	5	1	3	3	4	2	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2
3	3	3	3	3	5	5	3	3	5	3	3	5	1	1	3	3	3	3	5
1	2	3	3	3	3	2	3	4	3	5	3	5	4	2	2	5	3	5	4
3	3	4	3	3	2	1	1	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2
4	5	4	3	5	3	2	3	4	4	5	5	5	3	5	3	5	4	5	5
5	5	3	2	3	3	2	3	2	2	4	5	5	3	5	2	5	5	5	5
3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	5	1	3	1	5	5	1	1
4	4	4	4	4	3	5	3	2	5	5	3	5	2	5	2	5	5	5	5
5	3	1	5	5	5	5	1	1	1	4	3	3	5	5	5	5	3	3	5
2	2	3	5	5	3	2	3	2	3	5	5	5	3	5	4	5	5	4	4
5	1	5	1	1	1	3	1	3	3	1	3	5	3	3	5	5	3	1	3

5	3	4	4	4	2	2	4	5	3	5	5	3	2	3	4	4	4	2	4
3	5	3	3	5	5	5	4	3	3	2	5	5	4	5	5	5	4	5	3
5	5	5	3	5	4	4	5	5	3	3	5	3	3	3	3	5	2	3	2
5	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	5	3	5	2	2	2	3	2
5	5	5	3	5	3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	3
3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	4	3	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4
4	3	3	3	5	4	4	3	2	3	4	4	5	1	4	4	5	5	4	3
4	2	1	2	2	3	2	2	3	2	1	2	4	2	2	3	2	3	3	5
4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
5	3	2	5	3	2	1	2	2	2	2	2	5	1	3	2	5	5	2	5
5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5	5	3
4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4
5	4	2	2	4	4	3	3	2	3	3	4	4	2	3	2	4	3	2	2
5	4	5	4	5	3	2	4	4	3	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4
2	5	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	5	3	3	2	3	3	2	5
5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	2	3	5	5	4	5	5
3	3	4	4	5	2	1	2	4	3	3	4	5	3	4	3	3	3	3	3
5	1	3	5	3	5	5	3	5	1	3	5	5	1	5	2	5	5	5	5
5	3	2	5	3	3	3	2	4	2	5	5	5	3	2	2	4	3	4	3
1	1	5	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3
4	2	5	5	5	4	3	1	4	3	4	4	5	1	4	4	4	4	4	5



3	2	1	3	3	1	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	4	3	5	1
3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	5	2	4	3	4	4	3	3
3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3
5	3	2	3	3	3	3	3	5	3	5	5	3	1	3	3	5	3	3	3
4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	2	4	2	3	2
4	5	3	3	5	5	3	3	3	2	3	4	5	2	3	2	4	4	4	4
1	1	1	2	1	4	2	3	5	5	4	5	5	3	3	3	5	5	4	4
3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
5	3	5	5	5	5	1	3	1	3	3	3	1	1	3	1	5	5	3	1
5	5	5	4	5	3	5	3	5	4	3	5	5	3	5	4	3	4	5	5
5	1	4	5	5	2	1	5	2	1	2	4	5	1	5	2	5	5	2	4
5	4	3	4	5	4	2	3	4	4	5	5	5	1	5	2	4	4	4	4
4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	3
4	5	5	2	5	4	4	2	2	3	5	3	4	2	4	4	4	4	5	3
4	5	5	4	5	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	5	3	2	4
4	4	5	5	4	2	1	1	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4
5	2	3	2	5	1	3	2	3	5	2	2	3	2	3	1	3	3	1	5
4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2
5	3	2	3	4	3	2	3	3	5	3	3	2	4	5	3	2	2	2	5
3	4	3	2	3	5	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	5	5	5	3
4	4	4	3	5	3	2	2	1	3	4	5	4	2	4	1	4	4	3	3
4	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	5	1	3	4	3	3	3	4
5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
5	4	4	5	5	2	2	1	2	2	4	5	5	4	2	2	5	5	3	2
4	4	4	3	4	3	2	2	3	3	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3

5	3	5	5	5	3	3	5	2	5	5	5	5	1	4	2	5	5	3	4	
4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	
4	3	3	5	5	3	5	3	5	3	3	5	4	3	4	2	4	3	4	5	
5	4	3	3	5	3	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	3	3	5	5	
3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	
5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	5	5	5	1	5	3	3	3	5	3
5	3	3	5	3	5	3	5	3	3	3	5	5	5	5	3	5	5	3	3	
4	4	5	3	4	4	4	4	1	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	
5	4	5	4	5	5	5	3	3	5	2	5	5	2	5	2	5	3	5	3	
4	3	4	4	5	4	4	2	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	
2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	2	5	5	1	3	5	5	5	3	3	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	4	3	3	4	3	3	4	3	5	5	4	5	2	4	2	5	5	4	2	
5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3	3	5	5	
5	5	5	4	4	3	3	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	2	
3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	4	4	3	4	4	1	4	4	2	3	
5	4	5	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	
4	4	5	3	4	2	2	2	3	3	3	5	2	1	2	2	3	4	4	2	
5	3	4	4	5	3	2	3	2	4	3	4	5	3	4	4	5	4	4	5	
3	5	3	5	5	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	
5	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	5	5	5	5	2	5	5	5	4	
3	3	1	3	5	4	3	4	3	3	3	3	5	3	3	4	4	4	3	3	
5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	5	5	2	4	3	3	3	3	4	

5	4	2	3	3	2	1	3	3	5	3	4	5	4	3	3	4	3	3	2
5	2	1	1	2	5	1	1	1	1	5	5	5	1	2	1	5	2	1	1
4	2	2	3	2	2	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4
4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4
5	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	2	4	3	4	4	3	3
2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	3	1	3	2	3	1
5	3	2	3	5	2	1	3	2	3	4	4	3	2	4	1	4	5	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	4	2	3	3	3	4
3	2	3	3	4	2	3	2	4	3	3	4	5	4	4	2	4	3	4	3
5	3	3	4	5	2	2	2	3	2	3	5	5	1	2	2	5	2	4	2
5	3	5	3	5	4	4	4	3	4	5	5	5	1	5	2	5	2	4	2
4	3	3	3	5	3	3	5	5	4	5	3	5	1	5	5	5	5	5	3
5	3	3	4	5	2	2	2	5	4	5	5	5	1	3	2	3	3	3	2
4	3	3	1	2	3	4	1	3	5	1	1	3	4	3	1	5	5	1	2
2	2	3	3	4	3	3	3	5	3	3	5	3	2	5	4	5	5	5	5
5	3	4	4	4	2	1	3	4	3	3	4	4	5	3	2	4	4	4	2
5	2	2	4	5	2	2	3	3	3	2	3	5	1	4	3	4	5	4	4
2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2
5	1	2	5	5	5	3	1	5	1	1	1	5	1	5	5	5	5	5	1
2	5	5	2	1	5	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	1	3	1
4	2	3	4	4	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3	2	4	4	3	3
5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5
5	4	4	5	3	4	3	3	5	3	2	3	5	3	4	1	3	3	3	3
4	3	4	3	5	3	2	3	3	3	4	4	4	2	5	2	4	4	3	2
5	5	3	4	1	1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	1	3	4	4	3

5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3
4	3	5	4	5	3	2	2	4	2	4	4	5	2	3	3	4	4	3	4
2	2	3	3	5	3	3	2	3	3	2	3	5	4	2	5	4	5	4	3
3	3	3	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	4
5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
3	4	3	3	3	3	3	3	2	5	3	5	3	2	3	2	2	2	3	2
5	5	5	5	4	4	2	4	3	3	4	4	4	1	3	1	2	2	4	2
5	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	5	5	1	3	3	5	5	3	3
3	5	1	4	5	2	2	1	5	3	4	5	5	2	5	5	5	1	5	2
5	3	3	5	5	4	3	4	3	4	4	4	5	3	3	1	4	4	2	3
3	2	2	3	5	2	1	4	2	3	4	5	5	4	5	1	2	1	2	4
2	1	5	3	1	1	2	1	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	1	1
3	4	3	4	5	3	2	3	1	3	3	5	5	3	4	1	1	1	1	5
5	4	4	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	4	2	2
3	4	1	2	3	3	2	2	3	4	2	3	3	2	3	4	4	3	3	4
5	3	3	4	3	3	3	1	5	4	2	5	3	2	2	3	5	4	2	4
3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	5	3	3	1	5	5	3	5
4	3	4	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	1	4	3	5	5	3	2
3	2	2	2	3	1	2	1	3	2	4	2	3	1	2	1	2	3	3	3
5	3	5	3	5	3	5	3	4	4	4	5	3	1	5	3	5	5	3	2
3	3	4	4	4	2	1	2	4	3	4	3	4	4	4	2	2	3	3	3
4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	1	3	2	3	3	3	2
5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	3	5	5	3	4	3	4	4	4	5
4	2	2	3	4	2	1	2	3	2	4	5	5	3	4	1	5	4	2	3

5	4	5	5	5	4	3	1	5	3	5	5	1	3	1	1	3	5	4	2
4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3
5	3	1	1	1	3	3	2	3	3	5	5	1	1	3	2	5	3	2	1
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	5	1	2	1	1	1	2	2
4	4	5	3	5	3	2	2	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3
5	1	2	2	5	5	5	5	1	2	5	5	5	1	5	5	5	5	1	1
5	5	5	3	3	3	2	5	2	3	3	3	5	4	3	3	5	3	3	5
5	3	1	2	3	1	1	2	3	3	4	4	5	2	3	1	1	1	2	1
5	4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2
4	2	4	4	5	2	5	3	2	4	5	4	5	2	4	2	3	4	5	4
4	3	3	4	5	1	2	3	2	3	4	4	5	3	4	1	5	5	3	4
5	4	3	4	4	2	2	2	5	5	5	5	4	2	3	2	5	3	3	3
4	2	3	3	4	3	3	2	2	4	3	5	4	2	3	4	4	4	2	3
4	2	4	3	4	5	3	1	3	3	3	4	5	2	3	4	4	4	3	3
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5
4	3	4	3	5	3	3	2	3	3	4	5	5	3	4	2	4	3	4	4
3	3	5	3	2	4	2	3	1	1	1	2	3	5	3	3	3	3	3	5
4	3	1	3	1	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2
5	5	5	5	1	1	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	3	3	3	5	3	5	1	3	3	5	5	3	1	3	1	1	3	3	5
5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3
3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
5	5	1	1	5	1	5	5	2	2	1	2	3	5	1	3	3	3	3	2
4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	5	4	3

3	3	2	4	2	2	2	2	3	3	4	4	3	2	4	2	2	3	3	3
4	2	3	3	5	4	3	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5
3	2	3	5	5	2	2	3	5	2	5	5	5	5	5	2	5	2	3	5
5	4	5	5	4	2	3	3	3	3	4	4	5	4	4	2	4	4	4	4
5	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3
5	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
4	3	3	3	5	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	4	3	2	5
2	3	5	4	5	3	3	3	3	4	3	4	5	3	5	3	4	5	3	4
5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	1	5	5	5	3	5	4
3	3	3	4	2	2	1	1	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2
4	4	2	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	5
3	3	4	4	5	4	1	3	4	2	4	4	5	4	5	2	4	3	5	5
5	4	5	4	5	5	3	3	5	4	5	5	5	4	5	2	5	5	5	3
5	3	4	3	5	3	3	3	3	2	3	4	5	1	2	3	3	3	3	2
2	2	1	2	5	1	3	2	1	5	1	1	5	5	1	1	1	2	2	1
4	3	4	5	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3
3	2	2	3	3	2	1	2	1	2	5	1	5	1	2	1	5	5	2	5
4	4	3	3	2	3	3	1	2	2	2	2	4	2	3	1	3	3	2	3
5	3	1	2	5	2	2	2	4	2	2	4	5	1	2	4	5	2	4	2
5	3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	1	5	4	4	5	4	5
4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
5	4	3	4	4	3	2	3	2	2	3	4	5	2	5	3	5	5	4	4
5	5	5	5	5	2	3	2	4	5	5	4	5	1	1	3	5	4	1	4
4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2
3	5	5	4	5	1	5	3	3	2	5	5	3	1	3	3	5	5	5	3

5	2	1	4	1	2	2	1	3	1	2	2	4	1	1	2	3	2	2	3
5	3	4	5	5	2	3	3	5	3	3	5	4	3	4	3	3	3	3	4
5	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	1	3	3	3	2
3	3	4	3	5	2	2	3	2	2	2	3	5	3	3	2	5	3	3	3
5	3	5	4	5	3	3	2	1	3	4	4	5	4	3	1	2	3	3	2
4	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2
3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
5	5	5	4	4	4	3	3	2	4	4	5	5	3	4	4	4	3	2	5
3	3	4	2	1	1	2	2	4	3	1	2	3	4	3	4	1	1	1	4
3	3	2	2	3	2	5	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2
5	5	5	4	5	5	5	5	2	2	3	5	5	1	5	2	5	5	3	5
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	2	4	4	4	5	5	4
2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	1	2
5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	4	4	1	5	5	3	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
5	3	3	4	3	4	2	2	4	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	3
5	3	3	2	4	5	2	2	2	3	4	3	4	2	3	3	4	4	5	2
4	2	2	2	4	1	1	2	2	2	3	4	4	2	3	2	3	3	2	4
4	3	4	4	4	1	2	2	2	3	3	5	2	5	3	1	5	4	5	4
4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	5	1	3	3	5	3	5	4
5	3	3	5	3	3	3	3	3	3	1	5	5	3	3	5	3	3	3	3
5	4	3	3	5	3	4	2	4	3	2	4	5	1	5	5	5	5	5	5
2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
5	3	5	2	2	1	1	1	1	5	4	5	5	1	5	4	5	5	5	3	5
4	3	2	3	3	1	2	2	3	3	3	4	4	1	3	1	3	2	3	3	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	3	3	5	4	
3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	
4	2	3	3	4	2	1	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	1	
5	5	3	3	5	3	3	3	2	3	5	5	5	2	3	2	5	3	5	5	
4	3	3	2	2	2	4	4	3	3	3	2	4	2	3	1	3	3	4	2	
3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	
4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	
1	1	3	1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	
2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	
3	4	4	3	4	4	5	3	5	5	5	3	4	1	3	4	3	3	3	3	
5	3	3	4	5	2	2	3	3	3	3	5	5	1	4	2	3	3	2	3	
3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	5	3	2	3	3	3	3	
2		2	2	2	2		2	2												
1	22	3	4	5	6	27	8	9	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	3	3	1	4	2	5	3	1	3	5	4	2	4	5	3	5	2	3	1	
5	5	2	5	1	2	5	5	5	3	4	2	3	3	4	5	3	5	3	2	
3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	
1	5	5	5	2	3	5	3	2	3	2	1	5	2	5	2	2	2	3	5	
5	5	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	1	1	5	5	5	1	1	1	
2	3	3	4	3	2	2	5	5	4	3	4	3	2	5	2	4	4	3	3	
4	5	3	5	3	3	5	3	5	5	3	3	4	5	3	5	5	3	5	4	



2	2	2	3	2	4	3	2	2	3	4	2	2	3	2	3	2	4	2	3
3	2	4	2	4	2	3	5	2	3	3	4	3	2	4	5	3	3	2	4
4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2
1	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	2	3	4	2	4	4	4
1	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	4	5	4	3	2	1	3	4
2	3	2	3	3	4	3	2	3	4	5	4	2	3	3	4	4	4	5	4
1	4	5	5	4	4	5	3	4	5	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4
3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	3	4	4
1	5	3	5	5	5	3	5	5	4	5	4	3	5	3	2	3	5	4	3
2	3	4	4	2	4	3	3	4	4	3	2	2	2	3	4	1	4	2	2
3	4	3	4	2	2	3	2	4	4	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2
5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	3	1	5	3	5	5	1	3	4	5
5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	5	4	5
4	3	3	5	5	5	4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	3	3
4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4
1	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	2	4	3	2	3	3
5	5	3	4	3	5	5	3	5	4	4	3	1	3	5	3	1	5	5	3
4	5	4	4	3	3	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
3	1	1	1	3	1	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	4	3	3
5	5	3	5	4	2	4	2	3	4	2	2	4	4	5	5	4	3	3	3
2	4	2	4	4	5	2	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4
1	4	3	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	2	4	5	4	3	3
1	2	2	4	1	3	2	4	1	5	5	2	1	2	5	5	5	5	5	5
3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	4	3	2
2	4	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4

3	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	5
1	5	1	5	5	5	1	5	1	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	
2	5	2	3	1	3	1	2	2	1	3	1	3	1	3	1	2	1	3	1	
2	3	2	3	3	2	3	2	4	4	3	2	1	4	5	1	4	5	2	4	
2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	4	4	2	2	
2	4	5	4	5	3	2	3	2	4	2	3	2	2	1	4	5	4	2	2	
1	2	3	2	3	3	2	4	4	3	2	1	1	1	4	2	4	3	3	1	
2	3	4	4	3	1	3	1	3	4	2	3	2	3	4	3	4	2	2	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	5	5	3	3	3	3	3	
5	5	4	4	4	3	5	3	3	3	3	3	1	3	5	4	5	3	3	4	
1	2	4	4	2	2	3	3	4	3	3	2	1	3	2	3	3	3	2	3	
4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	1	1	5	5	3	3	5	5	
1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	2	2	1	3	5	5	2	5	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	1	5	3	5	2	5	5	5	1	
1	5	3	5	5	1	4	3	1	1	5	3	4	4	5	5	5	3	3	3	
1	3	5	5	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	4	5	3	3	
3	4	2	5	4	4	3	3	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	
1	3	5	5	5	5	3	3	5	3	5	3	3	3	3	3	1	3	3	1	
2	4	3	3	2	4	4	4	5	2	4	3	3	3	4	2	5	3	2	1	
4	1	2	3	4	5	1	2	3	5	2	2	1	5	2	3	2	3	3	2	
1	5	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	
3	2	5	5	5	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	
3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	

3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5
3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
1	2	3	4	4	3	2	5	2	5	3	2	5	2	3	3	3	2	2	2	3
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2
2	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	2	5	3	5	5	5	2	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	3	5	5
4	3	2	2	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3
2	3	3	4	4	2	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3
3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3
5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	5	2	3	2	2
5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5
3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3
2	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	1	2	2	5	5	5	2	5	5
3	5	3	4	3	3	5	3	4	5	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4
2	4	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	3	5	3	3	3	3	3
1	4	2	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4
1	4	5	5	3	3	2	4	5	3	3	4	2	3	3	5	2	2	2	2	3
3	3	2	5	3	3	3	5	4	4	5	4	5	4	3	4	3	4	3	3	3
3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3
4	5	5	5	3	5	3	3	5	3	3	3	3	3	3	5	5	3	3	5	5
2	3	2	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2

4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4
2	5	3	5	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	2	3	4	2	4	3
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
3	5	5	5	3	3	5	5	3	5	5	3	3	1	1	5	5	5	5	3
3	3	4	5	5	3	5	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5
1	5	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	1	1	1	5	4	4	1
5	5	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	5
3	4	5	4	5	3	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
3	3	5	5	4	3	5	3	4	5	4	3	3	4	4	5	3	4	3	3
4	4	5	5	5	3	3	4	2	5	4	4	5	4	5	3	3	5	4	4
1	4	3	3	2	3	4	3	5	4	2	3	3	3	4	4	2	3	2	2
3	3	3	3	3	5	2	5	3	2	1	3	5	5	3	2	1	3	5	5
4	4	3	4	4	3	4	3	5	4	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4
2	3	3	5	2	4	3	2	3	4	3	2	4	3	3	5	2	3	2	3
1	5	3	4	3	3	4	2	4	3	4	4	3	1	2	1	4	5	4	3
1	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	1	5	5	5	3	3
2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3
1	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4
1	2	3	5	5	5	4	4	4	5	1	4	5	2	2	4	2	5	2	3
3	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4
4	5	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3
4	4	5	5	3	3	5	4	4	3	4	3	5	5	5	5	4	3	3	4
3	5	3	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5
3	3	3	5	3	5	3	5	3	5	3	3	3	3	5	3	3	3	2	3	3
1	3	4	5	4	4	3	5	5	4	3	3	4	4	4	5	4	4	3	3	
2	5	5	5	5	2	3	3	3	3	3	4	5	5	3	5	3	5	3	4	
1	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	1	4	4	4	1	5	
3	3	5	5	3	3	3	3	2	5	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	
2	5	5	5	5	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	5	5	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	
1	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	4	3	2	
4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	
2	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	3	4	1	4	3	3	
3	5	2	3	3	2	3	3	5	3	3	3	3	5	4	4	4	5	3	2	
2	4	4	4	3	5	3	5	2	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	
3	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	2	4	2	2	3	4	4	2	2	
4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	
5	3	3	4	3	4	3	3	3	5	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	
1	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	5	3	4	4	
3	3	3	3	5	3	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	5	3	3	
4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	
1	5	4	4	4	4	3	4	5	5	2	3	3	2	3	4	3	3	4	4	
1	2	2	5	5	5	1	5	1	5	1	3	5	1	1	3	1	4	4	1	
3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	
3	4	5	5	5	4	3	4	3	3	2	3	5	4	4	5	4	4	5	5	
4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	3	4	3	

1	3	4	3	3	4	3	3	5	5	4	3	2	2	2	3	2	4	3	1
2	3	2	2	4	4	3	4	4	5	5	3	5	1	4	2	4	5	4	3
3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	5	5	4
2	4	3	5	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4
1	5	5	5	5	3	4	5	3	4	3	3	3	1	3	5	5	5	3	3
1	5	5	5	5	3	4	5	3	4	3	3	3	1	3	5	5	5	3	3
2	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	3	4	3	3	3	3
1	5	5	5	5	3	4	4	4	5	3	3	3	1	3	5	5	3	3	3
1	3	1	1	1	3	3	5	5	5	1	1	5	1	1	1	1	1	5	3
3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	2	3	3	4	4	4	3	2	2
1	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5	2	2	4	4	3	4	4
2	4	5	5	5	2	2	1	2	3	3	3	4	5	5	5	4	2	3	2
3	5	1	3	3	3	3	2	4	4	5	4	3	2	3	2	2	3	4	2
1	1	5	5	3	1	2	5	5	5	2	5	1	3	5	5	3	1	5	5
5	1	5	2	3	3	3	4	2	2	3	4	1	3	5	2	3	3	2	2
1	4	2	5	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	3	3	2	4
3	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
2	5	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	3	5	4	5	4	3
3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	5	3	2	5	5	4	3
3	1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4
3	5	3	4	3	3	5	3	5	4	4	4	2	2	2	3	2	4	4	4
1	2	5	5	4	2	3	2	3	2	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3
3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
2	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
1	5	3	2	3	5	3	5	3	2	2	2	2	3	3	3	3	5	3	5	
3	5	1	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	2	1	5	4	3	4	4	
3	3	3	5	5	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	
1	1	1	5	5	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	5	5	5	2	5	
3	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	
1	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	2	4	1	2	4	3	5	2	1	
3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	3	2	2	2	3	2	3	1	2	3	
1	3	5	1	3	3	3	5	3	3	3	3	5	5	3	1	3	1	3	5	
1	3	4	3	2	4	3	5	4	4	5	3	3	2	2	4	2	3	3	3	
3	3	5	5	4	3	5	3	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	
5	5	3	4	2	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	4	
2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	2	1	4	3	3	3	5	5	
4	5	4	5	4	2	4	5	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	
1	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	
3	5	5	3	5	5	5	3	3	5	5	5	3	2	1	3	5	5	5	4	
3	5	3	4	4	3	5	3	4	2	3	3	3	3	3	4	5	4	3	2	
2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	
3	3	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	2	2	4	2	4	4	3	
4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	
4	2	3	3	5	2	5	3	2	3	3	5	5	3	2	4	5	5	4	3	
3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	
1	1	2	2	3	1	5	1	1	1	5	5	1	1	2	3	1	3	1	1	
2	2	2	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	
2	4	3	3	3	3	5	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	

1	5	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	1	5
3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	3
3	4	1	1	4	5	2	3	2	2	4	2	1	1	2	3	2	4	2	3
1	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	2	3	4	3	4	5	3	3	4	3
4	5	4	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	3	4	5	5	3	5	3
5	3	4	5	5	3	5	4	3	4	4	3	4	2	5	1	3	2	2	4
3	5	4	3	5	3	3	5	5	5	4	3	5	1	3	4	4	4	3	4
1	4	4	4	4	5	5	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	5	3	2
3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3
3	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	3	5	5	4	3	3	5	5	3
3	4	5	4	5	4	3	5	5	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4
1	1	3	3	2	5	2	3	2	2	1	2	3	2	3	5	1	2	4	1
3	3	3	4	4	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	5	1	3	5	3
4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3
3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	2	2	2	2	4	4	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4
4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	5	4	4
4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
2	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	5	5	5	3	2	2
3	4	5	5	5	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
4	3	2	5	4	4	5	5	3	5	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4



4	4	5	5	5	3	4	4	3	4	5	3	5	4	3	4	5	5	4	4
4	4	4	4	5	5	5	3	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	5	3
3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3
5	5	5	5	5	3	5	2	5	5	3	5	2	1	3	5	5	2	5	4
2	4	3	2	4	3	2	4	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3
2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	2	3	3	3	4	5	3	3
5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	2	1	1	3	1	5	3	3
5	5	4	5	4	1	3	4	5	2	5	5	2	3	5	5	2	2	3	3
3	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	2	5	2	2	3	3	3	3	3
2	5	3	3	1	5	5	5	5	1	5	5	1	3	1	5	5	1	1	5
2	5	5	5	5	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	5	4	4	3	3
3	5	5	5	5	1	2	2	2	1	2	2	5	5	1	2	3	5	3	3
1	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2
4	5	5	5	4	5	3	4	2	5	3	3	2	3	2	3	3	1	1	2
3	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	3	3	4	5	4	4	4
3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3
3	4	5	5	4	5	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	5	5	4
1	4	5	5	4	3	5	3	4	2	2	2	3	2	2	4	2	4	2	3
3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	2	1	3	5	3	3	3
3	5	5	5	5	5	5	2	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3
1	2	2	1	1	4	2	5	2	4	2	3	4	3	3	2	3	4	2	4
4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4
2	1	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3
2	3	3	5	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4
1	4	1	4	5	1	5	3	4	2	2	3	3	3	5	2	4	4	3	2

3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3
4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2
3	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5
4	1	1	1	1	5	5	5	5	1	1	1	3	4	3	3	3	1	1	1	1
3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3
1	5	5	5	5	5	5	3	5	2	5	4	5	5	5	5	5	5	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	3
2	1	3	3	3	3	3	5	5	5	4	5	3	3	5	2	5	5	3	2	2
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
1	4	2	4	5	5	5	4	3	3	5	4	3	2	2	4	4	3	3	2	2
5	5	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	1	3	4	2	3	3
5	5	5	5	5	1	2	1	1	1	2	1	2	3	4	3	1	1	4	3	3
2	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	2	4	5	4	4	4	4
1	5	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	4	3	3	3	4	3	5	1	1	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	1	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	5	2	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4	3	3
1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3
4	4	3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4
3	3	3	3	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3

4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	1	3	3	3	5	4	4	4	4	4	3
3	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	3	1	5	3	5	5	5	5	5	3
1	3	4	5	3	5	2	5	3	4	2	3	3	1	2	4	3	2	3	3	3
2	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	2	4	2	4	4
1	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4
4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	4	3	5	5	5	1	4	4
3	2	3	2	3	5	5	4	4	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3
3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4
3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4
3	3	3	4	4	2	5	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
5	3	3	3	1	2	4	2	4	4
4	2	5	3	2	4	2	3	3	2
5	4	3	4	4	4	4	5	4	3
3	4	3	2	5	3	5	3	5	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4
5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
3	4	5	4	4	3	2	3	2	3
3	2	5	3	2	3	3	3	2	4
4	3	4	3	3	3	4	3	3	2
3	3	4	4	3	3	3	4	4	3
3	2	3	3	2	3	4	3	3	4
4	4	5	4	3	3	5	3	5	5

5	5	4	5	3	2	3	4	3	4
4	4	5	3	4	4	4	4	4	4
5	3	5	4	3	5	5	5	4	3
3	3	4	3	3	3	4	4	4	5
2	3	3	3	2	2	4	2	3	1
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	3	3	5	5	3	5
3	5	5	5	5	4	4	4	4	4
4	4	5	5	4	4	4	4	3	3
4	3	5	4	4	4	5	4	5	5
5	4	5	5	5	4	5	5	4	5
5	3	4	4	3	4	5	4	3	5
3	3	2	3	2	3	3	3	3	2
4	3	5	4	3	3	4	3	5	3
3	4	5	5	5	5	5	4	3	3
3	4	4	2	4	4	4	4	4	3
2	3	5	3	3	2	3	5	4	2
4	5	4	4	3	3	4	5	3	4
4	3	5	4	4	3	4	4	4	4
5	3	3	4	4	5	4	4	5	4
5	5	3	5	1	5	5	5	5	5
5	3	5	5	5	4	5	5	5	5
2	4	1	3	2	3	1	1	3	1
4	3	5	3	3	4	4	4	3	4
2	4	2	2	2	2	2	3	2	3

3	1	4	4	3	4	3	3	2	3
3	4	3	2	3	3	3	4	3	3
2	3	4	3	4	2	1	1	4	4
2	3	4	4	4	3	1	3	5	3
5	5	3	5	3	3	4	3	3	4
2	2	4	3	4	3	3	4	3	2
5	5	5	4	5	5	5	5	5	3
3	2	3	2	3	2	3	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	1	3	4	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4	4	4	5	1
3	3	3	3	5	5	5	3	1	3
5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
5	3	5	3	3	2	3	3	5	3
2	3	5	3	5	5	4	5	5	3
3	2	3	2	3	4	3	2	3	2
3	3	4	3	3	3	4	4	2	3
2	4	3	2	2	3	2	3	2	3
5	4	5	5	5	4	4	5	4	5
3	4	4	4	4	3	3	2	1	3
4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
4	3	4	4	4	4	4	4	5	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
2	2	4	3	2	2	2	3	3	2

3	2	3	3	3	2	3	2	3	2
5	5	2	5	3	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	5	3	5	3	5	3	5	3	5
5	4	3	4	4	3	3	4	4	4
3	2	3	4	3	2	3	3	4	3
4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
2	2	5	2	2	2	2	2	2	5
4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
4	4	5	3	4	4	4	4	4	4
5	5	4	5	5	5	5	5	2	1
4	3	5	4	3	4	4	2	3	4
4	3	5	4	5	4	4	4	5	4
4	2	5	4	4	4	4	4	5	4
1	4	1	2	2	2	4	3	3	3
3	3	4	4	3	3	3	4	3	4
3	3	3	3	4	4	4	3	4	3
2	5	5	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	4	3	2	3	2	3	3
4	4	5	5	4	4	4	3	4	4
3	3	2	3	4	3	2	3	4	3
3	3	4	3	4	3	2	4	3	3
5	5	3	5	3	5	5	1	5	5
4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
1	5	5	3	4	4	4	4	4	2

4	3	5	4	5	5	4	4	5	5
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	5	4	4	4	4	5	4	4
4	5	5	4	4	4	4	3	4	5
2	2	4	3	3	3	4	2	2	3
5	3	5	5	5	5	1	2	1	2
3	4	5	4	4	5	5	5	4	4
2	5	5	1	3	2	4	3	3	1
4	1	5	4	4	2	5	3	2	5
5	5	5	4	4	4	4	5	5	4
2	2	3	3	3	2	3	3	3	2
4	3	4	4	4	4	5	4	5	5
5	2	4	5	5	4	5	5	2	4
5	4	5	5	4	4	3	4	3	3
5	5	4	4	4	5	4	4	5	5
3	3	4	4	3	3	3	3	4	4
5	3	5	5	4	3	3	5	3	5
4	4	5	5	5	5	4	4	5	5
3	2	3	2	3	2	3	2	2	2
5	3	3	5	5	5	3	5	5	5
3	5	5	3	5	3	5	3	3	3
4	3	4	5	4	4	4	4	4	4
4	4	5	3	5	5	5	4	5	5
5	4	5	4	5	4	4	5	5	1
3	3	5	3	3	3	2	3	2	3

5	5	1	5	1	5	5	5	3	5
3	4	3	4	3	4	3	4	4	4
4	3	4	5	5	5	5	5	4	5
5	5	5	5	4	3	5	5	3	5
4	3	4	4	4	5	5	5	5	5
4	4	5	5	4	5	4	5	5	2
5	3	4	4	4	4	5	5	4	2
4	4	3	3	5	5	5	3	5	4
4	2	4	4	4	4	4	4	3	4
5	5	4	4	3	3	4	5	4	3
4	4	5	3	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
3	3	3	3	3	3	3	3	4	5
3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
4	4	5	4	3	3	4	3	4	4
1	1	1	1	1	1	5	1	2	1
2	3	4	3	3	2	2	2	2	3
5	5	2	4	4	4	5	5	5	3
3	4	3	4	2	4	3	3	4	2
5	4	5	3	3	2	4	1	1	5
5	4	5	4	2	4	4	3	2	4
3	3	3	4	4	4	4	4	3	3
4	3	4	3	4	3	3	3	3	3
5	4	5	5	3	3	5	5	4	4
5	3	5	5	3	3	5	5	4	5



4	4	5	5	3	3	5	5	3	3
5	3	5	5	3	3	5	5	3	3
1	1	2	1	3	3	3	3	1	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	4	4	4	5	4	4	3
5	5	4	5	5	4	4	4	5	4
4	2	4	4	3	3	4	4	4	4
3	3	5	3	5	5	5	5	5	1
3	5	5	2	1	2	2	3	4	5
3	3	3	4	4	2	3	2	4	4
4	2	4	5	5	4	4	5	5	5
4	2	4	2	3	3	4	3	4	3
3	4	2	3	3	4	4	5	4	4
5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
4	2	5	3	2	4	3	3	3	3
3	2	5	5	5	5	4	4	4	2
3	3	5	4	4	5	5	4	4	2
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
5	5	3	3	3	3	3	4	4	2
5	2	2	5	3	5	5	5	5	5
3	3	5	3	3	5	5	5	5	3
5	2	2	1	2	5	5	5	5	1
3	3	4	3	4	4	4	3	4	4

2	3	5	4	2	2	2	5	3	2
2	1	2	1	1	1	3	2	2	1
1	3	4	1	3	3	5	3	3	5
2	2	3	3	3	4	3	2	3	4
2	3	2	3	2	2	2	2	2	2
4	3	5	4	3	4	5	2	2	3
4	5	4	5	5	4	5	4	4	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
2	3	4	3	2	2	2	3	3	2
3	3	5	5	5	4	5	4	4	3
3	5	5	3	3	4	4	3	5	4
3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
4	5	4	5	4	4	4	5	4	5
5	4	4	3	4	4	4	3	3	4
2	1	2	3	3	4	5	4	3	2
3	4	3	4	4	3	4	3	4	4
1	3	4	1	1	1	1	3	5	1
2	3	3	2	3	3	3	2	3	2
4	3	2	3	3	4	3	4	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	3	5	3	3	5	3	5	3	3
4	2	4	4	4	3	3	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	5	5	4	3	3	4	4	5	3
5	4	4	3	4	4	4	4	4	5

4	4	5	5	3	3	4	5	4	2
3	3	5	4	3	3	5	5	4	3
3	3	4	3	4	4	4	3	4	4
2	3	4	3	2	3	4	3	2	3
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	4	4	4	4	4	4	5	3
5	5	2	2	2	3	4	2	5	5
4	3	2	4	3	3	4	2	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	5	5	3	3	3	5	3	3
4	4	5	4	4	3	3	3	4	4
3	4	4	4	4	4	4	5	4	5
5	1	4	1	1	1	1	1	1	1
5	5	4	5	5	4	5	4	5	4
3	3	5	4	4	4	4	4	5	4
4	5	5	4	4	4	5	5	4	5
2	5	5	5	2	2	2	2	5	5
3	4	4	4	4	4	4	5	5	4
4	3	5	3	3	3	3	3	4	3
5	5	5	5	4	4	3	5	5	3
4	5	5	5	3	2	4	5	5	5
4	3	4	4	3	3	4	4	4	3
3	4	5	5	5	4	3	5	5	3
3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
4	3	5	3	3	2	4	5	4	3

3	5	5	4	1	1	1	4	4	2
2	4	5	4	3	3	5	5	5	3
3	4	4	5	4	4	4	3	4	3
5	3	5	5	3	3	5	5	5	5
4	3	5	4	3	4	4	5	4	4
5	3	2	3	4	3	3	2	2	5
2	4	3	3	3	2	2	2	2	1
2	3	4	3	4	4	2	3	2	4
3	5	3	5	4	4	5	5	5	4
4	4	4	3	3	3	3	4	3	4
4	3	3	4	3	3	4	4	3	4
3	2	5	4	5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	2	3	4	4	3	4
3	2	5	5	3	3	2	3	3	2
2	3	5	2	3	3	4	4	5	5
4	4	5	5	4	4	4	4	5	4
3	3	4	3	3	3	3	4	3	4
3	3	5	3	3	3	3	4	4	4
5	5	5	4	5	5	4	4	5	5
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	2	4	3	3	2	3	3
4	4	5	4	4	3	3	4	5	4
3	3	5	3	3	3	3	3	4	5
2	3	3	2	3	2	3	2	2	2
5	5	5	5	4	5	5	5	5	5

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	4	4	4	4	5	4
2	2	5	5	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	5	4	4	3	3	3	4	4
2	4	3	4	3	4	5	5	5	5
3	3	4	4	4	4	4	2	3	3
1	5	5	2	2	3	4	4	5	5
5	5	5	5	4	4	4	4	4	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	5	2	3	2	3	3	3	3
3	3	5	2	3	4	3	3	3	4
1	3	3	3	1	3	3	1	3	1
5	4	5	5	5	4	5	3	4	5
3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
4	3	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	5	5	5	4	4	3
5	5	5	3	3	2	2	3	3	2
2	3	4	5	3	2	2	3	3	2
4	3	2	4	3	3	3	4	3	4
4	3	5	4	4	4	4	4	4	3

4	4	5	4	5	5	5	5	4	4
3	2	2	3	3	2	2	3	3	2
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
4	4	5	4	4	4	4	4	4	3
4	4	4	3	5	5	5	4	3	5