

Validez de contenido del cuestionario de juego patológico SOGS en el ámbito forense colombiano

The Validity of the SOGS Pathological Gambling Survey's Content in the Colombian Forensic Field

Validade de conteúdo do questionário de jogo patológico SOGS no campo forense colombiano

Fecha de recepción: 2019/01/23 | Fecha de evaluación: 2019/08/06 | Fecha de aprobación: 2019/11/16

Manuel Alejandro Sánchez Ángel

Psicólogo Jurídico y Forense Universidad Santo Tomás
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá D.C., Colombia
manuelsanchezangel@gmail.com

Paola Andrea Perilla Gamboa

Psicóloga Jurídica y Forense Universidad Santo Tomás
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá D.C., Colombia
paolaperillag@gmail.com

Leonardo Alberto Rodríguez Cely

Doctor en Criminología
Psicólogo clínico, legal y forense
Docente e investigador, Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá D.C., Colombia
leocely@gmail.com

Natalia Gómez Muñoz

Psicóloga
Universidad Pontificia Bolivariana
Bucaramanga, Colombia
natalia_gomez@hotmail.com

Para citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo: Sánchez, M., Rodríguez, L., Perilla, P. & Gómez, N. (2020). Validez de contenido del cuestionario de juego patológico SOGS en el ámbito forense colombiano. *Revista Criminalidad*, 62(2): 303-324.

Resumen

Tradicionalmente se ha distinguido el juego como pasatiempo (play) del juego con apuestas (gambling). El juego con apuestas ha facilitado la aparición de conductas problemáticas como el juego patológico, conocido como ludopatía. En Colombia la Ley 1554 de 2012 en el artículo 7° parágrafo 1, menciona la importancia de definir guías y protocolos de atención y evaluación de la ludopatía. No obstante, en el contexto colombiano son escasos los estudios que evalúen y atiendan esta problemática. El presente estudio, tuvo como **objetivo** establecer la validez de contenido del instrumento South Oaks Gambling Screen (SOGS) ampliamente utilizado en el ámbito de la psicología forense.

La **metodología** consistió, en primer lugar, en una etapa de adaptación y ajustes al instrumento, y posteriormente, una etapa de juicio de expertos mediante el método Delphi. Entre los principales **resultados** del estudio se encuentran: la adaptación de los criterios diagnósticos del cuestionario del DSM-III-R al DSM-5, la adaptación al lenguaje colombiano que permite establecer una mayor comprensión del cuestionario y la incorporación de aspectos relacionados con el juego y las apuestas en línea. El producto de este estudio constituye un instrumento viable para su utilización en el ámbito jurídico y forense, mediante el criterio probatorio del artículo 226 del Código General del Proceso.

Palabras clave

Evaluación, forense, instrumentos, juegos, medios de prueba, psicología (fuente: Tesoro de Política Criminal Latinoamericana - ILANUD). Colombia, cuestionario, psicología forense, juego patológico.

Abstract

Traditionally, “play” has been distinguished as a hobby within “gambling”. Gambling has facilitated the appearance of problematic conducts, such as pathological gambling, also known as compulsive gambling. In Colombia, Law 1554/2012, in article 7, paragraph 1, mentions the importance of defining attention and assessment guides and protocols for compulsive gambling. However, there are few studies in the Colombian context that assess and attend to this issue. This study’s **objective** was to establish the validity of the South Oaks Gambling Screen (SOGS) instrument’s content, which is widely used in the field of forensic psychology.

The **methodology** first consisted of a stage adapting to and adjusting the instruments and then a stage of expert judgment through the Delphi method. The study’s main **results** includes: adapting the survey’s diagnostic criteria from DSM-III-R to DSM-5, adapting it to Colombian Spanish, which ensures better understanding of the survey and incorporating aspects related to online gambling and betting. This study’s product comprises an instrument that may be used in legal and forensic fields through the standard of proof in article 226 of the General Procedural Code.

Keywords:

Assessment, forensic, instruments, gambling, means of proof, psychology (source: Thesaurus of Latin American Criminal Policy - ILANUD), Colombia, survey, forensic psychology, pathological gambling.

Resumo

Tradicionalmente, tem sido distinguido o jogo como um passatempo (play) do jogo com apostas (gambling). O jogo com apostas facilitou o aparecimento de comportamentos problemáticos, como o jogo patológico, conhecido como jogo compulsivo. Na Colômbia, a Lei 1554 de 2012 em seu artigo 7, parágrafo 1, menciona a importância de definir diretrizes e protocolos para o atendimento e avaliação do jogo patológico. Porém, no contexto colombiano, existem poucos estudos que avaliem e abordem esse problema. O presente estudo teve como **objetivo** estabelecer a validade de conteúdo do instrumento South Oaks Gambling Screen (SOGS) amplamente utilizado na área da psicologia forense.

A **metodologia** consistiu, em primeiro lugar, em uma etapa de adaptação e ajustes do instrumento e, posteriormente, em uma etapa de julgamento de especialistas através método Delphi. Entre os principais **resultados** do estudo estão: a adaptação dos critérios de diagnóstico do questionário DSM-III-R ao DSM-5, a adaptação à língua colombiana que permite uma maior compreensão do questionário e a incorporação de aspectos relacionados com o jogo e as apostas online. O produto deste estudo constitui um instrumento viável para sua utilização no campo jurídico e forense, através do critério probatório do artigo 226 do Código Geral do Processo.

Palavras-chave

Avaliação, forense, instrumentos, jogos, evidências, psicologia (fonte: Thesaurus de Política Criminal da América Latina-ILANUD). Colômbia, questionário, psicologia forense, jogo patológico.

Introducción

El juego nos ha acompañado en nuestro proceso evolutivo desde siempre. Autores como Piaget o Vygotsky han analizado el juego como una actividad sana, característica y esencial de los seres humanos a lo largo de su vida, no solo en la edad infantil. Piaget identifica que el juego cumple una función en el desarrollo cognitivo y en la personalidad del niño, mientras que, para Vygotsky, el juego cumple una función activa en la evolución,

no solo cognitiva, sino también afectiva (Palumbri, Mannino, 2008).

El juego enriquece nuestra coordinación, nos ayuda a socializar e introduce en nosotros unos valores y significados culturales (Cubero, 2007). En la infancia y adolescencia es una actividad necesaria para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades sociales de una persona.

Más allá de su función de aprendizaje en el desarrollo humano, el juego puede ser una actividad o competencia lúdica que puede incluir características como el azar o la

posibilidad de apostar. Se debe hacer una distinción entre el juego como pasatiempo y el juego con apuestas, el cual lleva implícita la posibilidad de arriesgar alguna ganancia y, a pesar de que ambos se pueden realizar de manera lúdica, el juego con apuestas ha llevado a la aparición de conductas problemáticas (Jiménez, García, Montero, Perea, 2011).

Los juegos de azar han estado presentes a lo largo de la historia, se conoce de civilizaciones antiguas que implementaron juegos de azar a su cotidianidad, algunas de ellas son: la egipcia, con su juego llamado Atef (juego donde dos jugadores tienen que adivinar el número de dedos extendidos del oponente), la griega con el Astragal (juego de dados), o la romana, precursora de las loterías, donde se hacían apuestas de carreras de caballos, carros y juegos de lucha (Cubero, 2007).

En la actualidad se reconocen juegos como el bingo, el póquer, cara o sello, los dados, la lotería, apuestas deportivas, las máquinas tragamonedas, la ruleta, entre otros. Adicionalmente, hay una amplia gama de juegos en línea a los cuales se puede acceder a través de la red, siendo las redes sociales uno de los cauces de acceso a los juegos de azar más populares (King, Delfabbro, Kaptsis & Zwaans, 2014). El Internet proporciona una realidad virtual que permite la sensación de inmersión y de anonimato que para muchos es atractiva y psicológicamente gratificante (Livingstone y Moira, 2013).

Las personas comienzan a jugar motivados por una serie de razones que van desde las ganancias posibles, pasando por el placer, el contexto social, hasta el escapismo (Fröberg, 2006). Las motivaciones que subyacen al juego y a continuar en él, a pesar de incidir en pérdidas repetidas son muy variadas, es importante mencionar que ganar dinero no es típicamente la principal motivación. Diversos estudios entre jugadores problemáticos sugieren que la primera motivación para seguir jugando tiene que ver con la excitación (la subida de adrenalina) y el placer que lleva consigo (Derevensky, et al., 2011, Shek & Merrick, 2011), también se ha encontrado que disminuir el aburrimiento y la soledad, escapar del estrés generado por tensiones académicas, laborales, familiares, reducir la ansiedad, o emplear el juego como forma de socialización o de competición con amigos son otros motivos (Shead et al., 2012).

Juego Patológico

El juego, una actividad sana y de pasatiempo, puede llegar a convertirse en un gran problema, donde el verdadero sentido de este se transforma en obsesión, esclavitud y repetición. Rosenthal (1999) define el juego patológico como un “trastorno que se caracteriza por: una pérdida

incesante o episódica del control sobre el juego; continua preocupación por este y por tener dinero para jugar; pensamientos irracionales sobre el juego y mantenerse jugando a pesar de las consecuencias negativas” (Castaño, Calderón y Restrepo, 2016, p. 136).

El juego patológico es un problema grave de salud mental que afecta a la persona que lo sufre en todos sus ámbitos (Estévez y Calvete, 2007). La conducta de juego se considera anormal según su intensidad, frecuencia, cantidad de dinero invertido y el grado de interferencia en las esferas de funcionamiento (social, laboral, familiar, académico) de la persona (Echeburúa, Salaberría y Cruz, 2014). Por esta razón, se requieren suficientes criterios para su prevención, diagnóstico, pronóstico y tratamiento haciendo uso del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM), herramienta que tiene como objetivo orientar y actualizar a los profesionales de la salud mental en estos casos (American Psychiatric Association, 2013), teniendo en cuenta la producción académica e investigativa relacionada con la salud mental.

El actual uso del DSM-5 acoge a la ludopatía como una forma de adicción sin drogas (El Guebal, Mudry, Zohar, Tavares & Potenza, 2012) y lo denomina Juego Patológico. A continuación, se presentan los criterios diagnósticos:

La persona muestra una conducta de juego persistente y desadaptativa que se refleja en la presencia de cuatro o más de los siguientes síntomas:

1. Preocupación por el juego.
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracasos repetidos en los esfuerzos para controlar el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego.
5. Utilización del juego como vía de escape de los problemas o de alivio del malestar emocional.
6. Intentos repetidos de recuperar el dinero perdido.
7. Mentiras a la familia o a los terapeutas sobre la implicación en el juego.
8. Puesta en peligro o pérdida de relaciones personales significativas, de trabajo, o de oportunidades educativas debido al juego.
9. Apoyo económico reiterado por parte de la familia y de los amigos.

En cuanto a la explicación de este trastorno, “ningún factor por sí mismo explica el inicio y desarrollo, se trata de un fenómeno multicausal donde probablemente factores biológicos, psicológicos y socio ambientales estén influyendo e interactuando en la complicada estructura de esta patología” (Castaño et al., 2016, p. 136).

El jugador

La literatura científica ha definido algunas características generales (no concluyentes) que describen la personalidad de un jugador; estas son: rasgos de psicopatía, baja autoestima, ser altamente competitivo, enérgico y/o inquieto, facilidad para el aburrimiento, bajo control de impulsos, búsqueda de sensaciones, mantener deseos de éxito exacerbados y presentar distorsiones cognitivas (Santos *et al.*, 2008). También se ha encontrado que la inestabilidad emocional, la impulsividad, el estado de ánimo depresivo, la exposición al juego durante la adolescencia y dificultades en las relaciones interpersonales son características que hacen más vulnerables a las personas para llegar a desarrollar este trastorno (Estévez y Calvete, 2007), (Castaño *et al.*, 2016).

Teniendo en cuenta lo anterior, Santos *et al.* (2008) presenta cuatro tipos de jugadores:

- a. **El jugador social:** hace referencia a los individuos que dedican un tiempo limitado a jugar por placer; disponen una cantidad de dinero “aceptable” según sus posibilidades. Estos jugadores suelen jugar entre amigos, inician y finalizan el juego cuando lo deseen, sin evidenciar o experimentar un malestar significativo con la interrupción de este. El juego no reemplaza otras actividades recreativas, no produce problemas económicos, personales, familiares, laborales y sociales. El jugador social no debe recurrir a la mentira para llevar a cabo la actividad de juego.
- b. **El jugador profesional:** es un individuo que se dedica al juego para ganar dinero. Esta actividad no tiene una implicación emocional cuando se realizan apuestas, es decir que la concepción del juego se basa en la estadística y la probabilidad.
- c. **El jugador problema:** es un individuo que presenta una conducta de juego que, debido a su frecuencia, representa problemas económicos (tiempo y dinero). Quien se identifica como jugador problema tiende a presentar un control de impulsos bajo frente a la conducta de juego (mayor que el jugador social, menor que el jugador patológico).
- d. **El jugador patológico (ludópata):** es un individuo que se caracteriza por presentar una dependencia emocional del juego y una pérdida de control de impulsos frente a este. Asimismo, se evidencia una interferencia con el funcionamiento típico de la vida de la persona.

Prevalencia en Colombia y en el mundo

Según el metaanálisis de los estudios sobre juego patológico entre 1997 y 2007 realizado por Muñoz-Molina (2008), el 74% de los estudios indagados reflejan que el punto de interés son poblaciones muy específicas (ex apostadores en tratamiento, personas que se encuentran en situación de encarcelamiento, inmigrantes ilegales, entre otros), y variables como los desórdenes psiquiátricos, consumo de sustancias psicoactivas, y la relación entre el juego y otras variables psicológicas.

La mayoría de los estudios (71.8%) se han realizado en Canadá, Estados Unidos, Australia, Suecia, Suiza, Noruega, Inglaterra y España. A partir de ellos se identifica que la clasificación de prevalencia de ludopatía es mayor en adolescentes, con una media de 3.6%, y en adultos, con una media de 2.2%. Además, en este mismo estudio se establece que hay diferencias significativas al comparar los datos de la prevalencia entre hombres y mujeres, donde las medias corresponden a 5.3% y 1.3% respectivamente (Muñoz-Molina, 2008).

En Latinoamérica se han realizado estudios en países como Colombia (Zapata *et al.*, 2011), Honduras (Cruz *et al.*, 2010), México (Martínez, 2014), Chile (Giacaman *et al.*, 2013 y Jobet, 2013) y Argentina (Del valle, *et al.*, 2014). Los resultados de estos estudios han mostrado una prevalencia del 13,8 % en Colombia, una prevalencia del 40% en Honduras, del 7,4% en México, en Chile, del 6,38% como potenciales jugadores patológicos y en Argentina del 5,8% como potencial jugador problemático.

Un estudio realizado por Ruíz (2009) en Bogotá, capital de Colombia, encontró una prevalencia del 49,1% de sujetos con probable juego patológico en una muestra de 77 personas. También González *et al.*, (2014), en el municipio de Unión, Colombia, hallaron que un 7,5% de los hombres y el 17,2% de las mujeres son jugadores sociales mientras que un 2,5% de hombres y 11,2% de mujeres son probables jugadores patológicos, en una muestra de 294 estudiantes adolescentes escolarizados.

Otro estudio realizado en Colombia con una muestra de 150 participantes encontró que el 13,4% de los hombres y el 1,3% de las mujeres podrían ser jugadores patológicos (Maqueda & Ruíz, 2017). De igual forma, en una muestra de casi 3500 estudiantes colombianos entre 10 y 19 años, se encontró una prevalencia de ludopatía del 13,8% en general, de 23,3% en hombres y 6,9% en mujeres (Zapata *et al.*, 2011). Es por ello que es importante el estudio de los factores de riesgo, y más cuando en Colombia las prevalencias empiezan a mostrar datos alarmantes (Castaño *et al.*, 2016).

Evaluación de la ludopatía en el ámbito forense

Para la evaluación del juego patológico en el ámbito forense, se deben tener en cuenta aspectos como la génesis del gasto desmedido, su duración y, sobre todo, el impacto que este tipo de comportamientos generan en la persona y su entorno. “La evaluación forense deberá centrarse en la conducta del evaluado, tomando en cuenta las características de personalidad y haciendo una diferenciación entre la ludopatía y otro tipo de juegos sintomáticos” (Cubero, 2007, p.64).

Torres (2005) indicó aquellos aspectos que son importantes para realizar una adecuada evaluación de un presunto jugador patológico:

1. Valorar hasta qué punto la persona carece del control necesario para poner en peligro su patrimonio.
2. Indagar cuándo han aparecido las conductas derrochadoras y sus causas.
3. Valorar si las conductas han sido puntuales, sin riesgo de mantenerse.
4. Realizar un estudio de la conducta del sujeto en general.

5. Realizar un estudio psicopatológico de personalidad del sujeto.
6. Valorar si el gasto desproporcionado realizado puede deberse a que el sujeto afronta una situación o evento vital o con fines altruistas.

De acuerdo con algunos estudios, ganar dinero no es típicamente la principal motivación (Shead *et al.*, 2012), por ello, es importante indagar las motivaciones relacionadas con el juego según el caso específico y de qué manera inciden en el funcionamiento del jugador.

Además de tener en cuenta estos aspectos, es importante “descartar la presencia de psicopatologías (trastorno de personalidad límite, trastorno de personalidad antisocial, episodio maniaco) teniendo en cuenta una posible comorbilidad. La evaluación debe abarcar, en la medida de lo posible, a cuantos miembros sufran las consecuencias del juego patológico, ya que la familia padece los efectos del juego, lo que puede conducir a la destrucción del sistema familiar. La evaluación, por lo tanto, debe ser integral” (Cubero, 2007, p.65).

Con el fin de evaluar este fenómeno, la psicología ha desarrollado algunos instrumentos para poder estudiar de manera objetiva, la conducta del peritado. A continuación, se presentan algunos de ellos con su respectiva descripción (Tabla 1):

Tabla 1.
Instrumentos Juego Patológico

Instrumento	Descripción
South Oaks Gambling Screen (SOGS)	El SOGS (Lesieur & Blume, 1987) es un cuestionario de 20 ítems, basado en los criterios diagnósticos de juego patológico del DSM III y del DSM III-R, que sirve para evaluar la dependencia al juego tanto en sujetos normales como en pacientes psiquiátricos. Entre sus propiedades psicométricas destaca su Alfa de Cronbach de 0.94.
DSM IV Cuestionario propio o DSM-IV Multiple response (DSM-IV-MR)	Este cuestionario, desarrollado por Fisher (2000), consta de diez ítems basados en el DSM-IV para jugadores patológicos adultos. Las opciones de respuesta son: nunca, una vez o dos, algunas veces y a menudo.
Inventory of Gambling Behavior (IGB)	Instrumento desarrollado por la National Foundation for the Study and Treatment of Pathological Gambling en 1982. Evalúa características de la vida familiar, juego en la adolescencia, dificultades con la ley y problemas psicológicos. Consta de 122 ítems.
Massachusetts Gambling Screen (MAGS)	Instrumento desarrollado por Shaffer <i>et al.</i> , (1994) para medir los problemas de los jugadores excesivos y obtener un estimado. Se utiliza en población adolescente y adulta e indaga la prevalencia de juego patológico, basado en el comportamiento de los últimos 12 meses. A nivel psicométrico tiene un alfa de Cronbach de 0.87.
Diagnostic Interview for Gambling Schedule (DIGS)	Entrevista clínica desarrollada por Winters <i>et al.</i> , (1997), como ayuda al diagnóstico del juego patológico, permitiendo determinar las necesidades de evaluación complementaria, y para orientar el tratamiento. El DIGS tiene en cuenta datos demográficos, implicación en el juego, historial de tratamientos, inicio de juego, frecuencia de juego, cantidades de dinero apostadas y pérdidas, fuentes de financiación, problemas financieros, problemas legales, screen de salud mental, otros desórdenes de los impulsos, situación médica, funcionamiento social y familiar, y síntomas de diagnóstico. Consta de 20 ítems. Entre sus propiedades psicométricas se encuentra un alfa de Cronbach de 0.90.
Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)	Desarrollado por Fernández-Montalvo <i>et al.</i> , (1995) es un cuestionario de screening que consta de cuatro ítems. Los ítems son dicotómicos (sí/no) y hacen referencia a los problemas de juego autopercebidos, sentimientos de culpabilidad, incapacidad para abandonar el juego y utilización del dinero doméstico para el juego. Dentro de sus propiedades psicométricas se encuentra un Alfa de Cronbach de 0.94.

Fuente: Salinas, J. M. (2004) Elaboración propia 2019

El Cuestionario de Juego South Oaks (South Oaks Gambling Screen) es un instrumento desarrollado por Lesieur y Blume en el año 1987. Echeburúa y Báez adaptaron y tradujeron el cuestionario a idioma español. Este es un autoinforme de diagnóstico, que cuenta con 20 ítems, basados en el DSM III- R. El cuestionario permite detectar al jugador patológico y a personas en situación de riesgo, evalúa aspectos como la disrupción familiar, mentiras acerca de pérdidas y ganancias en el juego, fuentes de obtención de dinero (deudas, desfalcos, empréstitos), préstamos de procedencia ilegal y comisión de delitos para financiar el juego. Es un instrumento ampliamente utilizado para el diagnóstico del juego patológico, y diversos autores consideran al South Oaks Gambling Screen como el instrumento más fiable para la detección de juego patológico y sin lugar a dudas es el más empleado a nivel internacional (Zapata *et al.*, 2011). Este se encuentra disponible en los idiomas inglés y español. En Colombia aún no se tiene una versión del cuestionario adaptada a la población, por tanto, se presenta la versión con las modificaciones correspondientes, entre ellas un lenguaje adaptado a la población colombiana.

Aspectos legales del juego patológico en Colombia

El juego patológico en la legislación colombiana se relaciona con las ramas penal y civil del derecho, asociado a los conceptos de imputabilidad e interdicción respectivamente.

En cuanto a la imputabilidad, este es un concepto jurídico-penal que se refiere a la “capacidad de actuar conforme a la norma en una persona con un estado de madurez psicobiológica” (Echeburúa, Andrés y García, 2000, p.2). El artículo 33 del Código Penal colombiano establece que es inimputable:

Quien en el momento de ejecutar la conducta típica y antijurídica no tuviere la capacidad de comprender su ilicitud o de determinarse de acuerdo con esa comprensión, por inmadurez psicológica, trastorno mental, diversidad sociocultural o estados similares. No será inimputable el agente que hubiere preordenado su trastorno mental (Gaviria, 2005, p.315).

Los jugadores patológicos a menudo se vinculan con la comisión de delitos, incluso cuando no se encuentran antecedentes delictivos o transgresiones de las normas morales establecidas. En las primeras fases de la adicción, los delitos suelen ser robos de dinero en el medio familiar y en el medio laboral, cometidos en su mayoría con la idea de restituir lo obtenido. Los delitos más comunes cometidos por los ludópatas son

los delitos contra el patrimonio (estafas, hurtos/robos, falsificación, apropiación indebida, malversación de fondos y extorsión, entre otros) y los delitos cometidos a partir de conductas violentas (agresiones a personas y daños). A medida que se refuerza la adicción, las deudas incrementan, es ahí cuando el jugador muestra la dificultad para regular la conducta, se cometen delitos con frialdad y sin manifestaciones de arrepentimiento (Echeburúa *et al.*, 2000).

En el ámbito civil, el juego patológico se relaciona con el concepto de interdicción. La interdicción hace referencia a

“la sustracción de la capacidad jurídica de una persona por medio de la declaración de discapacidad mental absoluta. Esta declaración la realiza un juez mediante sentencia en el marco de un proceso de jurisdicción voluntaria. Inicialmente consagrada en el Código Civil, la interdicción es una institución jurídica que tiene origen en el derecho romano, que permitía la asignación de un guarda para quien no podía velar por sus propios intereses” (Ministerio de Justicia y del Derecho, s.f., p.14)

En relación con la interdicción, el artículo 531 del Código Civil establece que “a los que por pródigos o disipadores han sido puestos en entredicho de administrar sus bienes, se dará curador legítimo, y a falta de éste, curador dativo”. Para solicitar la interdicción “el juicio de interdicción podrá ser provocado por el cónyuge no divorciado del supuesto disipador, por cualquiera de sus consanguíneos legítimos hasta en el cuarto grado, por sus padres, hijos y hermanos naturales, y por el Ministerio Público” (artículo 532 del Código Civil). Para autorizar la interdicción es necesario que existan “hechos repetidos de dilapidación que manifiesten una falta total de prudencia. El juego habitual en que se arriesguen porciones considerables del patrimonio; donaciones cuantiosas sin causa adecuada, gastos ruinosos” (Artículo 534 del Código Civil). El concepto de inhabilitación se define en el Artículo 32 de la Ley 1306 de 2009 como:

“Las personas que padezcan deficiencias de comportamiento, prodigalidad o inmadurez negocial y que, como consecuencia de ello, puedan poner en serio riesgo su patrimonio, podrán ser inhabilitadas para celebrar algunos negocios jurídicos, a petición de su cónyuge, el compañero o compañera permanente, los parientes hasta el tercer grado de consanguinidad y aún por el mismo afectado” (Congreso de la República, 2009).

Nótese la importancia de la evaluación del juego patológico en el ámbito forense como una herramienta que oriente a la administración de justicia.

Luego de esta contextualización teórica, es importante señalar el propósito del presente artículo, que es ofrecer un instrumento con la suficiente validez

de contenido, con un lenguaje comprensible para la población colombiana y que se encuentre actualizado según los más recientes criterios diagnósticos del DSM-5, para poder ser utilizado en el ámbito forense e investigativo.

Método

Participantes

Participaron de manera voluntaria nueve profesionales e investigadores expertos en psicología jurídica y forense (experiencia profesional), quienes fueron convocados para la revisión del instrumento South Oaks Gambling Screen (SOGS) para realizar la validez de contenido del instrumento en el contexto colombiano. Entre estos voluntarios expertos, se encuentran profesores de reconocidas universidades del país y peritos forenses privados de amplia trayectoria en el campo de la psicología jurídica y forense.

Procedimiento

La validación por la descripción de contenido comprende el examen sistemático para determinar si cubre una muestra representativa del área de conducta asociada al Juego Patológico, que debe analizarse sistemáticamente para garantizar que los reactivos cubran todos los aspectos importantes y en la proporción correcta (Anastasi y Urbina, 1998, p. 115).

El desarrollo de la validez de contenido del instrumento SOGS se realizó en cuatro etapas:

La primera de ellas fue la búsqueda de literatura científica (bases de datos indexadas y libros) relacionada con el juego patológico y la utilización del instrumento SOGS en Colombia y otros países. En segunda instancia, se seleccionó la versión del instrumento (Echeburúa & Báez, 1994) sobre la cual se realizó la revisión, el análisis y los ajustes correspondientes al lenguaje, cifras monetarias, y formato esto con el fin de que el instrumento pudiera ser comprensible para la población colombiana. En tercer lugar, se sometió el instrumento ajustado a juicio de expertos.

Para el desarrollo del juicio de expertos se utilizó el Método Delphi. Luego de seleccionar a los jueces de acuerdo con su nivel de experticia, los expertos validaron el contenido del instrumento a partir de un formato de validación diseñado para la valoración de los ítems en relación con los criterios de pertinencia, relevancia y forma (Tabla 2). Este formato comprende la pertinencia como la forma en la que los indicadores

de los ítems resultan oportunos y adecuados para su objetivo, la relevancia como la forma en la que la muestra de conducta, a través del ítem, medirá acertadamente el constructo del instrumento, y la forma como la asertividad con la que el ítem del instrumento está construido, es decir si su construcción es lógica, coherente y clara (Flórez Guerrero, 2016). Asimismo, el formato incluyó una escala tipo Likert de 5 opciones de respuesta, en donde la asignación del valor numérico de cada ítem fue la siguiente:

Con base en estos criterios mencionados anteriormente se realizó el análisis cuantitativo de la información suministrada por los jueces. Adicional a

Tabla 2.
Criterios de valoración de contenido

Criterio	Opciones de respuesta (Escala tipo Likert)
Pertinencia	1: Nada pertinente 2: Poco pertinente 3: Regular 4: Pertinente 5: Muy pertinente
Relevancia	1: Nada relevante 2: Poco relevante 3: Regular 4: Relevante 5: Muy relevante
Forma	1: Totalmente en desacuerdo 2: Desacuerdo 3: Regular 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo

Fuente: Elaboración propia 2019

ello, para desarrollar un análisis de orden cualitativo, se consignaron uno por uno los comentarios que cada juez hizo en una matriz, la cual incluía los apartados: juez, comentario y pregunta del cuestionario sobre la cual se realiza la observación.

Para el análisis de los resultados de orden cualitativo se hizo una revisión de estos comentarios, teniendo en cuenta los acuerdos y desacuerdos entre cada uno de los jueces y seleccionando los comentarios que más se repetían o que evidenciaban ser más pertinentes para agregar las modificaciones correspondientes al cuestionario. Posteriormente, se analizaron los resultados cuantitativos con base en las medidas de dispersión, media y desviación estándar para conocer el punto de corte con respecto al criterio de pertinencia, relevancia y forma de cada ítem (Tabla 3). Si el ítem tenía un índice inferior a 4,19 sería eliminado o modificado. Se estableció el punto de corte a partir de cinco intervalos (muy bajo, bajo, intermedio, alto, muy alto) con valores que oscilaron entre 1,00 y 5,00.

Cabe destacar que tras la aplicación del método, se encontró que la totalidad de los ítems cumplían con una puntuación superior al punto de corte establecido, lo

Tabla 3.
Valores de interpretación

Interpretación	Puntuación
Muy Alto	4,20 - 5,00
Alto	3,40 - 4,19
Intermedio	2,60 - 3,39
Bajo	1,80 - 2,59
Muy bajo	1,00 - 1,79

Fuente: Elaboración propia 2019

que sugirió que los reactivos son pertinentes, relevantes, y que el formato es adecuado. Por ello, no fue necesario la aplicación de una segunda ronda de juicio de expertos y se procedió a interpretar las observaciones hechas por los mismos. Posteriormente, se triangularon las observaciones y comentarios realizados y se procedió a incluir las correcciones sugeridas. Finalmente, los ítems incluidos y modificados fueron agregados al cuestionario en su versión final. A continuación, se explica en detalle el Método Delphi.

Método Delphi

El objetivo de este método es lograr un consenso fiable y lo más objetivo posible entre las opiniones de un panel de expertos, a través de una serie de cuestionarios que se responden anónimamente (Garavalia & Gredler, 2004; Landeta, 2006; Linstone & Turoff, 1975). Es un programa diligentemente elaborado, que sigue una secuencia de interrogaciones individuales, de los cuales se adquiere información que guiará la retroalimentación para los cuestionarios o el cuestionario final (Bravo & Arrieta, 2005; Martínez, 2005; Briceño & Romero, 2011). Surge del reconocimiento de la supremacía del juicio de grupo sobre el juicio individual (Luna *et al.*, 2005), dentro de las ventajas de este método, Cabero *et al.* (2005) mencionan que se tiene la posibilidad de contar con diversos expertos ubicados en diferentes lugares, lo que permite ahorrar dinero, tiempo y movilidad, y beneficia el consenso de un equipo interdisciplinario en relación con una temática.

Además, este método puede ajustarse o modificarse dependiendo, entre otros aspectos, del tema que se aborde o de la información requerida (Konow & Pérez, 1990; Cabero, 2014). Tiene múltiples variaciones pero de forma general existen dos tipos; primero, el método convencional que se define por ser un cuestionario

enviado a los expertos, en espera de su retorno. En este caso, la principal dificultad es el retraso en las respuestas. El segundo, es el denominado Delphi en tiempo real, que consiste en el uso de computadoras interconectadas en red que permiten que los jueces expertos, de forma anónima, respondan al mismo tiempo el instrumento, así, el procesamiento de la información se da de forma instantánea. La desventaja de esta última opción es la difícil tarea de reunir a los especialistas de forma síncrona. Por ello, para este estudio, se optó por la primera opción, el método convencional (Kasuo y Securato, 1997 citado en Briceño y Romero, 2011).

Asimismo, la metodología Delphi “es una buena herramienta que permite garantizar los altos niveles de validez de contenido en un cuestionario” (Gil-Gómez de Liaño y Pascual-Ezama, 2012, p.1011). Es uno de los más utilizados en los últimos años por los investigadores para diversas problemáticas o situaciones (Cabero e Infante, 2014; Hung, Altschuld y Lee, 2008).

De acuerdo con varios autores (Kasuo & Securato, 1997; Bravo & Arrieta, 2005; Martínez, 2005), las principales características de este método son:

1. **Anonimato.** Los expertos seleccionados no conocerán quienes son los demás especialistas que componen el panel. Este punto favorece la libre expresión de las opiniones e impide que un experto de grupo sea vea influenciado por la reputación de otro especialista o por la dificultad de oponerse a la mayoría.
2. **Iteración y retroalimentación controlada.** Se realiza con el objetivo de que los especialistas conozcan las diferentes opiniones y, a su vez, se pueden ir modificando los argumentos más idóneos para el cuestionario. Esta se realiza de acuerdo con el criterio de los investigadores y con el número de rondas necesarias para llegar al consenso.
3. **Respuesta del grupo en forma estadística.** Se muestran las opiniones de todos los expertos, mencionando el grado de consenso que se ha derivado. El grado de consenso se presenta a través de técnicas estadísticas y argumentando las respuestas. En los resultados estadísticos se pueden utilizar las medidas de tendencia central y dispersión (Briceño & Romero, 2011).

En relación con los especialistas o expertos, hay autores que refieren que su selección no puede condicionarse a un número determinado, debido a que algunas veces no es posible acceder a expertos en la temática que se requiere (Cabero & Barroso, 2013). Sin embargo, hay diversas opiniones donde algunos ubican la cantidad de expertos entre 7 y 30 individuos o en cantidades de 15 a 25 (García & Fernández, 2008; Landeta, 2002). Además, la eficacia de los resultados radica, sobre

todo, en la elaboración del instrumento y la elección de los expertos escogidos (Martínez, 2005). Es importante, que los expertos seleccionados cuenten con estos criterios principales: dominio del tema, compromiso con la investigación y conocimiento de la metodología.

El método Delphi está conformado por cinco etapas básicas: formulación del problema, elección de expertos, elaboración del cuestionario, ejecución de cuestionarios y análisis estadístico y presentación de la información (Cabero, 2014).

Por lo general, el criterio práctico para finalizar el proceso es utilizar dos o tres rondas de envío y recepción de información, aunque lo más conveniente es emplear el criterio de estabilización, que radica en calcular la desviación típica de las respuestas individuales

de los expertos, dividida entre la media y prefijar un nivel arbitrario de reducción como referencia para la finalización. Sin embargo, si en la primera ronda se llega a un consenso y se alcanzan los puntos de corte fijados, se deja a consideración de los expertos realizar una siguiente ronda (Landeta, 2002; Reyes *et al.*, 2018).

Instrumento

En la versión española se incorporan modificaciones en los ítems 1 y 2, de interés en la elaboración de la historia clínica del paciente, y en el ítem 10, ya que resulta algo ambiguo en la versión original. La puntuación final consta de 19 ítems y no 20, ya que no se consideran los ítems 1, 2, 3, 12, y 16g (Echeburúa *et al.*, 1994, p. 769-791).

Tabla 4.
Cuestionario de juego patológico de South Oaks Gambling Screen (SOGS): Validación Española

Nombre Original	South Oaks Gambling Screen (SOGS)
Autores	Lesieur, H. R. & Blume, S. R. (1987)
Adaptación española	Cuestionario de juego patológico de South Oaks Gambling Screen (SOGS)
Autores	Echeburúa Odriozola, E., Báez Gallo, C., Fernández Montalvo, J. & Páez Rovira, D. (1994).
Tipo de instrumento	Cuestionario
Objetivos	Evaluar la dependencia al juego tanto en sujetos normales como en pacientes.
Población	Adultos
Número de ítems	Compuesto por 24 ítems, de los cuales 4 no se consideran en la puntuación final, quedando está compuesta de 20 ítems en su versión original, y de 19 en la versión española.
Descripción	El contenido de los ítems se relaciona con las conductas de juego, fuentes de obtención de dinero para jugar o pagar deudas, y emociones implicadas. Las preguntas están referidas al juego, considerado siempre como apuesta, y se dividen a lo largo de un formato simple con distintas posibilidades de respuesta en cada caso. Es una prueba de screening.
Tiempo de aplicación	Tiempo de aplicación

Fuente: Elaboración propia 2019

El SOGS que se utilizó fue la versión española realizada por Echeburúa, Báez y colaboradores (Tabla 4) que sirve para evaluar la dependencia al juego de los participantes. Las opciones de respuesta son dicotómicas, de selección múltiple o tipo Likert. El coeficiente de fiabilidad test-retest obtenido a partir de la validación española en los 472 sujetos fue de 0.98 ($p < 0.001$), con un intervalo de 4 semanas. La consistencia interna, obtenida mediante el Coeficiente Alfa de Cronbach en la muestra total de sujetos es de 0.94, segmentada por los jugadores patológicos ($n=72$) el alfa era de 0.66 y de los sujetos “normales” de 0.75.

Resultados

El resultado de la investigación es un cuestionario que cumple con los criterios de validez de contenido y por ello puede ser utilizado para cumplir objetivos en el ámbito forense y en el campo de la investigación del juego patológico. El cuestionario se encuentra actualizado según los criterios diagnósticos del DSM-5, evaluando aspectos como la necesidad de apostar cantidades de dinero crecientes para conseguir el nivel de excitación

deseado, la presencia de malestar emocional cuando se intenta reducir o abandonar el juego, fracaso para controlar, reducir o abandonar el juego, pensamientos persistentes sobre el juego, el juego como actividad para mitigar o aliviar el malestar emocional, intentos de recuperar el dinero perdido, mentiras relacionadas con la actividad de jugar, deterioro en áreas de funcionamiento y apoyo financiero de personas a raíz del juego.

Adicional a ello, el cuestionario permite identificar aspectos relacionados con el juego en línea, que en la actualidad es una modalidad de juego caracterizada por ser de fácil acceso, debido a las posibilidades de conexión a internet y a la adquisición y acceso a dispositivos móviles, logrando explorar las manifestaciones modernas de este trastorno. Representa entonces un avance en la evaluación de este trastorno en los ámbitos de la investigación y el contexto forense de acuerdo con la evolución de esta problemática en la actualidad.

Por otro lado, se identifica que este cuestionario maneja un lenguaje comprensible para la población colombiana, y además incluye en los ítems diversos juegos que son típicos en la cultura colombiana, siendo un instrumento que se acopla al contexto social y cultural y permite evaluar de una manera contextualizada este trastorno. Es un cuestionario que se encuentra ajustado a la realidad del país, a sus particularidades y a las modalidades en que se presenta este trastorno.

El cuestionario se recomienda para un adecuado uso del instrumento en el contexto forense, la utilización de otras técnicas o instrumentos, tales como la entrevista a profundidad, las entrevistas colaterales y el estudio de documentos para el apoyo de la labor diagnóstica. En el ámbito investigativo es una herramienta de gran utilidad para evaluar prevalencia del trastorno, e identificar características de este para rastrear aspectos relacionados de una manera cualitativa.

Discusión

Diversos estudios han propuesto instrumentos para identificar la prevalencia y evaluar la ludopatía en diferentes poblaciones (Fernández-Montalvo *et al.*, 1995; Barroso, 2003; Shaffer *et al.*, 2007; Ruíz-Pérez *et al.*, 2017). De acuerdo con la revisión de la literatura científica uno de los instrumentos más utilizados para la evaluación de este trastorno es el SOGS propuesto por Lesieur y Blume en 1987, un auto-informe de diagnóstico, que cuenta con 20 ítems, basados en el DSM III- R y permite detectar al jugador patológico y a personas en situación de riesgo. Además demuestra características psicométricas altamente eficaces (Echeburúa *et al.*, 1994).

Se validó el contenido y se adaptaron los criterios diagnósticos al DSM-5 que permiten evaluar aspectos como: la necesidad de apostar cantidades de dinero para conseguir el nivel de excitación deseado, la presencia de malestar emocional cuando se intenta reducir o abandonar el juego, el fracaso para controlar, reducir o abandonar el juego, los pensamientos persistentes sobre el juego, los intentos de recuperar el dinero perdido, las mentiras relacionadas con la actividad de jugar, el deterioro en áreas de funcionamiento y apoyo financiero de personas a raíz del juego.

Adicionalmente, se incluyeron aspectos relacionados con el juego y las apuestas en línea, fenómeno que ha estado en auge en los últimos años. Además, permite rastrear aspectos cualitativos útiles para la investigación de este trastorno. El producto de este estudio constituye un instrumento viable para su utilización en el ámbito jurídico y forense, mediante el criterio probatorio del artículo 226 del Código General del Proceso.

Para ello, se sometió el instrumento ajustado a juicio de expertos a través del Método Delphi que tiene como objetivo lograr un consenso fiable y lo más objetivo posible entre las opiniones de un panel de expertos. Esto se logra a través de una serie de cuestionarios que se responden anónimamente (Listone & Turoff, 1975; Garavalia & Gredler, 2004; Landeta, 2006). Es un programa diligentemente elaborado, que sigue una secuencia de interrogaciones individuales, de las cuales se extrae información que guiará la retroalimentación para el cuestionario final (Bravo & Arrieta, 2005; Martínez, 2005; Briceño & Romero, 2011).

Cabe destacar que, tras la aplicación del método, se encontró que la totalidad de los ítems cumplían con una puntuación superior al punto de corte establecido, (índice inferior a 4,19 sería eliminado o modificado) lo que indica que los reactivos son pertinentes, relevantes, y que el formato es adecuado. Por ello, no fue necesario la aplicación de una segunda ronda de juicio de expertos y se procedió a interpretar las observaciones sugeridas por los mismos.

Corresponde validar el constructo, que es el “concepto unificador que integra las consideraciones de validez de contenido y de criterio en un marco común para probar hipótesis acerca de relaciones teóricamente relevantes” (Messick, 1980, p.1015), y la validez de criterio, que es definido como la medida externa que existe con anterioridad al instrumento en cuestión y que es aceptado por expertos como un índice adecuado o satisfactorio de la característica que el nuevo instrumento pretende medir. Se trata de medir la ejecución futura de un individuo en alguna variable significativa. Este tipo de validez se divide en concurrente y predictiva (Brown, 1980).

Respecto a las limitaciones del SOGS, es un cuestionario tipo screening, que no permite detectar y conocer la adherencia y los cambios terapéuticos. Por ello, se sugiere que este tipo de cuestiones sean abordadas en futuros estudios, apoyando con esta contribución a las desarrolladas en Colombia, especialmente en el ámbito jurídico y forense. Los expertos señalan que el instrumento, en su validez discriminante a futuro, deberá tener indicadores para detectar una posible disimulación con otras técnicas e instrumentos que correlacionen la información que se quiere ocultar.

De igual forma, como señalan Blinn-Pike *et al.* (2010), Lokken & Jonkman (2010), falta indagar sobre las distorsiones cognitivas en relación con los juegos de azar entre adolescentes, jóvenes y adultos, para tener una mayor comprensión y consolidación de estrategias de promoción, prevención y atención de este flagelo silencioso que solo es atendido cuando las pérdidas en muchas ocasiones son irreparables. También se recomienda continuar con la validación del instrumento a través de una muestra representativa forense que se encuentre dentro de una población de apostadores y así robustecer la validez de este, para que sea articulado a las guías y protocolos del Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses, enfocados en casos de administración de bienes y demás contratos civiles.

De acuerdo con la Ley N° 1996 del 26 de agosto de 2019, desde el punto de vista de la psicología forense, el instrumento se convierte en un apoyo importante para la interconsulta con neurólogos y psiquiatras forenses, para el desarrollo de la ley que debe acompañar la salud mental de las personas con discapacidad, mayores de edad, y para facilitar el acceso a los apoyos que puedan requerirse para el ejercicio de esta, dado que es un instrumento que cumple con los siguientes principios: dignidad, autonomía, primacía de la voluntad y preferencias de la persona titular del acto jurídico, no discriminación, accesibilidad, igualdad de oportunidades y celeridad.

Referencias

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Anastasi, A y Urbina, S. (1998). *Tests Psicológicos*. México: Prentice Hall
- Blinn-Pike, L., Lokken, S., & Jonkman, J. N. (2010). *Adolescent gambling: A review of an emerging field of research*. *Journal of Adolescent Health*, 47, 223-236. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.05.003>
- Bravo, M. y Arrieta, J. (2005). El Método Delphi. Su implementación en una estrategia didáctica para la enseñanza de las demostraciones geométricas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35 (3).
- Briceño Marcano, M., & Romero Tena, R. (2011). Aplicación del método Delphi para la validación de los instrumentos de evaluación del libro electrónico multimedia "Andrés quiere una mascota". *Anales de la Universidad Metropolitana*, 12 (1), 37-67.
- Brown, F.G. (1980). *Principios de medición en psicología y Educación*. México: Editorial Trillas.
- Cabero, J. (2005). Formación del profesorado universitario en estrategias metodológicas para la incorporación del aprendizaje en red en el Espacio de Educación Superior (EEES). *Revista de Medios y Educación*, (27), 11-29.
- Cabero, J. y Barroso, J. (2013). La utilización del juicio de experto para la evaluación de TIC: el coeficiente de competencia experta. *Bordón*, 65 (2), 25-38. <https://doi.org/10.13042/brp.2013.65202>
- Cabero Almenara, J., e Infante Moro, A. (2014). Empleo del método Delphi y su empleo en la investigación en Comunicación y Educación. *EDUTEC Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 48, 1-16. <https://doi.org/10.21556/edutec.2014.48.187>
- Cabero Almenara, J. (2014). Formación del profesorado universitario en TIC. Aplicación del método Delphi para la selección de los contenidos formativos. *Educación XXI*, 17 (1), 1-132. <https://doi.org/10.5944/educxxi.17.1.10707>
- Castaño, G., Calderón, G y Restrepo, S. (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Salud y Drogas*, 16(2), 135-145. <https://doi.org/10.21134/haaj.v16i2.268>
- Código Civil Colombiano (2002). Bogotá: Editorial Legis.
- Congreso de la República (2009). Ley 1306 de 2009 por la cual se dictan normas para la Protección de Personas con Discapacidad Mental y se establece el Régimen de la Representación Legal de Incapaces Emancipados. Bogotá D.C: Congreso de la República de Colombia.
- Congreso de la República (2019). Ley 1996 de 2019 por la cual se establece el régimen para el ejercicio de la capacidad legal de las personas con discapacidades mayores de edad. Bogotá D.C: Congreso de la República de Colombia.
- Cruz, Á., Argeñal, A., Padilla, C., George, E., Novondo, E. B. F., Padilla, G.,... y Núñez, R. C. (2010). LUDOPATÍA: Características de la población

- que asiste a salas de juego en Tegucigalpa. *Revista de la Facultad de Ciencias Médicas*. Recuperado de: <http://65.182.2.242/RFCM/pdf/2010/pdf/RFCMVol7-2-2010-5.pdf>.
- Cubero, C. (2007). El juego patológico y la prodigalidad. En M.A. Soria. *Manual de Psicología Jurídica e Investigación Criminal* (pp.53-64). Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- DelValleVera, B., Caneto, F., Tuzinkievich, F.B. y Garimaldi, J.A. (2014). Prevalencia de juegos de apuestas, síntomas depresivos y distorsiones cognitivas en jóvenes universitarios. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento (RACC)*, 6(2), 55-64. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4799991>.
- Derevensky, J., Shek, D., & Merrick, J. (Eds.) (2011). *Youth gambling problems: The hidden addiction*. Berlin: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110255690>
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández- Montalvo, J. & Páez, D. (1994). Cuestionario de juego patológico. *Análisis y Modificación de Conducta*, 74, 769-791.
- Echeburúa, E., Andrés, P. A., & García, J. Y. (2000). Atenuación de la responsabilidad penal en la ludopatía: bases psicopatológicas. *Psicopatología Clínica Legal y Forense*, 1, 59-77. Disponible en: <http://masterforense.com/pdf/2000/2000art4.pdf>.
- Echeburúa, E., Salaberría, K & Cruz, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia Psicológica*, 32(1), sp. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082014000100003>
- El Guebaly, N., Mudry, T., Zohar, J., Tavares, H., y Potenza M. N. (2012). Compulsive features in behavioural addictions: the case of pathological gambling. *Addiction*, 107, 1726-1734. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2011.03546.x>
- Estévez, A y Calvete, E. (2007). Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relación con experiencias de crianza. *Clínica y Salud*, 18(1), 23-43. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/1806/180613874003/index.html>.
- Fernández-Montalvo, J., Echeburúa, E. y Báez, C. (1995). El Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP): un nuevo instrumento de "screening". *Análisis y Modificación de Conducta*, 21(76), 211-223.
- Flórez Guerrero, I. (2016). Validación de un instrumento para la caracterización de la comunicación no verbal intencional de niños con habilidades diversas (sordoceguera y plurideficiencia) Fase I validez de contenido. Recuperado en octubre de 2018 de: <http://repositorio.iberamericana.edu.co/bitstream/001/326/1/Validaci%C3%B3n%20de%20un%20instrumento%20para%20la%20caracterizaci%C3%B3n%20de%20la%20comunicaci%C3%B3n%20no%20verbal%20intencional%20de%20ni%C3%B1os%20con%20habilidades%20diversas%20%28sordoceguera%20y%20plurideficiencia%29%20Fase%20I%20validez%20de%20contenido.pdf>
- Fröberg, F. (2006). *Gambling among young people: A knowledge review*. Estocolmo: Swedish National Institute of Public Health.
- García, Ñ. y Fernández, S. J. (2008). Procedimiento de aplicación de trabajo creativo en grupo de expertos. *Energética*; 29(2), 46-50.
- Garavalia, L. y Gredler, M. (2004). Teaching evaluation through Modeling: Using the Delphi technique to assess problems in academia programs. *American Journal of Evaluation*, 25(3), 375-380. <https://doi.org/10.1177/109821400402500307>
- Gaviria, J. (2005). La inimputabilidad: Concepto y alcance en el Código Penal Colombiano. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34, 26-48. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000500005
- Giacaman, I., Ñancupil, W y Jobet, J. (2013). Prevalencia estimada de juego patológico en estudiantes de la Universidad Austral de Chile, Valdivia. *Revista ANACEM*, 9 (2), p.58-61. Disponible en: <http://ojs.revistaanacem.cl/index.php/anacem/article/view/4>.
- Gil-Gómez de Liaño, B. y Pascual-Ezama, D. (2012). La metodología Delphi como técnica de estudio de la validez de contenido. *Anales de psicología*, 28(3), 1011-1020. <https://doi.org/10.6018/analesps.28.3.156211>
- González Sepúlveda, P.C., Astudillo Muñoz, E., Toro Gómez, K. G. y Prado Bedoya, D.A. (2014). Prevalencia de adicción al juego y estrategias de afrontamiento de adolescentes escolarizados en el municipio de Unión (Colombia). *Cultura del cuidado*, 11(1), 39-49. <https://doi.org/10.18041/1794-5232/cultra.2014v11n1.3807>
- Hung h-l.; Altschuld, J.W. & Lee, Y. (2008). Methodological and conceptual issues confronting a cross-country Delphi study of educational program evaluation. *Evaluation and Program Plannin*, 31, 191-198. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2008.02.005>
- Jiménez, M., García, C., Montero, M & Perea, M. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de

- Murcia. *Psychological Writings*, 4(3), 50-59. <https://doi.org/10.5231/psy.writ.2011.2307>
- Kasuo, E. y Securato, J. (1997). "Método Delphi: Fundamentos, críticas e vieses. Cadernos de Pesquisa em Administração, 1(4). Recuperado de: <http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/c4-art5.pdf>
- King, D. L., P. Delfabbro, D. Kaptsis y T. Zwaans (2014): "Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem", *Computers in Human Behavior*, 31, 305-313. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.048>
- Konow, I., & Pérez, G. (1990). *Métodos y técnicas de investigación prospectiva para la toma de decisiones*. Santiago de Chile: Funturo Universidad de Chile.
- Landeta J. (2002). *El método Delphi*. Una técnica de previsión para la incertidumbre. Barcelona: Ariel.
- Landeta, J. (2006). Current validity of the Delphi method in social sciences. *Technological Forecasting and Social Change*, 73(5), 467-482. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2005.09.002>
- Linstone, A. y Turoff, M. (1975). *The Delphi Method: Technique and Applications*. Massachusetts: Addison wesley publishing.
- Livingstone, S. y B. Moira. (eds.). (2013). *Children and their changing media environment: A European comparative study*. Londres: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410605184>
- Luna, P., Infante, A. Y Martínez, F. J. (2005). Los Delphi como fundamento metodológico predictivo para la investigación en Sistemas de Información y Tecnologías de la Información (IS/IT). *Revista de Medios y Educación*, 26, 89-112.
- Maqueda, F & Ruiz, R. (2017). Relación entre juego patológico y consumo de sustancias en una muestra de estudiantes universitarios. *Health and addictions*, 17(2), 17-24. <https://doi.org/10.21134/haaj.v17i2.277>
- Martínez, M. (2005). *Instrumentos de diagnóstico*. GestioPolis.com [en línea]. Consultado el 04 de octubre de 2018 en <http://www.gestiopolis.com/recursos4/docs/ger/instrudiag.htm>
- Martínez, R. (2014). Prevalencia de juego patológico en estudiantes universitarios. (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://eprints.uanl.mx/7798/1/1080259479.pdf>.
- Messick, S. (1980). Test validity and ethics of assessment. *American Psy - chologist*, 35, 1012-1027. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.35.11.1012>
- Ministerio de Justicia y el Derecho. (s.f). La esterilización forzosa de PCD a través de los procesos de interdicción: una doble vulneración de derechos humanos y fundamentales. Recuperado de: <https://www.minjusticia.gov.co/Portals/0/RUNDIS/ESTERILIZACION%20FORZOSA%20DE%20PCD%20A%20TRAVES%20DE%20LOS%20PROCESOS%20DE%20INTERDICCION.pdf>
- Muñoz-Molina, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Revista de Salud Pública*, 10, 150-159. <https://doi.org/10.1590/S0124-00642008000100014>
- Palumbrieri, E & Mannino, G. (2008). Ludopatía: un estudio comparativo realizado en Italia y España. *Humanismo y Trabajo Social*, 7(1), 155-196. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/678/67811462007.pdf>.
- Reyes, G., Enrique, C. y Trujillo Liñán, L. (2018). Aplicación del Método Delphi Modificado para la Validación de un Cuestionario de Incorporación de las TIC en la Práctica Docente. RIEE. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*.
- Ruiz, J. I. (2009). Juego patológico en usuarios de casinos en Bogotá: prevalencia y relaciones con consumo de alcohol, búsqueda de sensaciones y patrones de juego. *Revista Colombiana de Psicología*, 18(2), 145. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-3.cbjp>
- Ruiz-Pérez, J. I., & Echeburúa Odriozola, E. (2017). Cuestionario breve de juego patológico en estudiantes colombianos: propiedades psicométricas. *Universitas Psychologica*, 16(3), 1-12. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-3.cbjp>
- Santos, J. A., Romero, J. G., Sancho de Barros, M., Fernández, M., Cabrera, J., Quesada, C.,... & Martín, J. (2008). Manual de intervención en juego patológico. *Obtenido el 22*. Disponible en: <http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>.
- Salinas, J. M. (2004). Instrumentos de diagnóstico y screening del juego patológico. *Salud y drogas*, 4(2). <https://doi.org/10.21134/haaj.v4i2.129>
- Shaffer, H. J., Nelson, S. E., LaPlante, D. A., LaBrie, R., Albanesse, L., & Caro, C. (2007). The epidemiology of psychiatric disorders among repeat DVI offenders accepting a treatment sentencing option. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 75(5), 795-804. <https://doi.org/10.1037/0022-006X.75.5.795>
- Shead, N., J. L. Derevensky, T. Fong, y R. Gupta (2012): "Characteristics of Internet gamblers among a sample of students at a large, public university in Southwestern United States", *Journal of College Student Development*, 53 (1), 133-148. <https://doi.org/10.1353/csd.2012.0005>

Torres, J. (2005). *La evaluación de la prodigalidad*. Dossier Máster de Psicología Jurídica y Forense. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.

Zapata, M., Torres, Y., & Montoya, L. P. (2011). Riesgo de juego patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín-Colombia. *Adicciones*, 23(1), 17-25. <https://doi.org/10.20882/adicciones.163>

Anexos

Análisis Cualitativo de los Resultados

El cuestionario original de Echeburúa y Báez fue modificado en términos de lenguaje, formato, redacción, y se eliminó uno de los reactivos y se adicionaron cuatro ítems más al cuestionario. A continuación, se explican de manera detallada los cambios que se realizaron a este cuestionario, para la versión definitiva:

- Se agrega edad, estrato socioeconómico, documento de identidad, ocupación y nivel educativo al nuevo cuestionario en la parte inicial.
- En el primer ítem se modifican las opciones de respuesta, agregando la opción de “alguna vez” y la opción de “varias veces por semana”. De igual forma se adaptan en los enunciados juegos típicos del contexto colombiano tales como las peleas de gallos, apuestas de toros, corralejas y el Baloto. Adicionalmente se incluyen dos opciones de respuesta referentes a los juegos en línea.
- En el ítem número 2, se realiza una conversión a pesos colombianos según la divisa y las equivalencias al contexto nacional.
- En el ítem número 3, se agrega la opción de respuesta no aplica y un espacio para indicar que amigo o persona importante para mí.
- En el ítem número 4, se modificó la opción de respuesta “algunas veces, pero menos de la mitad”, por la opción “algunas veces”.
- En el reactivo número 5, se modifica la opción de respuesta “sí, pero menos de la mitad de veces que he perdido”, y se redacta: “algunas veces”.
- En el reactivo número 6, se modifica la opción de respuesta “no”, y se escribe cómo “no, nunca”.
- En el ítem 7 se redacta la pregunta de forma diferente. Se escribe: “alguna vez ha apostado más dinero de lo que tenía pensado?”.
- En el reactivo 8, se modifica el enunciado, y se redacta de la forma: “la gente le ha dicho que tiene algún problema con el juego?”.
- El ítem 9 se redacta de la forma: “alguna vez se ha sentido culpable por apostar dinero?”.
- El reactivo 10, se redacta de la forma: “alguna vez ha pensado que le gustaría dejar de apostar dinero, pero no se siente capaz de hacerlo?”.
- Se elimina el ítem 12. Se consideró que en la pregunta siguiente se incluye el aspecto que pretendía medir este reactivo y adicionalmente el reactivo es ambiguo.
- En el ítem 14 se agrega en el enunciado de la pregunta: “compartir con familiares o amigos debido al juego”.
- En el reactivo número 15, se agrega la opción de respuesta de amigos.
- Se adiciona un ítem: “Cuánto tiempo al día permanece jugando en algún dispositivo electrónico (celular, Tablet, videojuegos, computador)?”.
- Se adiciona un nuevo ítem: “utiliza el juego para aliviar el malestar emocional?”.
- Se adiciona un nuevo ítem: “alguna vez ha perdido la noción del tiempo cuando está jugando con apuestas?”.
- Se adiciona el ítem: “Se siente nervioso y/o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego con apuestas?”.

Análisis Cuantitativo de los Resultados

Ítem	Pertinencia	Relevancia	Forma
I-A- Jugar cartas apostando dinero	5,00	5,00	5,00
I-B-Apostar en carreras de caballos, peleas de gallos u otros.	4,89	4,89	4,44
I-C-Hacer apuestas con dinero en juegos deportivos.	5,00	5,00	4,89
I-D-Jugar lotería, chance, Baloto o similares.	5,00	5,00	4,67
I-E-Jugar en el casino	4,80	4,80	4,67
I-F-Jugar al Bingo	4,67	4,67	5,00
I-G-Especular en la bolsa de valores	4,70	4,70	4,22
I-H-Jugar en las máquinas tragamonedas.	5,00	5,00	5,00
I-I-Practicar cualquier deporte o poner a prueba cualquier habilidad por una apuesta.	4,70	4,50	4,22
I-J-Jugar juegos de mesas apostando dinero.	5,00	5,00	5,00
I-K-Apostar o pagar en juegos en línea (online, internet).	5,00	4,70	4,22
I-L- Juego en línea sin dinero de por medio.	5,00	5,00	5,00
2-A-Nunca he apostado dinero.	5,00	5,00	5,00
2-B-Menos de 50 mil pesos	5,00	5,00	5,00
2-C-Entre 50 mil y 200 mil pesos.	5,00	5,00	4,78
2-D-Entre 200 mil y 500 mil pesos.	5,00	5,00	4,78
2-E-Entre 500 mil y un millón de pesos.	5,00	5,00	4,80
2-F- Más de un millón.	5,00	5,00	5,00
3-A- Mi padre	5,00	5,00	5,00
3-B-Mi madre	5,00	5,00	5,00
3-C-Un(a) hermano(a)	5,00	5,00	5,00
3-D-Un(a) abuelo(a)	5,00	5,00	5,00
3-E- Mi cónyuge o pareja.	5,00	5,00	5,00
3-F- Algunos de mis hijos(as).	5,00	5,00	5,00
3-G- Otro familiar	5,00	5,00	5,00
3-H- Un(a) amigo(a) o alguien importante para mí.	5,00	5,00	5,00
3-I-No aplica.	5,00	4,78	4,56
4-A	5,00	5,00	4,56
4-B	4,67	4,56	3,44
4-C	5,00	5,00	4,56
4-D	5,00	5,00	4,67
5-A	5,00	5,00	5,00
5-B	4,70	4,40	4,40

(Pasa)

(Sigue)

Ítem	Pertinencia	Relevancia	Forma
5-C	5,00	5,00	5,00
6-A	5,00	5,00	4,89
6-B	5,00	5,00	4,89
6-C	5,00	5,00	4,90
7-A	5,00	5,00	5,00
7-B	5,00	5,00	4,78
8-A	5,00	5,00	4,80
8-B	5,00	5,00	5,00
9-A	4,89	4,80	4,11
9-B	4,90	4,80	4,11
10-A	5,00	5,00	4,67
10-B	5,00	5,00	4,80
11-A	5,00	5,00	4,80
11-B	5,00	5,00	4,80
12-A	4,56	4,33	4,80
12-B	4,90	4,60	4,80
13-A	5,00	5,00	5,00
13-B	5,00	5,00	5,00
14-A	5,00	5,00	5,00
14-B	5,00	5,00	5,00
15-A	5,00	5,00	4,89
15-B	5,00	5,00	5,00
16-A	5,00	5,00	4,67
16-B	5,00	5,00	5,00
16-C	5,00	5,00	5,00
16-D	5,00	5,00	5,00
16-E	5,00	5,00	5,00
16-F	5,00	5,00	5,00
16-G	5,00	5,00	5,00
16-H	5,00	5,00	5,00
16-I	5,00	5,00	5,00
16-J	5,00	5,00	5,00
16-K	5,00	5,00	5,00
17-A	5,00	5,00	5,00
17-B	5,00	5,00	5,00

(Pasa)

(Sigue)

Ítem	Pertinencia	Relevancia	Forma
17-C	5,00	5,00	5,00
17-D	5,00	5,00	5,00
18-A	4,44	4,44	4,33
18-B	4,44	4,44	4,33
19-A	5,00	5,00	4,89
19-B	5,00	5,00	5,00

Promedios acumulados

Ítem	Pertinencia	Relevancia	Forma	Ponderado Ítem
1	4,95	4,94	4,70	4,86
2	5,00	5,00	4,90	4,97
3	5,00	4,98	4,95	4,98
4	4,90	4,90	4,30	4,70
5	4,93	4,81	4,80	4,85
6	5,00	5,00	4,90	4,97
7	5,00	5,00	4,90	4,97
8	5,00	5,00	4,90	4,97
9	4,90	4,80	4,10	4,10
10	5,00	5,00	4,70	4,90
11	5,00	5,00	4,80	4,93
12	3,80	3,80	4,80	4,13
13	5,00	5,00	5,00	5,00
14	5,00	5,00	5,00	5,00
15	5,00	5,00	4,90	4,97
16	5,00	5,00	4,97	4,99
17	5,00	5,00	5,00	5,00
18	4,40	4,40	4,30	4,37
19	5,00	5,00	4,90	4,97

Cuestionario en su Versión Final

Cuestionario de juego South Oaks (S.O.G.S.)

(South Oaks Foundation, 1992. Traducción y adaptación de Echeburúa y Baéz, 1993. Adaptación al contexto colombiano: Sánchez, M., Rodríguez, L., Gómez, N., & Perilla, P. 2019)

Fecha: Día de Mes de Año

Nombre completo: _____

Documento de identidad No.: _____ **Edad:** _____

Sexo: M F **Estrato socioeconómico** _____

Estado civil: Soltero/a Casado/a Unión libre Divorciado/a Viudo/

Nivel educativo: Ninguno Primaria culminada Bachillerato culminado

Técnico culminado Tecnólogo culminado Universitario culminado Posgrado culminado

Ocupación: _____

I. Indique, por favor, cuál de los siguientes juegos ha practicado. Señale para cada tipo de juego una respuesta teniendo en cuenta las siguientes opciones:

1: “Nunca” **2:** “Alguna vez” **3:** “Una vez por semana” **4:** “Varias veces por semana”

Tipo de juego	Nunca 1	Alguna vez 2	Una vez por semana 3	Varias veces por semana 4
a) Jugar cartas apostando dinero				
b) Apostar en corralejas, peleas de gallos u otras actividades que involucren animales.				
c) Hacer apuestas con dinero en actividades deportivas				
d) Jugar lotería, chance, Baloto o similares				
e) Jugar en el casino				
f) Jugar al bingo				
g) Especular en la bolsa de valores				
h) Jugar en las máquinas tragamonedas				
i) Poner a prueba cualquier habilidad por una apuesta				
j) Jugar juegos de mesa apostando dinero				
k) Apostar en juegos en línea				
J) Juego en línea sin dinero de por medio				

2. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que ha gastado jugando en un solo día?

- | | | | |
|-----------------------------------|--------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| Nunca he apostado dinero | <input type="checkbox"/> | Menos de 50 mil pesos | <input type="checkbox"/> |
| Entre 50 mil y 200 mil pesos | <input type="checkbox"/> | Entre 200 mil y 500 mil pesos | <input type="checkbox"/> |
| Entre 500 mil y 1 millón de pesos | <input type="checkbox"/> | Más de 1 millón de pesos | <input type="checkbox"/> |

3. Señale quién de las siguientes personas allegadas tiene o ha tenido un problema con el juego

- Mi Padre Mi Madre Un hermano/a Un abuelo/a
Mi cónyuge o Pareja Alguno de mis hijos/as Otro Familiar
Un amigo/a o alguien importante para mí ¿Quién? _____ Ninguno

4. Cuando usted apuesta dinero y pierde, ¿con qué frecuencia vuelve otra vez a jugar para recuperar el dinero perdido?

- Nunca Algunas veces La mayoría de veces que pierdo Siempre que pierdo

5. ¿Ha afirmado alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad había perdido?

- Nunca Algunas veces La mayoría de veces que pierdo

6. ¿Usted cree que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?

- Nunca Ahora no, pero en el pasado sí Ahora sí

7. ¿Alguna vez ha apostado más dinero de lo que tenía pensado?

- Si No

8. ¿La gente le ha dicho que tiene algún problema con el juego?

- Si No

9. ¿Alguna vez se ha sentido culpable por apostar dinero?

- Si No

10. ¿Alguna vez ha pensado que le gustaría dejar de apostar dinero, pero no se siente capaz de hacerlo?

- Si No

11. ¿Alguna vez ha ocultado a su pareja, a sus hijos, amigos, familiares u otras personas billetes de lotería, fichas, tiquetes o recibos de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego?

Si No

12. ¿Alguna vez ha discutido con las personas con las que convive sobre el juego con apuestas?

Si No

13. ¿En alguna ocasión ha pedido dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto a causa del juego?

Si No

14. ¿Alguna vez ha perdido tiempo de trabajo, de clase o de compartir con familiares o amigos debido al juego?

Si No

15. Si ha pedido prestado dinero para jugar o pagar deudas por juego o apuestas, ¿de dónde lo ha obtenido? (Señale con una "X" todas las respuestas que sean ciertas en su caso).

- a. del dinero destinado para gastos del hogar (servicios, arriendo, mercado, educación, vestido, salud, recreación)
- b. de mi pareja
- c. de otros familiares
- d. de bancos o fondos de ahorro
- e. de tarjetas de crédito
- f. de prestamistas
- g. de la venta de propiedades personales o familiares
- h. de la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondos
- i. de una cuenta de crédito en el mismo casino
- j. a través de mentiras o estafas
- k. k) tde amigos

16. ¿Cuánto tiempo al día permanece jugando en algún dispositivo electrónico (celular, Tablet, videojuegos, computador)?

Menos de 2 horas Entre 2 y 5 horas
Entre 6 y 10 horas Más de 10

17. ¿Utiliza el juego para aliviar el malestar emocional?

Si No

18. ¿Alguna vez ha perdido la noción del tiempo cuando está jugando con apuestas?

Si No

9. ¿Se siente nervioso y/o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego con apuestas?

Si No

Interpretación del cuestionario de juego south oaks (S.O.G.S.)

Las puntuaciones de este cuestionario están determinadas por el número de preguntas que revelan una respuesta “de riesgo”.

*No se puntúan las preguntas 1, 2 y 3

Se puntúan las preguntas 4, 5 y 6 si responde a los siguientes ítems:

- **Pregunta 4** La mayoría de veces que pierdo o siempre que pierdo
- **Pregunta 5** Siempre que pierdo
- **Pregunta 6** Ahora no, pero en el pasado sí o Ahora sí

Pregunta 7	SI
Pregunta 8	SI
Pregunta 9	SI
Pregunta 10	SI
Pregunta 11	SI
Pregunta 12	No se puntúa
Pregunta 13	SI
Pregunta 14	SI
Pregunta 15	SI
Pregunta 16a	SI
Pregunta 16b	SI
Pregunta 16c	SI
Pregunta 16d	SI

Pregunta 16e	SI
Pregunta 16f	SI
Pregunta 16g	SI
Pregunta 16h	SI
Pregunta 16i	No se puntúa
Pregunta 16j	No se puntúa
Pregunta 16k	No se puntúa
TOTAL=	(Sobre un máximo de 19 puntos)

Normas de interpretación	Puntuación 0: Sin ningún problema con el juego
	Puntuación 1-3: Algún problema con el juego
	Puntuación 4 o superior: Probable jugador patológico

Las preguntas 17, 18 y 19 No se puntúan, se considera que el evaluador a través de otros instrumentos psicométricos, psicodiagnósticos o entrevista a profundidad pueda indagarlos

Hoja de puntuación del cuestionario de juego south oaks (S.O.G.S.)

Ítem	Punto
Pregunta 7	
Pregunta 8	
Pregunta 9	
Pregunta 10	
Pregunta 11	
Pregunta 13	
Pregunta 14	
Pregunta 15	
Pregunta 16a	
Pregunta 16b	
Pregunta 16c	
Pregunta 16d	
Pregunta 16e	
Pregunta 16f	
Pregunta 16g	
Pregunta 16h	
TOTAL=	

	Ítem	Punto
Pregunta 4	La mayoría de veces que pierde	
	Siempre que pierdo	
Pregunta 5	Siempre que pierdo	
Pregunta 6	Ahora no, pero en el pasado sí	
	Ahora sí.	
Total=		