



Guía para la evaluación del Programa

¿Qué te juegas?

Prevención Escolar del Abuso del Juego de Apuestas

La presente guía recoge los elementos principales que deben ser tenidos en cuenta para la evaluación de la eficacia del programa ¿QTJ?

1. Objetivos del programa
2. Modelo teórico
3. Estructura
4. Población destinataria
5. Diseño y procedimiento de evaluación
6. Evaluación de proceso
7. Formación
8. Evaluación de resultados . Variables e instrumentos

1.- Objetivos

El objetivo general del programa es reducir la incidencia del juego de apuestas en población adolescente. Para ello, en consecuencia con el modelo teórico, se propone incidir en los factores de riesgo que predisponen al inicio y mantenimiento del juego de apuestas. En este sentido, tras la participación en el programa ¿Qué te juegas? Los y las adolescentes:

- Sabrán identificar las creencias que motivan el inicio y permanencia en la conducta de juego y reestructurarán aquellas que inicialmente pudieran estar a favor de las apuestas.

- Conocerán las consecuencias del trastorno por juego

- Aumentarán su percepción del riesgo sobre la conducta de apuestas.

- Adquirirán conceptos básicos sobre probabilidad real.

- Entrenarán la toma de decisiones basada en el razonamiento matemático, y no en sesgos cognitivos.

- Desarrollarán el pensamiento crítico sobre probabilidad de ganancia.

- Debatirán y reflexionarán sobre ganancias y pérdidas.

- Modificarán las posibles expectativas de éxito en la apuesta, basadas en la atribución del control: sistemas, supersticiones y/o habilidades.

- Conocerán y debatirán el impacto de la publicidad en la conducta de juego

- Identificarán las estrategias y técnicas publicitarias, y su capacidad persuasiva.

- Desarrollarán una capacidad de análisis y pensamiento crítico de los anuncios de juegos de apuestas.

- Desarrollarán una respuesta crítica y racional frente a la presión publicitaria de las apuestas.

- Practicarán el pensamiento reflexivo en la toma de decisiones.

- Entrenarán habilidades sociales ante la influencia del grupo.

- Ejercitarán las respuestas asertivas.

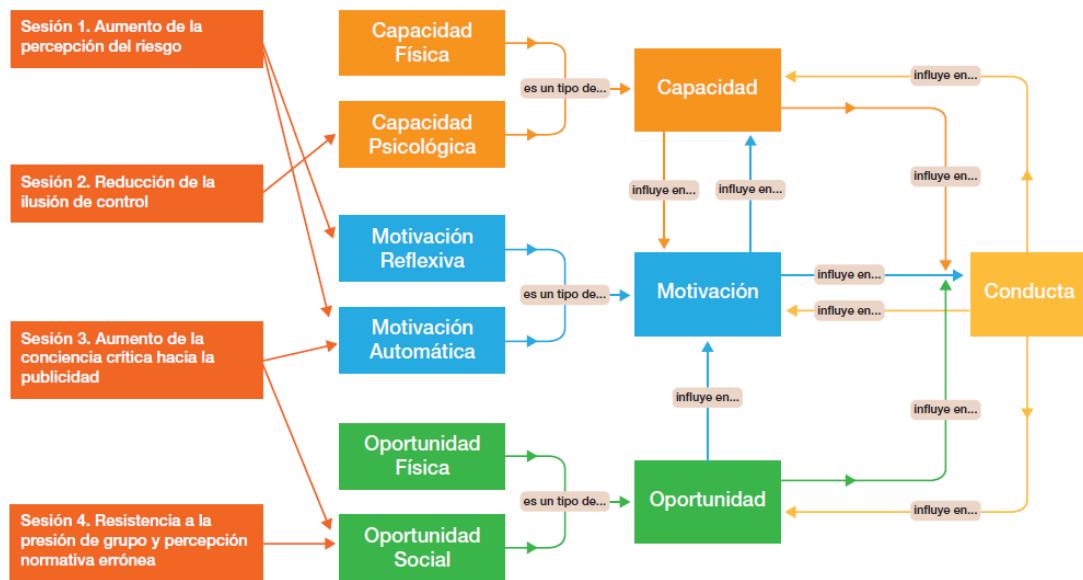
- Reforzarán su pensamiento independiente

2.- Marco Teórico

El programa se sustenta tres modelos teóricos coherentes con los objetivos que persigue: I. la Teoría de la Acción Planeada (TAP, Ajzen 1991), II. los modelos cognitivos que explican la conducta y las reacciones emocionales en base a la percepción y el marco de representación de la realidad, y III. el Modelo de Aprendizaje Social. A su vez, estos modelos se integran en un único modelo comprehensivo (COM-B) que sirve de modelo lógico del programa.

En el capítulo tres del manual del programa se ofrece una explicación detallada de dichos modelos.

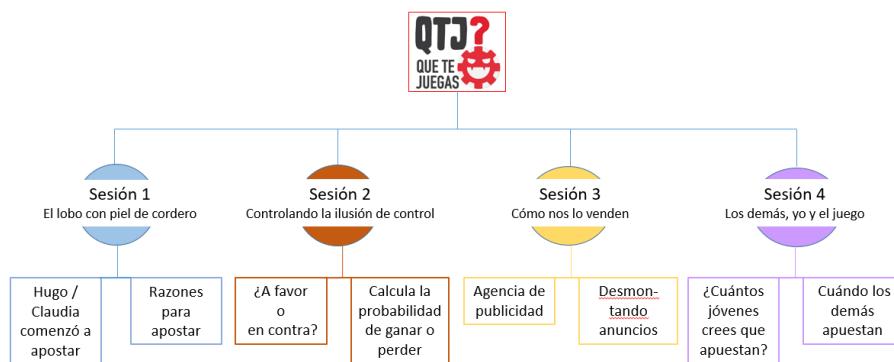
Modelo lógico del programa ¿Qué te juegas?



3. Estructura.

El programa consiste en 4 sesiones de 50 minutos cada una.

Las sesiones pueden aplicarse en 4 semanas consecutivas o en 3 semanas consecutivas (sesiones 1, 2 y 3) más una sesión de recuerdo a los 30-60 días después de la tercera sesión.



4. Población destinataria.

El programa ¿QTJ? es una intervención preventiva de ámbito universal dirigida a adolescentes de ambos sexos. Las dinámicas y actividades desarrolladas en las sesiones, los contenidos y la terminología utilizada permiten su aplicación en un rango de edades que va desde los 14 a los 17 años.

Corresponde hacer aquí una reflexión sobre la edad a la que se debe comenzar a prevenir el juego de apuestas. Considerando que los estudios sobre prevalencia del juego en adolescentes detectan un aumento del juego a partir de los 15 años y que las primeras experiencias pueden significar una oportunidad para consolidar las actitudes favorables hacia el juego de apuestas, es deseable comenzar la prevención a los 14-15 años. El objetivo es fomentar una actitud crítica y contraria a las apuestas, antes de que se den las primeras experiencias. Se espera que evitar o reducir creencias como son las expectativas de éxito, aumentar la percepción del riesgo y entrenar respuestas asertivas ante la presión social, retrasará la edad de inicio, y reducirá la frecuencia de apuestas en lo/as adolescentes que ya han debutado.

5. Diseño y procedimiento de evaluación.

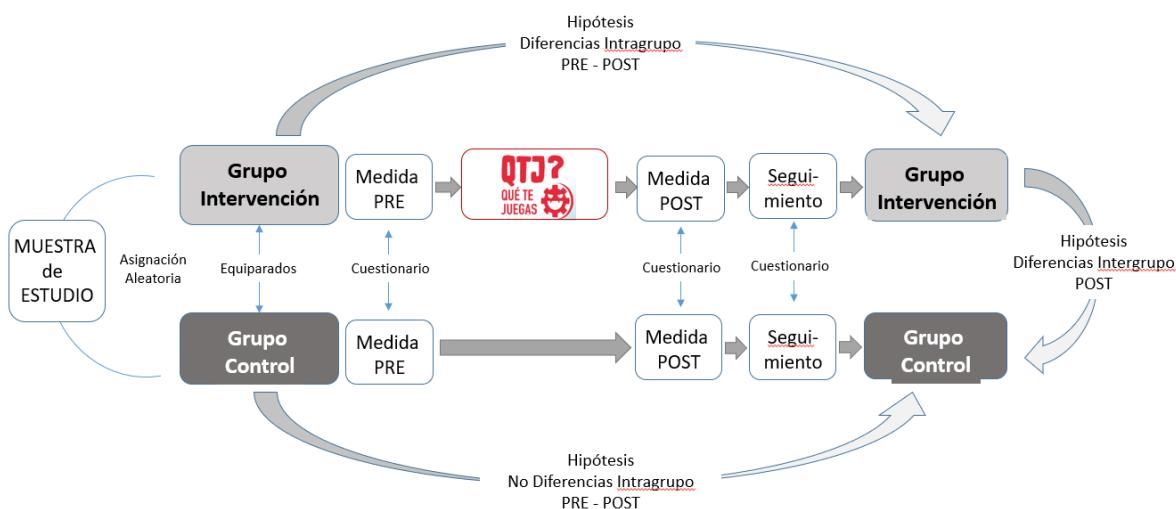
El diseño de la evaluación corresponde a un estudio cuasi-experimental de medidas repetidas con grupo control equiparado.

Se realizan tres medidas: antes de la primera sesión (PRE), después (POST) de la cuarta sesión y a los seis meses (SEGUIMIENTO). Se sugiere que las medidas PRE y POST sean una semana antes y después de la primera y cuarta sesión, respectivamente. En ellas se mide a dos grupos: a) aquellos que reciben la intervención preventiva (Grupo Intervención) y b) aquellos que no reciben la intervención (Grupo Control), lo que permite comparar el efecto del programa y diferenciarlo de la *no intervención* y conocer la persistencia de los posibles efectos.

Grupos: Los grupos se asignarán aleatoriamente en cada centro de enseñanza o se seleccionará un centro para el grupo experimental y otro para el grupo control.

Es decir, los grupos de intervención y de control pueden proceder de distintos cursos o incluso en distintos centros, siempre que sean equiparables. Es imprescindible que los participantes del grupo intervención y control tengan características equiparables, es decir que sus características sociodemográficas (sexo, edad, nivel socioeconómico, nivel educativo...) sean similares.

Esta distribución puede realizarse en una proporción 3 a 1. Así, aproximadamente un 66% de la muestra se asignará al grupo intervención y un 33% al grupo control.



6. Evaluación de Proceso

La evaluación de proceso implica la recopilación de información para describir los factores contextuales que afectan a la implementación del programa, cómo son aplicados los elementos y componentes propios del programa, y cómo funciona el programa a lo largo del tiempo. La evaluación de proceso permite distinguir entre el fracaso de la implementación y el fracaso de la teoría.

El fracaso de la implementación es la falta de resultados esperados debido a prácticas de implementación deficientes, como recursos insuficientes, interrupciones o interferencias externas, falta de capacitación, errores en la selección de los destinatarios, etc. El fracaso de la teoría es cuando las actividades del programa se implementan según los estándares de la estrategia de diseño del programa, pero no se encuentran los resultados esperados, lo que significa que la teoría que vincula las actividades con los resultados esperados es incorrecta. Por tanto, la evaluación de proceso, tiene como objetivo conocer cómo está realmente funcionando el programa de prevención en la práctica.

Para evaluar el proceso lo/as aplicadore/as llenarán un breve registro de cada sesión. (QTJ Hoja de registro) en el que se miden los siguientes parámetros:

- Aplicador/a. Sexo, formación y profesión (docente, técnico externo)
- Actividad implementada en cada sesión.
- Ajuste temporal de la actividad.

Además, el programa incluye un cuestionario de evaluación de la satisfacción del alumnado participante, que se responde en la medida POST.

7. Formación:

Es altamente recomendable que lo/as técnicos en prevención o docentes que vayan a aplicar el programa reciban una formación de parte del equipo del Programa QTJ?. Un extracto de la formación ha sido grabado en vídeo. Se trata de 8 videos cortos de 10-14 minutos cada uno organizados en dos secciones: 1. el juego de apuesta y su prevención, y 2. El programa ¿Qué te juegas?. Los videos están accesibles en los siguientes enlaces:

- | | |
|--|---|
| 1.1. Prevalencia en adolescentes y jóvenes. | https://youtu.be/jox1vsFs0jE |
| 1.2. Predictores del inicio y mantenimiento. | https://youtu.be/PJ0C7YwBa1Q |
| 1.3. Teorías y modelos explicativos. | https://youtu.be/e70jp06W4u4 |
| 1.4. Evaluación del riesgo y de la severidad. | https://youtu.be/ru6hA-j9IE |
| 1.5. Situación actual de la prevención. | https://youtu.be/9FaNfoDxyio |
| 2.1. Introducción al programa “¿Qué te juegas?” | https://youtu.be/WhrXSYflpE8 |
| 2.2. Sesión 1 y 2 del programa “¿Qué te juegas?” | https://youtu.be/4SKRZiXkisA |
| 2.3. 3 y 4 del programa “¿Qué te juegas?” | https://youtu.be/pHlIVna9LpU |

8. Evaluación de Resultados

El programa “*¿Qué te juegas?*” incluye un cuestionario compuesto por 11 escalas y cuestionarios que evalúan las variables que constituyen los objetivos de las 12 actividades distribuidas en las cuatro sesiones.

El cuestionario de evaluación es el mismo para las medidas PRE-POST y seguimiento. En la medida POST además el cuestionario incluye un apartado dedicado a la satisfacción con los contenidos, formato del programa e implementadores/as del mismo.

El tiempo medio de respuesta es de 10-15 minutos aproximadamente.

Los cuestionarios de evaluación están disponibles en [versión on-line](#).

Sesión	Objetivos Específicos de la sesión	Instrumento de evaluación
1 El lobo con piel de cordero	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y reestructurar las creencias que motivan el inicio y permanencia en la conducta de juego Conocer las consecuencias del trastorno por juego Aumentar la percepción de riesgo sobre la conducta de apuesta 	Subescala Percepción de Riesgo. EDGAR
2 Controlando la ilusión de control	<ul style="list-style-type: none"> Transmitir conceptos básicos sobre probabilidad real. Desarrollar pensamiento crítico sobre probabilidad de ganancia. Promover la toma de decisiones basadas en el razonamiento y no en sesgos cognitivos. Modificar las expectativas de éxito en la apuesta, basadas en la atribución de control: sistemas, supersticiones y/o habilidades. 	Escala de ilusión de control y desconocimiento de probabilidad de juego de apuestas
3 Cómo nos lo venden	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y debatir el impacto de la publicidad en la conducta de juego Identificar las estrategias y técnicas publicitarias. Desarrollar el análisis crítico de los anuncios de juegos de apuestas. Favorecer una respuesta crítica y racional frente a la presión publicitaria de las apuestas 	Escala de Actitud hacia la Publicidad de Apuestas
4 Los demás, yo y el juego	<ul style="list-style-type: none"> Promover una reflexión sobre las ganancias y las pérdidas Entrenar el pensamiento reflexivo en la toma de decisiones Identificar los mecanismos o tácticas de influencia Practicar respuestas asertivas a la presión. Promover el pensamiento independiente 	Subescala Percepción Normativa. EDGAR GMQ. Motivaciones para apostar
Todo el programa	<ul style="list-style-type: none"> Reducir o eliminar la intención de apostar Reducir la frecuencia y el gasto. Reducir la conducta de juego problemático 	Escala de intención de apostar Frecuencia de juego (30 ult. días) Gasto (30 últ. días) Juego problemático (Lie/bet y CSPG)

Variable	Instrumento	Descripción
Intención de apostar	Escala ad-hoc	Cuestionario de tres preguntas sobre la intención de jugar en un futuro próximo: "¿Tienes intención de jugar a juegos de apuestas?", "¿Tienes planeado apostar on-line próximamente?" y "Si tuvieras la oportunidad, ¿Querrías entrar en un salón de juego?" Cada pregunta se responde en una escala que va del 0 (totalmente no) al 6 (totalmente sí). Consistencia interna: α de Cronbach = .729 ⁽¹⁾
Frecuencia de apuestas	Cuestionario adaptado de ESPAD	Mide la frecuencia de juego (número de veces) que apuesta en cada una de las ocho modalidades de juego en los últimos 30 días ⁽²⁾ . (ESPAD Group, 2020)
Gasto	Cuestionario adaptado de ESPAD.	Cuestionario de ocho ítems que evalúan la cantidad en euros jugada en los últimos 30 días en cada una de las ocho modalidades de juego. (ESPAD Group, 2020)
Juego Problemático	Cribado de Juego Problemático (Consumption Screen for Problem Gambling - CSPG; Rockloff, 2012)	<p>Es un cuestionario de tres ítems que miden la intensidad del juego de apuestas. Se utiliza para calcular la proporción de jugadores que presentan juego problemático. Ha sido utilizado en la encuesta ESPAD 2019. Los tres ítems miden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frecuencia de apuestas. ¿Con qué frecuencia has apostado en los últimos 12 meses?; "Nunca" = 0, "1 vez al mes o menos" = 1, "2-4 veces al mes" = 2, "2-3 veces por semana" = 3, "4-5 veces por semana" = 4, "6 o más veces por semana" = 5 - Tiempo dedicado a apostar. ¿Cuánto tiempo has dedicado a apostar en un día normal en el que apostaste en los últimos 12 meses?; 'Menos de 30 min' = 0, 'Entre 30 min y 1 hora' = 1, 'entre 1 y 2 horas' = 2, 'Entre 2 y 3 horas' = 3, '3 o más horas' = 4 - Intensidad de apuestas: ¿Con qué frecuencia has estado más de 2 horas seguidas apostando en los últimos 12 meses?; "Nunca" = 0, "Menos de 1 vez al mes" = 1, "Mensualmente" = 2 "Semanalmente" = 3, "Diaria o casi diariamente" = 4 <p>Punto de corte: Una puntuación de 4 puntos o más se considera un indicador de juego problemático.</p>
Juego Problemático	Lie/Bet Questionnaire (Johnson et al., 1997)	Cuestionario de dos ítems que miden la intensidad del juego de apuestas. Se utiliza para calcular la proporción de jugadores que presentan juego problemático. ¿Has mentido alguna vez a tu familia o amigos sobre la cantidad de dinero que has gastado en el juego? ¿Has sentido alguna vez la necesidad de apostar más dinero del que tenías planeado? Ambas preguntas se responden Sí=1 NO =0, por lo que el rango es 0 – 2. Una puntuación de 2 se considera un indicador de juego problemático.
Actitud hacia la publicidad de apuestas	Escala de Actitud hacia la Publicidad de Apuestas (EAPA)	Consiste en 13 ítems de respuesta tipo Likert de 5 opciones (1= Muy en desacuerdo – 5 = Muy de acuerdo) distribuidos en tres factores teóricos: <i>Afectivo</i> ("Los anuncios de apuestas me parecen divertidos o interesantes" o "Me gusta ver u oír este tipo de anuncios"); <i>Cognitivo</i> ("En general, creo que estos anuncios son engañosos" o "Los anuncios de juego de apuestas dicen la verdad"); y <i>Exposición o recuerdo</i> . Para evitar la aquiescencia de respuesta los ítems están redactados a favor y en contra de la publicidad de apuestas. Una mayor puntuación indica, mayor actitud positiva hacia la publicidad de juego.

Variable	Instrumento	Descripción
<i>Percepción del riesgo</i>	EDGAR Subescala PR	Evalúa la creencia de que el juego produce consecuencias negativas se utilizó una escala ad-hoc de 8 ítems para medir. Consistencia interna, α de Cronbach = 0.73. (Lloret, Cabrera y Núñez, 2022)
<i>Accesibilidad.</i>	EDGAR Subescala AC	Evalúa la facilidad para acceder a locales o webs de juegos de apuestas. 6 ítems. La consistencia interna es de α de Cronbach = 0.67. (Lloret, Cabrera y Núñez, 2022)
<i>Percepción Normativa.</i>	EDGAR Subescala PN	La creencia acerca cuán frecuente es el juego de apuestas entre los jóvenes de edad parecida. Compuesta por 4 ítems. (El juego de apuestas es muy frecuente entre la gente de mi edad). α de Cronbach = 0.75. (Lloret, Cabrera y Núñez, 2022)
<i>Actitud Parental.</i>	EDGAR Subescala AP	<p>La percepción de la actitud de los padres ante la conducta de juego. 7 ítems. Los ítems son de carácter general “Mis padres me previenen sobre los riesgos de jugar con apuestas”, excepto uno que se refiere a las apuestas deportivas “Mis padres aceptan que yo haga apuestas deportivas”. α de Cronbach = 0.82 (Lloret, Cabrera y Núñez, 2022)</p> <p>Los ítems del cuestionario EDGAR-A fueron redactados en positivo y en negativo para evitar la aquiescencia. Las respuesta consiste en una escala Likert de cinco opciones de acuerdo (Nada de acuerdo = 1 - Muy de acuerdo = 5).</p>
Motivaciones para apostar	Cuestionario de Motivos de Apuestas (GMQ, Gambling Motives Questionnaire,	<p>Está formado tres dimensiones: 1) <i>Estimulación</i>. El refuerzo interno positivo emociones placenteras, 2) <i>Afrontamiento</i>. Apostar es concebido como una vía de escape, 3) <i>Social</i>. Apostar es una actividad social, para estar con los amigo/as. La versión ampliada GMQ-F (Devos, et al. 2016) incorpora la dimensión <i>Motivos Financieros</i> (El motivo para apostar es ganar dinero).</p> <p>Los ítems son frases que completan el enunciado general de “Cuando has jugado a juegos de apuestas, lo has hecho para...”. En diferentes estudios realizados por el equipo de QTJ? en población española, la consistencia interna de la escala total y de cada subescala ha sido de α de Cronbach > .80.</p> <p>(original: Stewart y Zack, 2007; Adaptación española Grande-Gosende, Martínez-Loredo, Fernández-Hermida, 2018 ; Versión ampliada Devos, et al. 2016)</p>
Sesgos cognitivos	Escala de ilusión de control y desconocimiento de probabilidad de juego de apuestas	<p>Escala de 10 ítems de respuesta Likert (Nunca – Siempre). Evalúa dos dimensiones teóricas sobre la probabilidad asociada a juegos de apuestas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento, grado de acuerdo con afirmaciones sobre leyes básicas de probabilidad (cinco ítems) y - Ilusión de control, tendencia a creer que podemos influir sobre ciertos acontecimientos que, en realidad, son incontrolables (cinco ítems). <p>Mayor puntuación indica mayor presencia de ilusión de control y un mayor grado de desconocimiento de las leyes de probabilidad. La consistencia interna es de α de Cronbach = 0.512 ⁽¹⁾</p>

(1) Alfa de Cronbach calculado sobre una muestra de 2716 adolescentes .

(2) Se ha escogido el indicador temporal “últimos 30 días” por ser un indicador estandarizado en las encuestas de referencia. Los análisis de frecuencia que hemos realizado con los indicadores “últimos 12 meses” o “alguna vez en la vida” no permitían discriminar a jugadores en riesgo. Por otra parte, el indicador “últimos siete días” registra frecuencias muy bajas. Altas puntuaciones de frecuencia y de gasto en los últimos 30 días puede ser interpretado como un indicio de juego de riesgo.

Referencias.

- Devos, G., Challet-Bouju, G., Burnay, J., Maurage, P., Grall-Bronnec, M. & Billieux, J. (2016): Adaptation and validation of the Gambling Motives Questionnaire-Financial (GMQ-F) in a sample of French-speaking gamblers, International Gambling Studies. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2016.1264080>
- ESPAD Group. ESPAD Report 2019: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs; Publications Office of the European Union: Luxembourg, 2020.
- Grande-Gosende, A., Martínez-Loredo, V. Fernández-Hermida, J.R.. (2018) Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N. and Engelhart, C. (1997), 'The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers', Psychological Reports 80 (1), pp. 83-88, doi:10.2466/pr0.1997.80.1.83.
- Lloret-Irles, D., Cabrera-Perona, V., Núñez-Núñez, R. (2022) Early Detection of Gambling At-Risk Adolescents. Validation of EDGAR-A Scale. Journal of Gambling Issues, 49
- Rockloff, M. J. (2012), Validation of the Consumption Screen for Problem Gambling (CSPG)', Journal of Gambling Studies 28 (2), pp. 207-216, doi:10.1007/s10899-011-9260-2.
- Stewart, S. H., & Zack, M. (2008). Development and psychometric evaluation of a three-dimensional gambling motives questionnaire. Addiction 103, 1110–1117. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2008.02235.x