



# TRABAJO FINAL DE MÁSTER

## MÁSTER UNIVERSITARIO EN PSICOLOGÍA GENERAL SANITARIA

*“Validación de un instrumento para evaluar  
comportamientos relacionados con las apuestas online en  
jóvenes”.*

Autora: Almudena Lorenzo Gálvez

Tutor: Juan Ignacio Capafóns Bonet

CURSO ACADÉMICO: 2018/2019

CONVOCATORIA: SEPTIEMBRE

**UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA**



## **RESUMEN**

El presente trabajo se centra en la validación de un instrumento de evaluación de la conducta de apuestas online en jóvenes: la *Escala de Juego Patológico Online (EJP-O)*. Se contó con una muestra de 244 participantes, hombres y mujeres de distintos centros de Educación Secundaria de la Comunidad Autónoma de Canarias de entre 12 y 17 años de edad, que han realizado apuesta online alguna vez en su vida. A partir del análisis factorial de la escala se han obtenido cuatro factores. Dichos factores han mostrado una consistencia interna aceptable, así como una buena estabilidad temporal. La mayoría de las correlaciones de la escala son significativas y positivas cuando se interrelaciona con otras escalas que miden uso problemático de las TICs. Por último, se realizó una prueba de diferencia de medias t-Student y Chi cuadrado para ver si existen diferencias hombres y mujeres que han apostado alguna vez, concluyendo que los hombres son los que más cantidad de dinero apuestan.

**Palabras clave:** *Evaluación, Apuestas online, Juego patológico, Adolescentes.*

## **ABSTRACT**

This project focuses on the validation of an instrument which evaluates the online gambling behavior in young people called: *The Online Pathological Game Scale (EJP-O)*. The sample contained 244 participants, both men and women from different secondary schools of the Autonomous Community of the Canary Islands between 12 and 17 years of age, who have made any online bet once in their lives. Four factors were obtained from the factorial analysis of the scale. These factors have shown acceptable internal consistency as well as good temporal stability. Most of the correlations of the scale are significant and positive when they interrelate with other scales that measure problematic ICT use. Finally, a test of differences of averages t-Student and Chi square were performed to see if there were any differences between men and women who have ever gambled, concluding that men are the ones who bet the most.

**Keywords:** *Assessment, Online Betting, Pathological gambling, Adolescent.*

## INTRODUCCION

El juego ha formado parte de la vida de la especie humana desde siempre, al igual que de otras especies animales. Es un componente muy importante que nos motiva, nos ayuda a aprender y a relacionarnos.

Evidentemente hay muchos tipos de juego, pero si nos centramos en la evolución de los juegos de azar en nuestro país, se puede ver cómo éste ha ido creciendo y cambiando en las últimas décadas hasta llegar incluso a convertirse en una conducta de riesgo para la aparición de una adicción. Tal y como señalan Chóliz y Sáiz-Ruiz (2016), los juegos de azar pasan de practicarse en un ambiente privado a ser una actividad dirigida por el Estado y empresas que comienzan a lucrarse de dicha práctica. Es a partir de la muerte del general Franco cuando se producen cambios sustanciales en la legalización y regulación de los juegos de azar en España. En 1977, a partir del Real Decreto Ley 16/1977, es cuando se legalizan en España los bingos, los casinos y las máquinas tragaperras. Hasta este entonces, en nuestro país solo estaban permitidos los juegos de lotería y algunos tipos de apuestas.

Este hecho marca un antes y un después en la evolución del juego. Concretamente, las máquinas tragaperras conllevan un serio problema de salud pública, y es que es muy fácil acceder a ellas, están disponibles en casi cualquier bar o restaurante del país y dan lugar a que se activen algunos sesgos cognitivos que promueven la aparición de que la conducta de juego se mantenga. Son llamativas (atraen por la variedad de luces, colores y sonidos que emiten), de fácil acceso y disponibilidad y permiten, con una pequeña cantidad de dinero (en sus comienzos 25 pesetas, 0,15€), jugar una partida.

Aparte de las características anteriormente nombradas respecto a este tipo de

máquinas, hay estudios (Labrador, Mañoso y Alba, 2008; Mañoso, Labrador y Alba, 2004) que demuestran que existen ciertas distorsiones cognitivas (la ilusión de control o el azar como proceso autocorrectivo, entre otros) que promueven el mantenimiento de la conducta de juego y que, después de aplicar un tratamiento basado en el cambio de este tipo de pensamientos, estos sesgos disminuyen. Este tipo de distorsiones no son únicas de los jugadores patológicos, sino también de personas que no tienen problemas con el juego (no jugadoras) pero, en éstas últimas, estos pensamientos se presentan en menor medida que en los jugadores patológicos.

Si ya se ha comentado el papel fundamental de la legalización del juego en nuestro país y la influencia que ésta ha tenido (más concretamente a través de las máquinas tragaperras), cabe destacar el auge que ha experimentado esta práctica a partir de la aparición de las nuevas tecnologías (TICs) en nuestro día a día. En España se legaliza el juego online a partir de la Ley 13/2011 (BOE, 2014) que regula dicha actividad. Este cambio implica que sea más fácil aun acceder a este tipo de juegos y que llegue a personas que, por el momento evolutivo en el que se encuentran, son más vulnerables a hacer un mal uso de los mismos, como son los adolescentes.

Antes de profundizar en este tema, es importante destacar algunos datos sobre la prevalencia del juego tanto en Europa en general, como en España en particular. Según un estudio de Griffiths (2009), España es el quinto país, por detrás de Gran Bretaña, Alemania, Francia e Italia que más dinero gasta en juegos de azar.

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ, 2019) ha publicado recientemente el informe del primer trimestre de 2019 sobre el gasto en juego online en nuestro país. En dicha publicación encontramos que la cantidad de

dinero gastado en juegos de azar en general ha superado los 193 millones de euros, siendo las apuestas online la modalidad que más gasto ha generado.

Si contamos con que estamos en un país en el que jugar a juegos de azar está normalizado y que ha habido un incremento importante del uso de las TICs, nos encontramos ante un cóctel peligroso. Además, en la adolescencia es donde se aprecia un mayor incremento del uso de este tipo de tecnología.

Al preguntamos si los adolescentes juegan, a pesar de que no sea legal hacerlo siendo menor de 18 años, hay diversos estudios que así lo confirman. Caselles, Cabrera y Lloret (2018) afirman que “estudios internacionales calculan que el 16% de los adolescentes ha jugado en los últimos 12 meses, y entre 2.5% y 5.6% cumplen criterios de juego de riesgo” (165-173). En este mismo trabajo se incide en las diferencias existentes entre chicos y chicas respecto a la frecuencia de juego, donde los chicos son los que más practican dicha actividad.

Por otro lado, Chóliz y Lamas (2017), concluyen que “el 62,1% de los menores de 18 años relata haber jugado a algún juego de azar durante los últimos meses, de entre los cuales, las apuestas deportivas y las quinielas son las más frecuentes” (p.34-47).

A partir de los datos expuestos, se concluye que es necesario disponer de instrumentos que permitan evaluar el comportamiento que tienen los jóvenes ante el juego online ya que, según Chóliz y Lamas (2017) “se ha demostrado que el juego online es el responsable de la mayor casos actuales de adicción al juego de azar en España en los casos de menores de 26 años” (p.34-47). Su accesibilidad y disponibilidad hacen que los menores accedan a ellos sin ninguna dificultad y ningún tipo de control.

A partir de la búsqueda de los distintos instrumentos utilizados para medir el juego de azar (en general) se han encontrado varios cuestionarios, entre ellos el

*South Oaks Gambling Screen (SOGS)* (Lesieur y Blume, 1987). Está basado en los criterios de juego patológico del DSM-III, consta de 20 ítems y es uno de los más utilizados para evaluar juego patológico. La versión que se utiliza con adolescentes es el *South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA)*. También encontramos adaptaciones para adolescentes de distintos cuestionarios, usados generalmente en población adulta, en el DSM-IV con la escala *DSM-IV-Juvenile (DSM-IV-J)* y con la opción de respuesta múltiple *DSM-IV-Multiple response Juvenile DSM-IV-MR-J*. Por otro lado, está el *Screen for Gambling Problems (NODS)* basado también en las diez categorías del DSM-IV para el diagnóstico de juego patológico. Estos instrumentos tienen en común que evalúan juego patológico pero ninguno de ellos es específico para evaluar este mismo comportamiento en adolescentes.

Aparte de los instrumentos mencionados, cabe destacar que existen escalas como el *Cuestionario de Motivos de Apuestas (GMQ)* y el *Massachusetts Gambling Screen (MGS)* en los que se han usado muestras con adolescentes y parecen ser más específicos para esta población.

Pero más concretamente, el único instrumento del que hay constancia para evaluar específicamente la conducta de juego en adolescentes es el *Canadian Adolescent Gambling Inventory o Inventario de Juego de Adolescentes Canadienses (CAGI)*, el cual evalúa la gravedad del juego problema, la frecuencia de juego, los problemas asociados a la misma y los múltiples tipos de juego. También recoge ítems que evalúan preocupación y consecuencias negativas.

En el ámbito específico del juego online, sin embargo, no se ha encontrado ningún instrumento referido exclusivamente a este fenómeno que está en auge hoy en día.

Por tanto, podemos concluir que el juego es una práctica muy arraigada en nuestro país desde hace muchos años, destacando los juegos de azar. Hoy en día es muy fácil acceder a juegos online como bingos, casinos, apuestas deportivas, etc., gracias al aumento de uso de las TICs y a la regulación del juego online en España en el año 2011, haciendo que nuestros adolescentes tengan una ventana de entrada casi inmediata a esta práctica, lo que está llevando a que cada vez sea mayor la incidencia de problemas con el juego en personas cada vez más jóvenes. Por ello, resulta importante crear un instrumento de evaluación que permita medir la conducta de juego entre los adolescentes y más concretamente, las apuestas online.

Por último cabe destacar que este trabajo se enmarca dentro del Proyecto *Desenredate (Uso responsable de las nuevas tecnologías)* dirigido por Juan Capafons y subvencionado por el Gobierno de Canarias, dirigido a población infanto-juvenil.

## **MÉTODO**

### ***Muestra***

Para el siguiente estudio se ha contado con la participación de una total de 3512 estudiantes de distintos centros educativos, tanto públicos como concertados, de la Comunidad Autónoma de Canarias. La muestra está formada 1866 hombres y 1646 mujeres, con edades comprendidas entre los 12 y 17 años que han cumplimentado una instrumentación destinada a evaluar el uso de las TICs. La media de edad es de 13, 8 años.

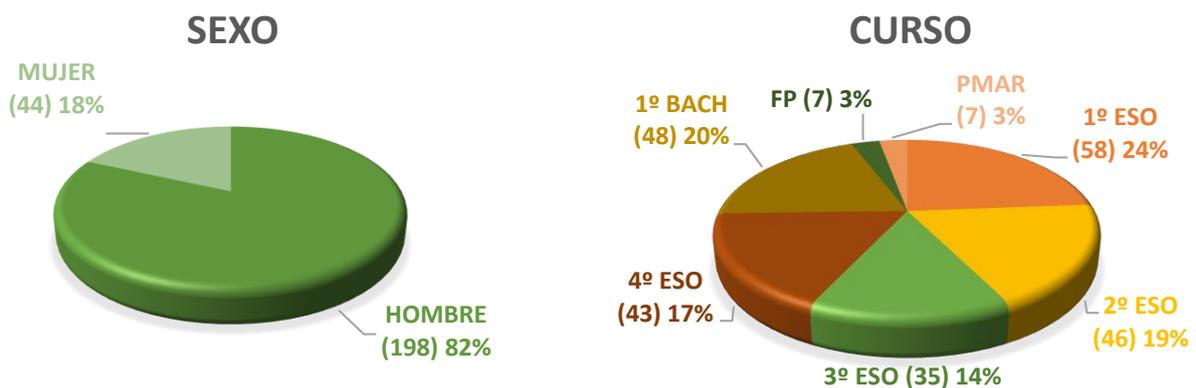
En este estudio nos centraremos en los resultados obtenidos en la escala elaborada por Capafóns, Sosa y Prieto (2018) sobre *Juego Patológico Online en*

*Adolescentes (EJP-O)*. Dicha escala fue cumplimentada por aquellos adolescentes que, a pesar de la prohibición legal, ya han apostado alguna vez. De la muestra total evaluada 244 personas contestaron la escala.

Los datos sociodemográficos de esta muestra se presentan a continuación:

Como se puede observar, la muestra está compuesta por 198 hombres y 44 mujeres (*Gráfico 1*).

*Gráfico 1. Datos sociodemográficos de la muestra según sexo y curso escolar.*



Por otro lado, se puede ver que la mayoría de los participantes pertenecen a 1º de ESO, seguido de 1º de bachiller, 2º, 4º y 3º de ESO respectivamente y FP y PMAR.

En la tabla 1 se presentan los porcentajes en función de la muestra total (3512), donde se ve en qué cursos existe mayor tendencia de juego online. Como puede comprobarse es en 1º de Bachiller y Formación Profesional donde el porcentaje de adolescentes que juegan online es superior al resto.

Tabla 1. Porcentaje de adolescentes que han realizado apuestas online en función de su curso escolar

Curso	% Apuestan	% No apuestan
1º ESO	5% (58)	95% (1193)
2º ESO	5% (46)	95% (909)
3º ESO	8% (35)	92% (393)
4º ESO	9% (43)	91% (458)
1º BACH	19% (48)	81% (206)
FP	26% (7)	74% (20)
PMAR	7% (7)	93% (88)

### ***Instrumentos***

Los participantes de este estudio han cumplimentado una serie de escalas del “Cuestionario de uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación” elaboradas por Capafóns, Sosa y Prieto (2018), las cuales forman parte de un proyecto más amplio (*Desenredate*), entre las que se encuentran:

- ***Escala sobre uso problemático de Internet (EUPI)*** que consta de 7 ítems con preguntas relacionadas sobre acceso, frecuencia y tipo de uso, actividades realizadas y tiempo invertido. Esta escala es tipo Likert y va de 0 “Nunca” a 4 “Siempre”.
- ***Escala de uso problemático como Ciberacosador/Víctima (CIB/VIC)*** recoge preguntas sobre conductas relacionadas con un mal uso de Internet, tanto desde la posición de víctima como de acosador. También es tipo Likert y va de 0 “Nunca” a 3 “Siempre”.
- ***Escala de uso problemático de videojuegos (EUPV)*** consta de 7 ítems relacionados con conductas problemáticas respecto a los videojuegos en una escala tipo Likert que va de 0 “Nunca” a 4 “Siempre”.

- **Escala de uso problemático del móvil (EUPM)** está constituida por 7 ítems sobre el uso excesivo del teléfono móvil. También es tipo Likert y va de 0 a 4.
- **Escala de Sexting y Grooming (ESYG)** recoge 15 ítems en los que se intercalan preguntas sobre conductas sexuales a través de las TIC así como preguntas sobre esta tipo de conductas llevadas a cabo por personas adultas. Es de tipo dicotómico con respuestas de “Sí” o “No”.
- **Escala de actitud y conocimiento de apuestas online (EACAO)** está constituida por 9 preguntas de respuesta múltiple sobre conocimiento de la existencia de las apuestas online, la oferta de webs que existe y sobre la actitud ante las apuestas de este tipo.
- **Escala de juego patológico online (EJP-O)** Esta escala es cumplimentada por aquellas personas que dicen haber apostado alguna vez y consta de 27 preguntas. Las 4 primeras, con 4 posibilidades de respuesta, aluden a cantidad de dinero y tiempo invertido en dicha actividad, mientras que las 23 restantes tienen un patrón de respuesta dicotómico (Sí/No).

### **Procedimiento**

La administración del cuestionario del que se han obtenido los datos del presente trabajo, se llevó a cabo en aulas de Institutos de Educación Secundaria seleccionados para los objetivos del proyecto de investigación y a través de la Consejería de Educación. Cada participante debía de cumplimentar el cuestionario de forma individual. Se acudía en dos ocasiones al centro, cumplimentando el primer día un cuestionario Pre (ver Anexo I) y después de 7-10 días el cuestionario Post.

El tiempo empleado para la cumplimentación del cuestionario osciló entre 45 y 55 minutos. Los sujetos fueron informados de la finalidad del estudio y del carácter confidencial y anónimo del mismo. La participación fue voluntaria.

### ***Análisis de los datos***

Los datos han sido analizados a través de los programas estadísticos Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), versión 25 y ULLRToolbox, v.1.0.R (<https://sites.google.com/site/ullrtoolbox/>) de Hernández, J.A. y Betancort, M. (2017).

### ***Resultados***

A lo largo de este apartado se presentan los resultados del análisis factorial del instrumento, su coeficiente de consistencia interna y estabilidad temporal (test-retest) así como el análisis de interrelaciones tanto del instrumento en sí mismo como con las distintas escalas relacionadas con el uso de las TICs.

#### ***- Análisis factorial***

A continuación se presenta el análisis factorial que se ha realizado para el cuestionario sobre *Juego Patológico Online (EJP-O)* (Tabla 2). Se llevó a cabo rotación varimax de componentes principales. En la Tabla 2 se presentan los factores donde se han incluido todos los ítems con un peso igual o superior a 0,40 (en el Anexo II se encuentra la matriz completa del análisis factorial del instrumento).

Tabla 2. Análisis factorial para el cuestionario sobre Juego Patológico Online (EJP-O)

<b>Factor 1</b>		<b>Factor 2</b>	
<b>Matriz de componente rotado</b>		<b>Matriz de componente rotado</b>	
<b>Adicción</b>		<b>Conductas ilícitas</b>	
26. ¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando?	,73	21. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar y no lo has devuelto?	,71
19. ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores?	,67	27. ¿En algún momento has perdido la noción del tiempo apostando?	,57
24. ¿Te has sentido ansioso o irritable cuando no puedes dejar de apostar?	,66	25. ¿Alguna vez has mentido sobre el tiempo que dedicas a las apuestas?	,54
18. ¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas?	,64	22. ¿Has cogido dinero (a escondidas) a alguien de tu entorno para apostar (familiares, amigos o conocidos)?	,45
15. ¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas?	,51	11. ¿Te has sentido tan preocupado o nervioso por las apuestas que has dejado de disfrutar de otras cosas?	,45
*17. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado?	,47	14. ¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar?	,42
		12. ¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta?	,40
		10. ¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen como tú quieres?	,40
<b>% de varianza explicada</b>	<b>13%</b>	<b>% de varianza explicada</b>	<b>11%</b>
<b>% de varianza acumulada</b>	<b>13%</b>	<b>% de varianza acumulada</b>	<b>24%</b>
<b>Factor 3</b>		<b>Factor 4</b>	
<b>Matriz de componente rotado</b>		<b>Matriz de componente rotado</b>	
<b>Conducta impulsiva</b>		<b>Culpabilidad</b>	
7. ¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio?	,68	8. ¿Te has sentido culpable después de haber apostado?	,71
9. ¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado?	,66	23. ¿Has realizado algún esfuerzo para intentar abandonar o reducir el juego?	,64
5. ¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente?	,64	13. ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas?	,57
6. ¿Has pensado alguna vez: "La próxima vez seguro que gano"?	,61	*17. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado?	,47
16. ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero?	,58		
<b>% de varianza explicada</b>	<b>10%</b>	<b>% de varianza explicada</b>	<b>9%</b>
<b>% de varianza acumulada</b>	<b>34%</b>	<b>% de varianza acumulada</b>	<b>43%</b>

Tal y como se observa en dicha tabla, el *Factor 1* explica el 13% de la varianza total, y los ítems que lo componen hacen referencia a que la persona perciba que tiene un problema con las apuestas o que esta conducta interfiere en su vida diaria por lo que se a este factor se le ha denominado “*Adicción*” a las apuestas.

Por otro lado, el *Factor 2* explica el 11% de la varianza e incluye ítems que se refieren a “*Conductas ilícitas*” que realiza la persona para poder apostar, como haber recibido dinero para emplearlo en apostar y no devolverlo o mentir (el ítem número 20 obtuvo su mayor peso factorial en este factor, pero no alcanzó 0.40, por lo que fue excluido).

Como se puede observar, el *Factor 3* incluye ítems que implican euforia o conductas que se escapan al control de la persona, por lo que a este factor se le ha denominado “*Conducta impulsiva*” y explica el 10% de la varianza total.

Por último, el *Factor 4* explica el 9% de la varianza total e incluye ítems relativos a “*Culpabilidad*”; son preguntas que recogen sentimientos o conductas que se definen por este concepto.

Hay que destacar que el ítem 17 recae con peso muy similar tanto en el *Factor 1* (“*Adicción*”) como en el *Factor 4* (“*Culpabilidad*”). No es un resultado raro ya que hace referencia a si alguna vez la persona ha sentido que se le ha llamado la atención por haber apostado, lo cual puede ser explicado tanto por una posible *Adicción* a las apuestas como por un sentimiento de *Culpabilidad* después de haber apostado.

- *Análisis de fiabilidad: consistencia interna*

En cuanto a la fiabilidad, se tomó como indicador el Alfa de Cronbach de cada factor. Como se puede observar en la *Tabla 3*, el Factor 1 presenta una buena

consistencia interna con una puntuación de 0,75. Por otro lado, los demás factores presentan una fiabilidad y consistencia aceptables, con puntuaciones por encima de 0,60.

*Tabla 3. Análisis de fiabilidad con Alfa de Cronbach para cada factor de EJP-O*

<b>Factores EJP-O</b>		
<b>Factor</b>	<b>Nombre del Factor</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>
<b>1</b>	<i>Adicción</i>	<b>0,75</b>
<b>2</b>	<i>Conductas ilícitas</i>	<b>0,68</b>
<b>3</b>	<i>Conducta impulsiva</i>	<b>0,67</b>
<b>4</b>	<i>Culpabilidad</i>	<b>0,61</b>

- *Estabilidad temporal*

Los participantes cumplimentaron nuevamente el cuestionario después de 7 días. En la *Tabla 4* están los coeficientes de correlación test-retest. Como puede comprobarse, menos la escala 2, todas las correlaciones son significativas y por encima de 0,70.

*Tabla 4. Estabilidad temporal de la escala EJP-O (test-retest)*

	<i>Adicción (M1)</i>	<i>Conductas ilícitas (M1)</i>	<i>Conducta impulsiva (M1)</i>	<i>Culpabilidad (M1)</i>	<i>Total (M1)</i>
<i>Adicción (M2)</i>	<b>,91*</b>				
<i>Conductas ilícitas (M2)</i>		<b>,46</b>			
<i>Conducta impulsiva (M2)</i>			<b>,78*</b>		
<i>Culpabilidad (M2)</i>				<b>,91*</b>	
<i>Total (M2)</i>					<b>,97**</b>

- *Análisis de correlación de las diferentes escalas*

A continuación se presentan los índices de correlación de Pearson<sub>1</sub>, tanto de los factores de la *Escala de Juego Patológico Online (EJP-O)* entre sí, los factores con los primeros ítems de la escala y, finalmente, con las otras escalas de riesgo de uso de las TICs mencionadas con anterioridad.

En la *Tabla 5* se encuentra la correlación entre los factores del instrumento.

*Tabla 5. Correlación de los factores de EJP-O*

	<i>Adicción</i>	<i>Conductas ilícitas</i>	<i>Conducta Impulsiva</i>	<i>Culpabilidad</i>
<i>Adicción</i>	1,00	<b>0,58***</b>	<b>0,31***</b>	<b>0,53***</b>
<i>Conductas ilícitas</i>		1,00	<b>0,30***</b>	<b>0,36***</b>
<i>Conducta Impulsiva</i>			1,00	<b>0,17*</b>
<i>Culpabilidad</i>				1,00

Todos los factores correlacionan entre sí de forma positiva y significativa. Cabe destacar que la correlación con menor significación es la existente entre los factores de *Culpabilidad* y *Conducta impulsiva*.

En la *Tabla 6* se encuentra la matriz de correlaciones entre las tres preguntas del cuestionario referidas a cantidades apostadas, la pregunta referida a las horas dedicadas a dicha actividad y la *Escala de Juego Patológico Online*.

\*1 En el Anexo III se encuentra la matriz de correlaciones completa de los ítems de la escala.

Tabla 6. Análisis de correlación de Pearson entre los factores de la escala de Juego Patológico Online (EJP-O) y los 4 primeros ítems sobre apuestas

	¿Cuánto dinero has dedicado a apostar? (AP1)	¿Cuánto dinero has ganado con las apuestas online? (AP2)	¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas online? (AP3)	¿Cuántas horas dedicas a la semana a apostar? (AP4)
<i>Adicción</i>	,37***	,21**	,42***	,38***
<i>Conductas ilícitas</i>	,32***	,16*	,34***	,31***
<i>Conducta impulsiva</i>	,32***	,30***	,38***	,13
<i>Culpabilidad</i>	,16*	,05	,16	,09
<b>Total</b>	,40***	,26***	,45***	,31***

Tal y como se observa en la *Tabla 6*, todas las correlaciones son positivas y la mayoría también significativas. El factor *Culpabilidad* es el que arroja coeficientes de correlación más bajos con las preguntas referidas a apuestas. Y el factor *Adicción* el que presenta correlaciones más elevadas con las preguntas.

En la *Tabla 7* se presentan las correlaciones entre los factores de la escala de Juego Patológico y las preguntas sobre apuestas, con las escalas de uso problemático de Internet, Videojuegos y teléfono Móvil y las escalas de Sexting, Grooming y Ciberacoso (acosado y acosador).

Tabla 7. Análisis de correlación de Pearson entre los factores de Juego Patológico Online (EJP-O) y las escalas de uso problemático

	Uso problemático Internet	Uso problemático videojuegos	Uso problemático móvil	Grooming	Sexting	EUPI (víctima)	EUPI (ciberacosador)
<b>Adicción</b>	,38***	,13	,26***	,09	,04	,36***	,23***
<b>Conductas ilícitas</b>	,26***	,16	,06	,08	,02	,17	,17
<b>Conducta Impulsiva</b>	,24**	,29***	,26***	,03	,18*	,14	,12
<b>Culpabilidad</b>	,26***	,12	,24**	,00	-,04	,16	,00
<b>(AP1) dinero apostado</b>	,12	,17*	,12	,10	,16*	,20**	,17*
<b>(AP2) dinero ganado</b>	,02	,13	,06	,06	,06	,12	,12
<b>(AP3) dinero perdido</b>	,23**	,22**	,23**	,13	,19*	,26**	,11
<b>(AP4) tiempo invertido</b>	,07	,24**	,17*	,09	,07	,19**	,15*
<b>Total</b>	,27**	,16**	,16**	,17*	,15	,27**	,25**

Prácticamente todas las correlaciones son positivas (excepto la del factor *Culpabilidad* y *Sexting*). Además, la mayoría de los factores de *EJP-O* tienen una correlación positiva y significativa con el uso problemático de Internet, Móvil y Videojuegos. El factor de *Adicción* es el que correlaciona de forma significativa con más escalas de uso problemático (internet, móvil, ciberacosador y víctima).

En cuanto a las preguntas, el ítem AP1 (*¿Cuánto dinero has dedicado a apostar?*) correlaciona significativamente con uso problemático de Internet tanto como Víctima como Ciberacosador, con el mal uso de Videojuegos y con la escala de Sexting. El ítem AP2 (*¿Cuánto dinero has ganado con las apuestas online?*) no arroja ningún coeficiente de correlación estadísticamente

significativo. El ítem AP3 (*¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas online?*) correlaciona de forma positiva con todas las escalas excepto con Ciberacosador y Grooming. En el ítem AP4 (*¿Cuántas horas dedicas a hacer apuestas a la semana?*) el coeficiente de mayor magnitud es con el uso de Videojuegos.

- *Diferencias entre hombres y mujeres (Pruebas t y Chi cuadrado para muestras independientes)*

Se ha analizado la diferencia de medias entre hombres y mujeres para los distintos factores de la escala así como como los primeros ítems de la escala sobre apuestas (AP1-AP4).

Tal y como se puede observar en la *Tabla 8* no se aprecian diferencias entre hombres y mujeres respecto a cada uno de los factores que conforman la escala *EJP-O*.

*Tabla 8. Diferencia de medias con prueba t-Student entre sexos según los factores del cuestionario EJP-O.*

Factor	Hombres		Mujeres		t (gl)	p
	$\bar{x}$	DT	$\bar{x}$	DT		
<b>Adicción</b>	0,89	1,45	0,77	1,15	0.52577 (235)	,60
<b>Conductas ilícitas</b>	1,37	1,59	1,45	1,82	-0.30981 (226)	,38
<b>Conducta impulsiva</b>	2,05	1,56	1,55	1,67	1.87043 (228)	,66
<b>Culpabilidad</b>	1,02	1,20	1,02	1,09	-0.03842 (240)	,51

En cuanto a las diferencias de género en las preguntas, se decidió calcular *Chi cuadrado* para estos cuatro ítems por el tipo de preguntas que son. Al observar los resultados (*Tabla 9*) podemos ver que los ítems AP1, AP2 y AP4 poseen varianzas homogéneas.

Tabla 9. Diferencia de medias con prueba Chi cuadrado entre sexos según los cuatro primeros ítems de la escala EJP-O

Item	X-squared	Df	p
AP1 (dinero apostado)	0,18262	3	0,98
AP2 (dinero ganado)	0,47529	3	0,92
AP3 (dinero perdido)	8,5914	3	<b>0,03</b>
AP4 (horas a la semana)	1,0024	3	0,80

Por el contrario, el ítem AP3 (*¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas online?*) nos da un resultado significativo ( $\chi^2= 8,59$ ,  $p=0.03$ ). Los hombres informan de mayor cantidad de dinero perdido que las mujeres.

## DISCUSION

La finalidad del presente trabajo ha sido validar un instrumento para la *Evaluación Comportamientos relacionados con las Apuestas Online en jóvenes* realizando un análisis factorial del mismo y comprobar si posee una buena consistencia interna y estabilidad temporal. También se han realizado correlaciones con otras escalas de uso problemático de Internet, Videojuegos, Móvil y Sexting y Grooming.

A partir del análisis factorial de la escala se extraen cuatro factores, definidos “Adicción”, “Conductas ilícitas”, “Conducta impulsiva” y “Culpabilidad”. Estos factores presentan una fiabilidad aceptable, destacando el *Factor 1 “Adicción”* con un alfa de Cronbach de ,75, lo que supone un índice fiabilidad bueno. La escala presenta muy buena estabilidad temporal ya que a partir del test-retest se obtiene un índice de ,97.

En el análisis de correlación de Pearson entre los factores se obtienen relaciones significativas entre los mismos, lo que informa de la coherencia del

instrumento. Cuanto mayor es la *Adicción* a las apuestas online, mayor número de *Conductas ilícitas* para poder apostar son llevadas a cabo por la persona, y viceversa. La *Conducta Impulsiva* también se ve relacionada con este tipo de conductas. La *Culpabilidad*, es la escala que se comporta de forma diferente a las otras tres. Este resultado es relevante a la hora de poder elaborar programas preventivos y de acción ante la adicciones del juego online.

Si nos centramos en la relación entre los factores de *EJP-O* y los ítems AP1, AP2, AP3 y AP4 vemos que los resultados son muy similares a los comentados. Resulta lógico pensar que los constructos de la *Escala de Juego Patológico Online* van a correlacionar con los ítems referidos al dinero y tiempo empleado en las apuestas online. El factor *Adicción* correlaciona muy significativamente y de forma positiva con los cuatro ítems sobre apuestas, o lo que es lo mismo: si existe una adicción a las apuestas online, habrá dinero empleado en jugar, ganancias, pérdidas y horas empleadas en el juego. Algo parecido ocurre con el factor de *Conductas ilícitas* que es el que recoge ítems como “¿Alguna vez te han prestado dinero para apostar y no lo has devuelto?” o “¿Has perdido la noción del tiempo apostando?”. El factor de *Conducta impulsiva* se relaciona con todos los ítems que tienen que ver con dinero apostado, pero no con el tiempo empleado a la semana, mientras que el factor *Culpabilidad* no se relaciona con ninguno de los ítems sobre recursos empleados en apostar.

Los últimos análisis correlacionales son los realizados con las escalas de uso problemático de Internet, Móvil, Videojuegos y las escalas de Sexting, Grooming y Ciberacoso. Todos los factores de *EJP-O* presentan una correlación positiva y significativa con el uso problemático de Internet y el factor *Adicción* correlaciona con las escalas de uso problemático como Ciberacosador, Víctima y

Móvil. Por otro lado, el factor de *Conducta Impulsiva* correlaciona significativamente con las escalas de uso problemático de Videojuegos y Móvil, lo que podría ser explicado por la facilidad de acceso que tenemos hoy en día a los videojuegos y lo imprescindible que se ha vuelto el teléfono móvil en nuestra vida diaria. Mientras, el factor de *Culpabilidad* muestra una correlación significativa con la escala de uso problemático del Móvil, lo cual puede deberse a que es una conducta más visible (estamos con el móvil en la calle, en casa, en el trabajo) y puede que conlleve más llamadas de atención por parte los adultos que otras conductas anteriormente mencionadas.

Los ítems sobre dinero y tiempo en las apuestas (AP1-AP4) también aportan, a nuestro entender, información relevante: como que el hecho de dedicar dinero a apostar conlleva a ser más propenso a tomar un papel de víctima, antes que de acosador, así como a hacer un mal uso de los videojuegos. Algo parecido ocurre con el ítem referido al dinero que se ha podido perder a través de las apuestas, el cual guarda relación con el uso problemático de Internet, de Videojuegos, del Móvil, también con la escala de Sexting así como hacer un mal uso de Internet siendo Víctima. Las horas que se dedican a la semana a hacer apuestas online se relacionan con el mal uso tanto en el papel de Víctima como de Ciberacosador, junto con el del Móvil y los Videojuegos. El ítem AP2 (*¿Cuánto dinero has ganado con las apuestas online?*) es el que parece no tener una relación estrecha con el resto de las escalas. Resultado que resulta curioso ya que una vez hecha una apuesta en la que se gana la conducta de juego tiende a repetirse, por lo que es más probable que el uso que se haga de Internet o del móvil aumente. Aunque también cabe pensar que el hecho de ganar dinero sea menos potente que el hecho de perderlo para ir construyendo un comportamiento adictivo.

A partir de la prueba t-Student podemos concluir que no hay diferencias entre hombres y mujeres en ninguno de los factores. Ambos sexos, una vez que han apostado, son similares en cuanto a la posibilidad de desarrollar una adicción, llevar a cabo conductas ilícitas para apostar, tener un comportamiento más impulsivo o sentirse culpables por haber apostado. El porcentaje de mujeres que apuesta es menor que el de hombres (un 18% frente a un 82%), pero una vez entran en el ámbito de las apuestas online, las mujeres probablemente se comportan de forma similar a los varones. La única diferencia relevante la hemos encontrado en lo referido al dinero perdido con las apuestas (AP3), superior en el caso de los hombres que en el de las mujeres. Este resultado podría interpretarse como que las mujeres son más “prudentes” que los hombres en lo referido a lo económico.

Por último, de todos los hombres que apuestan, el 65% lo hace invirtiendo 10 € o menos, el 13% gasta 20 €, el 12% entre 30 y 40 € y el 10, 5% invierte 50 € o más. Por el contrario, las mujeres que han apostado alguna vez gastan entre los 10 € o menos (51%) y los 20 € (31%), siendo mucho menor la frecuencia de un gasto superior a los 30 € que en el caso de los hombres.

## **CONCLUSIONES**

En resumen y como conclusión principal podemos decir que el cuestionario sobre *Juego Patológico Online (EJP-O)* es un instrumento adecuado y coherente para evaluar la conducta de juego patológico online en menores, ya que los factores que la componen tienen unos índices de fiabilidad aceptables, destacando el factor de *Adicción* que obtiene un buen alfa de Cronbach. Además, la correlación entre factores arroja unos resultados significativos y

positivos que le dan coherencia al cuestionario. También es un test preciso, ya que posee buena estabilidad temporal con un resultado positivo en el test-retest.

La relación entre los factores extraídos y los primeros ítems de la escala nos llevan a la misma conclusión. El factor *Adicción* correlaciona muy significativamente con los ítems referidos a dinero y tiempo empleado en apostar, resultado muy coherente y muy parecido al que se refiere al factor de *Conductas ilícitas*. La *Conducta impulsiva* parece hacer referencia al dinero pero no al tiempo empleado en apostar, por lo que esa falta de control podría verse reflejada claramente en la cantidad de dinero que la persona apuesta pero no en el tiempo empleado en dicho fin. Para concluir, la *Culpabilidad* no parece estar reñida a ninguno de los recursos (tiempo y dinero) empleados en las apuestas.

En cuanto a las relaciones entre este cuestionario y las escalas sobre uso problemático, cabe destacar que es la escala de uso problemático de Internet la que presenta una mayor relación con los distintos contenidos de la escala *EJP-O*, resultado muy coherente al igual que esperable.

Respecto a las diferencias entre sexos, los resultados van en la línea de lo esperado en función de la bibliografía consultada. Son los hombres los que apuestan en mayor medida frente a las mujeres y, cuando lo hacen, también son los que más gastan respecto a las mismas.

Cabe decir que a partir de los resultados obtenidos se puede concluir que los jóvenes de hoy en día hacen uso de los juegos de azar online cuando en realidad es una actividad que está totalmente prohibida para ellos. Según este estudio, el 6,95 % de los adolescentes canarios ha hecho una apuesta alguna vez en su vida,

dato nada irrelevante si tenemos en cuenta las posibles consecuencias de dicho comportamiento.

Hay evidencias de que un factor crucial en el incremento de esta actividad es la publicidad sin medida que los chicos y chicas se encuentran con abrir su Smartphone, tablet u ordenador (Buil, et al., 2015). Por todo ello, creemos que es muy importante destacar la necesidad de que se regule la publicidad sobre juegos y que se creen medidas de seguridad que ayuden a frenar el acceso de esta población a los juegos online no autorizados para menores de 18 años.

## **BIBLIOGRAFIA**

- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, DSM-IV*. Washington, D.C.: American Psychiatric Association (trad. cast., Barcelona, Masson, 1995).
- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, DSM-IV, revised text*. Washington, D.C.: American Psychiatric Association (trad. cast., Barcelona: Masson, 2002).
- Boletín Oficial del Estado (BOE) (2014). Disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. BOE núm. 246, 82543-8257. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.
- Buil, P., Moratilla, M. J. S., & Ruiz, P. G. (2015). La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor. *Adicciones*, 27 (3), 198-204.
- Buxarrais, M. R., & Berríos, L. (s. f.). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos*.
-

- Capafons, J.I.; Sosa, C.D. y Prieto, P. (2018): *DES3NREDA-3: Uso maduro y responsable de las TICs*. Santa Cruz de Tenerife: Informe Anual. Consejería de Sanidad del Gobierno de Canarias.
- Caselles, P., Cabrera, V. C., & Lloret, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 18 (2), 165-173.
- Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). “¡Hagan juego, menores!”: frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista española de drogodependencias*, (1), 34-47.
- Chóliz, M., & Sáiz-Ruiz, J. (2016). ¿Por qué (también) es tan difícil legislar sobre juego en España? Un ‘dèjà vu’ de lo ocurrido con el alcohol. *Adicciones*, 28 (4), 189–193.
- Griffiths, M. (2009). *Problem gambling in Europe: An overview*. Nottingham Trent University.
- Hernández, J.A. y Betancort, M. (2017) ULLRtoolbox, v.1.0.R (<https://sites.google.com/site/ullrtoolbox/>).
- Labrador, F. J., Mañoso, V., & Alba, A. F. (2008). Distorsiones cognitivas y resultado del tratamiento en el juego patológico. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 8 (3), 387.

- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of Psychiatry*, 144. 1184-1188.
  
- Mañoso, V., Labrador, F. J., & Alba, A. F. (2004). Tipo de distorsiones cognitivas durante el juego en jugadores patológicos y no jugadores. *Psicothema*, 16(4), 576–581.

# **ANEXOS**

## ANEXO I

### Escala Juego Patológico Online (EJP-O).

1. ¿Cuánto dinero has dedicado a apostar? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: ( ) 10€ o menos                      ( ) 20 €                      ( ) 30-40 €                      ( ) 50 € o más
2. ¿Cuánto dinero has apostado con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: ( ) 10€ o menos                      ( ) 20 €                      ( ) 30-40 €                      ( ) 50 € o más
3. ¿Cuánto dinero has perdido con las apuestas online? Selecciona la respuesta que mejor se ajuste a tu caso: ( ) 10€ o menos                      ( ) 20 €                      ( ) 30-40 €                      ( ) 50 € o más
4. ¿Cuántas horas dedicas a hacer apuestas a la semana? ( ) 1 hora o menos                      ( ) 2 horas                      ( ) 3-4 horas                      ( ) 5 horas o más
5. ¿Has pensado alguna vez que ganarías más dinero si apostaras más frecuentemente? ( ) Sí ( ) No
6. ¿Has pensado alguna vez: “la próxima vez seguro que gano”? ( ) Sí ( ) No
7. ¿Has sentido que has apostado más de lo que esperabas apostar en un principio? ( ) Sí ( ) No
8. ¿Te has sentido culpable después de haber apostado? ( ) Sí ( ) No
9. ¿Te has sentido muy contento, eufórico, después de haber apostado? ( ) Sí ( ) No
10. ¿Apuestas habitualmente cuando las cosas no salen como tú quieres? ( ) Sí ( ) No
11. ¿Te has sentido tan preocupado o nervioso por las apuestas que has dejado de disfrutar de otras cosas? ( ) Sí ( ) No
12. ¿Piensas frecuentemente en tu próxima apuesta? ( ) Sí ( ) No
13. ¿Te arrepientes a veces por haber hecho apuestas? ( ) Sí ( ) No
14. ¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero que no has conseguido realmente al apostar? ( ) Sí ( ) No
15. ¿Has mentido o has ocultado que has perdido dinero en las apuestas? ( ) Sí ( ) No
16. ¿Has intentado recuperar el dinero perdido en una apuesta apostando más dinero? ( ) Sí ( ) No
17. ¿Te han criticado o llamado la atención en algún momento por haber apostado? ( ) Sí ( ) No
18. ¿Has sentido alguna vez que tienes un problema con las apuestas? ( ) Sí ( ) No
19. ¿Has sentido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores? ( ) Sí ( ) No
20. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar? ( ) Sí Cantidad de dinero:                      ( ) No
21. ¿Te han prestado alguna vez dinero para apostar y no lo has devuelto? ( ) Sí ( ) No
22. ¿Has cogido dinero (a escondidas) a alguien de tu entorno para apostar (familiares, amigos, conocidos)? ( ) Sí ( ) No
23. ¿Has realizado algún esfuerzo para intentar abandonar o reducir el juego?

<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
24. ¿Te has sentido ansioso o irritable cuando no puedes dejar de apostar? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
25. ¿Alguna vez has mentido sobre el tiempo que le dedicas a las apuestas? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
26. ¿En algún momento has dejado de asistir a reuniones, quedar con familiares, quedar con amigos, trabajar o estudiar por estar apostando? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
27. ¿En algún momento has perdido la noción del tiempo apostando? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No

## ANEXO II

Resultado del análisis factorial para la escala de Juego Patológico Online (EJP-O).

\$solucion.rotada.ordenada

	RC1	RC4	RC2	RC3	
AP5	0.224	0.104	0.636	-0.154	
AP6	-0.005	0.169	0.606	0.015	
AP7	0.084	-0.045	0.682	0.226	
AP8	0.185	0.037	0.117	0.710	
AP9	0.084	0.100	0.661	-0.116	
AP10	0.180	0.396	0.214	0.004	
AP11	0.129	0.448	0.027	0.220	
AP12	0.354	0.403	0.180	-0.018	
AP13	0.337	0.008	0.037	0.567	
AP14	0.170	0.419	0.048	0.329	
AP15	0.510	0.319	0.075	0.061	
AP16	0.045	0.059	0.577	0.216	
AP17	0.465	0.062	0.240	0.445	
AP18	0.638	0.105	0.018	0.240	
AP19	0.671	0.163	0.228	0.027	
AP20	-0.048	0.337	0.308	0.302	→ ítem eliminado
AP21	-0.042	0.714	0.091	-0.026	
AP22	0.371	0.454	0.022	-0.074	
AP23	-0.122	0.228	-0.101	0.640	
AP24	0.655	0.114	0.058	0.214	
AP25	0.315	0.537	-0.018	0.196	
AP26	0.727	0.258	0.019	-0.030	
AP27	0.254	0.566	0.105	0.089	

### ANEXO III

Matriz de correlaciones entre los ítems de la escala de Juego Patológico Online (EJP-O).

**Matriz de correlaciones<sup>a</sup>**

		AP5	AP6	AP7	AP8	AP9	AP10	AP11	AP12	AP13	AP14
Correlación	AP5	1,000	,360	,284	,095	,325	,161	,172	,194	,031	,012
	AP6	,360	1,000	,281	,159	,278	,169	,032	,183	,054	,152
	AP7	,284	,281	1,000	,191	,384	,161	,040	,094	,116	,105
	AP8	,095	,159	,191	1,000	,073	,043	,205	,134	,399	,209
	AP9	,325	,278	,384	,073	1,000	,205	,167	,129	,038	,053
	AP10	,161	,169	,161	,043	,205	1,000	,206	,296	,077	,140
	AP11	,172	,032	,040	,205	,167	,206	1,000	,273	,169	,209
	AP12	,194	,183	,094	,134	,129	,296	,273	1,000	,120	,108
	AP13	,031	,054	,116	,399	,038	,077	,169	,120	1,000	,164
	AP14	,012	,152	,105	,209	,053	,140	,209	,108	,164	1,000
	AP15	,184	,201	,077	,120	,181	,248	,153	,184	,262	,188
	AP16	,259	,223	,280	,232	,233	,116	-,063	,130	,057	,051
	AP17	,228	,077	,300	,371	,085	,129	,198	,361	,339	,120
	AP18	,091	,080	,161	,132	,070	,088	,093	,200	,234	,275
	AP19	,263	,181	,153	,201	,182	,196	,133	,370	,201	,207
	AP20	,098	,141	,210	,141	,189	,106	,086	,046	,138	,085
	AP21	,115	,119	,050	,060	,023	,145	,151	,083	,085	,156
	AP22	,161	,114	,056	,091	,138	,088	,184	,156	,198	,075
	AP23	-,097	,052	-,003	,244	-,049	-,033	,094	,028	,197	,186
	AP24	,158	,100	,158	,218	,059	,167	,098	,287	,233	,261
	AP25	,076	,027	,111	,242	,054	,123	,172	,187	,182	,220
	AP26	,145	,060	,076	,161	,120	,254	,217	,313	,218	,142
	AP27	,169	,124	,107	,107	,132	,235	,203	,247	,114	,158

Sig. (unilateral)	AP5		,000	,000	,084	,000	,009	,006	,002	,328	,431
	AP6	,000		,000	,010	,000	,007	,320	,004	,215	,014
	AP7	,000	,000		,003	,000	,009	,281	,087	,046	,063
	AP8	,084	,010	,003		,145	,267	,001	,025	,000	,001
	AP9	,000	,000	,000	,145		,001	,007	,030	,289	,219
	AP10	,009	,007	,009	,267	,001		,001	,000	,131	,020
	AP11	,006	,320	,281	,001	,007	,001		,000	,007	,001
	AP12	,002	,004	,087	,025	,030	,000	,000		,041	,057
	AP13	,328	,215	,046	,000	,289	,131	,007	,041		,008
	AP14	,431	,014	,063	,001	,219	,020	,001	,057	,008	
	AP15	,004	,002	,132	,040	,004	,000	,013	,003	,000	,003
	AP16	,000	,001	,000	,000	,000	,045	,179	,030	,205	,231
	AP17	,000	,131	,000	,000	,108	,030	,002	,000	,000	,041
	AP18	,093	,122	,009	,027	,155	,100	,088	,002	,000	,000
	AP19	,000	,004	,013	,002	,004	,002	,027	,000	,002	,001
	AP20	,077	,020	,001	,020	,003	,061	,106	,253	,022	,107
	AP21	,047	,042	,236	,191	,368	,017	,014	,114	,109	,011
	AP22	,009	,049	,210	,093	,022	,100	,004	,011	,002	,139
	AP23	,080	,225	,483	,000	,237	,314	,085	,340	,002	,003
	AP24	,011	,072	,011	,001	,195	,007	,078	,000	,000	,000
	AP25	,134	,345	,054	,000	,218	,037	,006	,003	,004	,001
	AP26	,017	,190	,134	,009	,040	,000	,001	,000	,001	,019
	AP27	,007	,036	,061	,061	,027	,000	,001	,000	,048	,011

## Matriz de correlaciones (cont.)

		AP15	AP16	AP17	AP18	AP19	AP20	AP21	AP22	AP23	AP24	
Correlación	AP5	,184	,259	,228	,091	,263	,098	,115	,161	-,097	,158	
	AP6	,201	,223	,077	,080	,181	,141	,119	,114	,052	,100	
	AP7	,077	,280	,300	,161	,153	,210	,050	,056	-,003	,158	
	AP8	,120	,232	,371	,132	,201	,141	,060	,091	,244	,218	
	AP9	,181	,233	,085	,070	,182	,189	,023	,138	-,049	,059	
	AP10	,248	,116	,129	,088	,196	,106	,145	,088	-,033	,167	
	AP11	,153	-,063	,198	,093	,133	,086	,151	,184	,094	,098	
	AP12	,184	,130	,361	,200	,370	,046	,083	,156	,028	,287	
	AP13	,262	,057	,339	,234	,201	,138	,085	,198	,197	,233	
	AP14	,188	,051	,120	,275	,207	,085	,156	,075	,186	,261	
	AP15	1,000	,027	,301	,282	,211	,153	,157	,282	,041	,219	
	AP16	,027	1,000	,197	,078	,270	,188	,074	,042	,035	,158	
	AP17	,301	,197	1,000	,333	,258	,134	,056	,087	,154	,314	
	AP18	,282	,078	,333	1,000	,486	,168	,013	,150	,079	,392	
	AP19	,211	,270	,258	,486	1,000	,082	,125	,297	-,007	,393	
	AP20	,153	,188	,134	,168	,082	1,000	,201	,052	,093	,033	
	AP21	,157	,074	,056	,013	,125	,201	1,000	,239	-,065	,063	
	AP22	,282	,042	,087	,150	,297	,052	,239	1,000	,038	,189	
	AP23	,041	,035	,154	,079	-,007	,093	-,065	,038	1,000	,098	
	AP24	,219	,158	,314	,392	,393	,033	,063	,189	,098	1,000	
	AP25	,313	,030	,236	,319	,237	,116	,228	,201	,068	,376	
	AP26	,358	,100	,316	,319	,422	,192	,118	,379	-,011	,475	
	AP27	,250	,134	,246	,265	,307	,197	,181	,159	,128	,266	
	Sig. (unilateral)	AP5	,004	,000	,000	,093	,000	,077	,047	,009	,080	,011
		AP6	,002	,001	,131	,122	,004	,020	,042	,049	,225	,072
		AP7	,132	,000	,000	,009	,013	,001	,236	,210	,483	,011

AP8	,040	,000	,000	,027	,002	,020	,191	,093	,000	,001
AP9	,004	,000	,108	,155	,004	,003	,368	,022	,237	,195
AP10	,000	,045	,030	,100	,002	,061	,017	,100	,314	,007
AP11	,013	,179	,002	,088	,027	,106	,014	,004	,085	,078
AP12	,003	,030	,000	,002	,000	,253	,114	,011	,340	,000
AP13	,000	,205	,000	,000	,002	,022	,109	,002	,002	,000
AP14	,003	,231	,041	,000	,001	,107	,011	,139	,003	,000
AP15		,348	,000	,000	,001	,013	,011	,000	,276	,001
AP16	,348		,002	,128	,000	,003	,141	,270	,307	,010
AP17	,000	,002		,000	,000	,026	,208	,104	,012	,000
AP18	,000	,128	,000		,000	,007	,427	,014	,127	,000
AP19	,001	,000	,000	,000		,116	,034	,000	,462	,000
AP20	,013	,003	,026	,007	,116		,002	,224	,089	,315
AP21	,011	,141	,208	,427	,034	,002		,000	,171	,179
AP22	,000	,270	,104	,014	,000	,224	,000		,290	,003
AP23	,276	,307	,012	,127	,462	,089	,171	,290		,076
AP24	,001	,010	,000	,000	,000	,315	,179	,003	,076	
AP25	,000	,333	,000	,000	,000	,045	,000	,002	,163	,000
AP26	,000	,073	,000	,000	,000	,002	,044	,000	,436	,000
AP27	,000	,025	,000	,000	,000	,002	,004	,010	,031	,000

**Matriz de correlaciones (cont.)**

		AP25	AP26	AP27
Correlación	AP5	,076	,145	,169
	AP6	,027	,060	,124
	AP7	,111	,076	,107
	AP8	,242	,161	,107
	AP9	,054	,120	,132
	AP10	,123	,254	,235
	AP11	,172	,217	,203
	AP12	,187	,313	,247
	AP13	,182	,218	,114
	AP14	,220	,142	,158
	AP15	,313	,358	,250
	AP16	,030	,100	,134
	AP17	,236	,316	,246
	AP18	,319	,319	,265
	AP19	,237	,422	,307
	AP20	,116	,192	,197
	AP21	,228	,118	,181
	AP22	,201	,379	,159
	AP23	,068	-,011	,128
	AP24	,376	,475	,266
AP25	1,000	,422	,305	
AP26	,422	1,000	,305	
AP27	,305	,305	1,000	
Sig. (unilateral)	AP5	,134	,017	,007
	AP6	,345	,190	,036
	AP7	,054	,134	,061

AP8	,000	,009	,061
AP9	,218	,040	,027
AP10	,037	,000	,000
AP11	,006	,001	,001
AP12	,003	,000	,000
AP13	,004	,001	,048
AP14	,001	,019	,011
AP15	,000	,000	,000
AP16	,333	,073	,025
AP17	,000	,000	,000
AP18	,000	,000	,000
AP19	,000	,000	,000
AP20	,045	,002	,002
AP21	,000	,044	,004
AP22	,002	,000	,010
AP23	,163	,436	,031
AP24	,000	,000	,000
AP25		,000	,000
AP26	,000		,000
AP27	,000	,000	

a. Determinante = ,006