

Gambling Pathways Questionnaire versión en Español (GPQ-SP)

Las siguientes afirmaciones se refieren a tus puntos de vista sobre las apuestas y el juego y tus creencias sobre ti mismo y tu vida. Por favor marca la casilla que mejor refleje en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con cada afirmación.

		Muy en desacuerdo	Ligeramente en desacuerdo	No estoy de acuerdo	Ligeramente de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	Yo apuesto principalmente para aliviar tensiones, para descargarme.						
2	Me gusta hacer o decir cosas locas para dejar en shock a otros.						
3	Apostar/jugar me da propósito en la vida.						
4	A menudo digo cosas feas o hirientes cuando estoy molesto.						
5	Cuando apuesto, puedo olvidar mis responsabilidades por un rato.						
6	Si quiero sexo, estoy dispuesto a pagar por ello.						
7	Ganar a lo grande en el juego le daría sentido a mi vida.						
8	Con frecuencia aceptaría un desafío, aun cuando fuera peligroso.						
9	Con frecuencia compro cosas por impulso, aun si no puedo costearlas.						
10	Cuando estoy molesto, si puedo golpear o tirar cosas me siento mejor.						
11	Si ganara en el juego, no me sentiría tan fracasado.						
12	A menudo me siento impaciente cuando estoy haciendo la cola o esperando a otra persona.						
13	Sólo sigo las reglas si pienso que me pueden atrapar.						
14	Apuesto principalmente para lidiar con el estrés y las presiones de la vida.						

Las siguientes afirmaciones hace referencia a los sentimientos y pensamientos que experimentaste **antes o después** de que el juego y las apuestas se convirtieran en un problema para ti. Las preguntas pueden repetirse, pero puede que tengas respuestas diferentes dependiendo del momento al que hacen referencia. Por favor marca una sólo casilla para cada afirmación.

Antes de que el juego se volviera un problema para mí...

		Muy en desacuerdo	Ligeramente en desacuerdo	No estoy de acuerdo	Ligeramente de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
15	...a menudo me sentía en pánico						
16	... a menudo me sentía tenso y nervioso						
17	... me preocupaba mucho						
18	... me sentía triste y bajoneado por periodos de tiempo (que duraban al menos dos semanas)						

Desde que el juego se volvió un problema para mi...

		Muy en desacuerdo	Ligeramente en desacuerdo	No estoy de acuerdo	Ligeramente de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
19	...a menudo me sentía en pánico						
20	... a menudo me sentía tenso y nervioso						
21	... me preocupaba mucho						
22	... me sentía triste y bajoneado por periodos de tiempo (que duraban al menos dos semanas)						

Ahora nos gustaría preguntarte acerca de eventos que experimentaste cuando eras **niño o adolescente**. Por favor marca la respuesta que mejor refleje en qué medida estás o no de acuerdo con cada afirmación. Cuando era niño o adolescente...

		Muy en desacuerdo	Ligeramente en desacuerdo	No estoy de acuerdo	Ligeramente de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
23	...me pegaban me tiraban puñetes o me pateaban en casa						
24	...a menudo se burlaban o me hacían bullying en el colegio						
25	...a veces me decían cosas hirientes como "inútil", "malo" o "estúpido"						
26	... fui sometido de contactos sexuales no deseados o inapropiados						
27	... fui abandonado emocionalmente o ignorado por mis cuidadores						
28	... con frecuencia fui dejado solo en casa, o sin vestimenta, comida, abrigo u otras necesidades adecuadas.						
29	...fui expuesto (o fui testigo) de violencia física hacia otra persona						

Finalmente, algunas preguntas más sobre tus puntos de vista sobre el juego y las creencias que tienes sobre ti mismo y sobre tu vida. Por favor elige la alternativa que mejor refleje cuan de acuerdo o no estás con cada afirmación.

		Muy en desacuerdo	Ligeramente en desacuerdo	No estoy de acuerdo	Ligeramente de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
30	Solo me siento importante cuando estoy jugando/apostando.						
31	Elegiría a alguien sólo para tener sexo.						

32	Desde la infancia, siempre he estado predispuesto a meterme en problemas.						
33	Apostaría a cualquier cosa sólo por la adrenalina/la emoción que me genera.						
34	Yo apuesto para distraerme de mis problemas.						
35	Si fuera necesario, haría cosas ilegales no relacionadas al juego.						
36	Las personas que me conocen dirían que mi comportamiento es impredecible e inconsistente.						
37	Si tan sólo pudiera ganar en el juego, no me sentiría tan desempoderado respecto a mi vida.						
38	Con frecuencia me meto en peleas físicas con otras personas.						
39	Si algo se siente bien, lo haré a pesar de las consecuencias.						
40	Apostar me ayuda a olvidar recuerdos negativos de mi vida.						
41	A veces pierdo los papeles si ninguna buena razón.						
42	He sido conocido por tener sexo desprotegido con personas que no conozco bien.						
42	Apostar me ayuda a evitar lidiar con situaciones y/o personas difíciles en mi vida.						
44	Está bien mentir para obtener ventaja.						
45	Apostar me entumece, así no siento emociones negativas.						
46	Con frecuencia manipulo a otros para obtener lo que quiero.						
47	Con frecuencia digo o hago cosas sin parar a pensar.						
48	Si alguien me dice que no haga algo, más ganas me dan de hacerlo.						

INSTRUCCIONES

Como calificar el GPQ:

La calificación del GPQ se basa en la SUMAa de los totales de las respuestas altas/medias y bajas a las nueve subescalas del instrumento.

1. Transfiera las respuestas a los ítems a los espacios provistos para cada subescala. Por ejemplo, si el cliente marcó "4" en la pregunta 10, coloque "4" en esa casilla y SUMAE todos los puntajes de esa subescala al final.
2. Obtenga los totales para cada subescala y coloque la SUMAa en la casilla "SUMAA"
3. Compare las SUMAAs de los totales para cada sub-escala específica con los puntos de corte propuestos y SUMAE o RESTE según las instrucciones para identificar el número de condiciones que se cumplen para cada camino. Si se cumplen las condiciones para los caminos 2 y 3, asigne al cliente al camino 3. Si SOLAMENTE se cumplen las condiciones para el camino 2, asigne al cliente al camino 2. Si NINGUNA de las condiciones para los caminos 2 y 3 se cumplen, asigne al cliente al camino 1.
4. Compare la SUMAa de los totales para todas las subescalas con los rangos bajo/medio/alto para determinar cuales son los factores etiológicos más importantes para el tratamiento.

Como usar el GPQ:

El GPQ es un instrumento completo para tipificar a los jugadores problemáticos basándose en factores etiológicos. Está concebido para apoyar a los proveedores de salud y psicólogos clínicos para personalizar los planes de tratamiento de sus clientes. Debe ser usada en conjunto con alguna otra medida de severidad. Este cuestionario fue desarrollado utilizando el Problem Gambling Severity Index (PGSI) de la Canadian Problem Gambling Index (Ferris & Wynne, 2001). El GPQ provee un retrato de los factores que tienden a generar problemas de juego patológico, sin embargo no es una batería de tests exhaustiva. Además, el GPQ está diseñada para diferenciar entre los diferentes subtipos y no para identificar todos los factores de riesgo del cliente. Por esa razón, recomendamos complementar el GPQ con otros instrumentos que exploren factores de riesgo de interés de manera más profunda. Además recomendamos a los profesionales generar evaluaciones en profundidad en cualquier factor de riesgo que puntúe "alto" en este cuestionario.

Hoja de calificación de los caminos

	Ánimo Pre <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	(1A)
Puntaje Pregunta #	15 16 17 18 SUMA	
	Ánimo Post <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	(2A)
Puntaje Pregunta #	19 20 21 22 SUMA	
	Abuso infantil, negligencia y trauma <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	(3A)
Puntaje Pregunta #	23 24 25 26 27 28 29 SUMA	
	Motivación estrés-afrontamiento <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	(4A)
Puntaje Pregunta #	1 5 14 34 40 43 45 SUMA	
	Impulsividad <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	(1B)
Puntaje Pregunta #	9 12 36 47 SUMA	
	Motivación de signif <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	(2B)
Puntaje Pregunta #	3 7 11 30 37 SUMA	
	Toma de riesgos <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	(1C)
Puntaje Pregunta #	2 8 33 39 SUMA	
	Riesgo sexual <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	(2C)
Puntaje Pregunta #	6 31 42 SUMA	
	Rasgos/conductas antisociales <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	Total
Puntaje Pregunta #	4 10 13 32 35 Total	= <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>
	<input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> + <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> = <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	Total
Puntaje Pregunta #	38 41 44 46 48 Total	= <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>
	SUMA	(3C)

Escalas de Severidad de los Rasgos

Ánimo Pre & Ánimo Post (1A) & (2A) Bajo 0-8 Medio 9-14 Alto ≥15	Maltrato infantil (3A) Bajo 0-14 Medio 15-22 Alto ≥23
Motivación estrés-afrentamiento (4A) Bajo 0-19 Medio 19-36 Alto ≥37	Impulsividad (1B) Bajo 0-8 Medio 9-18 Alto ≥19
Motivación de significado (2B) Bajo 0-11 Medio 12-18 Alto ≥19	Toma de riesgos (1C) Bajo 0-8 Medio 9-18 Alto ≥19
Riesgo sexual (2C) Bajo 0-4 Medio 5-10 Alto ≥11	Rasgos/conducitas antisociales (3C) Bajo 0-18 Medio 19-36 Alto ≥37

Calificación de los Caminos:

El número en (1A) es mayor o igual a 12, **SUME 1** _____

El número en (2A) es mayor o igual a 18, **SUME 1** _____

El número en (3A) es mayor o igual a 18, **SUME 1** _____

El número en (4A) es mayor o igual a 35, **SUME 1** _____

El número en (1B) es mayor o igual a 18, **SUME 1** _____

El número en (2B) es mayor o igual a 22, **SUME 1** _____

TOTAL

Si el **TOTAL (1A+2A+3A+4A+1B+2B)** equivale a 3 o más, se cumplen las condiciones para el camino 2.

Se cumplen las condiciones para el Camino 2?
 Si No

El número en (1B) es mayor o igual a 18, **SUME 1** _____

El número en (2B) es mayor o igual a 22, **SUME 1** _____

El número en (1C) es mayor o igual a 15, **SUME 1** _____

El número en (2C) es mayor o igual a 9, **SUME 1** _____

El número en (3C) es mayor o igual a 30, **SUME 1** _____

Sub-Total: _____

Si el **TOTAL (1B+2B+1C+2C+3C MENOS 1A)** equivale a 2 o más, se cumplen las condiciones para el camino 3

Se cumplen las condiciones para el Camino 3?

El número en (1A) es mayor o igual a 12,
RESTE 1 del Sub-Total _____

TOTAL

Si No

Si se cumplen AMBAS condiciones para los Caminos 2 y 3 asigne el Camino 3. Si NINGUNA se cumple, asigne el Camino 1.

Camino Final: Camino 1 Camino 2 Camino 3