

INFORME PSICOLÓGICO

Datos de Identificación:

- Nombre: Carlos Ruiz
 - Edad: 24 años
 - Sexo: Masculino
 - Estado civil: Soltero
 - Ocupación: Estudiante universitario de Ingeniería en Sistemas
 - Fecha de evaluación: 14 de mayo de 2025
 - Nombre del profesional: Laura Gómez, Cédula Profesional: 87654321
-

I. Contexto de Evaluación

La presente evaluación se realizó mediante el videojuego interactivo "Ciudad Diamante", una herramienta digital diseñada para detectar patrones cognitivos y conductuales asociados a trastornos del neurodesarrollo, específicamente Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

El juego está estructurado como una narrativa de mundo abierto con misiones principales y secundarias, requerimientos de atención sostenida, toma de decisiones, solución de problemas, y manejo de múltiples estímulos simultáneos. Durante la sesión, Carlos interactuó con el entorno del juego por un total de 60 minutos.

II. Comportamiento Observado en el Juego

Estilo de juego:

- Carlos mostró una fuerte tendencia a desviarse de los objetivos principales del juego, priorizando estímulos novedosos sobre las misiones establecidas.
- Cambiaba de tareas con frecuencia sin completarlas, registrando un índice de interrupción de tareas del 68%, comparado con un promedio clínico estimado del 30%.

Tiempos de respuesta:

- Se observaron respuestas impulsivas en diálogos y elecciones, con una latencia de decisión muy baja (<1.5 segundos en el 75% de las veces), lo cual se correlaciona con impulsividad cognitiva.

Errores por omisión y comisión:

- Cometió múltiples errores al ignorar instrucciones específicas o al actuar sin procesar la información dada por los personajes del juego (errores de comisión).

- Se observaron lapsos prolongados de inactividad o pérdida del hilo narrativo, típicos de déficit en atención sostenida.

Conductas compensatorias:

- Utilizó estrategias improvisadas y creativas para avanzar en misiones, lo que indica un estilo cognitivo flexible.
 - Mostró frustración al no obtener resultados inmediatos, pero sin abandonar el juego, lo que sugiere compromiso con la actividad a pesar de la disfunción ejecutiva.
-

III. Interpretación Psicológica

El análisis de patrones de comportamiento digital indica un perfil consistente con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), subtipo combinado, con predominancia de síntomas de desatención e impulsividad.

El videojuego aplica un modelo psicométrico basado en escalas tradicionales como la Conners' CPT y la Escala de Evaluación de TDAH para adultos (ASRS), adaptadas a una dinámica lúdica.

El resultado obtenido por Carlos corresponde a un nivel moderado de sintomatología, con afectación funcional potencial en el ámbito académico y personal.

IV. Diagnóstico Presuntivo (según DSM-5)

F90.2 Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, tipo combinado (moderado)

Este diagnóstico tiene carácter presuntivo y debe ser complementado con una evaluación clínica estructurada.

V. Recomendaciones

1. Evaluación presencial integral con psicólogo clínico o neuropsicólogo para confirmar el diagnóstico y determinar plan terapéutico individual.
2. Psicoeducación sobre TDAH en adultos, incluyendo estrategias de autorregulación y técnicas para mejorar la atención sostenida y la planificación.
3. Psicoterapia cognitivo-conductual personalizada, enfocada en:
 - Entrenamiento en funciones ejecutivas
 - Técnicas de control de impulsos
 - Organización del tiempo y gestión de prioridades
4. Intervención digital complementaria mediante sesiones periódicas de juego supervisado en "Ciudad Diamante" para observar progresos y reforzar habilidades cognitivas.

5. En caso de confirmación clínica, valoración médica psiquiátrica para considerar intervención farmacológica si se considera necesario.

Firma de la profesional:

Laura Gómez

Psicóloga clínica

Cédula Profesional: 87654321

Centro Integral Neurocognitivo

Ciudad de México, 14 de mayo de 2025