

INFORME PSICOLÓGICO

Datos de Identificación:

- **Nombre:** María Gonzalez
 - **Edad:** 29 años
 - **Sexo:** Femenino
 - **Estado civil:** Soltera
 - **Ocupación:** Diseñadora gráfica freelance
 - **Fecha de evaluación:** 10 de mayo de 2025
 - **Nombre del profesional:** Laura Gómez, Cédula Profesional: 12345678
-

I. Contexto de Evaluación

La presente evaluación se realizó a través de un videojuego de rol interactivo desarrollado como herramienta de tamizaje psicológico. El juego, titulado "**Ciudad Diamante**", fue diseñado por psicólogos clínicos y desarrolladores de videojuegos para identificar patrones cognitivos, emocionales y conductuales asociados a diversos cuadros psicológicos.

Durante una sesión de una hora, María interactuó con una narrativa compleja que la enfrentó a decisiones, diálogos y situaciones simbólicas que requerían resolución de conflictos, manejo emocional y toma de decisiones éticas. Las respuestas fueron procesadas mediante un sistema de análisis basado en modelos de psicología cognitivo-conductual y teorías de personalidad.

II. Hallazgos y Comportamiento Observado en el Juego

- **Estilo de respuesta:** María mostró un patrón consistente de hipervigilancia y toma de decisiones basadas en la anticipación de consecuencias negativas, incluso en contextos con bajo riesgo percibido.
 - **Elección de rutas narrativas:** En al menos el 70% de las bifurcaciones del juego, optó por caminos orientados a la seguridad o el control, evitando situaciones inciertas o ambiguas.
 - **Respuestas emocionales:** En momentos de tensión narrativa, su avatar presentó señales de ansiedad (según el análisis del lenguaje y decisiones), como aislamiento, búsqueda excesiva de aprobación o diálogo interno catastrófico.
 - **Resolución de conflictos:** Prefirió soluciones que minimizaran el riesgo aunque implicaran mayor costo personal, lo cual se asocia con pensamiento rumiativo.
-

III. Interpretación Psicológica

El juego integra algoritmos que miden constructos psicológicos validados, comparando las decisiones del jugador con patrones clínicos establecidos. En el caso de María, los datos recopilados sugieren un perfil caracterizado por:

- **Preocupación constante ante situaciones neutras**
- **Tendencia a sobreestimar peligros futuros**
- **Baja tolerancia a la incertidumbre**
- **Estilo cognitivo de tipo ansioso**

El sistema generó un puntaje equivalente al rango de ansiedad leve en instrumentos tradicionales como el Inventario de Ansiedad de Beck (estimación basada en comportamiento digital observado).

IV. Diagnóstico Presuntivo (según DSM-5)

F41.1 Trastorno de ansiedad generalizada (leve)

Nota: Este diagnóstico tiene carácter presuntivo y deberá ser confirmado o descartado mediante una evaluación clínica presencial complementaria.

V. Recomendaciones

1. **Evaluación presencial de seguimiento** con psicólogo clínico para confirmar el diagnóstico y determinar el abordaje más adecuado.
2. **Psicoterapia cognitivo-conductual sugerida** en caso de confirmarse el trastorno, enfocada en:
 - Identificación y reestructuración de pensamientos automáticos negativos
 - Técnicas de relajación
 - Tolerancia a la incertidumbre
3. **Uso controlado del videojuego como herramienta complementaria**, monitoreando cambios en las decisiones narrativas con el tiempo como indicador del progreso emocional.

Firma del profesional:

Laura Gómez

Psicóloga clínica

Cédula Profesional: 12345678

Centro Psicológico Vida Plena

Manizales, 14 de mayo de 2025