

El semáforo de los videojuegos

Por Maryssa Dennis
Revistas de la Iglesia
(Basado en una historia real)

¿Qué podría hacer Nathan para obtener una luz verde?



Los dedos de Nathan presionaron con fuerza los botones del controlador. ¡Estaba tan cerca de superar ese nivel! Miró fijamente el televisor mientras su cohete esquivaba las explosiones verdes.

“Nathan, ¡hora de cenar!”, lo llamó la mamá. ¡Bum! La nave de Nathan se estrelló y él se quejó, ahora tendría que comenzar de nuevo, pero sabía que podía superar ese nivel si lo intentaba tan solo una vez más.

El papá entró en la sala. “¿Escuchaste a mamá? Es hora de comer”. Nathan suspiró y detuvo el juego. El papá y él se sentaron con el resto de la familia y Nathan comió tan rápido como pudo, quería volver al juego.

“¡Gracias! Estaba muy rico”. Se levantó rápido de la mesa. “Más despacio, amiguito”, dijo el papá. “Mamá y yo queremos hablar contigo”. Oh, no. ¿Estaba Nathan en problemas? Cuando todos los demás terminaron, la mamá y el papá se quedaron en la mesa con Nathan.



“Hemos notado que has estado pasando mucho tiempo jugando videojuegos”, dijo el papá.

Nathan se movió con nerviosismo. “Son muy divertidos”. “Es verdad”, dijo la mamá, “pero otras cosas también son divertidas. Te extrañamos ayer cuando estábamos jugando como familia. ¡Siempre nos divertimos más cuando estás con nosotros!”.

Nathan había estado esforzándose por llegar a un nivel extra en el juego la noche anterior. Para cuando lo superó, su familia había terminado de jugar. Se sentía un poco triste por haberse perdido el juego.

Nathan frunció el ceño. “¿Significa esto que ya no me permitirán jugar a los videojuegos?”. “No estamos diciendo eso”, dijo el papá. “Solo queremos que seas más consciente de cuánto tiempo dedicas a ellos y que te asegures de que no te impidan hacer otras cosas importantes, como los quehaceres, las tareas y estudiar las Escrituras”.

Nathan bajó la mirada. “Supongo que me he estado retrasando en algunas cosas”. “Estamos seguros de que puedes averiguar cómo encontrar un mejor equilibrio”, dijo el papá.

“¿Podrían ayudarme?”, preguntó Nathan. La mamá sonrió. “Por supuesto”. Juntos, Nathan, la mamá y el papá decidieron cuánto tiempo debía dedicar Nathan a los videojuegos cada día, y luego elaboraron un plan. Pondrían el póster de un semáforo junto al televisor. Si Nathan podía dejar de jugar cuando mamá y papá lo

llamaran, el semáforo se pondría en amarillo. Si tenían que pedírselo más de una vez, se pondría en rojo y si podía detenerse él solo antes de que se lo pidieran, se pondría en verde.

Cada noche, antes de acostarse, hablarían de cómo le había ido a Nathan ese día. Si el semáforo estaba en rojo, tendría menos tiempo para jugar al día siguiente, pero si permanecía en verde, ¡la mamá y el papá lo llevarían al museo espacial!

Nathan sabía que sería difícil cambiar sus hábitos, pero estaba listo para el desafío.

Durante los primeros días, el semáforo permanecía en amarillo; luego Nathan se pasó del tiempo y tuvo que poner el semáforo en rojo. Quería esforzarse mucho más la próxima vez. Al día siguiente, puso una alarma para saber cuánto tiempo había estado jugando. ¡Finalmente, consiguió la luz verde!

Después de algunos días en verde, la mamá y el papá lo llevaron al museo espacial. Nathan clavó los ojos en un cohete gigante. Se parecía al de su juego, pero este era aún más genial. Sonrió, era divertido estar allí con su mamá y su papá. ¡Quería ver cuánto tiempo podía permanecer en verde! ●

Esta historia ocurrió en EE. UU.



ILUSTRACIONES POR CAROLINA FARIAS

¡Puedes hacer tu propio plan como lo hizo Nathan!

Habla con tus padres para pedir ayuda.

