

EL CASO DE MANUEL

CASOS DE NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS

Manuel es un niño de seis años de edad que viene a vernos con sus padres debido a sus dificultades de comportamiento y de relación con los compañeros en el colegio. Al realizar la historia clínica, observamos que en casa Manuel también muestra problemas de conducta: no obedece y durante toda la tarde hace lo que él quiere. Sus padres, por miedo a que se frustre, no le obligan a hacer nada que no le apetezca, y si no quiere hacer los deberes del colegio o leer en voz alta, no le dan importancia, porque consideran que todavía es pequeño.

Las tardes de Manuel consisten en merendar de camino del colegio a casa, y jugar a la consola. Se puede pasar incluso tres o cuatro horas diarias jugando. Los fines de semana, cuando los padres proponen salir con otros amiguitos, o hacer otras cosas, Manuel dice que no quiere, porque ello le quitaría tiempo para jugar a la consola.

Manuel está tan obsesionado con los videojuegos que está dejando de jugar con los demás niños, de ir al parque, al cine, o abandonando otras actividades, por no perder tiempo de juego. A la hora de relacionarse con sus compañeros de clase, tiene dificultades porque solo habla de los videojuegos y es incapaz de seguir las conversaciones y los juegos de los otros niños.

En este caso, además de trabajar con los padres y con Manuel la interiorización de normas y de límites, hubo que marcar un máximo de tiempo dedicado a los juegos electrónicos (media hora diaria entre semana, y una hora los sábados y domingos), e intentar que el niño estuviera más tiempo relacionándose con otros niños, en el parque y en actividades deportivas.

Al principio tanto a los padres como a Manuel les costó seguir las instrucciones y les parecía que no era tan grave que el niño pasara prácticamente el 100% de su tiempo libre con las consolas, pero tras varias sesiones, asumieron que era necesario restringir su uso y “obligarle” a hacer otras cosas a ser posible al aire libre y en presencia de más niños. Además hubo que trabajar con el niño entrenándole en habilidades socia-

les básicas, pues su forma de interactuar tanto con el resto de adultos como con lo demás niños, era hablar de los juegos a los que jugaba, de cómo pasarse las pantallas, y no le importaba que su audiencia se aburriera o incluso le pidiera que cambiara de tema que era un rollo.

Hicimos un acuerdo con sus padres, que en casa, se hablarían de más temas a parte de los videojuegos, y cómo a Manuel le costaba mucho identificar las muestras de aburrimiento de los niños, los padres sus padres le harían una seña para que cambiara de tema cuando ellos consideraran que llevaba mucho rato hablando del mismo juego.