

**GUÍA
COMPLETA**

POKÉMON™

PARA PADRES

Descubre las claves de Pokémon y participa con tus hijos en la aventura

Título original: Guía Pokémon. Edición padres

Texto: Rocío Ramos-Paúl Salto, Luis Torres Cardona 

Diseño: Nintendo Ibérica S.L.

Índice



01

Pokémon y los juegos tradicionales



02

Historia y lenguaje de los Pokémon



03

Jugar a Pokémon



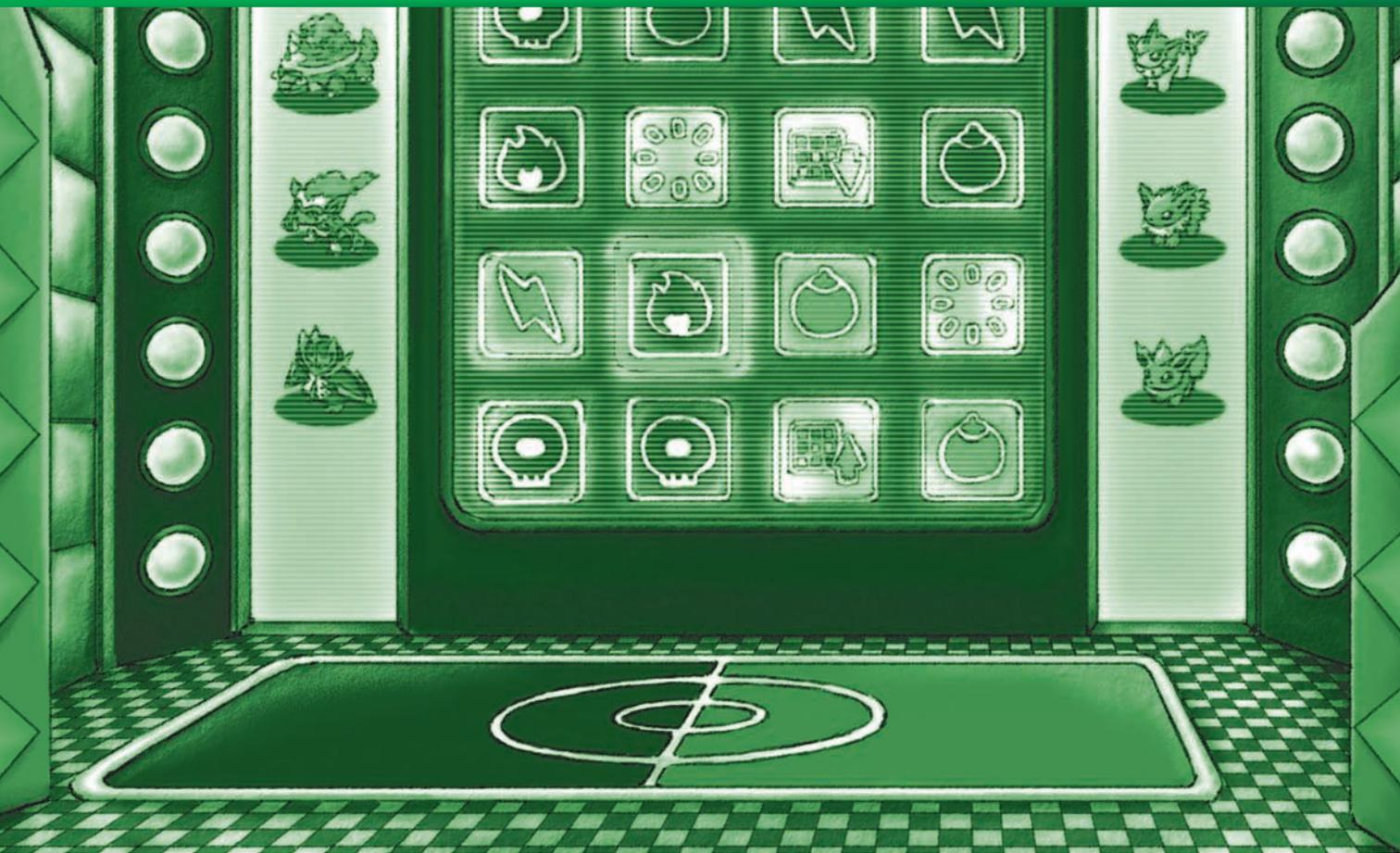
04

Aportaciones de Pokémon



05

Decálogo



1

Pokémon y los juegos tradicionales

Celebrar el 10º aniversario de Pokémon en España (a Japón llegó varios años antes) lo convierte prácticamente en un juego ya tradicional, por lo que merece ser comparado con ellos. El hecho de que constituya un juego clasificado dentro de las nuevas tecnologías hace que lo veamos como algo complicado y ajeno a nosotros, pero hoy puede ser la ocasión para intentar perderle el miedo conociéndolo un poco mejor. Con este objetivo haremos un pequeño recorrido por juegos en los que hemos participado todos en alguna ocasión.

En todos hay eliminados, en todos hay competición por ser el mejor, en todos gana alguien, en todos hay estrategia para ganar. Fíjate en las palabras destacadas en verde porque te ayudarán a entender que el juego de Pokémon tiene mucho en común.



EL GUA

Se **coleccionaban** canicas, pero hay que **conseguir** bolas de determinadas características mediante **competición** con los compañeros. **Gana** las bolas del **contrario** el que consigue meterlas en un agujero.

Entrenarse era fundamental porque los **aciertos** en los **golpes** al contrario requerían de ciertas destrezas que se adquirirían con la práctica.

CHAPAS

Se **compite** en un **circuito** y **gana** las chapas de los demás el que antes llegue a la **meta**. Se contaba con toda una **colección** de chapas pero algunas **valían** más que otras. Términos que se utilizaban: Matute (acierto al gua), marrado (fallo), a **matar** (golpe a la canica/chapa del contrario).



01. Pokémon y los juegos tradicionales

EL RESCATE

Dos grupos uno de policías (buenos) y otros de ladrones (malos) juegan unos **contra** otros. Los *polis* buscaban al ladrón, **lo acorralaban** y lo **capturaban** convirtiéndolo en *poli* si lo cogían. Los equipos intercambiaban los papeles cuando todos **los malos** eran cogidos. Términos: salvado, cogido, polibueno, ladrón malo, acorralado, cazar (pillar al contrario)

PIEDRA PAPEL O TIJERA

Elijes con que herramienta **atacas** al contrario. Si ganas avanzas, si no avanza el otro. "La piedra puede a la tijera, la tijera al papel, el papel gana a la piedra".

OCA

Tablero con casillas por el que se desplaza la ficha. A veces **avanza**, otras **retrocede**, otras te **envían a casa**. Avanzamos en función de lo que **saquen** nuestros dados y tendremos que tener en cuenta lo que **saquen** los **contrarios**.

Términos: caer en la cárcel (rondas sin jugar), **calavera** (vuelves a casa y no puedes volver a jugar), oca (avance a la otra oca del tablero), posada (rondas sin jugar), puente (retrocedes).



CLUEDO

Convertirnos en detectives para investigar un **asesinato**. Gana el que averigüe quién lo hizo, con qué **arma** y en qué sitio.

GUERRA DE BARCOS

Intentar hundir los barcos del **enemigo** antes de que él lo haga. Durante el **enfrentamiento** con el contrario conseguiremos **tocarlo** cuando alcanzamos su barco, **hundirlo** y **eliminarlo** si se queda sin barcos.

MONOPOLY

A partir de un reparto de dinero que hace La Banca se compran o venden propiedades e inmuebles. **Gana** el que más patrimonio tenga después de haber **arruinado** a los **contrincantes**. Hay: cárcel (de la que se sale pagando o teniendo una carta de salida), alquiler (tributo que pagas por pisar la propiedad de otro), títulos de **propiedad** (dinero que pagas por adquirir bienes), quiebra (cuando no tienes ni dinero ni propiedades para pagar las deudas quedando eliminado).



01. Pokémon y los juegos tradicionales

Después de este breve recorrido por algunos de nuestros juegos de toda la vida, haremos sólo dos apuntes antes de introducirnos en el juego de Pokémon:

- Perdámosle el miedo al lenguaje (ya lo hemos utilizado antes)
- Disfrutemos con una experiencia lúdica nueva

POKÉMON

Consiste en **coleccionar** Pokémon salvajes, cuidarlos, quererlos y **entrenarlos**. Iremos **avanzando** por todo **un circuito** de montañas, ríos, pueblos... Nuestros **contrincantes** son entrenadores y **competimos** hasta conseguir **ganarles** para convertirnos en el **mejor** entrenador.





2

Historia y lenguaje de los Pokémon

Cuántas veces hemos oído hablar a nuestros hijos de los Pokémon pero, ¿sabemos realmente quiénes son? ¿Cuántos nombres extraños de Pokémon habremos escuchado? Quizá el que más nos suene o el que ya nos hemos aprendido sea el de Pikachu, pero hay unos 450 más. Revisa de nuevo las palabras en verde del punto uno y verás cómo vuelven a aparecer en este punto.

Los Pokémon son pequeños seres que viven en la naturaleza, se clasifican en tipos según la habilidad que tengan, por ejemplo: planta, fuego, agua, roca... y viven en las zonas que definen su cualidad. Por ejemplo los Pokémon agua suelen vivir en los lagos o ríos. El objetivo del juego es **coleccionar** muchos Pokémon y entrenarlos.



Hay dos tipos de **enfrentamientos**:

1. Para aumentar el número de Pokémon están los **combates**, donde cada uno utiliza sus habilidades mediante **ataques**. Por ejemplo un Pokémon de agua puede usar el "hidrochorro" que será más o menos efectivo siguiendo las reglas del "**pie**dra, **pa**pel y **tij**era". En el caso de los Pokémon de fuego, la llama es débil frente al agua, por lo tanto si tenemos enfrente un Pokémon de fuego será más fácil **ganarle** si utilizamos uno de agua.
2. Frente a un entrenador -como nosotros- que tiene varios Pokémon, para que los nuestros aprendan habilidades nuevas y pueden evolucionar, es decir, cambiar a una forma superior.

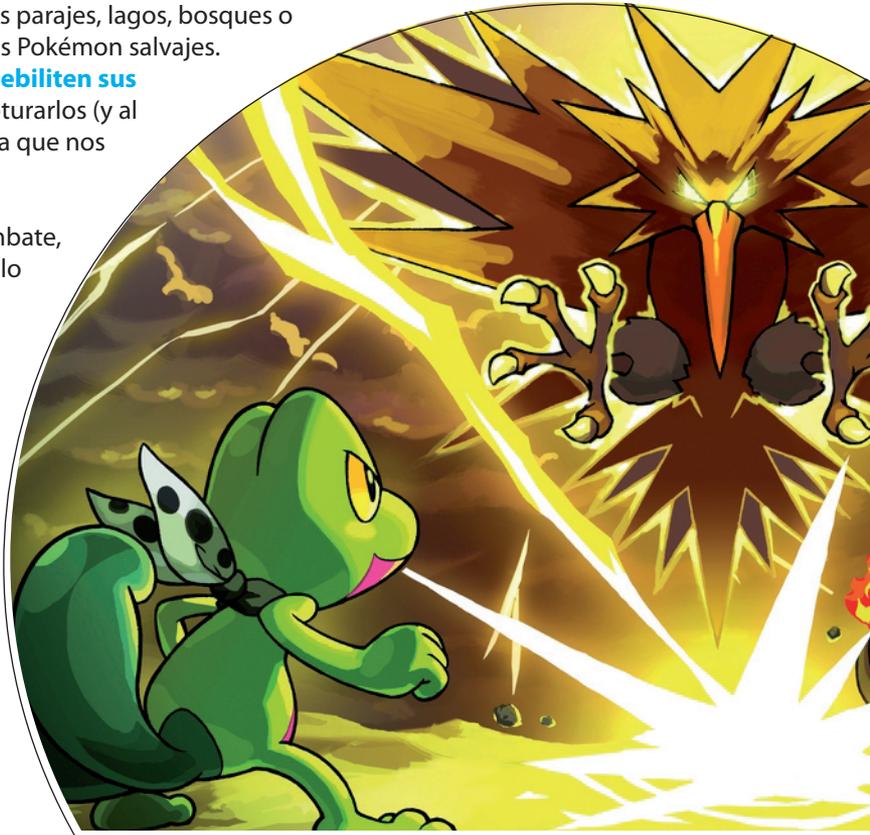


02. Historia y lenguaje de los Pokémon

A lo largo del juego vamos pasando por diferentes parajes, lagos, bosques o cuevas, en los que nos pueden aparecer diferentes Pokémon salvajes. Entonces **combatiremos** con ellos hasta que se **debiliten sus fuerzas**, y luego utilizaremos la Pokéball para capturarlos (y al capturarlos, ¡podremos cambiarles el nombre para que nos resulte más familiar!).

Si nuestros Pokémon se han debilitado en un combate, iremos al pueblo más cercano (hay muchísimos a lo largo del juego) donde encontraremos el “centro Pokémon” donde podrán reponerse.

En estos pueblos también encontraremos tiendas, donde comprar las Pokéball, pociones por si en un **ataque** envenenan a nuestros Pokémon, bayas (que son como barritas energéticas, para que el Pokémon se recupere en pleno combate), etc. Además, hay gimnasios donde encontraremos a otros entrenadores Pokémon que al **ganarles** podemos conseguir una medalla.





02. Historia y lenguaje de los Pokémon

Es importante preguntar durante el recorrido por el pueblo a todo el que te encuentres. Te ofrecerán información valiosa durante el juego e incluso te retarán y podrás jugar con otros entrenadores.

El ganador del juego es el que se convierta en entrenador de entrenadores, para lo que es necesario desarrollar un sinfín de estrategias, porque en este juego no gana quién más poder tiene sino quién mejor utiliza sus habilidades.

Como veis, un mundo apasionante que cautiva a vuestros hijos y que no os podéis perder. Por ello vamos a permitirnos vivir esta aventura con ellos.





3

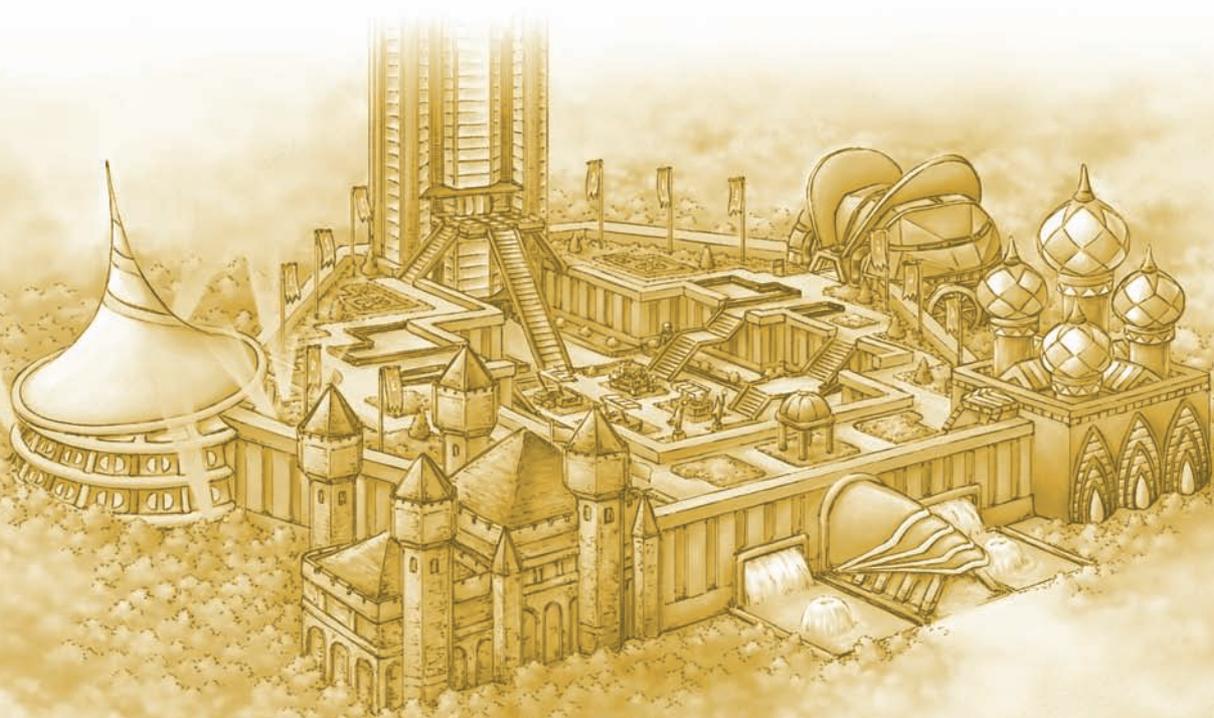
Jugar a Pokémon



Ahora que ya conocemos alguna información importante sobre los Pokémon, es un buen momento para abrir la Nintendo DS y empezar a jugar... El juego nos va guiando, sin miedo, la dificultad del juego va aumentando a medida que el jugador va aprendiendo a manejarse.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

1. Enciende la Nintendo DS
2. Lee las instrucciones que aparecen en la pantalla y ve decidiendo
3. Ponte un tiempo de juego y respétalo querrás seguir
4. Ten a tu hijo cerca y si es posible juega con él, es tu mayor fuente de información.



4

Aportaciones de Pokémon

Partimos de la base que el videojuego aparece antes o después en la vida del niño **formando parte de sus actividades lúdicas**, luego será mejor acercarnos a él en vez de prohibirlo. En este apartado te damos pista sobre lo que Pokémon puede significar en la vida de tu hijo.



POKÉMON INICIA EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

El uso y conocimiento de las nuevas tecnologías hoy por hoy es indispensable para desenvolverse en el mundo, en eso estamos de acuerdo todos, como también parecemos estarlo en que la entrada a éste se produce a través del uso de videojuegos. Luego Pokémon se convierte en **la puerta por la que nuestro hijo empieza a descubrir las posibilidades de las NTIC (nuevas tecnologías de información y comunicación)** y además de una forma lúdica.

Está claro también que jugar con Pokémon a tu hijo le gusta, y si te atreves a incluirte en el juego, quién sabe si es posible que estés empezando a **establecer un hobby común**. Es decir, tiempo juntos, gustos comunes, temas de los que hablar... en definitiva, una buena forma de relacionarte. Hasta ahora montar en bici o ir de pesca eran actividades a compartir y Pokémon te ofrece la misma posibilidad de **pasar tiempo con tu hijo**.





POKÉMON ES UN JUEGO...

Un juego lo es cuando la actividad produce placer a quién lo lleva a cabo, cuando no tiene otro fin en sí mismo y ha sido elegido libremente.

No solo jugamos en la infancia también lo hacemos de adultos: los naipes, el dominó o la petanca son algunos ejemplos. También hay padres que en la infancia conocieron Pokémon y hoy siguen jugando con sus hijos.

Desde los dos o tres años que llega el lenguaje y hasta los seis o siete, en los juegos está presente la **imaginación** y a través de ésta van desarrollando también la **creatividad**. Aparece esa predilección por lo fantástico: dragones, princesas, magos, dinosaurios o monstruos están muy presentes y van desapareciendo con la edad cuando lo real tiene más peso: “este es un dinosaurio gigante de los buenos, que tiene que vencer al malo para salvar a la princesa pero le ayuda el príncipe, que al final con las alas del dragón la saca de la torre donde la bruja la tenía raptada”.



Es fácil escuchar a los niños permanecer horas desarrollando historias llenas de magia, luchas entre buenos y malos, desarrollando su capacidad de **atención focalizándola** en el desarrollo del juego.

Pokémon es eso, presenta un mundo fantástico con figuras imaginarias en un contexto atractivo que **le permite crear un mundo** donde establece sus reglas, porque es suyo, y el transcurso de la trama depende de sus actuaciones y decisiones. Esto, como el niño que juega a policías y ladrones, mamás y papás, a títeres o los disfraces va desarrollando las destrezas cognitivas necesarias para **aprender a tomar decisiones** y **establecer estrategias**, bases de la capacidad de **solucionar problemas**.





Entorno a los 7-12 años cobra más importancia el juego en grupo, con reglas marcadas, y van aprendiendo que a veces se gana y otras se pierde, les encanta competir y les gusta coleccionar.

Es la época del gua, las chapas, los cromos o las guerras de barcos. Pokémon les posibilita coleccionar, medirse con iguales, ganar y perder como nosotros lo hicimos cuando tuvimos esa edad. Empiezan a aparecer hobbies como el ajedrez, el futbol, las reuniones entorno a juegos como el Monopoly son frecuentes. Gracias a las reglas que rigen estos juegos **aprenden a relacionarse con los demás, a expresarse, a explicar una norma o consensuarla.** Descubren que son capaces de **utilizar estrategias** que aumenten sus destrezas y trabajan así **la creatividad**, aprenden que esto es mejor que enfadarse y tener que abandonar el juego. Es en este punto, donde el uso de Pokémon es mayor porque sigue las consignas anteriores de una forma atractiva y novedosa.



...Y TAMBIÉN UN VIDEOJUEGO

Es cierto que la aparición de las videoconsolas supone para muchos padres un salto gigantesco entre la forma en que ellos jugaron y cómo juegan sus hijos ahora, no es menos cierto que Pokémon se basa en esos juegos como ya hemos visto.

Tanto el lenguaje como el esquema de juego son similares a aquellos, sin embargo la prohibición ha sido una de las pautas a llevar a cabo quizá porque históricamente es la primera vez que se produce una situación en la que los hijos saben más que los padres.

Podemos recordarnos en situaciones parecidas, por ejemplo, cuando nuestros padres no entendieron porque había que ver tanto tiempo la tele, hasta que descubrieron que en **el control** estaba la clave.



Si el control se establece jugando será más efectivo, porque se convierte en una actividad que compartes con él **sin necesidad de interrogarle** sobre lo que hace, actitud esta que suele generar en el niño un rechazo a cualquier comunicación con los padres.

Hay dos variables que preocupan a los padres desde la aparición e impacto de los videojuegos: **contenido y tiempo dedicado al juego.**

Antes de comenzar la lectura de este texto te recordamos la premisa sobre la que lo hemos realizado: **Pokémon es un juego**, acompañado de todo un conjunto de elementos que le enmarcan dentro de las nuevas tecnologías pero en definitiva un juego y a través del juego se puede aprender, porque lo que hoy todos tenemos claro es que **se puede aprender jugando.**



En cuanto al contenido de Pokémon

El hecho de que sean figuras no-humanas, donde además no hay sangre o violencia gratuita, hace que los combates y ataque se perciban solo como la forma de obtener logros en el juego para aumentar las posibilidades de ganar, por tanto **no existiría una correspondencia entre la vida real y el contenido del juego.**

Es más, puede tener un **efecto positivo en su autoestima.** Sabemos que el juego se complica en función de las habilidades que se van adquiriendo y como consecuencia se obtienen logros en función de la constancia, actitud que está estrechamente unida a entender la necesidad de esfuerzo para adquirir las metas que nos proponemos.

El desarrollo de este aprendizaje está presente en cualquier rutina, por ejemplo, en el estudio, donde es necesario ser constante para obtener los resultados esperados y no hay duda que cuando se reciben el planteamiento es “si me esfuerzo y lo hago todos los días soy capaz”.

Podemos iniciar este valioso aprendizaje en la medida que el niño sea constante en el desarrollo de las distintas fases del juego, entendiendo que **ser constante no es jugar a todas horas,** como tampoco le pediríamos que estudiara a todas horas.





En cuanto al tiempo

Prohibir su uso o mostrarse inflexible con las horas que el niño pasa con su Nintendo DS quizá no sea lo más adecuado y casi siempre tiene que ver con el desconocimiento que tenemos de esta práctica.

Hagamos el ejercicio de retroceder en el tiempo y pensemos si con su edad no estaríamos igualmente ensimismados en la práctica de un juego tan motivador. Animaos además a probarlo y os daréis cuenta como efectivamente os produce sensaciones parecidas a las de vuestros hijos.

Claro que la diferencia estriba en la **capacidad de autocontrol**, que nosotros como adultos tenemos y nuestros hijos no.

Con autocontrol decidimos sobre lo que vamos a hacer o no sin que sea el primer impulso el que nos haga reaccionar. “Te mataría”, pensamos a veces, pero está claro que no lo haríamos; “me pasaría el día tumbado”, pero está claro que vamos a trabajar.



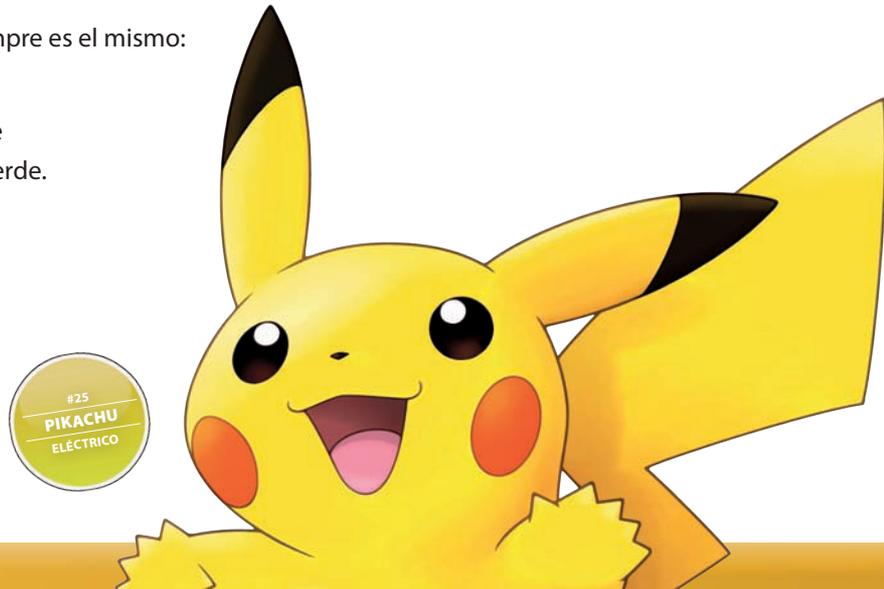
Los niños tienen que entrenarla, por eso son incapaces de apagar la *pele* para hacer otra cosa o gritan desaforadamente si algo les disgusta. Pokémon puede ayudarnos a que la adquieran.

Parece claro que son los padres los encargados del buen uso en cuanto a tiempo y contenidos. Exactamente igual que les marcamos cuántas chucherías pueden comer o a qué hora acostarse hay que marcarles cuándo apagar la Nintendo DS. Al principio es necesario que lo hagas tú, como cuando le dabas de comer o le metías en la cama. Luego, será él quien tenga que apretar el botón de stop y sabrás que es capaz sin necesidad de que tú estés.

Si hace este aprendizaje también sabrá controlar cuando se enfada o cuando quiere estar más tiempo de la cuenta en la calle o cuando tiene que recoger su habitación.

Porque como con Pokémon, el aprendizaje siempre es el mismo:

1. Le enseño y le acompaño
2. Le recuerdo y le permito que la apague
3. Apaga sin necesidad de que se lo recuerde.



04. Aportaciones de Pokémon

No hay un criterio claro para definir el **número de horas que se puede o no jugar**. Dos horas al día entre ver la tele, videoconsola y ordenador puede servirnos de pauta. Claro que habrá que tener en cuenta otros aspectos como el **efecto novedad**: nada más aparecer el juego estará pendiente en exceso. De cuándo y cuánto jugar pasado un tiempo prudencial pasará a ser un juego más al que dedicará el mismo tiempo que a otros.

Recuerda cuando conseguiste el camión que te encantaba o la muñeca de moda, te pasabas el día pensando en llegar a casa para sacarlo y jugar sin que ningún tiempo fuera mucho.

Hay quienes intentamos meterlo en el baño con nosotros para evitar separarnos de él, al poco tiempo ese juguete pasó a ser uno más y aunque lo recuerdes entre tus preferidos, eso no supuso que dejaras de jugar con otros.



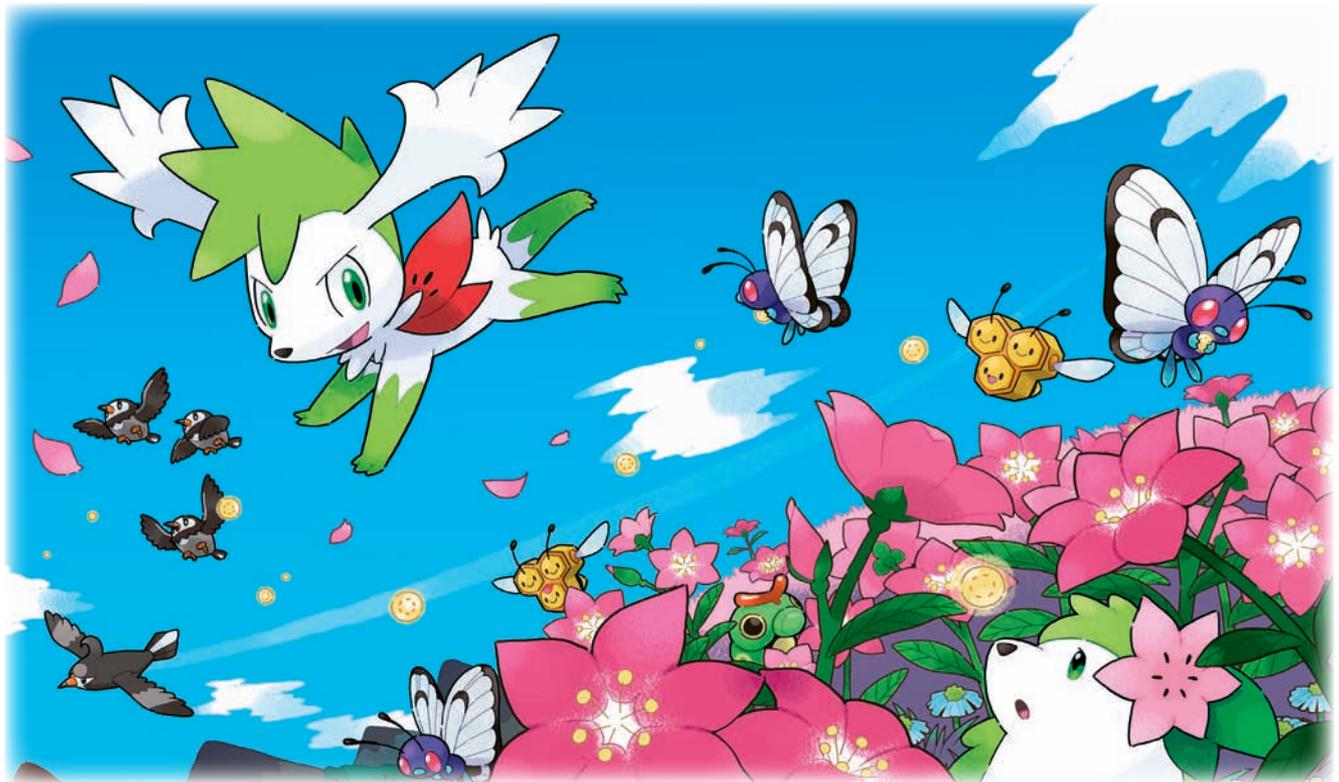
Si hemos establecido un tiempo de juego y definimos lo que pasará si no se respeta, tenemos que cumplirlo porque de lo contrario no podrá identificarnos como una figura de autoridad, alguien a quién hay que respetar.

Suele ocurrir que esta dinámica se repite para otras muchas actuaciones. Luego queda en el aire la siguiente reflexión “¿qué fue antes, el huevo o la gallina?”. Esto es, ¿el niño que se tira jugando a Pokémon muchas horas al día es por que sus padres se lo permiten? Parece que el mal uso de las videoconsolas en general apuntaría más a este tipo de argumentación en lo que a niños se refiere. Analicemos por qué:

Es frecuente en los padres que **no establecen claramente un límite y sus consecuencias** amenazas del tipo: “si no recoges los juguetes se los daremos a otro niño”. Pero ni el otro niño aparece nunca, ni ningún juguete se esfuma ni, lo que es peor, el niño recoge absolutamente nada.

Ellos aprenden que “ya está papá/mamá con sus cosas, si aguanto el chaparrón me libro de recoger seguro” y eso es exactamente lo que ocurre. Así, **normas y límites poco estables y una figura de autoridad diluida** imposibilitan establecer tiempos de uso y juego, no sólo de Pokémon sino de tele, ordenador, internet, hora de llegada a casa, recogida de la habitación, tiempos de estudio...





En todos estos aprendizajes el niño se rebela y lleva a cabo comportamientos inadecuados. Es normal, a ninguno nos apetece dejar de hacer lo que nos gusta para llevar a cabo lo que “tenemos que hacer”.

Aprender a controlar estas reacciones, forma parte del desarrollo de las habilidades necesarias para enfrentarnos a la vida **sin ansiedad o agresividad**.

No sería por tanto el juego en sí la causa sino que **cuando encontramos niños con comportamientos inadecuados suelen hacer un mal uso del juego**. Lo que nos pone sobre la pista para estar alerta en estos casos (mucho tiempo, dejar de hacer actividades para jugar, quitar horas de sueño o comidas...) es que el mal uso nos está avisando que con mucha probabilidad esto se debe a un problema anterior.

Muchas veces nos preguntamos cuándo dejar que el niño tenga la Nintendo DS. Para responder analicemos si **es capaz de jugar sin obsesionarse, entiende las normas de uso que debe cumplir** y por supuesto, tengamos claro que **seremos nosotros los que le permitiremos o no jugar**.



...Y ADEMÁS APRENDEN

Los niños son capaces de aprender cualquier cosa si el contexto les atrae/ les motiva y Pokémon les ofrece una realidad cambiante donde ellos ponen la normas y generan la historia. Aprenden mientras juegan.

Uno de los mejores entrenamientos que el juego de Pokémon ofrece es en **solución de problemas**. Nuestro día a día está lleno de decisiones que tenemos que tomar sin darnos cuenta: la ropa que me pongo, lo que desayuno, si voy al trabajo en coche o metro, si compro pescado o carne para cenar... sin entrar en aquellas decisiones que de vez en cuando nos tocan: si cambio de coche y por cuál, si decido tener un hijo, si me cambio de trabajo o de casa...

Lo hacemos con un esquema de resolución que aprendimos hace mucho tiempo pero los niños tienen que aprender sin saltarse ningún paso para que como tú sean capaces de resolver los suyos.

Veamos que esquema seguimos a la hora de enseñar como tomar decisiones y como Pokémon puede desarrollarlo mediante el juego.

TENGO UN PROBLEMA: ¿CUÁL ES MI PROBLEMA?.

Describir cuál es exactamente el problema y tratar de identificar claramente que es lo que quiero conseguir.

- **Tengo que hacer los deberes y tengo ejercicios de matemáticas, lengua e inglés.**
- **Tengo enfrente tengo un Pokémon de fuego, ¿cuál tengo que utilizar yo para capturarlo?**

¿CÓMO PUEDO HACERLO?

Listar todas las posibles soluciones. Aunque me parezcan poco realista o difíciles de poner en marcha. En esta etapa más vale cantidad que calidad.

- **Primero haré las matemáticas porque me cuesta más terminarlas, luego merendaré y me pondré con la lengua y al final el inglés porque estaré más cansado y esta asignatura me gusta y no me cuesta hacerla.**
- **Si saco el de fuego que está debilitado es posible que pierda, el más fuerte que tengo es el de roca, pero quizá el más efectivo sea el de agua.**



¿ESTOY UTILIZANDO MI PLAN?

Puesta en práctica de la solución elegida.

- **¡Bien!, ya estoy terminando la lengua, parece que me va a dar tiempo a terminarlo todo y no estoy muy cansado.**
- **Bien! Parece que con el hidročorro el Pokémon de fuego se está debilitando, ahora puedo usar la Pókeball y capturarlo.**

¿CÓMO LO HICE?

Evaluación de los resultados obtenidos

- **¡Ya he terminado!, ya sé para otra vez que lo mejor es empezar por lo que más me cuesta y terminar por lo que se me da mejor.**
- **El Pokémon está en mi colección, ya sé que los de agua ganan a los de fuego. La próxima vez que encuentre a uno de fuego utilizaré a los de agua.**



Hay además otros componentes que son necesarios como **la memoria o la atención**. Las llamamos capacidades cognitivas superiores y como las anteriores tienen que entrenarse para desarrollarse, exactamente igual que el proceso que siguen los Pokémon. ¿Recuerdas cómo aprendías poesías en el *cole* o cómo te hicieron aprender la lista de los reyes godos, o cómo tarareabas los afluentes de los grandes ríos españoles?

El principal objetivo es que descubrieras que tenías una capacidad inmensa de memorizar cosas y que podías desarrollarla. Tu hijo hace lo mismo con esa lista de nombres extraños porque tiene que sabérselos para jugar. Pero además en el *cole* te pedían resúmenes de textos o exámenes sorpresa que ponían a prueba tu **capacidad de concentración**, exactamente igual que cuando tu hijo focaliza su atención en el desarrollo de su juego.



04. Aportaciones de Pokémon



Jugar a Pokémon por lo que de atractivo y motivador tiene para el niño puede ser un buen **apoyo para premiar o castigar** aquellos comportamientos que queremos que se repitan o no.

Resulta que una de las claves para que el castigo o el premio funcionen es que al niño le guste/le disguste: le acostamos antes, o le dejamos sin cine, o le retiramos un juguete, o no toma el postre, o se le retira la bici durante un tiempo, o va a dormir a casa de su amigo, o consigue sus zapatillas favoritas, o le hacemos su comida preferida, o aumenta el tiempo de estar con los amigos.

Igual que todo lo anterior, la gestión del tiempo de juego con Pokémon puede ser un aliciente para comportamientos adecuados o por el contrario restar tiempo de juego cuando el comportamiento no lo es. El hecho de que exista la posibilidad de aumentar el número de juegos puede ser el premio a conductas que por lo excepcional merecen ser premiadas ¿Por qué no plantearle el juego nuevo de Pokémon junto con la bici o el pantalón de moda si durante todo el trimestre mantiene el horario de estudio?

No nacemos sabiendo qué se puede o no hacer son las consecuencias a nuestras actuaciones las que nos lo enseñan y Pokémon es útil en este aprendizaje en tanto supone ganar o perder privilegios según la sea conducta.



HACEN AMIGOS

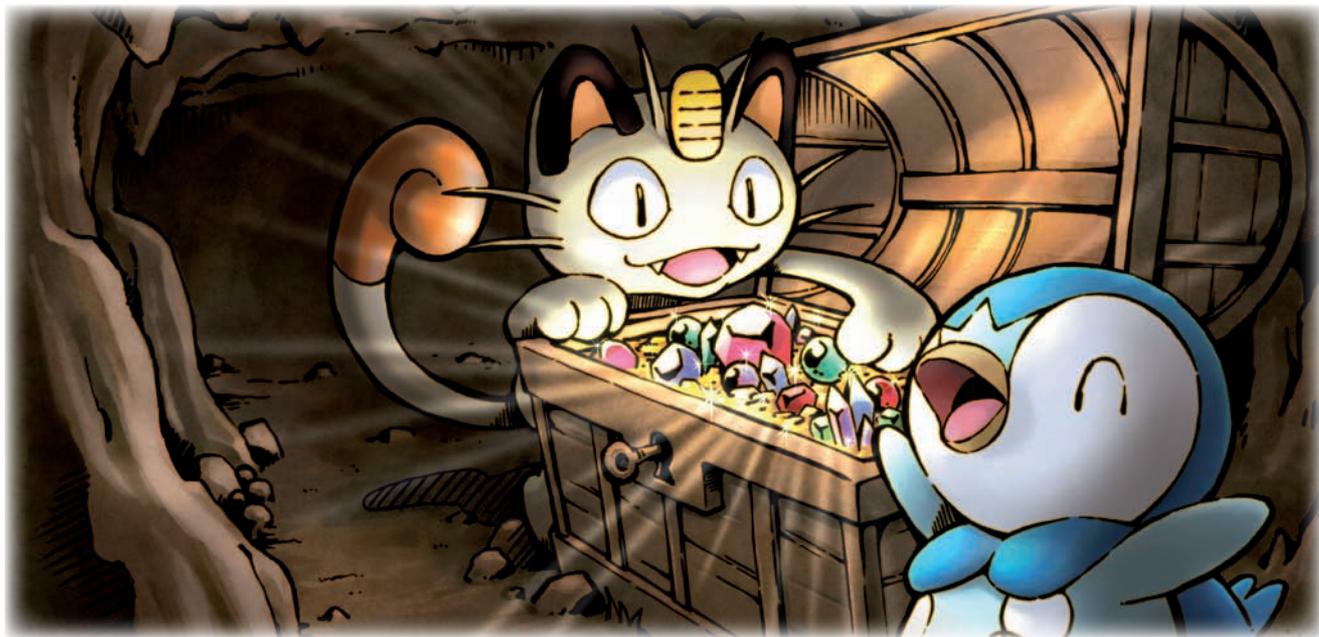
Para empezar a hablar de las aportaciones de Pokémon al desarrollo social del niño que juega reflexionemos sobre tres aspectos:

Cuando hablamos de sociabilizar estamos diciendo que el niño se relacione y lo haga adecuadamente con el entorno y las personas que le rodean, especialmente con su grupo de iguales.

La mayoría de los niños a partir de los 7-8 años tienen o quieren una Nintendo DS, en su entorno están muy presente el ocio digital y prohibirles contacto con los videojuegos es como si tus padres te hubieran negado la bici o el balón por si te caías, como si no pudieras jugar a las chapas por si te cortabas y el resto de tus amigos quedarán todos los sábados para organizar la partida. Sin videojuegos los inadaptamos del grupo, se convierten en "bichos raros" para el resto, porque serán posiblemente los únicos de su grupo que no lo hagan.



Pokémon favorece la relación entre jugadores porque que se pueden: intercambiar personajes, se cuentan como han superado las distintas pruebas de las pantallas, se intercambian trucos, establecen combates online, etc. Todas estas actividades se realizan con los compañeros y al llevarlas a cabo desarrollan habilidades sociales, veámoslo con ejemplos:





1. Iniciar, mantener y finalizar una conversación: **“Hola, ¿qué tal te fue ayer en la mina buscando al entrenador? Al final no di con él porque no supe como romper las rocas. ¡Ah! Te falta entrenar tu Pokémon en el golpe roca porque es el que lo hace. ¿Quieres venirte un rato a casa y te lo enseño? Bien, hasta luego entonces”.**
2. Aceptar y expresar críticas: **“¿Otra vez te han vencido en el combate?, no entrenas bien a tus Pokémon. Bueno, puede ser atenderé más la próxima vez.”**
3. Aceptar y recibir cumplidos: **“Qué pasada, ¡tienes ya una medalla! Sí la verdad es que yo también estoy sorprendido”.**
4. Decir que no: **“Siento que te enfades pero no voy a prestarte mi Pokémon diamante, quiero jugar yo hoy”.**
5. Defender derechos, es decir, expresar nuestras emociones y opiniones: **“No me gusta intercambiar juegos contigo porque no me los devuelves a tiempo, prefiero que vengas a casa y te los presto”**





A Pokémon se puede jugar de formas individual, pero su versión grupal aporta la posibilidad de jugar con amigos. En ese sentido la política de Nintendo da la tranquilidad del control que hace sobre estos temas no hay posibilidad de jugar con gente ajena, no pueden quedar con ellos, no hay más intercambio de información que el del juego y como gran ventaja fomenta una la primera aproximación a internet.

Los padres sabemos que estamos en la era del ocio digital y tenemos que contar con ello. Es importante asociar el juego de Pokémon a tiempo de ocio. Así, no entraremos en conflicto con otras rutinas: hay un tiempo para estudiar, dormir, comer, ir al cole, montar en bici, entrenar, ver la tele y jugar a Pokémon.



Educar el ocio es una de las tareas que como padres tenemos que asumir e inevitablemente nuestros hijos incluirán en su tiempo de ocio el digital. Sin prohibiciones pero con control, conseguiremos que el juego no pierda el carácter de diversión que tiene.

Por todo lo desarrollado hasta ahora, es fácil entender que en el origen de los niños que se aíslan socialmente no está el uso de Pokémon, aunque sí es posible encontrar niños que con dificultades en habilidades sociales recurran al videojuego para evitar enfrentarse a situaciones de relación con los demás y su entorno, pero esto respondería a un problema de índole terapéutico.



NO ES EL ÚNICO

Todo lo contrario. Pokémon es un juego más, pero para el sano desarrollo del niño no puede ser el único. El juego en sí es la actividad a la que más tiempo deberían dedicar los niños y todos ellos son complementarios.

Si hay algo que los padres tendréis que tener en cuenta es que los niños necesitan moverse, la actividad motriz es fundamental para su desarrollo y Pokémon no lo ofrece claro que siempre podréis convertirlos en uno de ellos para ver quién llega antes en una carrera en bici o transformar el parque en un gimnasio donde entrenaros... en resumen, Pokémon se presenta como un juego con el que tu hijo y tú podréis disfrutar y estar juntos, con el que además podrá desarrollar capacidades.

Para terminar solo un pequeño apunte: **el mejor juego para un niño es aquel al que juega con sus padres.**



04. Aportaciones de Pokémon





5

Decálogo

- 1 Pokémon tiene muchas similitudes con los “juegos tradicionales” y al cumplir diez años es casi uno de ellos.
- 2 Instrucciones: Enciende la Nintendo DS y deja que el juego te vaya guiando, aumentará la dificultad en la medida vayas aprendiendo a manejarlo.
- 3 Juega con tu hijo, encontrareis un hobby con el que pasar tiempo juntos y podrás establecer control sobre el contenido del juego.
- 4 Pokémon puede ser la forma de asomarse a las nuevas tecnologías.
- 5 El mundo de Pokémon acompaña el desarrollo de la imaginación, la creatividad. Fomenta la memoria y estimula la atención.



- 6 Pokémon te obliga a establecer estrategias para tomar decisiones sobre las dificultades que solucionar.
- 7 El hecho de que las figuras no se correspondan con la realidad y no exista violencia gratuita hace que **no haya una correspondencia entre la vida real y el contenido del juego.**
- 8 El aumento de la dificultad paralelo al aumento de la destreza en el juego junto con los logros que se consiguen puede tener un efecto positivo en la autoestima.
- 9 Las mayores discusiones entre padres e hijos sobre el uso de videojuegos se producen por el tiempo de uso.





- 10 No parece que prohibir su uso sea la solución, definir las normas de uso y las consecuencias que se derivan de este sería el primer paso, ser constante en la aplicación de estas el segundo. Esta actuación hace que el niño adquiera autocontrol.
- 11 Para jugar a Pokémon es conveniente analizar previamente si el niño es capaz de jugar sin obsesionarse, entiende las normas de uso que debe cumplir y por supuesto tengamos claro que seremos nosotros los que le permitiremos o no jugar.
- 12 Pokémon favorece el entrenamiento en solución de problemas y estimula la memoria, la atención y la capacidad de concentración.
- 13 El tiempo de ocio es fundamental para todos, el ocio digital en los niños es una realidad. Si nuestros hijos asocian Pokémon a momentos de dispersión y además tienen otras actividades de ocio estaremos educando en la distribución de su tiempo libre sin que Pokémon interfiera en otras rutinas necesarias.
- 14 Jugar con Pokémon tiene implícito relacionarse con otros favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales.



SOBRE EL CENTRO BIEM:

El Centro BIEM está formado por profesionales con dilatada experiencia que ofrece respuestas a la necesidad de Bienestar EMocional actual. Dirigido y coordinado por Rocío Ramos-Paúl, el equipo humano sigue la línea de trabajo cognitivo-conductual, con intervenciones protocolizadas cuya eficacia está probada. Frenar, reflexionar sobre lo que ocurre y aprender a hacer las cosas rentabilizando tu esfuerzo orientado por un profesional son algunas de las claves que te ayudan a estar BIEM.

Más información: <http://www.rocioramos-paul.com>



Rocío Ramos-Paúl



Luis Torres Cardona



GUÍA
COMPLETA

POKÉMON™

PARA PADRES

<http://pokemon.nintendo.es>

