THE SIMS: DISCUSSÕES PEDAGÓGICAS.[1]

Lázaro Emanuel Souza Fonseca [2]

09/2005

Grupo de Trabalho: Jogos Eletrônicos e Educação

Resumo

O artigo tem como objetivo relatar as principais contribuições que os jogos eletrônicos, mais especificamente os da categoria simulação criados, trazem para a aprendizagem dos jovens que vivem no mundo das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), levando esses sujeitos a construírem e exporem a sua cultura, o seu modo de pensar e de agir perante os problemas da sociedade. A escolha pela categoria simulação emerge a partir do sucesso do jogo The Sims – que simula a vida de uma família – no qual o jogador age como se fosse Deus e decide o rumo de cada personagem, apresentando grandes alternativas para o desenvolvimento de atividades pedagógicas, inclusive a potencialização do aspecto ensino-aprendizagem pelos educandos/jogadores.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos de simulação – The Sims – aspectos educativos.

Introdução

Os jogos eletrônicos surgiram no final dos anos 50, mais precisamente em 1958, em Nova Iorque, através de um jogo de tênis conhecido como "*Tennis Programming*", inventado por Willy Higinbothan. Este jogo era mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico que, mais tarde, foi adaptado para ser mostrado em um monitor de 15 polegadas**.**

Após a criação de Higinbothan, surgiram outras invenções; dentre elas, as que mais se destacaram foi a de Steve Russel, em 1962, que criou um jogo informático denominado "*Spacewar*" (Guerra Espacial). Logo após, houve um jogo denominado "*Chasing"*, inventado por Ralph Baer, criado no ano de 1967

---

[1] Texto apresentado no **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas**, no **GT2 – Jogos Eletrônicos e Educação**. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. www.comunidadesvirtuais.pro.br.

[2] Universidade do Estado da Bahia
lazarofonseca@yahoo.com.br

e patenteado com o nome de "*Brown Box*", que acabou sendo considerado como o primeiro protótipo do videogame.

No início da década de 70, Nolan Bushnell conseguiu fazer uma versão simplificada de jogo, que denominou de "Computer Space". Com o passar do tempo, Bushnell aperfeiçoou um jogo gráfico de utilização muito simples chamado "*Pong*". Para comercializá-lo, Bushnell decidiu fundar a sua própria empresa, nascendo assim a *Atari*.

Com o surgimento da *Atari*, em 1972, a indústria dos jogos eletrônicos começou a se consolidar no mercado, surgindo outras empresas, como a *Mattel Intellivision* (1980), a *Coleco Vision* (1982), a *MSX* (1983), a *Nitendo* (1985), a *Sega* (1986) e, mais recentemente, a *Playstation/ Sony* (1994). Na década de 90, os jogos eletrônicos ganharam mais força com a utilização dos computadores, os quais passaram a reproduzir os jogos com maior realidade virtual e com mais interatividade entre os jogadores. Além de poderem jogar via rede local ou através na própria Internet.

Parafraseando Turkle (1998), os jogos eletrônicos são considerados como se fossem uma janela que dá amplitude para um novo tipo de ligação existente entre o jogador e a máquina. Apesar de muitos jogos apresentarem narrativas pobres, como por exemplo, o jogo *Drive*[3], Levis (1997) argumenta que mesmo assim eles possuem um fator de inovação tecnológica por provocar o encontro da informática com a televisão, sendo um dos antecedentes diretos dos atuais sistemas multimídias interativos.

Krüger e Cruz (2001) levantam quatro hipóteses em relação ao fascínio dos jogos eletrônicos. A primeira hipótese consiste na possibilidade de interação que esses tipos de jogos possuem, além de estarem aliados ao grau de realismo que é muito importante para dar veracidade ao jogo; a segunda hipótese é que os jogos permitem o desenvolvimento criativo, intelectual e estético dos jogadores; a terceira hipótese consiste na utilização e estimulação do humor que motiva mais a criança, principalmente os jogos do gênero simulação, nos quais, em muitos casos, não existe a pressão de haver um vencedor, dei-

[3] *Drive* é um jogo que simula uma perseguição de carros, em que a finalidade principal do jogador é fugir dos policiais.

xando o jogo mais livre e divertido de se jogar; a última hipótese é que os sujeitos, jogando sozinhos ou em grupos, criam cenários e ações complexas, testando todas as hipóteses possíveis sobre o mundo em que vivem, na perspectiva de resolver os problemas que encontram no jogo e que podem encontrar no transcorrer do seu dia-a-dia. Através da simulação de soluções impossíveis de serem demonstradas na realidade, esses tipos de jogos eletrônicos podem ser muitos bem explorados pelos educadores na sala de aula.

As indústrias dos jogos eletrônicos fabricam diversos tipos de jogos que estão subdividos nas seguintes categorias: ação, esporte, estratégia, luta, RPG e os de simulação. Mas, neste estudo, o foco esta sirecionado à categoria simulação, por apresentar "multinarrativas, nas quais os roteristas não criam uma história única do início ao fim, mas uma variedade de enredo, com múltiplas possibilidades e combinações que fazem com que o jogo obtenha várias histórias diferentes a depender do jogador" (ALVES et al., 2004, p. 4).

Os primeiros jogos eletrônicos de simulação surgiram nos anos 50. Nestes jogos a intervenção é uma exigência do sistema e, sem ela, não há acontecimento possível. Deste modo, enquanto nas mídias "passivas", como o caso da televisão e do rádio, a ação requerida aos usuários está restritamente presa ao plano mental do sujeito. Enquanto isso, os computadores conectados à Internet e os jogos eletrônicos possibilitam para essa geração de jovens um meio destes construírem e de divulgarem as suas culturas, apresentando para a sociedade a moda do momento.

O jogo The Sims

A série dos jogos *Sim*[4] é a percursora dos jogos eletrônicos da categoria simulação, sendo o *game Sim City* o primeiro a ser criado na década de 80. A *Sim City* é um jogo que simula, em todos os aspectos, uma cidade. Neste sentido, o jogador tem a missão de gerenciar esta cidade, procurando resolver todos os problemas por ela apresentados como se fossem de verdade. O jogador também possui a autonomia, através de uma vasta opção apresentada pelo

[4] A série *Sim* é composta pelos jogos: *Sim City* (simulador de cidades), *Sim Farm* (simulador de fazendas), *Sim Park* (simulador de parques), *Sim Ant* (Simulador de um formigueiro) e o famoso *The Sims*.

game, de melhorar a sua cidade, construindo mais casas, escolas, hospitais, etc. O outro título de jogo desta categoria, muito popular entre os jovens, é o *The Sim*s.

O *The Sims*[5] foi criado nos anos 90 por Will Wright, sendo o primeiro jogo onde os seres humanos são objetos principais de controle dos jogadores. Os usuários deste *game* passam a decidir os destinos dos Sims[6], transformando as suas condições de vida e induzindo-os a tomar decisões que desejarem.

Quando o *The Sims* é instalado, aparece no início uma subdivisão contendo várias casas em estilos diferenciados, ou terrenos, no qual o jogador pode construir a sua casa, no estilo que quiser. Antes da escolha do imóvel ou do terreno, porém, o jogador deve escolher ou criar a sua família para que esta possa habitar a residência passando a viver naquela comunidade virtual.

O *game* permite uma participação intensa e um grande poder de domínio de quem está desenvolvendo a história. Nesse caso, é o jogador quem cria a história e não a pessoa que o programou. Essa característica do *The Sims* possibilita aos jovens construírem, em sua mente, a ilusão e a narrativa através das ferramentas e das situações disponibilizadas pelo jogo, desenvolvendo a imaginação, a criatividade e o senso de responsabilidade.

O *The Sims* oferece ao jogador três funções importantes para o desenrolar da história; são elas: construir, comprar e viver. Na função “construir”, existem várias ferramentas que possibilitam a construção da casa, como: paredes, janelas, portas, papéis de parede, pisos e telhados. Já no nível “comprar”, pode-se escolher os objetos da decoração e as mobílias que irão compor a residência. Cada objeto possui preços diferenciados a partir dos seus atributos, o que acaba influenciando o humor e o comportamento dos personagens da história. No nível “viver”, o comportamento é comandado por necessidades que determinam o estado de ânimo dos personagens, como: energia, fome, conforto, diversão, higiene, ambiente social e comodidade. O jogador, no início do jogo, define a personalidade, a aparência física, dá o nome e faz uma rápida biografia do *Sims* que está criando.

---

[5] Como fontes, foram consultados Kruger e Cruz, no artigo referenciado no final do texto, e o site: http://www.thesims.com.br, acessado em: 19 de set. 2004.

Não existe personagem bom ou ruim, porque eles não assumem nenhuma postura moral, possibilitando ao sujeito, que joga, a liberdade de comandar e de julgar as diversas situações criadas por ele na história, utilizando os seus princípios morais. Podem ser observados, no jogo, aspectos culturais dos indivíduos, através das ações que os personagens virtuais apresentam, sendo elemento importante para os educadores entender e trabalhar com as diversas personalidades que compõem a sala de aula.

O *The Sims* também possui áreas para que os *Sims* possam desenvolver suas habilidades "cognitivas", como: culinária, mecânica, física, lógica e criatividade. Em cada habilidade, o jogador deve conquistar pontos para que possa evoluir nos estágios.

O relacionamento entre os *Sims* é marcado pela personalidade de cada um e pelo estado de ânimo deles. Inicialmente, todos os relacionamentos começam na base zero e vai evoluindo no transcorrer do jogo, através das relações de amizade que eles manterão na história. Os relacionamentos mudam de categoria, a partir do momento que o jogador consegue acumular pontos, os seus personagens virtuais passam de meros desconhecidos a namorados. Esta fase marca o surgimento do sentimento de afetividade existente entre os *Sims*.

Com a evolução da amizade entre os personagens, pode aparecer a opção chamada adoção de um bebê. Neste caso, o jogador deve escolher se o seu *Sim* deverá ou não ter uma criança, porque as responsabilidades, como na vida real, são bem maiores. Os personagens infantis precisam de mais cuidados para que possam se desenvolver durante o jogo, diferentemente dos adultos.

O The Sims, além da plataforma principal, possui os pacotes de extensão, que são os seguintes: o The Sims gozando a vida, fazendo a festa, encontro marcado, em férias, o bicho vai pegar, superstar e o num passe de mágica. No mês de setembro de 2004, foi lançada a mais nova versão da plataforma principal deste game – o The Sims 2.

---

[6] Denominação dada aos personagens virtuais do jogo.

O *The Sims* 2 traz, como uma das novidades, a duração do jogo[7]. O tempo passa a ser o mesmo de uma vida humana. Os *Sims*, agora, crescem, evoluem, envelhecem e morrem. Sendo assim, os personagens do *The Sims* 2 não estarão limitados somente a uma geração, podendo existir várias outras. A genética dos *Sims* será transmitida aos seus filhos, de modo que, se um dos personagens tiver olhos claros, poderá casar-se com outro com o mesmo fenótipo, para que os seus filhos possam obter as mesmas características. Mas o jogador poderá, se quiser, casar o seu *Sim* com outro fenótipo seja diferente. Neste caso, os filhos desses *Sims* nascerão na combinação dos seus DNAs, ou seja, se o pai têm olhos azuis e a mãe castanhos, o filho poderá ter os olhos castanhos ou azuis. O *The Sims 2* traz um dos assuntos mais discutidos hoje em todo o mundo - a genética.

Os *Sims*, nesta continuação, são responsáveis pelos acontecimentos que cercam sua vizinhança, sendo possível distinguir os laços de amizade, amizades platônicas e romances. Outra inovação foi que os personagens ganharam expressões faciais, dando vazão aos sentimentos. A personalização dos *Sims* é mais abrangente, para que mantenham a sua individualidade.

O *The Sims 2* traz novos cenários e mundos em 3D, com direito a objetos ricos em detalhes e efeitos de luz, possibilitando ao jogador soltar a sua criatividade e imaginação. No início do ano de 2005, foi lançado o primeiro pacote de expansão deste *game*: o *The Sims vida de universitário*. Até o final deste mesmo ano, será lançado o segundo pacote que sendo chamado de *The Sims nigthlife.*

Questões educacionais

Os jogos eletrônicos de simulação permitem aos educandos/jogadores a imersão em um ambiente de aprendizagem flexível, criativo e interativo no qual a informação é compartilhada entre eles e o mediador que, no caso, poderá ser

---

[7] Foi consultada a seguinte fonte: http://jogos.uol.com.br/reportagens/thesims/thesims3.jhtm, acessado em 10 de set. 2004.

os pais ou os professores. Neste caso, o processo de ensino-aprendizagem sai do paradigma instrucionista para um conjunto de alternativas voltadas para a descoberta e a construção do conhecimento, partindo da necessidade individual e coletiva de cada sujeito aprendente.

Concebendo o processo de ensino-aprendizagem de forma colaborativa, participativa e interativa, os *games* de simulação, sendo representados aqui pelo jogo *The Sims*, tornam-se um elemento tecnológico de extrema importância para que o educador possa conhecer melhor os seus educandos, partindo da representação dos costumes, dos aspectos culturais dos sujeitos que compõem a comunidade, onde a escola está situada. A metodologia a ser empregada pelos professores deverá ser desenvolvida a partir das necessidades cognitivas, afetivas e socais que os jovens manifestam naquele determinado momento.

O *The Sims* pode ser empregado estrategicamente pelo professor para conhecer o contexto sócio-cultural dos seus aprendizes, o que possibilita a construção de diversas multinarrativas, com variedades de enredos, apresentando múltiplas possibilidades de combinações. Isso permitirá ao professor desenvolver as atividades, a partir das diversidades culturais existentes na sua sala de aula, onde as crianças irão construir os seus conhecimentos, tendo como ponto de partida os seus próprios interesses, desenvolvendo, assim, a autonomia, a criatividade e o senso de responsabilidade.

Os jogos eletrônicos, independente da categoria, podem ser usados no processo de ensino-aprendizagem como elemento mediador das relações pedagógicas, objetivando a construção de conceitos nas áreas cognitivas, sociais, afetivas e culturais, atribuindo um sentido que vai além do que o jogo pode fazer.

O papel do professor, nesta perspectiva, sofrerá mudanças, passando de um mero transmissor de conhecimento e de conteúdos, para um professor colaborador, cooperador, incentivador e mediador de problemas, disponibilizando aos seus educandos estados potenciais do conhecimento, de modo que esses sujeitos experimentem a criação do conhecimento, quando participam, interferem e modificam este último (SILVA, 2003).

Esse professor dinamizador pode utilizar o *The Sims* como uma estratégia de conhecimento do contexto sociocultural dos seus educandos, como foi visto anteriormente, relacionando-o aos conteúdos mais importantes, para que as crianças possam aprender e que essa aprendizagem seja significativa. Utilizando o jogo, o professor pode trabalhar com a construção de conceitos de família, comunidade, cidade e até mesmo com questões relacionadas à afetividade, contribuindo para a solidificação do modo de vida destes sujeitos, no qual cada um terá os direitos e deveres que a sociedade, futuramente, lhe atribuirá. Além de orientar o seu educando/jogador nas suas escolhas, o professor pode comentar sobre as conseqüências que cada uma implicará.

Sendo assim, com a utilização do jogo, o educando/jogador pode administrar a vida de pessoas virtuais, construir casas e famílias, formulando estratégias e soluções para as situações problemas que aparecem no transcorrer do jogo, e que, em muitos casos, enfrentam no dia-a-dia. De acordo com Vygotsky (1994), para a construção do conhecimento, é preciso que haja interatividade entre o sujeito e o objeto. O jogo eletrônico estaria como o potencializador do processo de ensino-aprendizagem, facilitando o desenvolvimento cognitivo, afetivo e sócio-cultural dos indivíduos, e o professor seria o mediador de todo o processo.

Nos últimos tempos, os educadores têm tido a consciência da importância do aprendizado interativo e cooperativo e da importância dos elementos lúdicos neste processo de aprendizagem. O brincar com os jogos eletrônicos ajuda o sujeito aprendente no seu desenvolvimento, pois está intimamente ligado ao contexto sociocultural em que está inserido, processando-se de forma dinâmica, através de rupturas e desequilíbrios provocados pelas organizações e reorganizações pela qual o sujeito passa.

O aprendizado, neste ponto, é considerado como um aspecto fundamental no processo de desenvolvimento das funções psicológicas importantes para o ser humano. Portanto, para que o indivíduo tenha um crescimento pleno, é preciso que o seu aprendizado seja realizado na interação com o grupo social ao qual pertence. Para Vygotsky (1994), “o aprendizado pressupõe uma natureza social especifica e um processo através do qual os sujeitos penetram na

vida intelectual daqueles que os cercam” (1994, p. 99). Rego, complementado o pensamento de Vygotsky, diz que “o aprendizado torna-se necessário e universal, uma espécie de garantia do desenvolvimento das características psicológicas especificamente humanas e culturalmente organizadas” (2001, p. 71).

As crianças inseridas no mundo digital estão mais aptas a desenvolverem maiores habilidades cognitivas, afetivas e sociais mediadas pelas tecnologias. A interatividade proporcionada pelos jogos eletrônicos de simulação permite ao jogador buscar uma realidade e controlá-la com quiser. Por não haver pressão de um vencedor, a criança sente-se à vontade para jogar, estimulando o senso de responsabilidade, a partir dos momentos que simula problemas e situações que acontecem no seu dia-a-dia.

Os jovens, ao jogarem, detêm em suas mãos o poder de decidir o que fazer, solucionando problemas reais simulados, através de jogos eletrônicos como o *The Sims*, podendo errar ou acertar. Porém, é importante a orientação dos pais e dos professores, para que estes jovens sejam estimulados a desenvolver potencialidades necessárias para a sua vida real. Além disso, elas estão preenchendo o tempo com atividades novas, criativas e interativas; isso não significa necessariamente o fim da infância, e sim, um novo mundo de possibilidades para as brincadeiras desses sujeitos.

Com a possibilidade de estarem sempre no comando no mundo virtual, de controlar a vida de pessoas virtuais, como acontece no *The Sims,* eles desenvolvem o sentimento de autoconfiança e autonomia, por terem vivenciado experiências reais no mundo virtual dos jogos eletrônicos, através da estruturação de estratégias.

Como a base da interatividade é a participação ativa e a transformação, esses jovens adoram argumentar, debater, tornando-se uma geração de críticos e reflexivos. E as habilidades desenvolvidas, através do uso das tecnologias como os jogos eletrônicos, contribuem para o desenvolvimento da capacidade de selecionar e contestar, ajudando esses sujeitos a sistematizarem todas as informações recebidas.

Portanto, é no brincar, segundo Vygotsky (1994), que se encontra a incorporação do comportamento da criança obtido no dia-a-dia. A ação está su-

bordinada ao significado que foi construído por ela ao longo de sua vida. Logo, torna-se uma riquíssima fonte para o professor mediar o processo de ensino-aprendizagem de uma forma prazerosa, trabalhando, assim, com os conteúdos cognitivos, afetivos e socioculturais.

Então, argumentamos que, no mundo dos *games,* a imaginação torna-se um processo psicológico importante para o desenvolvimento dos jovens, representando uma forma especificamente humana de atividade consciente, o que está totalmente ausente nos animais. E, como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação. Devido a todos os aspectos apresentados, consideramos que, simulando os aspectos da vida através dos jogos eletrônicos, os jovens também aprendem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Antonio J. R.; FONSECA, Lázaro E. S.; SILVA, Edi Carla S. **As contribuições dos jogos eletrônicos de simulação na aprendizagem**. 2003. Monografia (curso de graduação em pedagogia). Departamento de Educação da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, 2003.

ALVES, L; GUIMARÃES, H; OLIVEIRA, G; RETTORI, A. **Ensino on-line, jogos eletrônicos e RPG:** construindo novas lógicas. Apresentado na Conferência eLES'04, Aveiro/PT, out/ 2004, p. 1 - 6.

ALVES, Lynn R. G. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo/SP: Futura, 2005.

KRUGER, Fernando L.; CRUZ, Dulce M. **Os jogos eletrônicos de simulação e a criança.** In: INTERCOM. Anais. Campo Grande, MS, setembro de 2001, p. 1-16.

LEVIS, Diego. **Los videojuegos, um fenômeno de masas:** que impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona: Paidós, 1998.

REGO, Teresa C. **Vygotsky:** uma perspectiva histórico-cultural da educação. 12. ed. Petropólis/RJ: Vozes, 2001.

SILVA, Marco. **Educação na Cibercultura:** o desafio comunicacional do professor presencial e online. Revista da FAEEBA: Educação e contemporaniedade, Salvador, v. 12, n. 20, p. 261-271, jul./dez., 2003.

TURKLE, Sherry. **O segundo eu:** os computadores e o espírito humano. Lisboa: Presença, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **Formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1994.