

## **Usando o programa The Sims na clínica psicopedagógica**

ALBA MARIA LEMME WEISS<sup>1</sup>

O jogo "The Sims" ( Máxis) é um software de simulação que, embora não seja classificado como educativo, é de grande potencial na clínica psicopedagógica. É um programa elaborado pelos mesmos criadores do "SIM CITY", onde ao invés de se gerenciar uma cidade como no primeiro, a proposta aqui é a de gerenciar pessoas e residências. Normalmente é utilizado em grande escala por adolescentes.

Trata-se de um software onde se escolhe indivíduos adultos ou crianças dentre uma variada gama de opções de características físicas e de personalidade. A partir daí, constrói-se a casa colocando-se os móveis e utensílios necessários. O programa passa a rodar com os personagens agindo a partir dessas escolhas, ora de forma autônoma, ora sob o comando de quem joga.

A coordenação entre escolhas com o atendimento de necessidades dos diferentes personagens ou ainda com a adequação dos acontecimentos e das respostas do programa forma um mundo rico na avaliação e intervenção do trabalho na clínica.

Jorge Visca, na introdução ao seu livro sobre técnicas projetivas psicopedagógicas (1997) lembra-nos bem que a aprendizagem não é só escolar e que dessa forma, na investigação, não importaria apenas os vínculos estabelecidos com o professor, a aula, a escola, mas também com os adultos significativos, seus modelos de aprendizagem e contextos onde ocorrem, sendo o sujeito aprendiz em todos os momentos de sua vida cotidiana.

A riqueza deste software está em poder converter-se em uma grande tela projetiva revelada tanto nas escolhas quanto nos comandos de movimentação (pode-se casar, brigar, matar, escolher emprego, etc). A montagem de uma casa implica na resolução de quais cômodos terá, qual sua distribuição espacial, quais objetos, quem circulará em quais lugares, etc.

É muito interessante ver adolescentes colocados diante de situações onde tem que administrar uma casa, a família, tentando atender às necessidades de todos para manter os personagens na faixa verde de satisfação. Saem discussões muito produtivas sobre como é difícil administrar o dia-a-dia de uma casa...

Na constituição da família, não basta a escolha dos personagens, é necessário que durante o jogo se estabeleça uma relação entre eles. Se for escolhido um par, há que transformá-lo em casal senão, muitas vezes, por exemplo, eles recusam-se a dormir na mesma cama. Essa transformação exige conversar, paqueras, beijos, abraços, presentes, pedidos de casamento. Se o relacionamento continua bem, pode-se ter um filho. Aí vem mais um problema porque a criança chora muito e se for negligenciada, é recolhida por agentes sociais... Este jogo propicia a "simulação" de várias situações dramáticas que podem estar na composição de problemas de aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Publicado nos Anais do Congresso de Educação CEC – Tecnologia e Educação Uma Proposta para o Terceiro Milênio, pág. 240, outubro de 2000.

Se for desejado manter mais relacionamento social, é interessante que se tenha telefone para poder se comunicar com as pessoas, além de saber receber bem as visitas que aparecem sem serem anunciadas.

Para que se possa ampliar a casa, normalmente, os personagens devem trabalhar. Acontece, que já é difundido entre os usuários que existe um mecanismo no programa de se obter dinheiro sem trabalhar. Um menino montou assim sua casa de forma suntuosa, enorme, cheia de objetos de valor. Porém sua família era de apenas um homem que não se preocupava em trabalhar ou buscar pessoas para se relacionar. Dessa forma, não conseguia manter as necessidades todas no verde e isto para ele tornou-se um impasse. Também entram em questão a adequação das atividades desenvolvidas pelos personagens com o desenrolar das horas.

Além disso, entram em jogo questões lógicas como por exemplo, na distribuição espacial dos objetos ou na escolha do desenvolvimento de habilidades específicas objetivando melhor colocação no emprego ou para resolver situações como por exemplo aprender culinária evita que aconteçam acidentes com o fogão.

Se a intenção é de mandar o personagem apanhar o jornal, depois ir ao banheiro e depois comer, é necessário antecipar todos os movimentos que se quer pois serão executados na ordem, podendo determinar uma boa ou má otimização do tempo. É preciso também coordenar estes comandos com o desenrolar do jogo que pode determinar que alguns desses movimentos não aconteçam.

Este programa, como já foi dito, é amplamente difundido entre os adolescentes de classes média/alta. Já existem diferentes sites que dão dicas ou que possibilitam o download ou ainda que dão formas de burlar certos obstáculos do jogo. Sendo assim, podem surgir discussões sobre ética ou validade de alguns procedimentos sugeridos. Além da obtenção do dinheiro, existem "dicas" para que se veja os Sims nus (sem a proteção), dicas de como matar um vizinho, etc.

A inclusão da informática na clínica psicopedagógica, deverá acontecer dentro do modelo de atuação de cada terapeuta. O computador não faz nada por conta própria. É no vínculo, na relação de mediação integrada entre computador(programas), terapeuta e paciente que se encontrará o caminho para a aprendizagem. O computador entra como mais um recurso na clínica. Porém devemos buscar conhecer o potencial diferenciado que a informática pode nos trazer. Mais especificamente, da possibilidade da expressão da rede de nosso pensamento através de recursos que disponibilizem este tipo de "escorregar" ou "navegar". O percurso que cada um utilizará irá depender dos "nós" de conexão que forem escolhidos ao longo da jornada. Poderemos encontrar aí os "nós" das vinculações inadequadas no processo de aprendizagem de cada sujeito.

#### Bibliografia:

- Visca, Jorge – Técnicas Proyectivas Psicopedagógicas – 3ra. Edición, Noviembre de 1997.  
Lévy, Pierre – As Tecnologias da Inteligência – O Futuro do Pensamento na Era da Informática – Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993  
Weiss, Maria Lucia Lemme – Psicopedagogia Clínica – uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar – Rio de Janeiro – DP&A, 4ª. edição- 1999.  
Weiss, A.M.L. e Cruz, M.L.R.M – A Informática e os Problemas Escolares de Aprendizagem – Rio de Janeiro – RJ – 2ª. edição , 1999