

Educação e diversão: a franquia “The sims” no processo de aprendizado com jogos eletrônicos

*Education and entertainment: the franchise “The sims” in the process of learning
with electronic games*

*Educación y entretenimiento: la franquicia “Los sims” en proceso de aprendizaje
con juegos electrónicos*

Fernanda Shelda de Andrade Melo¹
Cristiane de Magalhães Porto²

Resumo: O sucesso dos jogos eletrônicos se amplia na longa caminhada a partir do surgimento dos fliperamas. Com o desenvolvimento destes no ciberespaço e a colaboração de profissionais de múltiplas áreas como as de comunicação e computação, os games construíram interfaces visuais e jogabilidades inéditas que premeditam processos participativos. Esse contexto é impulsionado pela facilitação do acesso à internet e, conseqüentemente, aos mecanismos de entretenimento. Levando em consideração o público-alvo juvenil desse material, enxerga-se a importância de pesquisa que relaciona o processo de aprendizado de tais jogadores com a reconfiguração digital. Diante disso, o presente trabalho se propõe a identificar as potencialidades educativas presentes na franquia de jogos eletrônicos “The Sims”, a partir de um estudo qualitativo de observação e comparação dos quatro jogos lançados pelo nicho durante os últimos anos. Os resultados apontam para cinco tópicos que abrem espaço para discussões multidisciplinares em sala de aula, principalmente na área das ciências humanas e sociais. Nesse sentido, considera-se que a franquia pode ser incluída em metodologias interativas de educação.

Palavras-chave: Ambiente interativo. Ensino digital. Gamificação. Jogos Eletrônicos. Virtualização.

Abstract: *The success of electronic games develops on the long journey from the emergence of arcades. With the development of these in cyberspace and the collaboration of professionals from multiple areas such as communication and computing, games have built visual interfaces and unprecedented gameplay that premeditate participatory processes. This context is driven by the facilitation of access to the internet and, consequently, to entertainment mechanisms. Taking into account the youth target audience of this material, we see the importance of research that relates the learning process of such players with digital reconfiguration. Therefore, the present work proposes to identify the educational potentialities present in the electronic game franchise “The Sims”, from a qualitative study of observation and comparison of the four games released by the niche during the last years. The results point to five topics that open space for multidisciplinary discussions in the classroom, mainly in the area of humanities and social sciences. In this sense, it is considered that the franchise can be included in interactive education methodologies.*

Keywords: *Interactive environment. Digital teaching. Gamification. Electronic games. Virtualization.*

1 Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), contatofernandaandrade@hotmail.com..

2 Doutora Multidisciplinar em Cultura e Sociedade, Pesquisadora do Instituto de Tecnologia e Pesquisa (ITP). Bolsista em Produtividade em Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq – Nível 2), Docente no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes (UNIT), Líder do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq), crismporto@gmail.com.

Resumen: *El éxito de los juegos electrónicos se desarrolla en el largo camino desde la aparición de los salones recreativos. Con el desarrollo de estos en el ciberespacio y la colaboración de profesionales de múltiples áreas como la comunicación y la informática, los juegos han construido interfaces visuales y jugabilidad sin precedentes que premeditan procesos participativos. Este contexto está impulsado por la facilitación del acceso a internet y, en consecuencia, a los mecanismos de entretenimiento. Teniendo en cuenta el público juvenil objetivo de este material, vemos la importancia de realizar investigaciones que relacionen el proceso de aprendizaje de dichos jugadores con la reconfiguración digital. Por tanto, el presente trabajo se propone identificar las potencialidades educativas presentes en la franquicia de juegos electrónicos “Los Sims”, a partir de un estudio cualitativo de observación y comparación de los cuatro juegos lanzados por el nicho durante los últimos años. Los resultados apuntan a cinco temas que abren espacio para discusiones multidisciplinarias en el aula, principalmente en el área de humanidades y ciencias sociales. En este sentido, se considera que la franquicia puede incluirse en metodologías de educación interactiva.*

Palabras-chave: *Entorno interactivo. Enseñanza digital. Gamificación. Juegos electrónicos. Virtualización.*

INTRODUÇÃO

Para Lévy (2021) os computadores podem ser unidos às redes de telecomunicações para transformar uma nova etapa comunicativa da vida humana. É seguindo esse raciocínio que os aparatos tecnológicos, que se desenvolvem na convergência do espaço digital, adentram espaços multidisciplinares que incluem o processo de aprendizado.

De acordo com a pesquisa do Comitê Gestor da Internet (CGI) no Brasil, em 2017, mais de 70% dos alunos do nível médio utilizavam o celular em atividades escolares. Já em 2021, o número de instituições que utilizaram de recursos digitais online para atividades pedagógicas cresceu para 79%- situação amplificada durante a pandemia da Covid-19 (CGI, 2021). Logo, é possível observar que o contexto educacional se aproveitou da convergência dos meios para se expandir e envolver a geração conectada (BENTO; BELCHIOR, 2016). Essa situação é exemplificada no surgimento de portais completamente dedicados à educação e ambientes informais de aprendizado que utilizam de produtos multimídia como os diversos canais de vídeos e podcasts online.

Outra pesquisa de importante observação é o levantamento da Game Brasil, em 2019, que revela que mais da metade dos brasileiros se divertem com os jogos eletrônicos e 58,6% desse número utiliza os games como principal fonte de entretenimento. Segundo Saad Corrêa e Estevanim (2016), a pesquisa dentro das ciências humanas e sociais está

cada vez mais envolvida com a inovação dos métodos tecnológicos computacionais, como os jogos eletrônicos advindos dos fliperamas. Dessa forma, é possível pontuar a necessidade de se relacionar essas plataformas com suas capacidades de ensino.

O cuidado na utilização de métodos como a ferramenta dos games também precisa ser levado em consideração. O processo de aprendizado atinge crianças e adolescentes de forma única e necessita ser positivo. Nesse sentido, é de grande relevância que as pesquisas se orientem na qualificação dessas metodologias com exemplificações de sucesso. Por conseguinte, o trabalho analisa a franquia de jogos “The Sims”, distribuído pela empresa Electronic Arts desde os anos 2000. Classificado como um game para simulação de vida virtual, “The Sims consegue trazer para dentro do jogo muitos aspectos cotidianos enfadonhos da vida urbana contemporânea [...] e entreter com isso os jogadores” (GALLO, 2002, p. 210). Até então, o material passou por diversas atualizações chegando até a versão número quatro em 2014.

Além de contar com esses aspectos, o game é atrelado ao conceito de hierarquia de necessidades de Maslow, em que necessidades fisiológicas fazem parte do principal foco do jogador. Dentro das configurações, também, é possível desenvolver um personagem no ambiente escolar e universitário, até que ele atinja posições de sucesso em sua carreira. Com uma apresentação de inteligência artificial inovadora, os aspectos de multidisciplinaridade dentro do jogo ressaltam a indis-

pensabilidade de tratá-lo como um aparato útil de pesquisa.

Nesse sentido, o objetivo geral da pesquisa está centrado em identificar a capacidade do jogo eletrônico “The Sims” quanto à transformação em aparato educativo para auxílio de um aprendizado multidisciplinar, ao lado dos seguintes objetivos específicos: a) analisar as principais características educativas dentro da plataforma de jogabilidade; b) validar a relação dos jogos eletrônicos com a educação; c) mapear as melhorias para o processo de aprendizado a cada atualização da franquia, da primeira à quarta edição.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Inicialmente, um dos arcabouços que se pode constatar como incentivador das linguagens contemporâneas na educação está no próprio espelho judiciário brasileiro. A Lei de Diretrizes e Bases nº 9.394/96 confirma essa necessidade, além de incentivar a utilização de tecnologias da comunicação não só com os discentes da Educação à Distância (EAD), mas também com os alunos em salas de aula presenciais. É dessa forma que se enxerga a inevitabilidade da atualização de currículos escolares que vão do ensino básico até o superior:

Muitos dos conteúdos trabalhados não são mais novidade, os estudantes já trazem a ideia do senso comum e a tarefa do professor é trabalhar os conhecimentos prévios, também criar oportunidade e despertar o olhar crítico. [...] É importante utilizar a tecnologia como ferramenta de suporte educacional na intenção de envolver a geração conectada. No momento em que diversos artefatos midiáticos se ampliam constantemente no espaço escolar, faz-se necessário introduzir no currículo informações acerca das ferramentas digitais a serem manuseadas em sala de aula. É preciso considerar que o currículo abrange todas as dimensões de sociedade a serem inseridas no processo educacional (BENTO; BELCHIOR; 2016, p. 2).

Soares e Barin (2016) acreditam que o sucesso de tais materiais está estruturado em

três pontos principais. O primeiro se relaciona ao desenvolvimento do letramento digital, um conhecimento específico relacionado aos mecanismos virtuais como, por exemplo, as técnicas de pesquisa em sites como o Google. É indispensável que o estudante saiba lidar com tais mecanismos. O segundo ponto está atrelado à organização dos docentes numa pedagogia interativa que possa encorajar os alunos. Por fim, o terceiro argumento está na postura dos educadores e das instituições do ensino que precisam adotar novas metodologias que levem em consideração o desenvolvimento de tais ferramentas digitais.

Dentro desse raciocínio, não só o entendimento de jogos eletrônicos como uma prática importa, mas toda a teoria que engloba o material. A interface gráfica também é um exemplo de presença como reprodução de interpretação, uma vez que se utiliza de símbolos imagéticos e criação de significados. Martins Filho (2015) acredita na perspectiva do design thinking como uma construção do design para junção do processo de inovação e que pode ser utilizado na educação – como a situação presente no jogo eletrônico que é objeto do projeto. Juntamente a isso, pontua-se o seguinte exemplo:

No estudo da língua portuguesa, por exemplo, é através das ilustrações que as crianças começam a “aprender” as primeiras palavras. Expandir a capacidade de ver significa expandir a capacidade de entender uma mensagem visual, e, o que é ainda mais importante, de criar uma mensagem visual, pois a experiência visual é uma extensão da capacidade que temos de criar e interpretar mensagens. (COUTINHO; LOPES, 2011, p. 9).

Ainda, o surgimento de uma nova geração, intitulada como Z, completamente imersa no contexto do ciberespaço é um artifício que precisa ser levado em consideração. Isso porque, a constatação de que há uma facilidade tecnológica para essa geração de alunos que possuem comportamentos diferenciados cobra adições nos processos educativos, uma vez que possuem uma rotina atrelada ao vir-

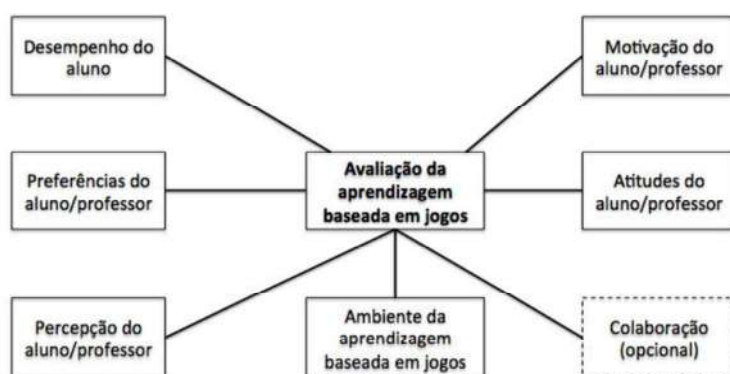
tual. Macedo (2016) exemplifica as quatro últimas gerações até que a finalização nos usuários atuais, levando em consideração a imersão imediata que tais seres se encontram em relação às tecnologias. Assim, o autor enxerga como essencial a adoção dos mecanismos digitais na vida cotidiana.

Para Alves (2013) cinco características são pontos defensores para a utilização dos games no processo dessa nova fase pedagógica. A primeira delas seria a motivação, uma vez que isso impulsionaria a sede de aprendizado dos estudantes. Há também a personali-

zação que incentiva a criatividade. A terceira característica é a do feedback imediato que estimula as melhores nas plataformas de games de forma recorrente. Em quarto lugar, há a prática e o esforço do público-alvo dentro dessas ferramentas. E, por último, a colaboração dentro do ciberespaço com apoio mútuo entre os jogadores e estudantes.

Todavia, assim como diversos processos de inovação nas características da caminhada no aprendizado, essas imersões devem ser levadas em apoio com outros fatores indispensáveis, como mostra a Figura 1.

Figura 1 – Tópicos referentes à avaliação da aprendizagem com jogos.



Fonte: Monsalve (2014).

Segundo Lévy (2021) o destaque da inteligência coletiva construída no âmbito digital está justamente na defesa de um uso positivo da tecnologia em que haja um aprofundamento da capacidade cognitiva de seus utilizadores.

Utilizar novos métodos, usar mais um elemento como os videogames na aprendizagem da leitura ou da matemática. Isso funciona, garanto, porque consegue captar a atenção, dar início ao compromisso do aluno com a matéria. Mas, claro, isso supõe um enorme esforço de estratégia pedagógica, e também de desenvolvimento tecnológico, naturalmente (LÉVY, 2021, n.p.).

Por fim, a tese indispensável de Prensky (2012) colabora com o presente estudo a partir de suas afirmações sobre as modificações de um futuro próximo. Para ele, nesse espaço-

tempo em que os alunos e professores se encontrarão em poucos arranjos, a adoção dos jogos eletrônicos no processo educativo será considerada uma forma normal de aprender e não mais uma mudança inovadora, afinal, já haverá costume nessa utilização no cotidiano do diálogo e do debate sobre formatos de aprendizado.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Como apresentado na introdução da pesquisa, o objetivo foi seguido de duas metodologias focadas nessa caminhada baseadas em estudos teóricos. Logo, o estabelecimento de um método facilita o desenvolvimento de resultados dentro dos questionamentos propostos no trabalho. É preciso que o pesquisador siga alguns procedimentos regidos pela sociedade científica, além de ser de sua obrigatoriedade desenvolver esse procedimento de for-

ma objetiva, facilitando o entendimento entre outros pesquisadores e a comunidade externa (TREINTA et al., 2013).

Seguindo a linha de raciocínio dos objetivos apontados para o presente projeto, a pesquisa tem o caráter bibliográfico e exploratório, uma vez que é necessário relacionar os conteúdos teóricos que abordam a potencialidade dos mecanismos eletrônicos com a pedagogia digital e interativa, juntamente da observação prática dentro da franquia “The Sims” para elaborar uma técnica, afinal, o trabalho científico:

Deve sempre ser realizado baseado em técnicas específicas operacionais interligadas, ou seja, o método científico está baseado em um conjunto de etapas realizadas através de técnicas bem definidas, assim, se faz necessário, que antes de qualquer coisa, o pesquisador tenha como verdade que método e técnica se diferenciam entre si (PRAÇA, 2015, p. 72).

Ademais, há a possibilidade de levantamentos qualitativos que demonstrem as particularidades de cada versão lançada para a franquia, que soma quatro atualizações. Isso significa que foram observadas modificações e ferramentas desde a interface até o modelo de jogabilidade que possibilitou a separação posterior das categorias mais relevantes na exploração.

Tais tópicos foram difundidos em diversas disciplinas para possibilitar o pensamento pedagógico em diversas áreas de estudo. Por isso, suas separações foram importantes

para estruturar e organizar a pesquisa exploratória.

4 RESULTADOS

Para organizar a esfera demonstrativa dos resultados obtidos a partir da exploração na plataforma, foram separados cinco tópicos relevantes no estudo. Essas categorias determinaram as seções deste trabalho, sendo divididas em: 1. Semiótica das cores; 2. Crescimento gradual e interações do jogo; 3. Índice socioeconômicos dos personagens; 4. Expansões e pacotes especiais do jogo; 5. Diferenças entre as quatro versões da franquia. Elas serão apresentadas e discutidas a seguir.

4.1 SEMIÓTICA DAS CORES

Esta etapa faz parte da exploração das ferramentas visuais e semióticas presentes na franquia “The Sims”. Isso significa que é preciso entender os sentidos visuais do jogo eletrônico como uma grande ferramenta de disseminação de conhecimento, através da associação imagética. Estes seriam: barras de conquistas, objetivos premiados e até metas estabelecidas a partir de características do personagem. Há, ainda, no objeto um exemplo claro dessa análise: uma barra de identificação de sentimentos do personagem, otimizada na última versão, em que as cores e as feições funcionam na forma de índice semiótico para orientar a vida do indivíduo (Figura 2).

Figura 2 – Painel de sensações do The Sims 4



Fonte: RGGames, 2021.

Além disso, o jogo disponibiliza opções internas- acessadas a partir de modificações do código original, conhecidos como mods, que permitem outras características de atingir os humores disponibilizados. Um exemplo são as bebidas como sucos e drinks que modificam o humor do personagem. Tais líquidos são oferecidos em cores que se assemelham ao humor que será gerado. No caso das cores mais intensas e escuras está a associação com o sentimento de raiva ou desconforto e, geralmente, negativos. O contrário, todavia, também acontece. Cores ativas e mais claras, como é o caso do verde, estão ligadas à felicidade e à diversão.

As cores têm um objetivo, um significado na mensagem que se deseja transmitir. De maneira geral, o emissor “envia” a cor até o receptor por um canal (produto, serviço ou propaganda). Assim acontece a comunicação visual. Além do significado pessoal e emocional que cada pessoa atribui a determinada cor, a cultura local também é importante (FAGNELLO et al., 2018, p. 32).

Assim, fica clara a importância de notar símbolos construídos através das cores. A teoria fundamental da semiótica de Santaella (1983) ainda evidencia que tal tipo de comunicação é uma ciência de todas as linguagens existentes.

4.2 CRESCIMENTO GRADUAL E INTERAÇÕES

É válido identificar que a franquia “The Sims” leva a sério o desenvolvimento humano e tenta, ao máximo, aproximá-lo da realidade. Uma característica importante para situar crianças e adolescentes no contexto atual é a demonstração de realidades parecidas, já que é indispensável “tornar o estudante mais consciente do tempo no qual vive, pois a aprendizagem é um processo constante, que dura a vida inteira” (BENTO; BELCHIOR, 2016, p. 2).

Esses contextos que são vividos por eles são facilmente identificados no game, onde cada personagem se desenvolve gradualmente, passando pelas seguintes fases: recém-nascido, bebê, criança, pré-adolescente, adolescente, jovem adulto, adulto, meia-idade e idoso (Figura 3).

Figura 3 – Fases da vida a partir das crianças



Fonte: The Sims Fórum, 2016.

Essa situação não é colocada de forma solta. Pelo contrário, cada fase da vida está ligada às interações e atividades diferentes. Durante a idade idosa, por exemplo, exercícios físicos podem ser dificultados. Já os bebês são limitados em algumas ferramentas.

Apesar de parecer simples, esse contexto pode despertar um sentimento de interesse do

jogador pelo acompanhamento social e entender as relações humanas. Aprofundando ainda mais, os Sims ainda podem interagir com vizinhos, colegas de trabalho e, no caso dos adolescentes, com amigos da escola. Como exemplo, os chats interativos definem possíveis caminhos trilhados pelo personagem em sua vida, estreitando laços ou separando pessoas (Figura 4).

Figura 4 – Possíveis interações em uma conversa



Fonte: Mundo Drix, 2020.

Neste caso, há a possibilidade da demonstração de possíveis interações sociais que podem ser aplicadas no dia a dia do jovem em desenvolvimento.

4.3 ÍNDICES SOCIOECONÔMICOS

Para a arte imitar a vida, The Sims também

leva em consideração questões econômicas e sociais dos personagens e suas famílias. Um exemplo é a escolha das casas no início do jogo (Figura 5), em que só é possível escolher bairros e localidades que cabem no orçamento de quem está se mudando – opções em branco são impossíveis de escolher por falta de valor monetário ou casa que possui residentes.

Figura 5 – Escolha da casa



Fonte: Michael et al., 2017.

Além disso, é possível abrir um negócio empreendedor e entender como será o desenrolar dos lucros e gastos. Situações como a ida à universidade também geram custos para a família.

Uma outra característica importante deste tópico é que o trabalho e o estudo estão diretamente ligados à modificação destes cenários. Na ida ao trabalho, o controlador do personagem pode escolher se ele trabalhará

de forma lenta, normal ou fazer um esforço “maior que o normal”. Geralmente, quando a última opção é escolhida, o dinheiro trazido para casa no fim do dia é maior do que nas outras categorias. Entretanto, o personagem também ficará mais cansado ou irritado facilmente.

Este é o reflexo da realidade socioeconômica nos Sims. Há, ainda, segregações de bolhas conservadoras. No caso da mudança para outras cidades, ser famoso ou ter muito dinheiro pode chamar a atenção de mais pessoas, enquanto o contrário pode causar recusa de algumas opções na vida do personagem.

4.4 EXPANSÕES: ESTAÇÕES E PROFISSÕES

Juntamente da versão de entrada do jogo, é possível obter pacotes adicionais chamados de expansões ou coleções de objetos. No caso da primeira, há a modificação de características fundamentais no jogo.

Um forte exemplo é a expansão estações, que traz opções inéditas e modifica o mapa de acordo com a estação atual. No caso do inverno, é possível frequentar pistas de patins e as roupas utilizadas são modificadas pela onda fria. Já, no verão, os festivais de sorvete começam a surgir e tudo está ligado ao calor (Figura 6).

Figura 6 – Clima afetando o sentimento do personagem



Fonte: Carvalho, 2018.

Nesse sentido, há a captação de informações geográficas climáticas de simples observação a partir de opções do mapa e dos próprios personagens.

Outro exemplo está na expansão das profissões, em que é possível acompanhar os Sims em áreas escolhidas como cientista ou médico. Esse desenvolvimento visual é importante porque traz debates sobre a profissão em questão e até a prática com o atendimento de pacientes, podendo gerar futuros interesses no jogador em relação à carreira na vida real.

4.5 VERSÕES DA FRANQUIA THE SIMS

Assim como os jogos antigos se tornaram franquias 3D em desenvolvimentos tecnológi-

cos mais aprofundados no design gráfico, a franquia The Sims não ficou para trás nessa corrida. A primeira versão - conhecida como somente “The Sims” - foi lançada em 2000 (SCHULZE, 2019). A progressão dos jogos contou com a adição de recursos, mapas, atividades e questões visuais que ajudam no tema principal debatido aqui: o teor do aprendizado.

Apesar dos recursos imagéticos de cores e semiótica, discutidos anteriormente, já existem desde a versão mais antiga do game, a adição de um design mais conteudista e detalhado facilita na identificação desses objetos visuais. Fica mais evidente perceber a evolução de características físicas dos personagens na comparação do The Sims 1, 2, 3 e 4, respectivamente (Figura 7).

Figura 7 – Comparação The Sims 1, 2, 3 e 4



Fonte: Schulze (2019).

Os próprios menus ficam mais aparente em relação às informações discutidas que trazem conteúdo à análise, como a barra de

sentimentos, pensamentos e identificação. O design mais limpo permite que o jogador se concentre na jogabilidade (SCHULZE, 2019).

Figura 8 – Menus mais benéficos (The Sims 1 e The Sims 4)



Fonte: Schulze, 2019.

Nesse sentido, é interessante perceber como o próprio desenvolvimento da tecnologia e do conhecimento em relação ao desenho digital, aprimora as ferramentas que podem ser utilizadas no aprendizado. No caso das sensações, por exemplo, essa adição aconteceu apenas na última versão do jogo - e faz uma completa diferença na análise semiótica.

Os gráficos também beneficiam os mapas e a localização geográfica como no caso das estacoes. Logo, o aprimoramento de tais apetrechos está diretamente ligado à expansão de ferramentas educativas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa utilizou do objeto de jogo eletrônico da franquia “The Sims” para correlacionar os possíveis cenários de aprendizado para os jogadores.

Sobre o objetivo geral de identificar a capacidade do jogo eletrônico “The Sims” quanto à transformação em aparato educativo para auxílio de um aprendizado multidisciplinar, foi possível perceber que o jogo possui sim grandes chances de utilização, principalmente se tratando de questões amplamente

convergentes. Vê-se debates sobre climas e mapas - possíveis relações com a geografia, interações sociais e carreiras - ligadas à sociologia e desenvolvimento pessoal, instruções econômicas - na observação de lucros e gastos no gerenciamento dos personagens e de seus negócios empreendedores, cores e semiótica - tópicos ligados aos cursos de comunicação.

Dentro dessas descrições ainda é possível observar o cumprimento dos três objetivos específicos: a) analisar as principais características educativas dentro da plataforma de jogabilidade; b) validar a relação dos jogos eletrônicos com a educação; c) mapear as melhorias para o processo de aprendizado a cada atualização da franquia, da primeira à quarta edição. Todos os três foram desenvolvidos a partir dos subtópicos divididos no capítulo de resultados.

Por fim, vale considerar que a franquia The Sims tem muito mais a oferecer. Com quatro edições lançadas até aqui, a expectativa é que a quinta surja em breve e com modificações que possam melhorar ainda mais o cenário debatido na presente pesquisa. No caso do futuro The Sims 5, a espera é que os mecanismos educativos se desenvolvam em ainda mais áreas multidisciplinares.

Além de se tratar de um jogo eletrônico, o que significa que possíveis atualizações e novas versões sejam publicadas ao longo dos anos, o presente estudo abre portas para o desenvolvimento de mais pesquisas que relacionem a educação com os games.

Um possível desdobramento está na análise do jogo SimCity, da mesma desenvolvedora do The Sims - a Electronic Arts. Apesar de possuírem objetivos e arranjos diferentes, SimCity também traz características inéditas para o aprendizado multidisciplinar.

REFERENCES

AGÊNCIA BRASIL. **Mais de 70% dos alunos do ensino médio usam celular nas atividades escolares.** São Paulo, 2017. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2017-08/mais-de-70-dos-alunos-do-ensino-medio-usam-celular-nas-atividades-escolares>. Acesso em: 6 maio 2020.

ALVES, L. (et al.). **Games e narrativas transmidiáticas: uma possível relação pedagógica.** SBC- Proceedings of SBGames 2013. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-29_full.pdf. Acesso em: 8 agosto 2020.

BENTO, L.; BELCHIOR, G. **Mídia e Educação: O uso das tecnologias em sala de aula.** Revista de Pesquisa Interdisciplinar, Cajazeiras, v. 1, Ed. Especial, 334 – 343, set/dez. de 2016. Disponível em: <http://revistas.ufcg.edu.br/cfp/index.php/pesquisainterdisciplinar/article/download/98/104>. Acesso em: 1 março 2020.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB 9394/96).** Brasília, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 2 março 2020.

CARVALHO, T. **Confira dicas para mandar bem em The Sims 4 Estações.** Tech Tudo, 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/confira-dicas-para-mandar-bem-em-the-sims-4-estacoes.ghtml>. Acesso em: 1 agosto 2021.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET. **Dificuldade dos pais para apoiar alunos e falta de acesso à Internet foram desafios para ensino remoto.** Online, 2021. Disponível em: <https://www.cgi.br/noticia/releases/dificuldade-dos-pais-para-apoiar-alunos-e-falta-de-acesso-a-internet-foram-desafios-para-ensino-remoto-aponta-pesquisa-tic-educacao/>. Acesso em: 6 de junho de 2022.

COUTINHO, S; LOPES, T. Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro. In: **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional, Edition: 1, Chapter: 6** - Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro, Publisher: Editora SENAC- São Paulo, Editors: Marcos da Costa Braga, pp.137-162. 2011.

FAGANELLO, G.; BARBOSA, L.; BAZZANI, M. **Teoria das cores na comunicação e no mar-**

keting - análise da divulgação dos produtos da empresa Quem Disse, Berenice?. Monografia apresentada para obtenção do grau de Tecnólogo em Comunicação Institucional. Curitiba, 2018. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/41852/TEORIA%20DAS%20CORES%20NA%20COMUNICACAO%20E%20NO%20MARKETING%20%20ANALISE%20DA%20DIVULGACAO%20DOS%20PRODUTOS%20DA%20EMPRESA%20QUEM%20DISSE%20BERENICE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 1 outubro 2020.

FORBES. Mais da metade dos brasileiros joga games eletrônicos. 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/06/mais-da-metade-dos-brasileiros-joga-games-eletronicos/>. Acesso em: 2 junho 2020.

GALLO, S. A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002.

LÉVY, P. Muitos não acreditam, mas já éramos muito maus antes da internet. Entrevista concedida a Borja Hermoso, El País, 2021. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/eps/2021-07-01/pierre-levy-muitos-nao-acreditam-mas-ja-eramos-muito-maus-antes-da-internet.html>. Acesso em: 6 de junho de 2022.

MACEDO, K. Linchamentos Virtuais: Paradoxos nas relações sociais contemporâneas. Dissertação apresentada à Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestre em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. 2016. Disponível em: http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/321038/1/Mercuri_KarenTank_M.pdf. Acesso em: 6 jan 2020.

MARTINS FILHO, V. et al. Design thinking, cognição e educação no século XXI. Rev. Diálogo Educ., Curitiba, v. 15, n. 45, p. 579-596, maio/ago. 2015.

MICHAEL, J. et al. Managing Households. IGN, 2017. Disponível em: https://www.ign.com/wikis/the-sims-4/Managing_Households. Acesso em: 12 julho 2021.

MONSALVE, E. Uma Abordagem para Transparência Pedagógica usando Aprendizagem Baseada em Jogos. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <http://www-di.inf.puc-rio.br/~julio/TeseElizsumo.pdf>. Acesso em: 10 maio 2022.

MUNDO DRIX. The Sims 4: Nova interação mandar para casa. Online, 2020. Disponível em: <https://mundodrix.com.br/the-sims-4-atualizacao-junho-2020-veja-todas-as-novidades/the-sims-4-nova-interacao-mandar-para-casa/>. Acesso em: 12 julho 2021.

PRAÇA, F. Metodologia da pesquisa científica: organização estrutural e os desafios para redigir o trabalho de conclusão. Revista Diálogos Acadêmicos, n. 1, 2015. Disponível em: http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170627112856.pdf. Acesso em: 6 de junho de 2022.

PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

SAAD CORRÊA, E.; ESTEVANIM, M. Digital Humanities: tendência para a comunicação na contemporaneidade. In: SAAD CORRÊA, E.; SILVEIRA, E. (Org.). **Tendências em comunicação digital.** São Paulo: ECA/USP, 2016.

SANTAELLA, L. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção Primeiros Passos).

SCHULZE, T. The Sims: veja a evolução da famosa franquia de simulação da vida real. Tech Tudo, 2019. Disponível em: <https://www.tech tudo.com.br/noticias/2019/07/the-sims-veja-a-evolucao-da-famosa-franquia-de-simulacao-da-vida-real.ghtml>. Acesso em 01 agosto 2021.

SERAFIM, M.; SOUSA, R.; Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. In: SOUSA, R.; MIOTA, F.; CARVALHO, A, org. **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

THE SIMS FÓRUM. **The Sims 4: Novidades e Atualizações. Online, 2016**. Disponível em: https://forums.thesims.com/pt_BR/discussion/769763/estagios-de-vida-novos/p2. Acesso em: 12 julho 2021.

TREINTA, F. (et al.). **Metodologia de pesquisa bibliográfica com a utilização de método multicritério de apoio à decisão**. Production, vol. 24, n3, p. 508-520, 2014. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/prod/2013nahead/aop_prod0312.pdf. Acesso em: 8 agosto 2020.

Recebido em 09 de junho de 2022

Aceito em 07 de outubro de 2022