



LOS SIMS UN SIMULADOR DE LAS RELACIONES SOCIALES

TIPO DE JUEGO

Hay pocos jugadores que no conozcan el juego SimCity. Un **juego de simulación** donde el objetivo es construir una ciudad y dirigirla con éxito. Es uno de los juegos que rompió moldes en cuestión de originalidad, y que ha sido una de las referencias más utilizadas entre los juegos de simulación. El mismo creador de SimCity, Will Wright, ha desarrollado un juego que resulta muy original ya que, de hecho, es el único del mercado sobre el tema. Lo que plantea este juego no es controlar estratégicamente una gran ciudad. Este juego nos pone en situación de controlar aspectos mucho más cotidianos, nos coloca en una escala menor donde habrá que controlar los pequeños detalles de uno o varios habitantes, como por ejemplo vigilar su higiene, su economía, el grado de satisfacción, las relaciones sociales con sus vecinos, etc. En definitiva, con un planteamiento totalmente original, los SIMS se presenta como un simulador social. Y, es este aspecto el que más podemos aprovechar desde el punto de vista educativo ya que, el juego introduce muchas variables que pueden utilizarse para la discusión y reflexión educativa no sólo sobre los comportamientos sociales sino sobre el propio modelo de simulación utilizado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Al comenzar, el juego presenta un pequeño barrio con algunas casas ya construidas pero el jugador debe crear a los habitantes e instalarlos en una casa. Cuando se entra en una casa concreta se pasa a controlar la familia que vive allí. O sea, que cada casa es un juego grabado. Al principio, y como es lógico, habrá pocas casas pero poco a poco, y a medida que el jugador vaya creando más familias de Sims y sus respectivas casas, el barrio irá creciendo. Lo mejor de todo es que cuando se juega con una familia concreta, pueden ir apareciendo los vecinos del barrio, que son los mismos Sims que el jugador habrá creado y jugado con ellos en anteriores partidas.

Una de las mayores cualidades del juego es que es posible compartir casas y personajes con otros jugadores de manera que es posible aumentar la “población” del barrio jugando en grupo.

Cada familia puede estar compuesta por uno o varios Sims. Puede haber un soltero/a, una pareja recién casada, una madre y su hijo, dos o tres amigos, etc. Aunque existen algunas restricciones. Por ejemplo, no es posible que dos personas del mismo sexo vivan con un niño. Los modelos sociales permitidos por el juego entran siempre dentro

de lo “políticamente correcto”, aspecto éste que también puede ser utilizado desde el punto de vista pedagógico para analizar los valores del propio juego.

Una vez creados los personajes seleccionando sus rasgos físicos y carácter, y sus viviendas, empieza a correr el tiempo y el objetivo fundamental es controlar la vida de los SIMS para que sean felices.

En el mundo de los sims todo los días tienen 24 horas, hay que trabajar para tener dinero y poder comprar, ir al lavabo, ducharse diariamente, hay amistad, celos, etc. Pero también hay aspectos peculiares. Por ejemplo, no hay vacaciones ni fines de semana. Los sims no envejecen, los adultos son siempre adultos y los niños, niños (aspecto éste bastante criticable de la simulación),

Para mantener feliz a los sims hay que controlar sus motivos. Los motivos son las necesidades normales de cualquier persona: hambre, higiene, comodidad, relaciones sociales, etc.

Los Sims viven en una sociedad de consumo y por ello, se ponen contentos cuando ganan dinero y cuando consumen.

En cuanto a los trabajos hay diez niveles laborales diferentes que, lógicamente suponen sueldo diferentes. Otro aspecto a tener en cuenta durante el juego es que es necesario tener conocimientos para obtener un trabajo. Pero el término conocimiento es muy amplio y supone que, por ejemplo, sea necesario tener un cierto número de amigos para obtener un trabajo. En definitiva, el juego plantea múltiples variables con el propósito de simular aspectos de la vida cotidiana.

OBJETIVOS

Para los alumnos

- Construir los personajes y las viviendas.
- Mantener a los habitantes en perfecto estado superando los múltiples problemas que se van originando (económicos, relacionales, de supervivencia, etc).

Para el profesor:

- Observar las destrezas utilizadas por los alumnos en los problemas y conflictos que se van planteando a lo largo del juego.
- Plantear debates y discusiones a lo largo de las sesiones, en las que cada grupo de discutir sus ideas.
- Analizar los comportamientos de los sims y los modelos sociales simulados en el juego comparándolos con los de los alumnos.

REQUISITOS DE APRENDIZAJE

El juego es fácil de utilizar desde un punto de vista técnico pero exige un cierto nivel de complejidad en la valoración de los diferentes componentes a tener en cuenta durante el juego. Por ello, pensamos que este juego es indicado para los alumnos de ciclo superior de enseñanza primaria y, muy especialmente, para los alumnos de ESO.

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

Este videojuego es muy interesante para trabajar aspectos relativos a los valores y las relaciones sociales. También puede ser de interés en ciencias sociales para trabajar

temas relacionados con normas sociales en diferentes culturas ya que el modelo de simulación utilizado está claramente sesgado hacia un modelo norteamericano.

El problema de las relaciones sociales planteada por el juego es múltiple porque puede trabajarse tanto desde una perspectiva individual, a partir de las características dadas a los personajes como desde una perspectiva social, a partir de las relaciones entre los mismos.

Es un juego en que la implicación emocional del jugador es muy elevada por lo que puede usarse muy bien en el aula ya que resulta una herramienta muy motivadora.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

En primer lugar, se trata de hacer una presentación del juego explicando en qué consiste y los objetivos que se pretende conseguir. Habrá que dedicar un par de sesiones para poder definir a los personajes y empezar la simulación. A medida que los alumnos vayan avanzando podrán ir planteándose debates sobre las incidencias con las que se van encontrando los personajes y el resultado de las decisiones tomadas por los grupos.

Como es posible guardar el juego y las casas con sus personajes, es posible comparar diferentes estrategias utilizadas y los resultados obtenidos en cada caso. Este aspecto es muy interesante porque permite que el profesor/a pueda discutir con el grupo.

Cada grupo debería recoger toda la información relativa a las decisiones que se van tomando y las consecuencias que tienen.

Como el contenido del juego hace referencia fundamentalmente a valores, es muy importante la discusión y reflexión combinada con el desarrollo de la simulación.

HABILIDADES	CONTENIDO
De asimilación y retención de la información	<ul style="list-style-type: none">• Es necesario estar atento, y retener la información que se va obteniendo sobre las necesidades de cada uno de los personajes del juego
De organización	<ul style="list-style-type: none">• En cada momento hay que tener en cuenta el objetivo que se pretende conseguir y organizar todos los recursos que esten a su alcance para llegar al desenlace final.
Creativas	<ul style="list-style-type: none">• El alumno puede diseñar sus propios personajes eligiendo las peculiaridades físicas y de carácter• El alumno ha de construir las viviendas y amueblarlas
Para tomar decisiones	<ul style="list-style-type: none">• Jugar a los sims supone una toma de decisiones constante ya que el tiempo va pasando y debe mantenerse a los personajes en una situación lo más estable posible
De resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none">• Trabaja, sobre todo, la resolución de conflictos sociales
Metacognitivas	<ul style="list-style-type: none">• El alumno observa en todo momento los resultados obtenidos, debe analizarlos y rectificar las tácticas utilizadas si es necesario.

- Realismo: mucho
- Interactividad: máxima.
- Jugabilidad: excelente.

Requisitos mínimos:

Los SIMS. Electronic Arts y Maxis

Este programa tiene un manual muy extenso que ofrece una explicación de todo lo referente al juego de una forma muy clara y motivadora..

Existe en la actualidad una expansión de este programa llamada: House Party Expansion que tiene nuevos personajes, nuevos estilos arquitectónicos, diferentes tipos de música y permite trabajar los aspectos más “festivos”: organizar fiestas, sesiones de música, etc. Esta prevista una nueva versión de los SIMS, SIMS-On line para el año 2002 con la idea de que el juego soporte múltiples jugadores en línea.

Windows 95 o 98. Pentium II 350 Mhz. 64 MB de RAM. 300 MB de espacio en el disco duro. CD-ROM 8x. Tarjeta de vídeo de 2MB.

La web oficial de los SIMS es: <http://thesims.ea.com/us/n> pero puede encontrarse mucho material interesante en castellano en la siguiente dirección:
<http://www.meristation.com/trucos/guias/sims/portada.htm>

Grupo F9

* El Grupo F9, asesorado por Begoña Gros, está formado por José Aguayos, Luisa Almazán, Antònia Bernat, Manel Camas, Juan José Cárdenas, Gema Mas y Xavier Vilella.