

## MÁRIO E A MATEMÁTICA: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCATIVO NO SCRATCH

FREIRE, I. S.<sup>1</sup>, SANTOS, A. J.<sup>2</sup>, SILVA, E. C.<sup>3</sup>, SOLL, H. C.<sup>4</sup>, TAVARES, L. B. A.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> E.E.E.F Félix CONTREIRAS RODRIGUES– Bagé/RS – Brasil

<sup>2</sup> E.E.E.F Félix CONTREIRAS RODRIGUES– Bagé/ RS – Brasil

<sup>3</sup> E.E.E.F Félix CONTREIRAS RODRIGUES– Bagé/ RS – Brasil [elisics@hotmail.com](mailto:elisics@hotmail.com)

<sup>4</sup> E.E.E.F Félix CONTREIRAS RODRIGUES– Bagé/ RS – Brasil

<sup>5</sup> E.E.E.F Félix CONTREIRAS RODRIGUES– Bagé/ RS – Brasil

### RESUMO

Mário e a Matemática é um jogo educativo desenvolvido na plataforma Scratch, com o objetivo de ensinar conceitos matemáticos por meio de uma abordagem lúdica e interativa, utilizando a temática do personagem Mario. O jogo foi projetado para envolver os alunos em cálculos algébricos, integrando a resolução de problemas ao enredo, no qual Mario precisa coletar itens e superar obstáculos para avançar nas fases. Cada nível oferece desafios com diferentes graus de dificuldade, visando adaptar-se ao ritmo dos estudantes e manter o engajamento. A escolha do Scratch como ferramenta de desenvolvimento permitiu o uso de blocos de comandos intuitivos e a criação de uma narrativa imersiva, incentivando o aprendizado contínuo. O desenvolvimento do jogo Mário e a Matemática na plataforma Scratch envolveu a utilização de blocos visuais de programação para criar interações lógicas e dinâmicas. Cada fase foi estruturada como um cenário com objetivos específicos, onde o jogador precisa resolver expressões algébricas para liberar passagens ou coletar itens essenciais. Blocos de controle e eventos foram utilizados para programar os movimentos de Mario. Os níveis foram programados com um sistema de progressão, aumentando gradualmente a complexidade dos cálculos algébricos apresentados. Foram incorporados efeitos gráficos e sons para tornar a experiência mais atrativa, reforçando o aspecto lúdico do jogo.

**Palavras-chave:** Scratch, jogo educativo, aprendizagem matemática, programação.