

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

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

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

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

³ E.E.E.F Félix CONTREIRAS RODRIGUES– Bagé/ RS – Brasil elisics@hotmail.com

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

⁵ 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.