



ESTÉTICA, CONFIANÇA E “POWER UPS”: A MODA GAMER DE SUPER MARIO

DANILO AMERICO PEREIRA DA SILVA; BIANCA RODRIGUES SILVA; THIAGO FERNANDES DA SILVA; EVELYN CAMILY ACKES DE CARVALHO; ANA EMANUELLA SANTIAGO DE OLIVEIRA GONÇALVES

Introdução: O estudo investiga o impacto subjetivo e comportamental da moda, utilizando os “power-ups” do jogo Super Mário como metáfora. Foca na estética, comportamento e na capacidade do personagem Mario de se fortalecer ao mudar visualmente, influenciando a confiança do jogador e a jogabilidade. Explora como os trajes afetam a jogabilidade e poderes, destacando uma reflexão sobre como a mudança de vestimenta pode influenciar a personalidade individual. O simbolismo das “power-ups” pode ser mediador da aprendizagem em diferentes disciplinas escolares, se pensarmos no conceito Baumgarten (1714-1762) que entende “estética”, ao lado da lógica, como uma forma de conhecer pela sensibilidade. O trabalho foi proposto por alunas do ensino médio de uma escola pública estadual, com orientação de professores de iniciação científica. **Objetivo:** O estudo busca destacar semelhanças entre a vestimenta e mudanças comportamentais, explorando a conexão entre a aparência do personagem e a transmissão de autoconfiança. A análise se concentra na representação simbólica crítica do personagem Mario Bros, considerando sua vestimenta como elemento chave.

Metodologia: Analisamos os aspectos lúdicos da transição da imagem pixelizada do Mario junto a turmas do ensino médio, notamos junto aos alunos, como os “power-ups” não apenas afetam a jogabilidade, mas também influenciam a percepção da capacidade do personagem, analogamente ao impacto que vestir-se adequadamente pode ter para os indivíduos, revelando competências previamente subestimadas no subconsciente.

Resultados: Os resultados iniciais indicam que ao examinar a mudança de vestimenta e sua influência na jogabilidade, conseguimos comparar a melhora da confiança pessoal com os “power-ups” do jogo. Isso contribui para uma análise mais aprofundada do papel da estética na percepção individual, correlacionado com experiências na vida em sociedade. **Conclusão:** O estudo explorou a relação entre moda e comportamento usando os “power-ups” do Super Mário como metáfora. Observamos que a mudança de vestimenta impacta a confiança do jogador, comparável ao efeito positivo que o vestuário adequado tem na revelação de competências subestimadas. Este trabalho, conduzido por alunas do ensino médio, oferece informações valiosas sobre a interseção entre moda, autoconfiança e percepção individual, ampliando nossa compreensão das dinâmicas socioculturais e tem potencial para contribuir para o ensino de forma interdisciplinar.

Palavras-chave: **JOGOS DIGITAIS; INICIAÇÃO CIENTÍFICA; EDUCAÇÃO BÁSICA; SUPER MARIO; ESTÉTICA**