

**MATEMÁTICA, EMPREENDEDORISMO E TECNOLOGIA: SUPERANDO DESAFIOS
NO 6º ANO ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS**

Daphyne Ashley de Freitas Sousa

Davson Levy Costa Santos

Suelton de Sousa Lima

DOI: 10.47094/978-65-284-0526-8/21**RESUMO**

A pesquisa propõe o desenvolvimento e a implementação de um jogo digital educativo para auxiliar alunos do 6º ano com baixo desempenho em matemática, consolidando as quatro operações fundamentais e o sistema monetário brasileiro por meio da gamificação. A metodologia, do tipo pesquisa-ação, parte da observação de práticas reais de compra e venda, transpondo essas vivências para fases interativas que simulam gestão de recursos e tomadas de decisão financeira. A integração entre matemática e empreendedorismo facilita a compreensão de problemas financeiros reais, reduz a ansiedade matemática e promove o letramento financeiro precoce. Espera-se que os alunos consolidem competências matemáticas básicas e desenvolvam competências socioemocionais como pensamento lógico e resiliência, tornando-se menos vulneráveis a abusos econômicos.

Palavras-chave: Gamificação; Matemática; Educação financeira; Jogos digitais; Empreendedorismo.