Resumo

Por meio de uma revisão bibliográfica expõe-se a relação do estudante com os games e sua influência positiva e negativa. Evidencia-se a importância do núcleo familiar e instituição escolar junto a estes estudantes dando-lhes suporte para que possam conciliar a vida social com o mundo virtual. Apresenta-se neste estudo uma análise sobre o uso dos jogos eletrônicos, por estudantes e os respectivos impactos na vida dos mesmos, reflexos que vão desde a diversão até tornarem-se possível vício. É intuito orientar pais e professores sobre o uso adequado tanto na família como na escola. Ao final são indicadas possibilidades de orientações pedagógicas.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, educação, estudantes.