

Jogos eletrônicos são utilizados para estimular aprendizagem de estudantes



Atualmente **livros** de prateleiras se tornaram ultrapassados e tomam novos formatos dentro de *notebooks*, *e-books*, dentre outros. Quer queira ou não, as pessoas devem aceitar que as crianças do mundo moderno estão nascendo cada vez mais ligadas na 'Era Digital'. Mas com tantas distrações do mundo virtual será que as crianças conseguem se ater somente ao conhecimento com esses aparatos tecnológicos em mãos?

Há séculos atrás quem imaginaria que o mundo seria tão tecnológico e que as crianças seriam tomadas pelo bichinho da tecnologia não é mesmo? Brincadeiras de rua foram deixadas de lado para dar lugar aos jogos eletrônicos e meios tecnológicos que de uma forma ou outra prendem a atenção das crianças, e se não usadas de forma correta podem acabar se tornando malévolas na educação.

Quando falamos a palavra tecnologia o que vem à mente? De fato ela está presente na metade do tempo das pessoas, e de certa maneira até ajuda na hora do aprendizado - se utilizada sabiamente. A coordenadora, Valdinelza Corrêa, desenvolveu um projeto no Programa Ciência na Escola ([PCE](#)), intitulado 'A influência dos jogos eletrônicos na aprendizagem'. A professora mostra que a tecnologia utilizada de maneira coerente pode tornar-se uma aliada no meio educacional.

Após observações, Valdinelza concluiu que o melhor jeito de usar a tecnologia em favor dos alunos seria introduzi-la dentro das **salas de aula**. "O que queríamos era dar vez para aquilo que realmente pudesse prender a atenção dos alunos. Eles estão sempre conectados em seus celulares. Queríamos trazer essa vontade de estar o tempo todo ligado com a tecnologia para o lado da educação. Fazíamos a seleção de alunos que de certa forma tinham dificuldade em alguma disciplina como, por exemplo, português e utilizávamos jogos eletrônicos para ensinar", declara a coordenadora.

A principal ideia dos jogos utilizados em sala de aula é que além de ser estimulante, o aluno consiga entender mais rápido as disciplinas. Para os professores quanto maior o estímulo do estudante mais ele aprende. A poderosa arma chamada tecnologia pode ser tanto maléfica como benéfica, basta saber usá-la.

Fonte: PCE