

Clube dos Nerds e Otakus – Ciência não formal

Thaiza Montine Gomes dos Santos Cruz^{*1,2} (PG, FM), Márlon Herbert Flora Barbosa Soares¹ (PQ) aikhaa@gmail.com

LEQUAL – Universidade Federal de Goiás¹, Colégio da Polícia Militar de Goiás – Ayrton Senna²

Palavras-Chave: Ensino de química, atividades lúdicas, espaço não formal.

Resumo: A Educação não formal possui caráter sempre coletivo, envolve práticas educativas fora do ambiente escolar, sem a obrigatoriedade legislativa, nas quais o indivíduo experimenta a liberdade de escolher métodos e conteúdos de aprendizagem. No entanto, essa educação também não está livre de um determinado grau de intencionalidade e sistematização. Este tipo de educação caracteriza-se por qualquer atividade organizada fora do sistema formal de educação. É neste âmbito que se encaixa o Clube dos Nerds e Otakus, um espaço de aprendizagem não formal, composto por indivíduos com identidade social em comum.

Introdução

A Educação não formal possui caráter sempre coletivo, envolve práticas educativas fora do ambiente escolar, sem a obrigatoriedade legislativa, nas quais o indivíduo experimenta a liberdade de escolher métodos e conteúdos de aprendizagem. No entanto, essa educação também não está livre de um determinado grau de intencionalidade e sistematização. Este tipo de educação caracteriza-se por qualquer atividade organizada fora do sistema formal de educação. Neste caso, os museus de astronomia, planetários, observatórios astronômicos e clubes de astrônomos.

Em relação a educação não formal não há de fato um consenso na literatura do que seja ou não caracterizado como espaço não formal de educação. Nesse sentido, ficaremos com a definição de Trilla (2008), em que a educação não formal consiste em processos, meios e instituições específicas e diferencialmente concebidas em função de objetivos explícitos de formação ou instrução não diretamente ligados a outorga dos graus próprios do sistema educacional regrado.

Nesse sentido, um espaço que também é considerado não formal são os clubes, em seus diferentes aspectos. Temos clubes de futebol, clubes de colecionadores, entre outros. No Clube, os indivíduos se reúnem de acordo com sua identidade social. A identidade social passou a ser comumente reconhecida pela tradicional asserção de Tajfel (1982, p.290) como: “aquela parcela do autoconceito dum indivíduo que deriva do seu conhecimento da sua pertença a um grupo (ou grupos) social, justamente com o significado emocional e de valor associado aquela pertença”. Significa também dizer que, um afeto positivo é essencial para que haja a ligação concreta com outras pessoas. Para Tajfel (1982, p.289), esse termo tem a seguinte definição: “é o processo através do qual se reúnem os objetos ou acontecimentos sociais em grupos, que são equivalentes no que diz respeito às ações, intenções e sistemas de crenças do indivíduo”.

A teoria de Giddens (2002) afirma que os imensos repertórios de informações decorrentes dos sistemas midiáticos acabam por fornecer a rotina do cotidiano e que isso faz com que as pessoas sintam-se seguras. Isto é a chamada “recursividade da vida”. *Os indivíduos criam uma identidade social a partir da constância de seus hábitos*

e *costumes* (Giddens, 2002). Dessa forma, as pessoas tendem a se agrupar em conjuntos de pessoas que possuem as mesmas características recursivas e esta ação forma os componentes identitários no meio social (“encaixe”). Essa ação é tão potente que faz com até mesmo indivíduos de diversos agrupamentos bem distintos possam se coligar com outros. O ideal do estar pertencendo a um grupo se concretiza quando um repertório de comportamentos torna-se recorrente, independente de sua origem social. Assim, o seu valor está em seu sentido para a pessoa e para o grupo que o adotou (Pereira, 2002).

No caso presente, propõe-se um clube de Nerds e Otakus. Importante entender o significado de tais denominações.. Nerd (para a língua portuguesa do inglês estadunidense *nerd*) é um termo que descreve, de forma estereotipada, muitas vezes com conotação depreciativa, uma pessoa que exerce intensas atividades intelectuais, que são consideradas inadequadas para a sua idade, em detrimento de outras atividades mais populares. Por essa razão, um *nerd* muitas vezes não participa de atividades físicas e é considerado um solitário pelas pessoas. Pode até mesmo vir a descrever uma pessoa que tenha dificuldades de integração social e seja atrapalhada, mas que nutre grande fascínio por conhecimento ou tecnologia (BARRAL, 2000).

Segundo Barral (2000), o termo otaku determina uma aproximação entre pessoas não-íntimas usando como canal de comunicação elementos como: apreciação de mídias nipônicas (animes, mangás, músicas e games [RPG]). Então, basicamente, podemos dizer que um otaku é um nerd que gosta da cultura nipônica. Os *cosplayers*, atividade lúdica praticada principalmente (porém não exclusivamente) por jovens e que consiste em disfarçar-se ou fantasiar-se de algum personagem real ou ficcional, concreto ou abstrato, como, por exemplo, animes, mangás, comics, videogames ou ainda de grupos musicais — acompanhado da tentativa de interpretá-los na medida do possível, também são otakus, e estão envoltos pelos instrumentos midiáticos de uma cultura estrangeira, mas que se mostra como extremamente flexível, o suficiente para ser o alvo da atenção das pessoas das mais variadas idades e classes sociais. Segundo o Cambridge Dictionaries Online, *cosplay* “consiste no hobby de vestir-se e com o intuito de adquirir a forma e características de um personagem de filme, programa de TV, quadrinho, etc”, (Barral, 2000, tradução nossa). Tudo isso faz deste grupo, um conjunto de pessoas bem heterogêneo, e que vem a cada ano ganhando consistência.

O Clube dos nerds e otakus surgiu com o intuito de servir como uma extensão da sala de aula, onde os alunos poderiam extravazar suas pesquisas e criatividade. Pelo fato de não estar dentro do contexto da sala de aula regular, tendo os encontros realizados no contraturno ou aos finais de semana, sendo acompanhado por um grupo no facebook, trata-se, portanto, de algo voltado para a educação não formal.

Um dos objetivos do Clube é promover uma socialização da Ciência através da leitura (livros, HQ's e Mangás, periódicos) e “visualização” de filmes, desenhos e animes, séries e/ou Seriados, tornando-a mais atrativa e auxiliando o aluno a “enxergar nas entrelinhas”, e perceber a Ciência enquanto parte de seu cotidiano, bem como identificar visões distorcidas relacionadas à ciência e aos conceitos científicos equivocados. Dessa forma, tenta-se articular as reuniões e seus temas com conceito em sala de aula e vice versa, assuntos que possam surgir em sala de aula podem ser temas de reuniões do clube.

Como Funciona o Clube - Uma Tentativa de Método.

Atualmente o Clube é composto por 579 membros no facebook, 58 membros no

whatsapp, e todos os alunos constituintes dos 3ºs anos são convidados a estarem participando dos encontros, perfazendo um total de aproximadamente 300 alunos em curso, fora os já formados que ainda frequentam as reuniões, cerca de 30; e os irmãos e agregados que querem se fazer presentes, assim como também alunos de outras séries. Vale lembrar que, nem todos os membros do grupo no facebook pertenceram ao projeto inicial, é composto também por simpatizantes do Projeto mundo a fora.

As reuniões são realizadas na própria escola no contraturno das turmas ou aos finais de semana. Segue a Tabela 1, apresentando o cronograma bimestral das reuniões do Clube. Salientamos que elas não são engessadas, mas que o cerne de assunto já vem se repetindo a pelo menos 3 anos:

Tabela 1 - Cronograma dos Encontros do Grupo.

1° BIMESTRE
<p>Filme: “Star Wars” e livro: “O Caminho Jedi” Abordando:</p> <ul style="list-style-type: none">- Convivência- Estudo de regras e normas <p>Filme: “A Invenção de Hugo Cabret” e seu respectivo livro literário. Abordando:</p> <ul style="list-style-type: none">- A história do cinema- União entre elementos dos quadrinhos e do cinema <p>Filme: “Splice: a nova espécie” e Filme e livro: “Frankenstein” de Mary Shelley Abordando:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ética Profissional- Bioquímica- Ciência e Medicina <p>Filme: “Wall.E” Abordando:</p> <ul style="list-style-type: none">- Meio Ambiente- Ciência e Tecnologia- Lixo e reciclagem <p>Desenho: “Ratatouille” e documentário: “Super Size me” Abordando:</p> <ul style="list-style-type: none">- Velocidade de reações Químicas- Alimentação saudável
2° BIMESTRE
<p>Neste bimestre é feita uma associação entre quadrinhos e suas adaptações para o cinema, a chamada “Ciência fantástica e divertida”.</p> <p>Filmes: “Superman”, “Lanterna Verde” e “Capitão América” Abordando:</p> <ul style="list-style-type: none">- Primeiros quadrinhos de “heróis”- Buraco Negro

- “Visitantes Alienígenas”
- Equação de Drake
- Saúde física e mental
- Uso de anabolizantes

Filmes: **“O incrível Hulk”** [2008 - o que foi gravado no Brasil] e sua respectiva **HQ**; e **“Watchmen”**, e sua respectiva **HQ** também, bem como **HQ's** da **DC Comics** que contenham o personagem **“Capitão Átomo”**.

Abordando:

- Acidentes em laboratório
- Contaminação por radioatividade
- Mutação genética

Filmes: **“Pu-239”**; **“Síndrome da China”** e **“Transformer's 3 – o lado oculto da lua”**

Abordando:

- Radioatividade
- Usinas nucleares
- Acidente de Three Mile Island , Chernobyl, Goiânia e Fukushima.

“Quarteto Fantástico” - filme, desenho e HQ.

“Homem Aranha” - filme, desenho e HQ.

Abordando:

- Radioatividade [de uma maneira geral]
- Radiação cósmica
- Genética

“Homem de ferro” - Filmes 1, 2 e 3, desenho e HQ.

Abordando:

- Fusão e Fissão Nuclear
- Acelerador de partículas
- Reatores nucleares

“Batman” - Filmes (várias versões) e HQ's.

- A Ciência de Batman
- Um herói possível

3° BIMESTRE

Neste bimestre é feito um trabalho a partir de algumas séries e seriados.

Seriado: **“Breaking Bad”**

Abordando:

- Aulas de Química
- Ética Profissional
- Drogas

Seriado e mangá: **“C.S.I.”**, em suas versões de Las Vegas, Nova York e Miami.

Abordando:

- Soluções Químicas
- Aparelhagem de Laboratório

– Investigação Científica

Seriado, mangá e livros literários: **“The Walking Dead”**

Abordando:

- Vírus
- Atitudes humanas (valores) diante de situações extremas
- Algumas comparações com o filme: “Eu sou a Lenda” (vírus criado em laboratório para salvar a humanidade de determinadas doenças e que acaba se tornando o verdadeiro problema)

Seriado: **“The Big Bang Theory”**

Abordando:

- A visão que é repassada sobre um cientista à sociedade.
- Conceitos básicos de Química, Física e Biologia.

4º BIMESTRE

Neste bimestre são abordados desenhos, animes e mangás que abordem direta ou indiretamente, Ciência, e a visão da sociedade do que é ser cientista.

Desenhos: **“Jimmy Newtron”, “Laboratório de Dexter” e “Jhonny Test”**

Abordando:

- Visão de Ciência e de cientistas que é repassada para as crianças.
- A presença da mulher em um laboratório (Jhonny Test)

Anime e Mangá: **“Fullmetal Alchemist”** e Série: **“Os pilares da Terra”**

Abordando:

- Alquimia
- Visão da ciência primitiva
- Impedimentos para o avanço científico

Desenho: **“Happy Feet”**

Abordando:

- Inclusão social
- Meio Ambiente
- Equilíbrio ambiental

Filme: **“O clube do imperador”**

Abordando:

- Convivência e Futuro profissional.

Assim, a dinâmica consiste em reuniões no clube para a discussão dos temas e encaminhamento delas para projetos em sala de aula e discussão de conceitos científicos diversos. Salientamos que os temas, como não são engessados, costumam às vezes mudar, de ano para ano, dependendo dos gostos e vontades de seus membros. A partir da discussão no clube, o conceito mais proeminente, que foi apontado mais vezes, é discutido em sala de aula, utilizando de artigos científicos, debates e apresentação oral por parte do professor.

Descrição dos Encontros

O 1º Encontro do ano letivo, do Clube dos Nerds e Otakus, costuma ocorrer com o tema direcionador: **STAR WARS**. A escolha por este tema em específico, além da fascinação dentro do “universo nerd” proposto, envolve também a questão da convivência em grupo, através do estabelecimento do “Código Jedi” e proposição de cumprimento do mesmo pelo grupo, para que regras sejam cumpridas nos Encontros do Clube e estendidas às salas de aula. Também no que se refere ao tema “Universo” relacionado ao conteúdo comum de sala de aula (currículo mínimo do Estado) – Introdução à Química Orgânica, que tem sido abordado desde a origem do Universo à origem da Vida, falando-se sobre os mitos criacionistas, sobre as teorias científicas (Big Bang, Panspermia) até uma aproximação à Teoria da Força Vital ou Vitalismo e, enfim, o conceito atual de Química Orgânica, relacionado ao átomo de carbono.

Neste contexto, antes da 1ª Reunião do Clube, em sala de aula, costuma-se propor a leitura do livro literário “George e o Segredo do Universo” de Lucy e Stephen Hawking – Editora Ediouro (e sugestão de leitura complementar “O Guia do Mochileiro das Galáxias” de Douglas Adams – Editora Sextante) e posteriormente é assistido o filme/desenho “Wall.E”, e atribuída atividade avaliativa, contendo no total 55 questões.

Este primeiro Encontro costuma contar com a ambientação do auditório da escola de acordo com a ideia do tema proposto, Star Wars. Todos os alunos de 3ºs anos (matutino e noturno) são convidados a participar deste Encontro, pois trata-se de uma espécie de “iniciação” do grupo ao Clube dos Nerds e Otakus. É feito o “Juramento Jedi” e os integrantes se tornam “Padawans”, tudo isso com o intuito de apresentar um universo diferenciado aos curiosos presentes e que a princípio não conhecem nada do assunto, e fazer sentir bem aos que já se interessam pelo contexto.

Após a iniciação Jedi (inclusive com duelo de sabres de luz e caracterização, atuadas por ex-alunos), são propostas algumas regras de convivência ao grupo, tanto em nível social quanto individual (disciplina de estudo). Em seguida é explicado o intuito maior do grupo, os significados dos termos “nerd” e “otaku”, abstendo-nos dos sentidos pejorativos de cada um, e o significado intrínseco do Clube para a escola, para a Professora e, enfim para o próprio Clube. É sempre deixado bem claro que nenhum aluno é obrigado a estar presente nas reuniões do Clube.

Ao final deste 1º contato (que costuma ter uma duração de cerca de 2 horas e meia), muitos alunos não vão embora, permanecem no auditório para terem contato mais próximo ao material exposto (action figures, livros, jogos...) (Figuras 1, 2 e 3), e tirar dúvidas com a Professora, das listas de exercícios propostas em aula.



Figura 1 - Material Exposto no Primeiro Encontro do Clube.



Figura 2 - Momento de tirar dúvidas em grupo.



Figura 3 - Momento de tirar dúvidas em grupo.

Ao final do primeiro contato no ano, costuma acontecer um momento de confraternização (e porque não dizer Comemoração!), com lanche trazido pelos próprios alunos.

O “Clube dos Nerds e Otakus”, assim como outros Projetos da mesma Professora “Gibiteca e Videoteca de Ciências”, “GELOTECA”, entraram como parte do Plano de Ação Pedagógica da Escola, assim como também do “PJF – Projeto Jovem de Futuro”, atendendo aos alunos a título de “Reforço Escolar”, para que estes possam ter um lugar para doar livros e HQ’s, de forma que a escola possa receber verbas e investir no próprio projeto e melhoria da estrutura da escola (Figura 4).



Figura 4 - Reunião do Clube na Biblioteca.



Figura 5 - Momento de apreciação do material apresentado no dia.



Figura 6 - Momento de apreciação do material apresentado no dia.



Figura 7 - Material de Pesquisa e Consulta utilizado nesta aula.



Figura 8 - Material de Pesquisa e Consulta utilizado nesta aula.

Ao longo dos encontros, pequenas surpresas costumam acontecer, como a presença de alunos que não fazem parte do público alvo (3º ano do ensino médio), assim como também, filhos de alunas que querem estar presentes nos encontros mas não tem onde nem com quem deixar suas crianças, e irmãos de alunos, pertencentes ao turno vespertino que, ao ouvir dos irmãos em casa, e ver o grupo em encontro à tarde, se encantaram e pediram para fazer parte do mesmo e começar a participar dos Encontros (Figuras 5, 6, 7 e 8).

Não eram “Jedis Iniciados” por não terem estado presentes no 1º Encontro, mas são pequenos “Padawans” (e aí incluo também meus filhos) que se dispuseram participar por livre e espontânea vontade, assim, não negamos conhecimento a ninguém, deixando as portas abertas a novos integrantes, sejam eles de 3º ano ou não.

Os novos componentes querem se sentir parte daquela inovação na escola e, a partir daquele dia, qualquer pessoa que se refira a qualquer integrante do Clube como “seu nerd” ou “cara você é muito otaku” é tratado com receptividade. Percebe-se orgulho no olhar e na maneira de agir destes (as) meninos (as) que são ‘taxados’ dessa maneira, entrando em contradição com o significado tradicional dos termos, inclusive no que diz respeito ao isolamento... Muito pelo contrário! Os (as) alunos (as) querem ser notados (as) e, quem não faz parte do grupo quer aparecer ao lado deles! (Figura 9).



Figura 9 - Aluna da turma envolvida no Projeto, com convidados de outras turmas.

Os primeiros registros de uso da palavra "nerd" são da década de 50 e a origem do termo é imprecisa, é o que afirma MATOS, 2011. Numa das versões mais aceitas, o termo teria surgido no Canadá, onde um grupo de jovens cientistas não fazia outra coisa senão varar noites na divisão de pesquisa e desenvolvimento da Northern Electric, então um atuante laboratório de tecnologia. Mais conhecido pela sigla NERD, ou seja, Northern Electric Research and Development, “o nome do tal laboratório passou a ser sinônimo daqueles jovens branquelos de óculos espessos, vidrados num computador e pouco afeitos ao ar livre” (PEREIRA, 2008, apud MATOS, 2011). Os nerds, para MATOS, até bem pouco tempo atrás retratados como jovens extremamente estudiosos mas inadequados socialmente, começam a ocupar uma posição privilegiada no cenário pop-tecnológico atual. Ela ainda afirma que exemplos de pessoas que carregam este rótulo com orgulho são cada vez mais comuns.

Segundo MATOS, 2011, para alguns autores, como Galvão (2009), o advento da Sociedade da Informação seria o fator responsável pelo tom de elogio que o termo ganha nos dias atuais. “Devido à essa nova sociedade que exige, cada vez mais, conhecimento em tecnologias, predisposição à novidades, dedicação aos estudos,

curiosidade científica, etc” o nerd teria se tornado “aquela pessoa que todos consultam” (GALVÃO, 2009, p. 35-36). A Popularização das tecnologias estaria deixando este grupo um passo à frente. Guardado o tom exageradamente otimista de algumas das visões atuais sobre os nerds, é possível notar que, cada vez mais, o que antes era exclusivo dos nerds está se popularizando. Segundo Rohr (2009):

Além da própria tecnologia, que cada vez mais muda nossas vidas – quase ninguém usava celular há 10 anos –, animes e videogames estão entrando na rotina de quem antes desconhecia essas formas de entretenimento. Basta ver a popularidade do Nintendo Wii entre aqueles que não se interessavam por videogames. Com isso, o nerd consegue encontrar um “chão comum” mais facilmente com outras pessoas, pelo menos para iniciar uma conversa. (ROHR, 2009, apud MATOS, 2011).

Ao longo de cada encontro busca-se trabalhar conceitos básicos de Ciência, envolvendo a Química, a Biologia e a Física, bem como questões relacionadas à ética profissional e científica. Tenta-se promover a investigação sobre quais são as visões de ciência, veiculadas na programação televisiva, em desenhos animados, filmes, materiais veiculados na internet, livros literários e Histórias em Quadrinhos.

Tudo isso com o intuito de auxiliar o aluno a despertar e aguçar seu senso crítico, mostrando a ele um pouco mais além do que o que simplesmente nos é apresentado através da mídia, orientando-o a fazer as devidas relações no que se refere à Ciência.

Por fim, busca-se também trabalhar questões críticas no que se refere à formação cidadã dos estudantes da educação básica, no sentido de possibilitar ao estudante a construção de uma visão crítica em relação à veiculação de contextos científicos a partir da mídia em geral.

Algumas Falas Importantes em Termos de Resultados do Clube

Para que pudéssemos visualizar melhor o significado do Clube dos Nerds e Otakus pelos próprios alunos, foi pedido a eles que respondessem algumas perguntas na página do grupo no facebook (Clube dos Nerds e Otakus). A seguir, estão algumas das perguntas e as respostas coletadas.



Thaiza Montine 😊 sentindo-se agradecida.

14 de abril às 17:15

Boa tarde queridos Nerds e Otakus!

Hoje vou deixar umas perguntinhas para vocês, e gostaria que pudessem estar respondendo, ok?

Lá vai:

- Para você, o que significa ser parte do Clube dos Nerds e Otakus?

- Como se sente ao participar dos encontros físicos?


- Como se sente ao participar das inúmeras trocas de ideias e mensagens aqui, no grupo?


- Em que o Clube dos Nerds e Otakus contribuiu para sua formação acadêmica/estudantil?

- Em que o Clube dos Nerds e Otakus contribuiu para sua formação acadêmica/estudantil?


Desde já agradeço muitíssimo aos que puderem estar respondendo!!


Aluno 1

 [Redacted] Apesar de nunca ter participado dos encontros físicos a página me proporciona um espaço onde eu me encontro com cidadão esquisito que sou, compartilho idéias e pontos de vistas, além é claro de ficar sempre bem informado.


Descurtir · Responder ·  3 · 14 de abril às 17:42


Aluno 2

 [Redacted] Cara mds, faço de suas palavras as minhas 😞😞


Descurtir · Responder ·  2 · 14 de abril às 19:17


Aluno 3

 [Redacted] Significa participar de um grupo onde existem pessoas com interesses em comum (tanto culturais quanto acadêmicos); Sinto acolhido culturalmente por um grupo social que partilha dos mesmos gostos, tendo um momento de lazer prazeroso com pessoas próximas e queridas; Sinto-me bem ao compartilhar de assuntos acadêmicos e da cultura pop que são interessantes; Contribuí na socialização do conhecimento tanto científico quanto do senso comum, dando uma noção mais próxima da realidade e do nível do conhecimento científico do ensino atual, ao interagir com alunos do ensino médio e estando licenciando em química.


Descurtir · Responder ·  4 · 14 de abril às 19:18


Aluno 4

 [Redacted] O Clube, apesar de não me proporcionar o conteúdo educativo em química propriamente dito (mas mesmo assim, o fez), por razão de ser um agregado e não o público alvo do projeto, me deu, e ainda dá, uma formação, principalmente na questão da educação. Particpei das reuniões físicas como forma de sociabilização com os outros integrantes. Integrantes que viraram amigos próximos. Fazer parte do Clube dos Nerds e Otakus proporciona à todos um espaço de troca de informações e ideais com pessoas que irão lhe dar um feedback. É um grupo que, te oferece aprendizados além do que a Mestra Thaiza ensina nas reuniões, sobre radiação, o universo nerd e HQs. Ele, além disso, é um projeto que é, e deve ser, lembrado pelas futuras gerações dos educadores, que, com toda certeza, se farão desse todo contato com a dinâmica educativa grupo.

Descurtir · Responder ·  3 · 14 de abril às 20:14 · Editado

Aluno 5

 [Redacted] Participar do clube significou para mim encontrar pessoas com os mesmos interesses, e se unir com essas pessoas pra desenvolver atividades que nos interessam e nos agradam 😊 Os encontros físicos são super divertidos e é como se todo mundo fosse uma família! Tem que dizer mais? ❤️ A troca de ideias é legal pra conhecer opiniões sobre vários assuntos, além de ter a chance de expor as minhas! Fora que já aprendi muitas coisas com os outros membros, e isso não só dentro da cultura geek. A principal experiência me proporcionou na formação acadêmica/estudantil foi que tive um contato com pessoas que já estavam cursando o curso que eu pretendia ingressar (e hoje estou cursando), o que foi legal porque já conheci um pouquinho mais da minha área (Química). ❤️

Descurtir · Responder ·  2 · 7 h

Através da fala de cada aluno pode-se perceber que sentem-se acolhidos dentro do grupo, sentem-se livres para se expressarem sem preconceitos nem discriminações, como declara o **Aluno 1** – “...eu me encontro como cidadão esquisito que sou,

compartilho ideias e pontos de vista,...”. Ou mesmo através da fala do **Aluno 3** – “...sinto-me acolhido culturalmente por um grupo que partilha dos mesmos gostos,...”.

No que se refere à contribuição do Clube para sua formação acadêmica/estudantil, destaca-se:

Aluno 3 – “Contribuiu na socialização do conhecimento tanto científico quanto do senso comum dando uma noção mais próxima da realidade e do nível do conhecimento científico do ensino atual, ao interagir com alunos do ensino médio e estando licenciando em química.”

Aluno 5 – “A principal experiência me proporcionou na formação acadêmica/estudantil foi que tive contato com pessoas que já estavam cursando o curso que eu pretendia ingressar (e hoje estou cursando), o que foi legal porque já conheci um pouco da minha área (Química).”

O **Aluno 4** é um exemplo daquele que não era aluno de 3º ano, mas sim um “agregado” ao Clube, e mesmo assim relata suas contribuições: “Fazer parte do Clube dos Nerds e Otakus proporciona a todos um espaço de troca de informações e ideais com pessoas que irão lhe dar um feedback.”

Os **alunos 1 e 2** são exemplos daqueles alunos que participam apenas pelas redes sociais, sendo também, portanto, agregados do grupo, mas recebendo também suas contribuições.

Retomando a teoria de Giddens (2002) que afirma que “os indivíduos criam uma identidade social a partir da constância de seus hábitos e costumes (p.32)”, as pessoas tendem a se agrupar em conjuntos de pessoas que possuam as mesmas características recursivas e esta ação forma os componentes identitários no meio social (“encaixe”), justificamos a importância da existência do Clube dos Nerds e Otakus para os indivíduos que o compõem.

O ideal do estar pertencendo a um grupo se concretiza quando um repertório de comportamentos torna-se recorrente, independente de sua origem social. Assim, o seu valor está em seu sentido para a pessoa e para o grupo que o adotou (Pereira, 2002).

Notamos também, através dos depoimentos coletados na rede social, a contribuição deste grupo identitário para a formação acadêmica/estudantil de seus integrantes.

Finalmente, pensamos que a contribuição maior está relacionada a divulgação científica na tentativa de mostrar ao anulado o quanto a ciência pode ser sim, prazerosa, divertida e ligada aos principais artefatos da cybercultura e da cultura relacionada a livros, filmes e gibis. Tal aspecto propicia uma grande aproximação entre os presentes e o professor responsável que tem resultados imediatos na sala de aula, facilitando a discussão de conceitos químicos que aparentemente possam ser de difícil entendimento para os alunos,

Referências Bibliográficas

BARRAL, E. **Otaku: Os filhos do virtual**. São Paulo: Ed. Senac, 2000.

GIDDENS, A. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2000.

MATOS, P. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>> , consultado em: 02/06/2015],

PEREIRA, I. Identidades em rede. Construção identitária e movimento associativo. **Sociologia, Problemas e Práticas**, v. 40, 107-121, 2002.

TAJFEL, H. *Grupos humanos e categorias sociais. estudos em psicologia social II*. Lisboa: Livros Horizonte, 1982.

GHANEM, E.; TRILLA, J. **Educação Formal e Não Formal (pontos e contrapontos)**. São Paulo: Editora Summus, 2008.