**O USO DA CULTURA GEEK COMO FACILITADOR NO ENSINO DE BIOLOGIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Richard Tarcísio de Lima Alves¹

Suzy Nunes Crispim2

Márcio Frazão Chaves3

**RESUMO:**

**Introdução**: O termo geek designa os fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG, tecnologia, quadrinhos, cinema, livros, séries, mangás e animês. De forma mais ampla, reuni interessados em conteúdos da cultura pop. Muitas pesquisas educacionais concluem que os jovens se apresentam insatisfeitos com métodos tradicionais de ensino, pois existem possibilidades mais atrativas para a juventude. Nesta perspectiva, a eletiva “BioGeek” foi criada, com a finalidade de aproximar os conteúdos de Biologia para os estudantes por meio da Cultura *Geek*. **Objetivo**: Descrever as experiências vivenciadas por um estudante componente do Programa Residência Pedagógica (RP) na eletiva BioGeek em uma escola pública. **Metodologia**: Trata-se de um relato de experiência, de caráter descritivo, em que estão contidas as experiências e vivências de um estudante de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Campina Grande – Centro de Educação e Saúde, na Escola Estadual Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos, de Cuité, Paraíba, participante do RP. A eletiva foi criada em fevereiro e começou as suas atividades em março de 2023. **Resultados e discussão**: O estudante residente aplicou o recurso original denominado de “A caatinga como você nunca viu”, aos estudantes da eletiva, que em sua maioria é composta por alunos do primeiro ano do ensino médio. Trata-se de uma História em Quadrinhos (HQ) que utiliza plantas da flora da Caatinga como personagens protagonistas, como os cactos. Os estudantes receberam o material em PDF para utilizarem no *smartphone.* A leitura da HQ ocorreu em grupos, onde os discentes partilhavam o material. Nesse momento, notou-se que boa parte dos alunos participaram ativamente, se envolveram na história e apresentaram dúvidas. Entretanto, outros discentes não apresentaram muito interesse. Temas do bioma caatinga foram discutidos através da HQ, como a perda das folhas das plantas em períodos de seca, ausência de folhas nos cactos, clima, entre outros. Foi possível notar que os estudantes apresentaram maior facilidade de absorver os conteúdos. Durante a vigência do programa, outros recursos como séries e filmes serão utilizados. **Considerações finais**: A HQ se mostrou como um recurso didático importante para despertar os estudantes ao interesse pela biologia, sobretudo, nota-se que os estudantes obtiveram resultados melhores no processo de aprendizagem. Além disso, a HQ, por usar elementos vegetais da caatinga, tem potencial para combater o que é entendido atualmente como Impercepção Botânica, bem como sensibilizar os estudantes a conhecer e preservar a caatinga, bioma em que eles vivem.

**Palavras-Chave:** Eletiva; Ensino Médio; Cultura Pop.

**E-mail do autor principal:** richardtarcisio@yahoo.com

**REFERÊNCIAS:**

MERLI, E. G. I.; CARDOSO, J. B. F. Apropriação da cultura Geek pela divulgação científica – o Canal Nerdologia**. Revista Interamericana de Comunicação Midiática,** v. 21, n. 46, p. 1-17, 2022.

MUSSI, R. F. et al. Pressupostos para elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Revista Práxis Educacional**, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021.

VALGAS, A. A. N.; GONÇALVES, T. A.; ROSA, A. F. P. Calor ou temperatura? Uso de personagens da cultura geek para contextualização de fenômenos físicos/biológicos. **Caderno Marista de Educação**, v. 12, n. 1, p. 1-7, 2021.

¹Acadêmico em Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Educação e Saúde, Cuité-PB, richardtarcisio@yahoo.com

²Licenciatura em Ciências Biológicas, Escola Estadual Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos, Cuité-PB, suzybio22@gmail.com

3Doutor em Biologia Animal, Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Educação e Saúde, Cuité-PB, marcio.frazao@professor.ufcg.edu.br