

MÍDIA, CINEMA E PALEONTOLOGIA: QUANDO O ENTRETENIMENTO INDUZ AO ERRO

Eduardo Profeta Ramos de Araujo¹; Reginaldo Vitorino dos Santos²; Renata Martins Rocha da Nobrega³; Renato Araujo Conceição⁴

¹ INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO IGC/USP; ² INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS - USP; ³ INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS - USP; ⁴ INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS - USP

RESUMO: Trabalho de conclusão na disciplina de Paleontologia para a Licenciatura ministrada no Instituto de Geociências da Universidade de São Paulo, cujo objetivo dos alunos da graduação em Licenciatura em Geociência e Educação Ambiental seria promover um material lúdico para os professores e interessados utilizar na discussão e ensino sobre paleontologia. Tema que é ministrado no ensino fundamental e médio e que necessita de muito cuidado na forma como é tratado nas escolas. Para tanto, pretendeu-se analisar os equívocos e distorções em filmes de cinema e séries na televisão que tem como temática a ficção científica, e apresentar os conceitos corretos de forma clara e concisa. A proposta do trabalho, não foi, portanto, julgar a ficção científica como algo que transmite informações distorcidas, mas utilizá-la como uma alternativa para o ensino de ciências, já que esta atrai consideravelmente a atenção do grande público. A forma de utilização do recurso ficaria a critério do professor, podendo utilizá-lo em sala de aula ou como complemento de uma aula específica. Consistiria em uma página na internet onde trechos de filmes seriam analisados e os conceitos que foram apresentados de maneira equivocada fossem explicados com base na geociência, integradora dos assuntos. O educador promovesse a exibição do filme completo aos educando, e utilizando a página criada pelos graduandos, discutiria os erros e trabalhasse com a sua turma os conceitos que achar relevante. A linguagem utilizada foi a mais simples possível sem sair do formal e do coloquial científico a fim de preservar os princípios agregados à função do educador científico. O projeto gráfico procurou aproximar-se o máximo possível da linguagem visual apropriada a todas as idades podendo ser entendida pelos alunos do ensino fundamental sem torna-se desagradável ao público de maior maturidade. O recurso na internet foi concebido para ser uma página de fácil utilização, com trechos dos filmes relevantes na ficção científica e este seria explicado, separando a licença poética da sétima arte - o cinema e o que é realidade conceitualmente falando. O design gráfico pretende ser leve, com utilização baseada legalmente com os créditos explicados e elencados dos mais variados filmes. Pretende-se levar o projeto adiante, com pesquisas e estudos de diversos conceitos que foram tratados em séries e filmes. O objeto de estudo tratado na paleontologia deve ser bem explicado pois vários conceitos como espécies, extinção, sucessão promovem discussões que permitem ao educador analisar e trabalhar com seus educando a dinâmica da Terra. E ajudar a interpretar o passado para preservação do futuro verificando como espécies dominantes em determinadas eras foram extintas por eventos nem sempre previsível, mostrando assim que a vida sempre encontra uma maneira de se proteger e continuar com a espécie melhor adaptada a determinadas situações.

PALAVRAS-CHAVE: GEOCIÊNCIAS; PALEONTOLOGIA; CINEMA.