

1



FICHA DE TRABALHO

O que é a propriedade intelectual?

Os brinquedos e a propriedade intelectual

3º e 4º ano do ensino básico

Supported by:



O projeto SafeorFAKE? From school to university é desenvolvido pelo AIJU (Espanha) em colaboração com a APSI (Portugal) e com o apoio do Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia (EUIPO). A informação contida nesta publicação reflete apenas os pontos de vista dos autores. O Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia não é responsável pela utilização que dela possa ser feita.





Desenha o teu brinquedo

Idade (indicativa)	8- 10 anos
Nível de ensino	3º e 4º anos do ensino básico
Duração	45 minutos aproximadamente
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Sensibilizar para a importância de respeitar as ideias e o trabalho dos outros.• Compreender a importância da propriedade intelectual para proteger as novas invenções.• Valorizar a profissão de inventor, criador, autor, etc.• Gerar uma abordagem de consumo orientada para a compra de produtos originais.
Materiais	Modelo para orientar a conceção do brinquedo.
Modo de realização	<p>As crianças tornar-se-ão designers de brinquedos e, conseqüentemente, autores e criadores de uma obra única. Para o conseguir, terão de passar por todo o processo de conceção de um produto:</p> <ul style="list-style-type: none">- Decidir o tipo de brinquedo que querem desenhar.- Explicar para que serve e como funciona.- Dar-lhe um nome.- Desenhar como seria (protótipo). <p>Uma vez terminado o desenho, todas as crianças terão a oportunidade de apresentar a sua ideia/criação.</p> <p>Depois de todos terem terminado, será feita uma reflexão final sobre como se sentiriam se alguém copiasse o seu desenho/a sua ideia de brinquedo e o apresentasse à turma como sendo seu, salientando o tempo e o esforço que levaram para criar um desenho original e inovador.</p>

Nome do/a designer:

Que tipo de brinquedo ou produto é? *(uma boneca, uma trotineta, jogo de tabuleiro...)*

Qual é o nome do brinquedo? Cria um logótipo para a tua marca.

Que slogan utilizarias para publicitar o teu produto?

Qual é o seu aspeto (forma, cor)? Desenha o novo brinquedo/ produto.