

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

<b>Idade (indicativa)</b>	8- 10 anos
<b>Nível de ensino</b>	3º e 4º anos do ensino básico
<b>Duração</b>	45 minutos aproximadamente
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sensibilizar para a importância de respeitar as ideias e o trabalho dos outros.</li><li>• Compreender a importância da propriedade intelectual para proteger as novas invenções.</li><li>• Valorizar a profissão de inventor, criador, autor, etc.</li><li>• Gerar uma abordagem de consumo orientada para a compra de produtos originais.</li></ul>
<b>Materiais</b>	Modelo para orientar a conceção do brinquedo.
<b>Modo de realização</b>	<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"><li>- Decidir o tipo de brinquedo que querem desenhar.</li><li>- Explicar para que serve e como funciona.</li><li>- Dar-lhe um nome.</li><li>- Desenhar como seria (protótipo).</li></ul> <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.