

Se as criações
fossem lâmpadas
de verdade



Guia do Professor

TÍTULO DA UNIDADE: Se as criações fossem lâmpadas de verdade.

PÚBLICO-ALVO: Crianças de 10 a 11 anos.

OBJETIVOS: Desenvolver o respeito pelas pessoas e pela propriedade intelectual.

DISCIPLINAS ABORDADAS: Leitura e Desenvolvimento da Linguagem, Cidadania e Estudos Sociais.

Introdução

Este guia do professor oferece orientações aos professores que utilizam este material em suas aulas sobre o respeito pela propriedade intelectual.

Informações básicas para os professores

Definir termos-chave: o que é “propriedade intelectual”?

Propriedade intelectual é qualquer criação nova desenvolvida por alguém: uma invenção, uma história, uma obra artística ou musical, um filme, uma reportagem, um programa de computador, um desenho industrial ou uma marca. A lei oferece diferentes tipos de proteção para tais criações: as patentes para as invenções; o direito de autor e os direitos conexos para as obras criativas e artísticas; os desenhos industriais para os aspectos ornamentais de produtos; e as marcas comerciais para as marcas.

Aqui, utilizamos a imagem da lâmpada para simbolizar a propriedade intelectual, figurativa e literalmente. Este material didático concentra-se no direito de autor, que é o tipo de propriedade intelectual com o qual crianças e adolescentes têm mais contato.

O que é o “direito autoral”?

Sempre que quisermos fazer uma cópia de uma obra criativa original, precisamos, primeiro, obter permissão. O direito autoral ou direito de autor exige justamente isso: que se peça permissão para se ter o direito de copiar uma obra criativa. O direito de autor não determina que ideias abstratas ou gerais não possam ser reutilizadas, mas apenas que uma obra original que expressa uma ideia não pode ser copiada sem o consentimento do criador da obra, salvo por motivos especiais, como para fazer uma citação em outra obra. O compartilhamento on-line de uma obra sob direito de autor constitui uma cópia da obra. É cada vez mais comum as crianças acessarem obras protegidas pelo direito de autor gratuitamente na internet. Porém, isso não quer dizer que possamos nos apropriar de tais obras. Além disso, os autores têm o direito de receber crédito por suas obras citadas.

Por que é importante para as crianças aprender a respeitar a PI?

Além da necessidade básica de saber que é errado tomar as criações de outras crianças, num contexto mais amplo, a falta de respeito pela PI pode conduzir à perda de sustento para certas pessoas, se suas obras forem reproduzidas sem a permissão delas. Além disso, quando as crianças descobrirem o universo das redes sociais, estarão preparadas para compartilhar fotos, músicas e vídeos de maneira responsável, sem correr o risco de prejudicar alguém que não queira ter sua foto ou obra compartilhada, ou de violar o direito de autor ou outras leis de PI.

Respeito

Qualquer material sobre a propriedade intelectual traz, em posição central, o conceito de respeito. Quem cria alguma coisa tem o direito de decidir se sua obra é ou não difundida. Qualquer pessoa, criança ou adulto, que tirar uma foto ou escrever uma história dispõe de direitos para protegê-la. Essa pessoa tem a liberdade de comunicar a todos que a criação lhe pertence e que é ela quem decide onde sua criação pode ser compartilhada e por quem.

Envolvimento

Os alunos recebem um argumento para um curta-metragem. Trabalhando em grupos, criam juntos um storyboard e um roteiro para a parte de uma história que lhes foi atribuída, sobre as noções de compartilhamento, respeito e cultivo de ideias criativas. A experiência real do trabalho coletivo em torno do argumento para um curta-metragem ajudará os alunos a assimilarem o conceito de respeito pela propriedade intelectual, principalmente em relação ao direito de autor, de maneira positiva e acessível às crianças. A ideia central consiste na seguinte metáfora visual: as criações das crianças transformam-se em lâmpadas que vão surgindo nas mochilas delas. Essas lâmpadas representam qualquer tipo de ideia criativa original que, por sua vez, pode se transformar em: contos, redações, poemas, obras de arte, soluções científicas, videogames e assim por diante. No fim, os alunos aprenderão que essas “criações-lâmpadas” têm valor e podem pertencer a alguém.

Diferenciação

- Todos os alunos poderão criar uma representação visual da história em um storyboard.
- A maioria deles poderá escrever, em grupos, um roteiro para a sua parte da história.
- Alguns alunos poderão editar os storyboards ou os roteiros e apresentar o conjunto à turma.

Nota: a atividade em grupos é diferenciada na medida em que o primeiro grupo pode usar o exemplo de roteiro fornecido para sua sequência. Os demais grupos só o poderão usar como modelo.

Avaliação do aprendizado

Os alunos podem usar imagens para demonstrar seu aprendizado do respeito pela propriedade intelectual.

Etapas do aprendizado

Este trabalho pode ser parte de um projeto de duas semanas com foco em redação e criatividade, bem como no respeito pelas criações dos outros. Os alunos devem se apropriar do trabalho e se organizar com interferência mínima do professor, uma vez recebidas as instruções e as fichas de atividade. Ao fim de duas semanas, os alunos apresentam o que criaram para o filme e a história completa pode ser reunida e exibida na escola.

Orientação do professor

Introduza a ideia do argumento para um curta-metragem. Todos nós estamos familiarizados com a imagem da lâmpada como representação de uma ideia. Pergunte aos alunos: “E se suas criações se tornassem lâmpadas de verdade?”

Imagine a seguinte situação: cada vez que você tem que criar uma história, um experimento científico ou uma obra de arte, surge uma lâmpada na sua mochila. Explique que a turma vai criar um roteiro para um curta-metragem sobre uma história intitulada “Se as criações fossem lâmpadas de verdade”.

Trabalho em grupo

A turma divide-se em 5 grupos.

Grupo 1:

... conta a história de uma menina que tem uma ideia para uma história e escreve o melhor conto que já escreveu até hoje. É eleita “Melhor escritora” da semana e, além de pontos para a equipe dela, recebe um prêmio da Semana de Artes, Ciência e Tecnologia do colégio.

Grupo 2:

... conta a história de um menino que tem uma ideia para um espetáculo de dança fantástico. Ele cria uma coreografia e a ensina aos amigos, para que possam apresentar a dança no concurso de talentos do colégio. Todos no colégio passam a respeitar o menino pela coreografia magnífica que ele criou.

Grupo 3:

... conta a história de uma dupla de amigos que têm uma ideia para um videogame genial. Eles trabalham juntos no laboratório de informática, para criar o videogame que seus colegas poderão jogar.

Grupo 4:

... conta a história de uma menina que não tem nenhuma lâmpada na mochila dela. Por mais que tente, não consegue ter nenhuma ideia. Está triste achando-se excluída do sucesso de seus colegas. De repente, percebe que uma das outras alunas tem a mochila repleta de ideias. Certo dia, na hora do lanche, ela rouba uma lâmpada da colega sem ninguém ver. Trata-se de uma obra de arte. A menina então exhibe a obra de arte e diz a todo mundo que é ela a autora. A aluna cuja obra foi roubada fica triste e zangada, mas permanece calada. A menina que roubou a obra chega à conclusão de que não está curtindo aquele sucesso falso e pede desculpas à colega.

Grupo 5:

... dá continuidade e complementa a história do grupo 4. A aluna da mochila repleta de lâmpadas aceita o pedido de desculpas da outra menina e lhe dá uma de suas lâmpadas, explicando-lhe o que fazer para que a obra passe a ser dela própria. A menina que não tinha ideias consegue dar um toque pessoal à lâmpada que lhe foi dada e cria uma excelente obra que é, em seguida, exposta no saguão de entrada do colégio, onde pode ser vista e admirada por todos. A menina fica orgulhosa. Ela entende que pode se inspirar no trabalho de outras pessoas sem se aproveitar, desonestamente, das obras delas.

A turma inteira

Todos os grupos da turma se reúnem para montar a história completa, juntando cada parte do roteiro do curta-metragem.

Exercício complementar

Os alunos aprendem o que significa respeitar a propriedade intelectual no mundo real (e no mundo virtual).

Eles jogam “Está certo?”, compartilhando ideias em resposta às seguintes perguntas:
Está certo compartilhar a foto de alguém na internet sem pedir permissão ao dono da foto?

Introdução



Está certo assistir a um filme que foi baixado da internet?

Está certo “tomar emprestado” a obra de alguém e usá-la na sua própria obra?

Está certo incluir a música de seu grupo favorito em um filme que você faz?

Está certo copiar e colar informações da internet quando você está pesquisando algum assunto?

Os alunos sugerem suas próprias perguntas para o jogo do “Está certo”, com base nos roteiros do filme “Se as ideias fossem lâmpadas de verdade”. Eles debatem o que aconteceria se o produtor de um filme encontrasse a história deles e fingisse ser o dono dela. Se essa história fosse transformada num filme de sucesso sem que os nomes dos alunos aparecessem nos créditos, como eles se sentiriam? Imaginem isso ocorrendo no mundo real. Muitos escritores, desenhistas de storyboard e diretores de filmes contam com o dinheiro gerado por suas histórias para viver. O que aconteceria se as ideias deles fossem usadas sem a permissão deles ou sem qualquer pagamento. Como isso afetaria a maneira como vivem e trabalham? As obras criativas são propriedade das pessoas. São o que chamamos de “propriedade intelectual”. Por que é importante respeitar as ideias das pessoas e a propriedade intelectual?