



GUIA DO PROFESSOR



TÍTULO DA UNIDADE: Essa criação é minha!

PÚBLICO-ALVO: crianças dos 11 aos 12 anos.

OBJETIVOS: Incentivar os alunos a refletir sobre os fatores que influenciam o comportamento humano e a moral das pessoas, bem como a pensar para além das experiências próprias de cada um a fim de considerarem pontos de vista alternativos. O objetivo é conduzir os alunos a uma melhor compreensão da atividade criativa e de suas ligações com a propriedade intelectual.

DISCIPLINAS ABORDADAS

Cidadania, Tecnologia da Informação e da Comunicação, Educação Moral e Religiosa, Estudos Sociais e temas interdisciplinares tais como Identidade e Diversidade Cultural e Mídia e Tecnologia.

INTRODUÇÃO

Cada um dos seis módulos compõe-se de um conjunto de materiais de introdução associando informações e perguntas, e de uma série de fichas de atividade do aluno. Esses materiais podem ser utilizados para explorar diversas questões em torno das nossas decisões nos planos social, legal e moral, com referência à era digital e à propriedade intelectual.

Em vez de uma abordagem didática, cada módulo assenta-se em perguntas. Por exemplo: “Quem ou o que influencia nosso comportamento e nossas decisões?”; “O que são sociedade, cultura e comunidade?”; “Quais são as consequências legais, sociais e morais de uma série de ações?”; “Como as mudanças tecnológicas têm influenciado o ensino e o aprendizado, bem como o lazer e o entretenimento?”.

VISÃO GERAL

Indivíduos e comunidades

Este módulo foi elaborado para introduzir as noções de escolha pessoal e responsabilidade pessoal, bem como para estimular um debate sobre as diferentes fontes de orientação em que as pessoas baseiam seu comportamento. O primeiro exercício explora a conduta e suas consequências, a partir de um trecho do código de trânsito britânico. Os alunos, então, refletem sobre a importância de diferentes comunidades em sua vida compondo um diagrama de “grupos de influência”.

Ficha de atividade 1: Mapa mental sobre quem e o que influencia nossas ações.

Legalidade e moralidade

Neste módulo, os alunos ampliarão sua compreensão sobre motivação pessoal em relação a várias situações hipotéticas, analisando as implicações legais, morais e sociais. Graças à aplicação de seus conhecimentos e ao reconhecimento de pontos de vista diversos, eles desenvolverão as habilidades de raciocínio e empatia.

Através de um debate, os alunos analisarão uma série de ações, decidindo quais delas são legais e quais são ilegais?

Os exercícios de classificação os ajudarão a examinar a gravidade das ações. As últimas páginas trazem estudos de casos imaginários, formulados para evidenciar a forma como circunstâncias diversas afetam decisões morais.

Ficha de atividade 2: O estudo de uma série de ações: quais delas são legais e quais são ilegais? Que efeitos esses pequenos delitos exercem sobre quem os pratica e sobre as outras pessoas?

O roubo de criações

criações são frequentemente recicladas e o plágio não é um fenômeno novo, mas será que a tecnologia alterou sua dimensão e seu alcance? Este módulo explora o conceito de propriedade intelectual e analisa as questões em torno da propriedade de ideias, desenhos ou conceitos e como prová-la. Trabalhando juntos, os alunos definirão plágio e examinarão o que o torna tão atraente, bem como os possíveis argumentos contra a ação de plagiar o trabalho alheio.

Eles verão um vídeo publicitário sobre a pirataria de filmes e deverão identificar a mensagem e seu método de transmissão.

Ficha de atividade 3: Reações ao vídeo de uma campanha contra a pirataria, que associa DVDs piratas à prática de colar na escola.

Ficha de atividade 4: Jogo de papéis: em um concurso, uma das equipes trapaceia para vencer.

Falsificação

Costuma-se elogiar e incentivar a criatividade e a originalidade, mas sempre há pessoas dispostas a lucrar com o sucesso alheio. Existe algum problema em produtos falsificados? E será que dá para distinguir o falso do original ou autêntico? Este módulo também explora os direitos e as responsabilidades do consumidor.

Áreas abordadas:

Como identificar um produto falsificado? Explore os sinais de falsificação mais comuns. Use opções diversas para discutir as implicações legais, sociais e morais da compra de produtos falsificados.

Ficha de atividade 5: O que são originalidade e criatividade? E quando podem ser importantes? Onde é possível ver produtos falsificados e quais os possíveis problemas associados a tais produtos?



Entretenimento on-line

Neste módulo, os alunos começam a pensar sobre os diferentes tipos de entretenimento oferecidos na televisão e na internet. Aqui se analisarão as questões em torno do acesso a materiais e da origem dos conteúdos: que escolhas nos são oferecidas e que materiais são legítimos? Que diferença faz para os usuários e para os criadores de conteúdo? E será que os regulamentos estão acompanhando a evolução na procura? Os alunos deverão comparar e contrastar os sites de downloads legais e ilegais. Use as perguntas para explorar opiniões diversas sobre o preço do entretenimento.

Ficha de atividade 6: Canais de TV gratuitos e pagos comparados em termos de conteúdo e custos.

Ficha de atividade 7: As consequências dos downloads ilegais analisadas em detalhes.

Pirataria de filmes

Este módulo tem como foco a indústria cinematográfica, analisando como e por que se fazem DVDs piratas, além de como tais DVDs e os downloads ilegais podem afetar a indústria e seus profissionais. Este módulo final explora algumas das reações da indústria diante dessa ameaça: os alunos deverão ver e comentar três campanhas contra a pirataria, analisando e comparando as mensagens transmitidas.

Para consolidar os aprendizados adquiridos nesta unidade, os alunos deverão criar sua própria campanha antipirataria, refletindo sobre a propriedade intelectual e as responsabilidades sociais, legais e morais dos indivíduos.