

3



FICHA DE TRABALHO

Produtos falsificados: riscos para a sociedade

5º e 6º anos 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.





Atividade proposta

Role playing: brinquedos falsificados

Idade (indicativa)	10 - 12 anos
Nível de ensino	5º e 6º anos do ensino básico
Duração	45 - 60 minutos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Compreender que os brinquedos falsificados constituem uma ameaça para a saúde, o ambiente e a sociedade (famílias e crianças).• Aprender que os crimes contra a propriedade intelectual têm consequências econômicas e sociais para as empresas de brinquedos e outras empresas dos setores primário, secundário e terciário.• Aplicar a super dica dos 3 Ps: Preço, Produto e Ponto de venda.
Materiais	Cartões a explicar as diferentes atividades de Role Playing (Anexo 2).

Modo de realização

As crianças serão divididas em grupos de 4 ou 5. Cada um dos grupos receberá um cartão com uma situação que deverá representar, relacionada com a Unidade 3 e os riscos que os produtos falsificados representam para a sociedade (Anexo 6).

Os grupos terão de ler atentamente as informações do seu cartão e terão tempo para se organizarem: Qual o papel que cada pessoa desempenha? Estão a preparar algum material para o papel? Precisam de um roteiro?

Terminado o tempo de preparação, quando os grupos estiverem prontos, realizarão a atividade de role playing diante dos colegas.

É importante que, quando cada grupo terminar, todos reflitam sobre cada situação que acabaram de assistir: Que consequências negativas os produtos falsificados têm para a sociedade? Quem são as principais vítimas?

Etc.

PARTICIPANTES: 4 ou 5 crianças.

PAPÉIS:

- Gestor/a de empresa: 1 criança.
- Trabalhadores: 2 crianças.
- Familiares dos trabalhadores: 2 crianças.

OBJETIVOS DO ROLE PLAYING:

- Compreender que os brinquedos falsificados representam uma ameaça para a saúde, o ambiente e a sociedade.
- Aprender que os crimes contra a propriedade intelectual têm consequências económicas para as empresas e para os seus trabalhadores.

SITUAÇÃO A REPRESENTAR:

1

O/a gestor/a chega à empresa e analisa as vendas de brinquedos deste mês. Ele/ela está muito irritado, porque vê que a sua empresa está a perder dinheiro devido à falsificação de seu brinquedo mais vendido: um ursinho de peluche.



2

Com a diminuição das vendas dos seus produtos, a empresa não precisará de tantos trabalhadores. Por isso, fala com dois dos seus trabalhadores para lhes comunicar que os seus contratos estão a terminar.



3

Um dos trabalhadores começa a chorar e o outro fica muito surpreendido. Como é possível que no mês passado tenham tido tanto trabalho e este mês já não sejam necessários?



4

Quando o/a gestor/a sai, os trabalhadores telefonam às suas famílias para explicar o que aconteceu.



PARTICIPANTES: 4 ou 5 crianças.

PAPÉIS:

- Vendedor/a de loja: 1 criança.
- Pai ou mãe (ou ambos): 2 crianças.
- Filho/filha: 1 ou 2 crianças.

OBJETIVOS DO ROLE PLAYING:

- Compreender que os brinquedos falsificados representam uma ameaça para a saúde, o ambiente e a sociedade.
- Aprender que as principais vítimas dos crimes contra a propriedade intelectual são as empresas e o ambiente, mas também as famílias e as crianças.

SITUAÇÃO A REPRESENTAR:

1

O filho/filha diz aos pais que viu um brinquedo novo na televisão de que gosta muito.



2

Os pais conversam entre si e decidem comprar-lhe o brinquedo. Assim, depois da escola, eles levam o/a filho/filha a uma loja de brinquedos.



3

Na loja de brinquedos, o/a vendedor/a mostra dois modelos diferentes do brinquedo (o original e o falsificado). Isto é visível devido ao preço, à marca, ao design, a uma língua estranha na embalagem, etc.



4

Os pais decidem comprar o brinquedo mais barato. Mas, de repente, o/a filho/a recusa o brinquedo, porque se trata de um brinquedo falsificado. Os pais acabam por comprar o brinquedo original.



PARTICIPANTES: 4 crianças.

PAPÉIS:

- Gestor/a da empresa UrsosParaTodos: 1 criança.
- Gestor/a da empresa do setor primário (extrai o algodão para o enchimento dos ursos): 1 criança.
- Gestor/a da empresa do setor secundário (fornece os tecidos para as roupas do urso): 1 criança.
- Gestor/a da empresa do setor terciário (empresas de transporte que entregam os ursos nas lojas): 1 criança.

OBJETIVOS DO ROLE PLAYING:

- Compreender que os brinquedos falsificados constituem uma ameaça para a saúde, o ambiente e a sociedade.
- Aprender que os crimes contra a propriedade intelectual têm consequências económicas e sociais para as empresas de brinquedos e outras empresas dos setores primário, secundário e terciário.

SITUAÇÃO A REPRESENTAR:

1

O/a gestor/a da empresa UrsosParaTodos apercebe-se que as vendas do seu urso de peluche mais famoso estão a diminuir devido à falsificação. Por isso, ele/ela tem de contactar as outras empresas envolvidas na sua produção.



2

O/a gestor/a da empresa do setor primário está muito triste e informa os trabalhadores que a empresa vai ter de fechar, muitas pessoas ficarão sem emprego.



3

O/a gestor/a da empresa do setor secundário fica furioso/a e decide despedir metade dos seus trabalhadores, por não poder pagar-lhes os salários.



4

O/a gestor/a da empresa do setor terciário fica muito nervoso/a, pois ia comprar carros elétricos que são mais amigos do ambiente, mas agora isso já não será possível.



PARTICIPANTES: 5 ou 6 crianças.

PAPÉIS:

- Gestor/a da empresa UrsosParaTodos: 1 criança.
- Trabalhador/a do Estado: 1 criança.
- Diretor/a da Escola da Cidade Feliz: 1 criança.
- Vereador/a da Cidade Feliz: 1 criança.
- Crianças da Cidade Feliz: 1 ou 2 crianças.

OBJETIVOS DO ROLE PLAYING:

- Estar ciente que os brinquedos falsificados representam uma ameaça para a saúde, o ambiente e a sociedade
- Aprender que as principais vítimas dos crimes contra a propriedade intelectual são as empresas e o ambiente, mas também as famílias e as crianças.

SITUAÇÃO A REPRESENTAR:

1

O/a gestor/a da empresa UrsosParaTodos apercebe-se que as vendas do seu urso de peluche mais famoso estão a diminuir devido à falsificação. Por isso, os seus rendimentos também estão a diminuir e tem dificuldades em pagar os impostos ao Estado.



2

Decide enviar um e-mail ao/à representante das Finanças para solicitar o adiamento do pagamento do imposto até ao próximo mês.



3

O/a representante das Finanças reúne-se com o/a diretor/a da escola e com o/a vereador/a de Urbanismo da Cidade Feliz para informar que os melhoramentos que iam fazer na escola e no parque não poderão ser efetuados durante mais um ano.



4

As crianças da Cidade Feliz ficam tristes.



PARTICIPANTES: 4 ou 5 crianças.

PAPÉIS:

- Vendedor/a de loja: 1 criança.
- Compradores de brinquedos: 3 ou 4 crianças.

OBJETIVOS DO ROLE PLAYING:

- Aplicar a super dica dos 3 Ps: Preço, Produto e Ponto de Venda
- Perceber que os consumidores podem mudar as coisas com as suas decisões de compra.

SITUAÇÃO A REPRESENTAR

1

O/a vendedor/a mostra aos compradores seis brinquedos (para simbolizar os brinquedos que podem utilizar objetos da sala de aula e decorá-los). Os brinquedos serão exibidos aos pares, sendo um o original e o outro o falsificado.



2

Os compradores detetarão qual deles é falsificado através de alguns dos elementos trabalhados na Unidade 3: preço, produto e ponto de venda.



3

Por exemplo: preço (o brinquedo falsificado é demasiado barato), embalagem (a informação está mal escrita ou em língua estrangeira), marca (a marca não é fiável) ou a forma como o/a vendedor/a adquiriu os produtos (imagine que o/a vendedor/a diz que os brinquedos foram comprados num sítio web que parece falso).

