



OBJETIVOS

- Compreender direitos e responsabilidades enquanto consumidor e criador de conteúdos.
- Conhecer os direitos de autor.
- Aplicar os princípios dos direitos de autor a cenários da vida real.



DESENVOLVIMENTO

Abordagem de conceitos básicos no âmbito dos direitos de autor; análise de situações da vida real e definição de regras simples de referenciação.

- Em grande grupo:
 - Inquérito interativo - hábitos online: criação e consumo (ver recursos de apoio)
 - Análise dos resultados do inquérito e abordagem do conceito de criador / consumidor. (veja o recurso de apoio Reflexão: consumidores/ criadores)
 - Visionamento de vídeo (ver sugestões em Recursos)
 - **Comentário do vídeo**
Sugestões de abordagem:
Este vídeo pertence a uma série que levou cerca de seis meses a produzir.
Porque será que os operadores de câmara e os cientistas estavam dispostos a correr sérios riscos para criar esta minissérie?
Lembrem-se de um trabalho de criação que já tenham feito. Como se sentiriam em relação a outros que partilhassem esse trabalho como se fosse deles?
O que vos motivaria a dedicar meio ano a um projeto?
Seria importante que os outros reconhecessem que são vocês quem decide onde e como o vosso trabalho é partilhado em linha?
 - Abordagem dos conceitos de direitos de autor/ copyright, plágio, referenciação...
- A pares: **Jogo interativo: Direitos de autor** (ver recurso de apoio)
- Em pequeno grupo:
 - **Posso ou não posso?** Análise de situações do quotidiano (Ver recurso de apoio)

- Em grande grupo:
 - Apresentação e discussão de resultados
 - Definição de regras a seguir para respeitar os direitos de autor (Ver sugestões em recurso de apoio)
- Em pequeno grupo:
 - Elaboração de dicas para um uso correto da informação disponível online.
 - Criação de materiais de divulgação (analógicos ou digitais) que incorporem essas dicas



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ Capacidades:

9. Cumpre normas associadas aos direitos de autor.

11. Escolhe um formato ajustado aos conteúdos a apresentar, usando as ferramentas adequadas (digitais ou outras).

Atitudes/ Valores

4. Respeita os direitos de autor e conexos.

7. Revela motivação e autoconfiança no uso da informação.



RECURSOS

- **Inquérito interativo - hábitos online: criação e consumo** (recurso de apoio 1)
- **Reflexão: consumidores/ criadores** (recurso de apoio 2)
- RBE (2022). *Licenças Creative Commons - O que são? E para que servem?* <https://youtu.be/pvAzuBGhook>
- BBC (s. d.). Magic meerkat moments – BBC. <https://youtu.be/kJ4CYbCGhLA>
- BBC Earth (s.d.) Polar Bear Encounter | Planet Earth | BBC Earth. <https://youtu.be/r-wUJT7eN24>
- **Jogo interativo: Direitos de autor** (recurso de apoio 3)
- **Posso ou não posso?** (recurso de apoio 4)
- **Dicas & Truques** (recurso de apoio 5)
- Ferramenta digital de produção de questionários: <https://www.dge.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Questio n%C3%A1rios>
- Ferramenta de gamificação: <https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Gamific a%C3%A7%C3%A3o>



ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

2.º Ciclo

Aprendizagens essenciais

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>



OBSERVAÇÕES

- Esta atividade foi inspirada nas seguintes propostas:
 - Common Sense Education (s.d.) *A Creator's Rights and Responsibilities*. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/lesson/a-creators-rights-and-responsibilities>
 - Copyright and creativity. (s.d.). *Creativity in the Online World – Our Roles as Creators and Consumers*. <https://copyrightandcreativity.org/middle-school/lesson-1/>
- Esta atividade poderá ter sequência, convidando-se os alunos a desenvolverem uma campanha pelo uso adequado e justo dos conteúdos disponíveis em linha.