

A importância do ensino de propriedade intelectual para alunos do nível fundamental

The importance of intellectual property teaching for elementary school students

DOI:10.34117/bjdv8n12-043

Recebimento dos originais: 04/11/2022

Aceitação para publicação: 06/12/2022

Sérgio Alexandre Tosta Guimarães Rêgo

Graduado em Administração pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Instituição: Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Endereço: Rua Ramalho Ortigão, 30, Sala 403, Pituba Salvador - Bahia

E-mail: sergioalexandreguamraes@gmail.com

Angela Machado Rocha

Doutorado em Energia e Ambiente (Conceito CAPES 4) pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Instituição: Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Endereço: Rua Reitor Miguel Calmon, s/n, Canela, Salvador - BA, CEP: 40210-630

E-mail: anmach@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho trata da análise da importância do estudo quanto a propriedade intelectual e inovações no processo educacional brasileiro. Serão estudados os conceitos de educação, os marcos legais que regem o processo educacional, bem como a propriedade intelectual e inovação. Através do método dedutivo de pesquisa, delimitando-se pela exploração, foi exposta uma análise conceitual. Deste modo, foi possível seguir analisando a conceitualização da educação, de propriedade intelectual e da inovação, adentrando melhor ao tema, e, posteriormente, fazendo um estudo sobre a propriedade intelectual e a importância da sua introdução no ensino fundamental.

Palavras-chave: propriedade intelectual, inovação, educação fundamental.

ABSTRACT

The present work deals with the analysis of the importance of the study regarding intellectual property and innovations in the Brazilian educational process. The concepts of education, the legal frameworks that govern the educational process, as well as intellectual property and innovation will be studied. Through the deductive research method, delimiting itself by exploration, a conceptual analysis was exposed. In this way, it was possible to continue analyzing the conceptualization of education, intellectual property and innovation, getting into the theme better, and, later, doing a study on intellectual property and the importance of its introduction in elementary school.

Keywords: intellectual property, innovation, fundamental education.

1 INTRODUÇÃO

Conforme a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), a propriedade intelectual corresponde ao grupo dos direitos relativos que incluem uma diversidade de ativos como obras literárias, artísticas e científicas e invenções em todos os domínios da atividade humana, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço (OMPI,2021).

Atualmente podemos considerar temas ligados à propriedade intelectual e inovação assuntos geralmente desconhecidos, até por parte dos adultos. No entanto, com a gradual inserção tecnológica é percebido que esse tema pode ser disseminado na vida da população em geral e no aprendizado das crianças, público que causa espanto com a grande facilidade em manusear dispositivos móveis ou com a capacidade de reconhecer marcas famosas, mesmo antes de desenvolver plenamente a fala e a escrita.

Esse contexto cria a necessidade de não desenvolvermos somente uma geração de consumidores tecnológicos. É necessário estimular novos inventores, autores, críticos e analistas que possam contribuir para o surgimento de novas tecnologias, conteúdos e estudos na área, despertando desde cedo noções básicas sobre os principais conceitos.

O processo de construção do aprendizado é marcado por ações múltiplas com um olhar adequado as complexidades da vivência humana. A escola como ambiente de socialização requer preparação e formação para lidar com todas as questões do aprendizado, proporcionando o desenvolvimento do indivíduo de maneira positiva. (FREIRE; CARVALHO, 2021).

Nesse contato inicial com o tema da propriedade intelectual, a intenção é despertar a curiosidade por assuntos que tendem a ser mais presentes na vida atual, como as invenções, marcas, direitos autorais na era digital. É neste cenário que a educação da criança, por meio da relevância do processo educativo se demonstra, onde o âmbito escolar atua para formação do ser humano, integrando o processo do seu aprendizado.

2 DA IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO

Em 1988 foi promulgada a Constituição Federal da República, prevendo em seu artigo 210, a criação da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 1998). Após, em 1996, foi criada a Diretrizes e Bases da Educação Nacional, por meio da Lei nº 9.394/1996 (BRASIL, 2022).

Desde então, diversas normas foram criadas, dentre as quais dez volumes que estabelecem os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para o Ensino Fundamental, do

1º ao 5º ano; Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCNEM); Programa Currículo em Movimento; Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (DCN); Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil; Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) (BRASIL, 2022).

Segundo o Artigo 208, no inciso IV da Constituição Federal o dever do Estado para com a educação será efetivado mediante a garantia de oferta de creches e pré-escolas às crianças de zero a seis anos de idade. (BRASIL, 1988).

Com o reconhecimento da criança de zero a seis anos como sujeito de direitos à educação, uma nova pedagogia começa a surgir nas instituições e novas leis implementadas, com o objetivo de realizar um novo conceito nas instituições com práticas diferenciadas das tradicionais.

As etapas do desenvolvimento humano têm suas influências no processo de ensino-aprendizagem. Os objetivos da educação devem estar voltados ao desenvolvimento da criança, desde a consciência crítica visando à autonomia da criança e jovem até a produção de conhecimentos.

A Lei de Diretrizes e Bases estabelece as normas e bases da educação nacional, em seu art. 1º entende que a a educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais (CURY, 2017).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é uma exigência colocada para o sistema educacional brasileiro, tendo a finalidade de orientar os sistemas para uma elaboração ativa de suas propostas curriculares. A educação, compreendida como direito humano, individual e coletivo, habilita para o exercício de outros direitos, e capacita ao pleno exercício da cidadania (AGUIAR; DOURADO, 2018).

Todos os documentos normativos instituídos vêm sendo objeto de atualizações constantes e permanentes, visando garantir a melhor política pública de fomento a educação no âmbito nacional. Assim, atente-se que a garantia e o fomento da educação não se restringem ao estudo da gramática e a matemática, mas também ao reconhecimento e conhecimento do ser em todas as suas necessidades de desenvolvimento (DO NASCIMENTO et al. 2022).

A escola, que é o lugar da formação, continua com rígidos modelos de ensino e de aprendizagem. Atuam, neste sentido, os currículos, que traçam o percurso das

atividades pedagógicas, mas que, também, atuam para normalizar a conduta, tendo em vista o objeto de poder que é o currículo (FREIRE; CARVALHO, 2021).

O processo de construção é marcado por ações múltiplas do poder público e sociedade, e assim não demonstra avanço significativo em searas que se fazem necessárias para um olhar adequado às complexidades que estão envoltas ao reconhecimento da Educação integral dentro das escolas e instituições de ensino (BARBALHO; DE SOUZA ANTUNES, 2019).

3 DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL E O FUTURO

Neste sentido, a configuração do ensino fundamental brasileiro atual consiste num nível de ensino que compõe a educação básica regulamentado pela Lei nº 11.274, de 2006, com duração de 9 (nove) anos e matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade (completos).

Com a nova configuração, o ensino fundamental segue até 14 anos de idade e divide-se em anos iniciais que contemplam as idades de 6 a 10 anos e anos finais que vão de 11 a 14 anos de idade (BRASIL, 2022).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (p. 34) crianças, jovens e adultos têm direito, ao respeito e ao acolhimento na sua diversidade, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, orientação sexual, idade, convicção religiosa ou quaisquer outras formas de discriminação, bem como terem valorizados seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual devem se comprometer.

De tal feita que, a educação possui um papel de extrema relevância no processo educativo e cultural, que visa auxiliar as pessoas a garantir os direitos seus e de outros e agir com respeito perante todos.

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), no seu estudo sobre o uso dos aparelhos móveis na educação, direciona que projetos educacionais que se utilizem das novas tecnologias de comunicação não são substitutos, e sim complementos de investimentos educacionais já existentes para a educação de qualidade, como infraestruturas, treinamento, livros e conteúdo (UNESCO, 2014).

Preparar os alunos para aplicar seus conhecimentos no ambiente de trabalho é um fator fundamental no desenvolvimento social do país, portanto, deve ser visto como um dos pilares na estrutura de inovação no Brasil, um país com resultados onde o

desenvolvimento da ciência e da tecnologia ainda não foi capaz de causar impacto poderoso na geração de negócios (CAVALCANTI; BEMFICA, 2019).

Crianças e jovens, entre outras atividades, podem ser incentivados a usar o símbolo de direitos autorais em seus trabalhos, apresentações e outros aspectos para que se acostumem a entender as proteções sobre suas invenções, além de conhecimentos sobre marcas, para que entendam o que são, como registrar e para que servem no mercado (BERSCH, 2017).

A atividade lúdica é uma prática social constante de grande valor na formação do indivíduo. O brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte do cotidiano infantil, e precisam ser valorizados e trabalhados na escola e são importantes para o desenvolvimento das crianças (MACEDO, 2005).

Segundo Roloff (2010) a palavra Lúdico vem do latim Ludus, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Na história de nosso desenvolvimento, sabemos que o ser humano tem recebido inúmeras designações: Homo Sapiens, porque possui como função o raciocínio para aprender e conhecer o mundo; Homo Faber, porque fabrica objetos e utensílios; e, Homo Ludens porque é capaz de dedicar-se às atividades lúdicas, ou seja, ao jogo. Pode-se dizer que o ato de jogar é tão antigo quanto à própria humanidade. Jogar é uma atividade natural do ser humano. Através do jogo e do brinquedo, ele reproduz e recria o mundo a sua volta.

As brincadeiras, na escola, são propostas como formas de aprender, de criar oportunidades de aprendizagem através de atividades lúdicas. Dessa forma, a criança é motivada a participar das atividades propostas e a se interessar pelas temáticas apresentadas através do ato de brincar (BRENNAND, 2009).

Maluf (2008) explora que o ambiente lúdico precisa ser levado a sério para assim contribuir para o desenvolvimento de competências e habilidades no processo de aprendizagem. O ato de brincar vai oportunizar as vivências inocentes e simples da essência lúdica, possibilitando à criança o aumento da autoestima, autoconhecimento de suas responsabilidades corporais e culturais, por meio das atividades de socialização.

A escola é o espaço da criança e é considerado um ambiente propício a relações sociais e descobertas, onde a comunicação é a principal ferramenta para essas ações, é o local onde a criança é capaz de se relacionar com outras pessoas conduzindo a uma socialização sadia e significativa.

Do ponto de vista sociocultural, a aprendizagem é antes de tudo entendida como situada em uma prática particular. Para estudar como as pessoas aprendem em uma prática, é necessário estudar como as pessoas interagem com outros membros e os diferentes meios de mediação que estão à sua disposição para o engajamento em atividades específicas

As situações lúdicas têm demonstrado influência no modo como a criança lida com seus sentimentos, no amadurecimento e colaboração em decisões posteriores, apresentando uma importância na formação do ser humano. A ideia de que brincadeira e atividades recreativas não são produtivas se choca com a variedade de aporte teórico, referente ao lúdico (COELHO; TADEU, 2015).

Nas últimas décadas, o assunto tem se destacado; e vários autores afirmam que o lúdico é uma ferramenta produtiva que influencia no desenvolvimento psicológico e neurológico do indivíduo, por isso o tema escolhido foi o brincar na escola.

É através da brincadeira que as crianças se organizam e dão sentido ao mundo. Durante o ato de brincar as crianças estão explorando, assumindo riscos, envolvendo sua imaginação e resolvendo problemas. Eles estão aprendendo habilidades valiosas que apoiam o desenvolvimento social, físico e cognitivo (LEAL; TEIXEIRA, 2013).

Brincar é crucial para ajudar as crianças a navegar pelos cenários de suas vidas, sejam eles imaginários ou reais. É por isso que o elemento autodirigido da aprendizagem baseada em brincadeiras é tão importante; o jogo deve ser escolhido livremente para promover o ambiente imaginativo.

Neste sentido, é reconhecido que o ser humano se desenvolve a partir do aprendizado, que envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos, sendo que a mediação faz a diferença, interferindo na relação de aprendizagem da criança e fazendo com que as funções psicológicas superiores se desenvolvam no ser humano (BRENNAND, 2009).

Assim, a ludicidade cria desafios e estímulos para o desenvolvimento do aprendizado cognitivo, amadurecimento e independência da pessoa. Compreende-se que para discutir sobre a integralidade do ser é preciso desconstruir algumas concepções culturais, sociais e religiosas. É preciso compreendê-la como natural e pertencente ao ser humano.

A escola como ambiente de socialização requer preparação e formação. Para isso é necessário inicialmente o interesse por parte do poder público em fomentar o conhecimento e a discussão, após o interesse da sociedade e da equipe pedagógica para

buscar formação e desenvolver metodologias para trabalhar a Educação integral de maneira que os aproximem do mundo e das vivências das pessoas (COELHO; TADEU,2015).

Dessa forma a ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico essencial.

4 DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E INOVAÇÃO

A propriedade intelectual apresenta diversas aplicações, entretanto, de forma geral, pode ser compreendida como o direito de pessoa física ou jurídica, sobre um bem incorpóreo móvel.

A Lei de Propriedade Industrial, também conhecida como LPI, de número 9.279, existe no Brasil desde 14 de maio de 1996 e regulamenta os direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Sendo uma ferramenta que proporciona o desenvolvimento do país, sendo resultado do potencial criativo e inventivo de sua população.

Assim, a propriedade intelectual de negócios, direito, artes, engenharia, ciência e jornalismo, pode se beneficiar da propriedade intelectual, o mesmo autor defende o ensino do assunto para crianças.

Conforme definido pela OMPI, "invenções, obras literárias e artísticas, símbolos, nomes, imagens, desenhos e modelos para uso comercial constituem direitos de propriedade intelectual" (OMPI,2021)

Para ensinar com confiança, é, portanto, necessário que os professores explicitem os ensinamentos quanto a patente e marca, o que é, como fazer e seus detalhes; Direitos autorais: o que é e como provar seus direitos sobre a obra criativa. Atualmente, a lei existente para regulamentação e proteção dos direitos autorais é a lei n. 9.610, criada em 19 de fevereiro de 1998, e a lei que trata das suas violações é a lei n. 10.695, de 1 de julho de 2003.

Na introdução de assuntos sobre propriedade intelectual, podem estar conceitos abordados como o de marca, que pode ser definido como um sinal distintivo cujas funções principais são identificar a origem e distinguir produtos ou serviços de outros idênticos, semelhantes ou afins de origem diversa. De acordo com a legislação brasileira, são

passíveis de registro como marca todos os sinais distintivos visualmente perceptíveis, não compreendidos nas proibições legais (INPI, 2022).

A *American Marketing Association* segue uma visão similar e apresenta o conceito de marca como um nome, sinal, símbolo ou desenho, ou combinação dos mesmos, que pretende identificar os produtos, bens e serviços de uma empresa ou vendedor ou empresas e ou grupo de vendedores e diferenciá-los daqueles dos seus concorrentes (AMA, 2022).

Na perspectiva de negócios, uma marca é um nome, palavra ou desenho e suas combinações, usadas por um fabricante ou empresa para vender e conseqüentemente identificar um produto ou serviço ou distingui-lo de outros bens e serviços, o que poderia ser apresentado em atividades lúdicas como a criação de produtos ou marcas de negócios por meio de desenhos, brincadeiras ou histórias.

Outro tema que pode ser trabalhado é o do direito do autor, que no Brasil teve início da regulamentação em 11 de agosto de 1827 com a lei que criou os cursos jurídicos no Brasil, desde então o direito autoral evoluiu e hoje possui diversos normativos para reger a execução.

O direito autoral, que pode ser dividido em dois tipos: os direitos morais, que são intransferíveis e dizem respeito ao vínculo entre autor e obra, garantindo que o autor nunca seja separado dela, mesmo que seja executada por outro, e os direitos patrimoniais, que permitem ao autor licenciar ou ceder a obra e explorá-la economicamente como desejar (VIEIRA, 2015).

Outro conceito relevante as novas gerações é o de inovação, o Manual de Oslo – Diretrizes para Coleta e Interpretação de Dados Sobre Inovação conceitua a inovação como uma implementação de um produto (bem ou serviço) novo ou significativamente melhorado, ou um processo, ou um novo método de marketing (OECD, 2006).

A integração entre conhecimentos nos temas propostos e o aprendizado escolar, podem permitir que cidadãos mais bem informados, possam aplicar melhor conhecimentos que terão utilidade na sua vida profissional.

4.1 DOS DESAFIOS EM PROPRIEDADE INTELECTUAL E INOVAÇÃO

No Brasil a relevância dos temas relacionados aos conceitos de propriedade intelectual pode ser verificada na Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual – ENPI, publicada recentemente no ano de 2020 pelo Grupo Interministerial de Propriedade

Intelectual (GIPI), que destaca como um dos seus objetivos a disseminação, capacitação e formação em PI (Propriedade Intelectual) (DO NASCIMENTO et al.2022).

Figura 1: Infográfico dos Eixos Estratégicos da ENPI 2020



Fonte: Brasil. Grupo Interministerial de Propriedade Intelectual (GIPI)

Entre as suas principais ações estão a formação de indivíduos conscientes e atentos aos direitos de PI em sua realidade cotidiana, oportunidades em torno destes ativos e a introdução precoce do tema entre crianças e jovens, preparando-os para um mundo (e profissões) em constante mudança e evolução.

Dessa forma podemos confirmar que é um tema relevante para o desenvolvimento de uma população cada vez mais consciente do contexto da propriedade intelectual e inovação e preparada para os novos desafios nas suas vidas profissionais.

Outra ação relevante da Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual foi desenvolvida pelo INPI com o prêmio PI nas Escolas, com apoio institucional do Ministério da Economia; Na Educação; e Ciência, Tecnologia e Inovação. O prêmio é uma forma de reconhecimento e estímulo ao empreendedorismo realizado por professores ou gestores na educação infantil, ensino médio e técnico e podem ser cadastrados projetos de educação e inovação que tratam dos diversos temas ligados a propriedade intelectual que podem ser trabalhados nas escolas (MARQUES; ARAÚJO; TELES,2020).

Segundo o Ministério da Ciência e Tecnologia, se basearmos nossa análise em referências internacionais, analisamos que o Brasil tem uma base de pesquisa acadêmica bastante competitiva. Ainda assim, a base de pesquisa de negócios é bastante fraca. Para o desenvolvimento econômico do país, o governo deve desenvolver estratégias para incentivar e promover as atividades de pesquisa das empresas para que inovações

tecnológicas possam surgir a partir desse progresso (FRASSON, GALHARDO, SANTOS, 2020).

É fundamental que os cidadãos compreendam como o sistema de propriedade intelectual protege as criações do espírito humano, permitindo sua conversão em propriedade privada. De tal feita que, se os conhecimentos de propriedade intelectual fossem efetivados, seria possível conduzir os alunos a criatividade, sonhos e imaginações que podem vir a resultar produtos e serviços reais e diferenciados (MARQUES; ARAÚJO; TELES, 2020).

Assim, o ensino de PI para crianças justifica-se por ensinar o respeito à originalidade dos trabalhos delas próprias e das outras pessoas, bem como oferece lições sobre como o poder do intelecto, da inventividade e da criatividade pode contribuir para a sustentabilidade da economia. A educação dos jovens na temática pode ser considerada útil em dois aspectos principais: mostrar a importância do respeito às criações alheias e promover a busca pela criatividade, enfatizando o valor social e econômico de uma mente criativa.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como objetivo propor a reflexão que apesar dos diversos documentos mencionarem o direito a educação, como este sendo “exercido de forma progressiva e em igualdade de condições” (ONU, 1989), faz-se necessário ressaltar que muitos temas relevantes ao conhecimento do cidadão, sequer chegam à escola, sendo excluídos desse direito de amplo acesso, conhecimento e educação.

Neste cenário, os conteúdos relacionados à propriedade intelectual e a inovação, que pouco é tratado no ambiente escolar, faz necessário como parte do processo de aprendizado mesmo em nível introdutório, ocasionando a formação de profissionais mais conscientes em relação as questões da vida profissional.

Desta forma, refletir e incentivar que escolas produzam conhecimento amplo e aplicado aos alunos, ajudará na formação de cidadãos conscientes e profissionais com visão extensa de questões presentes na vida e no trabalho.

É importante destacar que esses futuros profissionais estarão desempenhando as suas atividades nas empresas brasileiras e precisarão resolver problemas com soluções criativas, assim, trabalhar a temas ligados à propriedade intelectual, inovações e negócios, podem contribuir para o desenvolvimento de competências que podem vir a ser úteis na vida adulta dos estudantes do ensino fundamental.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Márcia Angela da S.; DOURADO, Luiz Fernandes. **A BNCC na contramão do PNE 2014-2024: avaliação e perspectivas**. Recife: Anpae, p. 28-33, 2018.

ALMEIDA, M. E. B. **Tecnologia na escola: Criação de redes de conhecimento**, 2015

ALVARENGA, D. **Brasil cai para a 13ª posição no ranking de maiores economias do mundo. 2021.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/2022/03/04/brasil-cai-para-a-13a-posicao-no-ranking-de-maiores-economias-do-mundo.ghtml>>. Acesso em: 25/03/2022.

AMA - **American Marketing Association's**. Disponível em: <<https://www.ama.org/marketing-news/whats-in-a-brand-name>>. Acesso em: 10/04/2022.

BARBALHO, Célia Regina Simonetti; DE SOUZA ANTUNES, Adelaide Maria. Formação de Competências para a Propriedade Intelectual. **Cadernos de Prospecção**, v. 12, n. 3, p. 476-476, 2019.

BERSCH, R. **Introdução à tecnologia assistiva**. CEDI – Centro Especializado em Desenvolvimento Infantil. Assistiva, Tecnologia e Educação. Porto Alegre, RS, 2017.
BUFREM, L. S.; BREDA, Sônia M. **Considerações sobre a problemática do direito autoral**. – UFPR Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, 1987.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Grupo Interministerial de Propriedade Intelectual (GIPI). Secretaria Executiva do GIPI: Ministério da Economia. **Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual (ENPI)**, Brasília, 2020. Disponível em: <<https://www.gov.br/inpi/pt-br/central-de-conteudo/noticias/cerimonia-marca-50-anos-do-inpi-e-lancamento-da-estrategia-nacional-de-propriedade-intelectual>>. Acesso em: 01/10/2021.

BRASIL. **Lei n. 11.274, de 06 de fevereiro de 2006**. Altera a redação dos artigos 29, 30, 32 e 87 da Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 7, fev., 2006.

BRENNAND, E. G. G. ROSSI, S. J. **Trilhas do aprendente volume 4: Ludicidade e desenvolvimento da criança II**. Ed. Universidade/UFPB, João Pessoa, 2009

CAVALCANTI, A. M.; BEMFICA, E. A. **Disseminação da Propriedade Intelectual como Estratégia para Políticas de Ciência, Tecnologia e Inovação: o caso do Sistema Pernambucano de Inovação (SPIn)**. Cadernos de Prospecção, Salvador, v. 12, n. 1, p. 15 – 30, 2019.

COELHO, Rossana; TADEU, Bárbara. A importância do brincar na educação de infância. **Atas do II encontro de mestrados em educação e ensino da Escola Superior de Educação de Lisboa**, p. 106-114, 2015.

CURY, Carlos Roberto Jamil. Vinte Anos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN). **Jornal de Políticas Educacionais**, v. 10, n. 20, 2017.

DI BLASI, G. **A propriedade industrial: os sistemas de marcas, patentes e desenhos industriais analisados a partir da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996**. Rio de Janeiro, Forense, 2005.

DO NASCIMENTO, Flaviane Mugnol et al. Propriedade Intelectual para Inovação: elaboração de uma cartilha sobre inovação tecnológica para profissionais da educação. **Cadernos de Prospecção**, v. 15, n. 1, p. 131-143, 2022.

FRASSON, J. M. O. DE T., GALHARDO, C. X., & SANTOS, V. M. L. DOS. **Estudo Prospectivo sobre Tecnologia Assistiva na Educação Escolar para Criança com Deficiência Intelectual/Mental**. Cadernos De Prospecção, 13(3), 837, 2020.

FREIRE, Verônica Maria Vasconcelos; DE CARVALHO, Joelia Marques. Propriedade Intelectual para Inovação: percepções e perspectivas em uma escola profissionalizante. **Cadernos de Prospecção**, v. 14, n. 2, p. 414-414, 2021.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002

GREENHALGH, C.; ROGER, M. **Trade Marks and Performance in UK Firms: Evidence of Schumpeterian Competition through Innovation**. Economics Series Working Papers: University of Oxford, Department of Economics 2007.

INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial. **INPI manual de marcas**. Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <[http:// manualdemarcas.inpi.gov.br](http://manualdemarcas.inpi.gov.br)>. Acesso em: 25/03/2022.

ISTO É DINHEIRO. **Alta do PIB em 2021 coloca Brasil em 21º lugar em ranking de 34 Países** Disponível em: <<https://www.istoedinheiro.com.br/alta-do-pib-em-2021-coloca-brasil-em-21o-lugar-em-ranking-de-34-paises>>. Acesso em: 28/03/2022

LEAL, Luiz Antonio Batista; TEIXEIRA, Cristina Maria d'Avila. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces Científicas-Educação**, v. 1, n. 2, p. 41-52, 2013.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S; PASSOS, N.C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 1ª Ed. Porto Alegre, 2005.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Editora Vozes Limitada, 2011.

MARQUES, BARTOLOMEU DAS NEVES; ARAÚJO, Kauanna Soares; TELES, Eduardo Oliveira. **OS REFLEXOS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA PROPRIEDADE INTELECTUAL**. Scientia: Revista Científica Multidisciplinar, v. 5, n. 2, p. 69-83, 2020.

Organização Para Cooperação e Desenvolvimento Econômico Gabinete Estatístico das Comunidades Europeias (OECD). **Manual de Oslo: diretrizes para coleta e**

interpretação de dados sobre inovação. Disponível em: <<http://www.uesc.br/nucleos/nit/manualoslo.pdf>>. Acesso em: 25/03/2022.
OMPI - Organização Mundial da Propriedade Intelectual. Disponível em: <<https://www.wipo.int/academy/en/>>. Acesso em: 01/10/2021

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula.** X Semana de Letras, v. 70, p. 1-9, 2010.

UNESCO. **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel.** Brasil: 2014
SBP. **Manual de Orientação Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021),** Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP). Disponível em: <https://www.sbp.com.br/fileadmin/_22246c-ManOrient_-_MenosTelas__MaisSaude.pdf>. Acesso em: 01/10/2021.

VIEIRA, Bruno Alvarenga et al. **Direitos da propriedade intelectual e o combate à pirataria:** a conscientização social dos prejuízos decorrentes da pirataria. In: Congresso de extensão universitária da UNESP. Universidade Estadual Paulista (Unesp), 2015. p. 1-5.