



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ - UFOPA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROPRIEDADE INTELECTUAL E
TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA PARA INOVAÇÃO**

MONIQUE SILVA DAMASCENO

**EXPLORANDO OS DESAFIOS DOS DIREITOS AUTORAIS NAS MÍDIAS SOCIAIS
PARA ADOLESCENTES E JOVENS: UMA ABORDAGEM ATRAVÉS DE
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS)**

**SANTARÉM - PA
2025**

MONIQUE SILVA DAMASCENO

**EXPLORANDO OS DESAFIOS DOS DIREITOS AUTORAIS NAS MÍDIAS SOCIAIS
PARA ADOLESCENTES E JOVENS: UMA ABORDAGEM ATRAVÉS DE
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS)**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia em Inovação - PROFNIT - Universidade Federal do Oeste do Pará.

Orientador: Prof. Dr. Celson Pantoja Lima

Santarém
2025

MONIQUE SILVA DAMASCENO

**EXPLORANDO OS DESAFIOS DOS DIREITOS AUTORAIS NAS MÍDIAS SOCIAIS
PARA ADOLESCENTES E JOVENS: UMA ABORDAGEM ATRAVÉS DE
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS)**

Dissertação apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Mestre Programa
de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual
e Transferência de Tecnologia para Inovação -
PROFNIT- Ponto Focal UFOPA

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Celson Pantoja Lima - UFOPA

Prof. Dra. Carla Marina Costa Paxuiba - UFOPA

Prof. Dra. Tatiane Luciano Balliano - (Docente PROFNIT - UFAL)

Prof. Dra. Marialina Correa Sobrinho - UFOPA - Externo ao Programa

Prof. Ms. Marcelo Meireles Silva - Externo a Instituição

AGRADECIMENTOS

RESUMO

O presente trabalho apresentou um estudo sobre o Direito Autoral e os Recursos Educacionais Abertos (REA), com o objetivo de disseminar o conhecimento sobre propriedade intelectual entre adolescentes e jovens. A pesquisa foi desenvolvida a partir de revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa e descritiva, buscando compreender como os direitos autorais se aplicam ao contexto digital e às novas formas de compartilhamento de conteúdo, especialmente nas mídias sociais. Como resultado, elaborou-se um produto técnico-pedagógico: um e-book em formato de história em quadrinhos intitulado “Direito Autoral em Quadrinhos”, que aborda o tema do direito autoral na música. O material foi produzido com foco na popularização do conhecimento, utilizando linguagem simples, próxima do público jovem, e recursos visuais inspirados em paisagens amazônicas que valorizam elementos culturais e naturais da região. A narrativa, protagonizada por personagens jovens, apresenta situações cotidianas envolvendo o uso e o compartilhamento de obras musicais, exemplificando aspectos de autoria, licenciamento e uso ético de conteúdos disponíveis na internet. Essa abordagem visual e narrativa buscou tornar o aprendizado mais acessível e contextualizado, aproximando os conceitos jurídicos da realidade digital do público-alvo. Para avaliar a efetividade do produto e a compreensão dos conceitos apresentados, aplicou-se a HQ junto a dois grupos: jovens aprendizes e alunos do PROFNIT/UFOPA. A atividade envolveu a leitura do e-book e o preenchimento de um formulário avaliativo, destinado à verificação do entendimento e da percepção sobre o material. Os resultados indicaram boa aceitação e assimilação dos conteúdos, revelando que a HQ contribuiu para a compreensão dos conceitos de direito autoral e estimulou reflexões sobre o uso responsável de conteúdos nas mídias sociais. Assim, o estudo demonstrou que o produto técnico-pedagógico alcançou seus objetivos ao integrar conhecimento jurídico e estratégias criativas de comunicação, evidenciando o potencial das histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino e sensibilização sobre os direitos autorais e reforçando o papel dos REA na democratização do saber.

Palavras-chave: Propriedade intelectual; Direito autoral; Recursos educacionais abertos.

ABSTRACT

This study presents an investigation into Copyright Law and Open Educational Resources (OER), with the goal of disseminating knowledge about intellectual property among adolescents and young adults. The research was developed through a bibliographic review with a qualitative and descriptive approach, aiming to understand how copyright applies to the digital context and to new forms of content sharing, particularly on social media. As a result, a technical-pedagogical product was created: an e-book in comic book format entitled *“Direito Autoral em Quadrinhos”* (“Copyright in Comics”), which addresses copyright issues in music. The material was designed to popularize knowledge through simple language that resonates with young audiences, complemented by visual elements inspired by Amazonian landscapes that highlight the region’s cultural and natural heritage. The narrative, featuring young protagonists, presents everyday situations involving the use and sharing of musical works, illustrating aspects of authorship, licensing, and the ethical use of online content. This visual and narrative approach aimed to make learning more accessible and contextualized, bridging legal concepts with the digital reality of the target audience. To assess the effectiveness of the product and participants’ understanding of the presented concepts, the comic book was applied to two groups: young apprentices and PROFNIT/UFOPA students. The activity involved reading the e-book and completing an evaluation form to measure comprehension and perception of the material. The results indicated strong acceptance and assimilation of the content, showing that the comic book contributed to understanding copyright concepts and encouraging reflections on responsible content use in social media. Thus, the study demonstrated that the technical-pedagogical product achieved its objectives by integrating legal knowledge with creative communication strategies, highlighting the potential of comics as a tool for education and awareness on copyright issues, and reinforcing the role of OER in the democratization of knowledge.

Keywords: Intellectual property; Copyright; Open educational resources.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - Modalidade de Direito de Propriedade Intelectual.....	22
FIGURA 02 - Tela de prompts de comando do Bing Image Creator.....	38

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01 - Distribuição de documentos encontrados por tema.....	33
QUADRO 02 - Produtos que possuem similaridade com a proposta de estudo.....	35
QUADRO 03 - Matriz de Validação/Amarração.....	41

LISTA DE TABELA

Tabela 01 - Palavras-Chaves utilizadas nas buscas de artigos científicos.....	32
---	----

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
Profnit	Programa de Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	11
2. INTRODUÇÃO.....	12
3. JUSTIFICATIVA.....	13
3.1. Lacuna Preenchida pelo TCC.....	13
3.2. Aderência ao PROFNIT.....	14
3.3. Impacto.....	15
3.4. Aplicabilidade.....	15
3.5. Inovação.....	15
3.6. Complexidade.....	16
4. OBJETIVOS.....	17
4.1 Objetivo Geral.....	17
4.2 Objetivos Específicos.....	17
5. REFERENCIAL TEÓRICO.....	19
5.1. Propriedade Intelectual.....	19
5.2. Direito do autor.....	22
5.3. Recurso Educacional Aberto.....	25
6. INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS DE PRODUÇÃO.....	29
6.1 Materiais e Métodos.....	29
6.2 Etapas Metodológicas.....	29
6.3 Matriz de Validação / Amarração.....	36
6.4 Síntese Final da Metodologia.....	37
7. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	43
7.1. Análise da história.....	44
7.2 Percepções dos alunos.....	50
8. IMPACTOS.....	55
9. ENTREGÁVEIS DE ACORDO COM OS PRODUTOS DO TCC.....	57
10 - CRONOGRAMA.....	58
11. CONCLUSÃO (CONSIDERAÇÕES FINAIS).....	60
12. PERSPECTIVAS FUTURAS.....	62
REFERÊNCIAS.....	63
APÊNDICE A – Matriz SWOT (FOFA).....	67
APÊNDICE B – Modelo de Negócios Canvas.....	69
APÊNDICE C – Produto Técnico/Tecnológico.....	70

1. APRESENTAÇÃO

No cenário contemporâneo, onde a conectividade digital permeia todos os aspectos da vida, os jovens emergem como protagonistas ativos na criação e disseminação de conteúdo online. Nesse contexto, a compreensão dos princípios fundamentais da propriedade intelectual e dos direitos autorais torna-se essencial. Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) visa apresentar a proteção intelectual, destacando a importância desses conceitos e utilizando as histórias em quadrinhos como meio eficaz de comunicação e educação.

A explosão da era digital proporcionou aos jovens uma plataforma ampla para expressar suas ideias, narrativas e talentos. No entanto, junto com essa liberdade criativa surge a necessidade premente de compreender as implicações legais relacionadas à propriedade intelectual. A internet, que possibilita o compartilhamento instantâneo de criações, muitas vezes desafia os limites éticos e legais, especialmente para uma geração que cresceu imersa em um ambiente digital.

Nesse cenário, o foco principal foi voltado para criar produtos que atendessem a essa necessidade identificada, oferecendo opções e estratégias para enfrentar o desafio em questão. Isso envolveu estimular a participação dos alunos e promover a adoção de práticas adequadas no âmbito do direito autoral.

A composição da organização e estilo deste texto foi fundamentada nas orientações estabelecidas pelo Manual de Normas para Aprovação de Projetos, Exames de Qualificação e Trabalhos de Conclusão de Curso, validado pela Comissão Acadêmica Nacional (CAN, 2021), em conjunto com a Cartilha PROFNIT de Produtos Técnico-Tecnológicos e Bibliográficos, elaborada pela Comissão de Acompanhamento Acadêmico (CAA, 2021).

Assim, este estudo está organizado em um conjunto de dez partes, que compreendem: Apresentação; Introdução; Justificativa; Objetivos; Referencial teórico; Metodologia; Resultados e Discussão; Produtos Entregáveis; Considerações finais; Perspectivas futuras.

2. INTRODUÇÃO

A propriedade intelectual (PI) emerge como uma temática de crescente importância no contexto brasileiro contemporâneo, especialmente à luz da inovação tecnológica que desempenha um papel central na competitividade global. Conforme destacado por Páscoa et al. (2006), a aplicabilidade dos princípios da PI tem sido fundamental para o desenvolvimento socioeconômico, destacando-se como um elemento vital na era da globalização. Desta forma, a proteção dos direitos da PI assegura que os criadores possam desfrutar de benefícios financeiros e reconhecimento pelo seu trabalho. Além disso, a PI pode estimular a pesquisa e o desenvolvimento de novas tecnologias e soluções, impulsionando a economia e gerando novos empregos.

O Índice Global de Inovação 2025, publicado pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), posiciona o Brasil em 52º lugar entre 132 nações avaliadas, evidenciando tanto os avanços conquistados quanto os desafios a serem enfrentados nesse domínio. Mesmo ocupando um lugar entre os 100 países mais inovadores, o Brasil ainda enfrenta diversos obstáculos em seu caminho rumo à consolidação efetiva dos princípios da Propriedade Intelectual.

Neste contexto, torna-se imperativo explorar estratégias inovadoras e acessíveis para promover a conscientização e compreensão dos direitos autorais, especialmente entre adolescentes e jovens. Este trabalho de TCC é inovativo e contribui para um campo ainda em desenvolvimento, que é o uso de histórias em quadrinhos e Recursos Educacionais Abertos (REA) como instrumentos-chave para disseminar conhecimento sobre PI, visando contribuir para uma cultura de respeito à propriedade intelectual e fomentar a inovação responsável entre as novas gerações.

Considerando que os Recursos Educacionais Abertos (REA) são materiais de ensino, aprendizagem e pesquisa que estão disponíveis gratuitamente para uso, adaptação e compartilhamento. Eles incluem recursos como livros, vídeos, cursos online e softwares educacionais. A utilização de REA oferece uma abordagem dinâmica e acessível para promover a compreensão dos direitos autorais, incentivando práticas responsáveis de consumo e produção de conteúdo no

ambiente digital.

Com a ascensão das mídias digitais, juntamente com a facilidade de acesso à informação proporcionada pela internet, cria um ambiente propício para o compartilhamento e reprodução de conteúdos protegidos por direitos autorais. No entanto, esse cenário também traz consigo desafios significativos relacionados à pirataria digital, violação de direitos autorais e falsificação de produtos, afetando não apenas os criadores e detentores de direitos, mas também a economia e a sociedade como um todo.

Diante desses desafios, é fundamental adotar abordagens inovadoras e educativas para sensibilizar e capacitar adolescentes e jovens sobre a importância da proteção da propriedade intelectual. Ao utilizar ferramentas como histórias em quadrinhos e REA, este trabalho busca oferecer uma abordagem dinâmica e acessível para promover a compreensão dos direitos autorais e estimular práticas responsáveis de consumo e produção de conteúdo no ambiente digital.

3. JUSTIFICATIVA

3.1. Lacuna Preenchida pelo TCC

Vivemos em um tempo em que as tecnologias digitais mudam o modo como as pessoas aprendem, criam e compartilham ideias. Nesse cenário, torna-se essencial compreender como usar as redes sociais, e como fazê-lo de forma ética e responsável. Muitos jovens produzem e compartilham conteúdos diariamente, sem perceber que há leis que protegem essas criações e orientam seu uso. Essa é uma lacuna ainda pouco discutida nas práticas educativas e também em programas voltados à inovação, como o PROFNIT, que incentiva o desenvolvimento de soluções criativas e tecnológicas.

Percebeu-se, assim, a ausência de materiais educativos que abordem o direito autoral nas mídias sociais de maneira clara e acessível para o público jovem. As redes digitais, embora repletas de oportunidades, também trazem desafios sobre o uso, a autoria e a circulação de conteúdos. Falta, muitas vezes, um material que una o aspecto jurídico à linguagem e às vivências cotidianas de quem está conectado todos os dias.

Para preencher essa lacuna, foi criada uma história em quadrinhos (HQ) voltada à compreensão dos direitos autorais nas mídias sociais. O formato da HQ foi escolhido justamente por ser mais próximo e atrativo aos adolescentes e jovens, tornando o aprendizado leve e visual. Além disso, ela foi desenvolvida como um Recurso Educacional Aberto (REA) ou seja, um material gratuito, com licença aberta, que pode ser compartilhado, adaptado e usado livremente em sala de aula ou fora dela.

Essa escolha reforça a importância da educação aberta e inclusiva, que amplia o acesso ao conhecimento e valoriza a colaboração. A HQ foi licenciada sob Creative Commons, um modelo que permite a livre utilização e adaptação do conteúdo, desde que citada a autoria. Assim, o material pode circular amplamente nas redes, alcançando estudantes, professores e curiosos interessados no tema.

Ao tratar o direito autoral de forma simples e visual, a HQ estimula a reflexão sobre o que significa criar, compartilhar e respeitar o trabalho dos outros. Mais do que ensinar regras, ela desperta o pensamento crítico e o uso responsável da informação no ambiente digital. Dessa forma, o produto técnico deste TCC contribui para a formação de uma geração mais consciente sobre seus direitos e deveres como autores e usuários de conteúdo na internet.

3.2. Aderência ao PROFNIT

O projeto está alinhado com a área de estudo do programa, que abrange Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação em Núcleos de Inovação Tecnológica (NITS). Sua ênfase está na Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação, enfocando o incentivo à salvaguarda de criações, resultados de pesquisa e desenvolvimento tecnológico. Isso culmina na elaboração de um produto técnico/tecnológico, apresentado na forma de uma história em quadrinhos destinada a um público jovem, usuário das mídias sociais. O projeto é orientado especificamente para esse grupo, visando promover a disseminação da cultura da Propriedade Intelectual.

3.3. Impacto

A presente pesquisa visa preencher uma lacuna relevante no cenário contemporâneo, onde a disseminação de conteúdo digital ocorre de forma acelerada e, por vezes, desconsiderando as questões essenciais relacionadas aos direitos autorais. A escolha de utilizar uma história em quadrinhos como meio de comunicação estratégico visa alcançar um público mais amplo, principalmente o segmento jovem, que se encontra imerso no ambiente digital.

O impacto deste trabalho se destaca na sensibilização e conscientização do público acerca da importância do direito autoral no contexto online. Ao transformar conceitos complexos em uma narrativa acessível por meio de quadrinhos, pretende-se tornar a informação mais palatável e fácil de assimilar. A obra resultante deste projeto visa não apenas educar, mas também engajar os leitores de forma lúdica.

3.4. Aplicabilidade

A presente pesquisa se propõe a oferecer uma contribuição prática e significativa diante da crescente relevância das questões relacionadas ao direito do autor no ambiente digital. Com a proliferação exponencial de conteúdos na internet, torna-se imprescindível desenvolver estratégias inovadoras e acessíveis para disseminar informações sobre a importância do respeito aos direitos autorais.

Ao optar pela linguagem das histórias em quadrinhos, reconhecemos que esse meio possui um potencial único para atingir diversos públicos, especialmente os mais jovens, que representam grande parte dos usuários ativos na internet. A aplicabilidade prática do trabalho reside na capacidade dessa abordagem comunicativa alcançar e envolver efetivamente o público-alvo, transformando conceitos muitas vezes complexos em mensagens claras.

3.5. Inovação

O presente trabalho destaca-se pelo seu caráter inovador ao explorar uma abordagem criativa e diferenciada para tratar de uma temática crucial no contexto

contemporâneo: os direitos autorais na era digital. A escolha de utilizar o formato de história em quadrinhos representa uma quebra de paradigma ao empregar uma linguagem visual e narrativa única, capaz de transcender as barreiras tradicionais da comunicação acadêmica.

A inovação reside não apenas na escolha do meio, mas na adaptação inteligente desse formato para abordar questões complexas de forma acessível. Ao transformar conceitos jurídicos e éticos em uma narrativa visual, o trabalho busca atingir um público mais amplo e diversificado, principalmente os jovens, que constituem a parcela expressiva de usuários na internet.

3.6. Complexidade

A complexidade intrínseca deste projeto reside na conjunção de elementos multidisciplinares que demandam uma abordagem abrangente e cuidadosa. A temática dos direitos autorais, por si só, é intrincada, envolvendo nuances legais, éticas e tecnológicas. Ao optar por apresentar esses conceitos por meio de uma história em quadrinhos, adicionamos uma camada de complexidade, exigindo a habilidade de traduzir termos jurídicos e éticos em uma linguagem visualmente compreensível.

A adaptação desses conceitos complexos para um formato mais acessível requer um profundo entendimento da legislação de propriedade intelectual, bem como criatividade e sensibilidade para comunicar essas informações de maneira clara e envolvente. A complexidade do trabalho reside na busca por um equilíbrio entre a profundidade do conteúdo jurídico e a acessibilidade necessária para alcançar um público mais amplo.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

Disseminar conhecimentos acerca da propriedade intelectual, com ênfase nos princípios e aplicação do direito autoral no contexto da internet, destinado principalmente para o público adolescente e jovem, através de história em quadrinhos.

4.2 Objetivos Específicos

Como forma de atingir o objetivo geral do trabalho, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

1. Realizar uma revisão bibliográfica sobre a legislação vigente referente aos direitos autorais, especialmente no contexto das mídias sociais, identificando fundamentos teóricos e práticos que embasaram o desenvolvimento do material educativo;
2. Elaborar um protótipo de material educativo contextualizado, com base nos princípios legais e teóricos identificados na pesquisa bibliográfica, utilizando a linguagem das histórias em quadrinhos para tornar as informações acessíveis e atrativas ao público-alvo;
3. Desenvolver e divulgar o material educativo através de <https://tinyurl.com/4na9errc> visando a disseminação do conhecimento sobre direitos autorais entre os adolescentes e jovens.
4. Disponibilizar a história em quadrinhos digital como um Recurso Educacional Aberto (REA), garantindo acesso livre e permissões para reutilização, adaptação e compartilhamento, de modo a ampliar o alcance do material e fomentar a educação sobre direitos autorais no ambiente digital.

5. Aplicar um formulário de validação do produto educacional, com o propósito de analisar a compreensão dos conceitos abordados na história em quadrinhos e avaliar sua eficácia como recurso didático para o ensino de direitos autorais entre adolescentes e jovens.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

5.1. Propriedade Intelectual

A propriedade intelectual vem conquistando uma posição de destaque, tanto pela importância crescente no desenvolvimento do comércio internacional quanto pelo papel estratégico que desempenha no cotidiano das grandes corporações. Os ativos intangíveis de uma empresa – como tecnologia, pesquisa e desenvolvimento – tornaram-se tão valiosos quanto, ou até mais do que, os bens materiais (BARBOSA, 2009).

Com a transformação do mercado de ideias, a compreensão da propriedade intelectual também evoluiu. Esse campo, antes fragmentado entre os interesses do estabelecimento comercial, do autor e do inventor, passou a centralizar-se mais no próprio objeto intelectual do que nas relações de produção, colocando a informação em uma posição preeminente, muitas vezes sobre o próprio criador (BARBOSA, 2009).

Comparada à longa história de valorização e posse dos bens físicos, a discussão sobre a propriedade da informação é ainda recente. Por isso, compreender esse tema exige uma análise cuidadosa, que leve em conta as nuances e especificidades que a imaterialidade desses ativos apresenta (BARBOSA, 2009).

Segundo a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), a PI é conceituada como “[...] às criações da mente: tudo, desde obras de arte até invenções, passando por programas de computador, marcas e outros sinais comerciais” (OMPI, 2021).

A Constituição Federal brasileira de 1988 reconhece a propriedade intelectual nos incisos XXVII, XXVIII e XXIX do Art. 5º. O domínio da propriedade intelectual é categorizado pela doutrina em dois principais ramos: os direitos autorais e a propriedade industrial. Adicionalmente, é contemplada a proteção *sui generis*, abrangendo a preservação da topografia, dos cultivares e do conhecimento tradicional.

De acordo com a definição de Bruch, Areas e Viera (2019), a Propriedade Intelectual (PI) é entendida como um conjunto de diretrizes e normas que regem a

aquisição, uso, exercício e transferência de direitos e interesses relacionados a ativos intangíveis distintivos, que possuem potencial de exploração comercial.

Jungmann e Bonetti (2010) classificam a Propriedade Intelectual em três categorias principais: o Direito Autoral, a Propriedade Industrial e a Proteção *Sui Generis*. Segundo os autores:

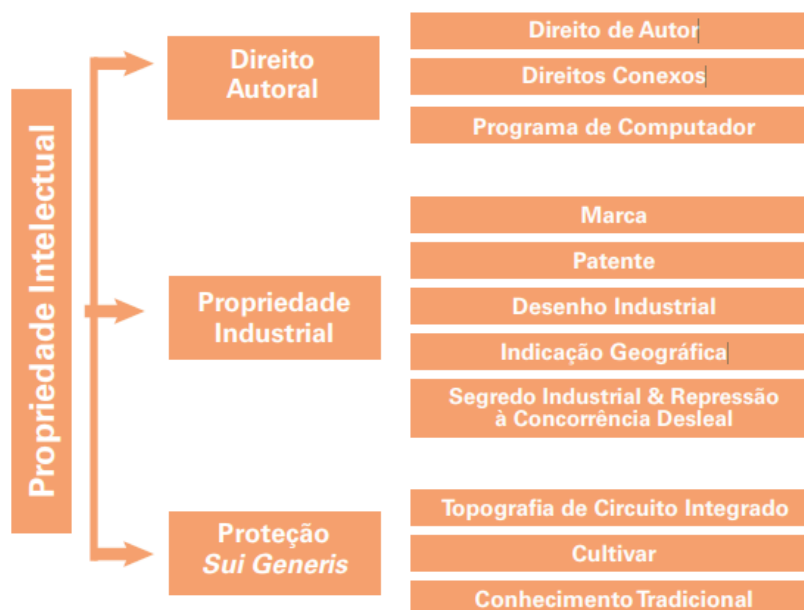
O **Direito Autoral** é um direito decorrente da autoria de obras intelectuais como desenhos, livros, músicas e software, entre outros. A Convenção de Berna estabeleceu critérios internacionais para proteção dessas obras, garantindo reconhecimento aos criadores em países signatários. No Brasil, a Lei nº 9.619/98 regulamenta o direito autoral, protegendo não apenas os direitos de autor, mas também os direitos conexos e programas de computador. É importante ressaltar que o direito autoral protege a forma de expressão da obra, não as ideias isoladas, exigindo que a obra tenha um suporte material, como texto escrito, som ou imagem.

A **Propriedade Industrial** se refere aos direitos legais que protegem criações intelectuais no campo industrial e comercial. Isso inclui patentes, marcas registradas, desenhos industriais e indicações geográficas. Esses direitos concedem aos proprietários o direito exclusivo de usar, fabricar ou vender suas criações por um determinado período de tempo, incentivando a inovação e protegendo os interesses dos inventores e empresas.

A **Proteção *Sui Generis*** se refere a uma forma específica de proteção que não se encaixa diretamente em categorias tradicionais de propriedade intelectual, como patentes, direitos autorais ou marcas registradas. Em vez disso, a proteção é concedida com base nas características únicas da criação ou do objeto em questão.

Conforme demonstrado na figura a seguir:

FIGURA 01 - Modalidade de Direito de Propriedade Intelectual



Fonte: Jungmann; Bonetti (2010, p.24)

Conforme destacado por Degen (2009) ao garantir aos criadores o controle sobre o uso e a exploração de suas criações, a propriedade intelectual não apenas recompensa o trabalho árduo e a originalidade, mas também estimula um ambiente propício para a progressão da sociedade e da economia.

Neste contexto, para Jungmann (2010) compreender os diferentes tipos de proteção oferecidos pela propriedade intelectual e seu papel na promoção da inovação é essencial para o avanço contínuo do conhecimento e da cultura.

A transferência de informações e conhecimento, com o objetivo de impulsionar a inovação, concentra-se especialmente nas áreas de Propriedade Intelectual (PI) e Transferência de Tecnologia (TT). As iniciativas relacionadas à PI envolvem tanto a proteção quanto a comercialização de conhecimentos, que, em grande parte, são oriundos de pesquisa e desenvolvimento, criação de softwares, engenharia, design e diversas outras formas de expressão criativa (OCDE/EUROSTAT, 2018).

Nesse contexto, as atividades de Propriedade Intelectual também abrangem tarefas jurídicas e administrativas, como solicitação, registro, documentação, gestão,

licenciamento, comercialização e proteção dos direitos de PI (OCDE/EUROSTAT, 2018).

A importância de capacitar recursos humanos para fomentar a inovação é enfatizada na Lei nº 13.243, sancionada em 11 de janeiro de 2016, a qual estabelece que políticas de inovação devem definir diretrizes e metas para o desenvolvimento em áreas-chave, como empreendedorismo, gestão da inovação, transferência de tecnologia e propriedade intelectual (BRASIL, 2016).

5.2. Direito do autor

O direito do autor é um ramo do direito que protege as obras intelectuais criadas por indivíduos ou grupos. Essas obras podem incluir textos, músicas, pinturas, filmes, software, entre outros (AMARANTE, 2012).

O artigo 7º da Lei 9.610/98, conhecida como Lei de Direitos Autorais (LDA), define as obras que são protegidas por direitos autorais, nos seguintes termos:

- I — os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
- II — as conferências, alocações, sermões e outras obras da mesma natureza;
- III — as obras dramáticas e dramático-musicais;
- IV — as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra qualquer forma;
- V — as composições musicais, tenham ou não letra;
- VI — as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;
- VII — as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;
- VIII — as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;
- IX — as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;
- X — os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;
- XI — as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;
- XII — os programas de computador;
- XIII — as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

É importante destacar que o termo é bem amplo e possui tipificações dependendo do ramo ao qual se integre, dessa forma, será esclarecido essa tipologia de acordo com alguns autores.

Segundo Jungmann (2010, p. 20) o direito autoral compreende:

- a) **Direitos de autor** que, por sua vez, abrange: obras literárias, artísticas e científicas; programas de computador; descobertas científicas.
- b) **Direitos conexos** abrangem as interpretações dos artistas intérpretes e as execuções dos artistas executantes, os fonogramas e as emissões de radiodifusão

Neste mesmo viés Panzolini (2020, p. 10) conceitua direito autoral como o ramo da ciência que protege a obra intelectual que derive *de manifestação de espírito e capacidade intelectual humana, devidamente exteriorizada por qualquer meio e fixada num suporte tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro*.

A autora ressalta também que o direito autoral, além de ser um direito fundamental, é plenamente legitimado pela Constituição Federal de 1988 e tem adquirido uma relevância crescente. É justo e necessário garantir essa proteção ao autor, considerando o tempo, estudo, conhecimento, talento e recursos financeiros que ele investiu na produção de sua obra, independentemente de sua natureza.

O âmbito do direito autoral abrange a existência de todo e qualquer cidadão, seja devido à sua condição como autor de obras intelectuais, ou porque todo indivíduo, enquanto membro da sociedade, faz uso de obras intelectuais em suas atividades cotidianas. Por conseguinte, de acordo com as observações de Panzolini, (2020, p.16):

Nesse contexto, o respeito ao direito autoral, autor ou respectivo titular de direito só é possível, se for sedimentada uma cultura de sensibilização. A sociedade precisa reconhecer o labor criativo que está por trás da criação de uma obra intelectual, uma vez que envolveu relevante investimento de tempo, subsídio financeiro (muitas vezes) e criatividade.

A autora sustenta a promoção da cultura de cuidado e respeito aos direitos autorais, buscando sua disseminação em todos os âmbitos da vida, abarcando todos os setores e promovendo uma conscientização mais abrangente, considerando que todos têm acesso a uma ampla gama de obras autorais.

Panzolini explica que no direito autoral existem duas facetas cruciais que são o direito moral e direito patrimonial, atuando em conjunto para proteger os interesses dos criadores intelectuais.

Enquanto o direito moral se concentra na preservação da integridade da obra e no reconhecimento da autoria, o direito patrimonial visa salvaguardar os aspectos econômicos do trabalho criativo. Essas duas vertentes do direito autoral se complementam, garantindo não apenas que os criadores sejam devidamente reconhecidos e respeitados, mas também que possam usufruir dos benefícios financeiros decorrentes do uso de suas obras.

Assim, ao considerar tanto o aspecto moral quanto o patrimonial, o sistema legal busca equilibrar o incentivo à criatividade com a proteção dos direitos fundamentais dos criadores.

Com base nas disposições da Lei de Direitos Autorais (LDA) de 1998, mais especificamente no Artigo 24, são delineados os direitos morais atribuídos aos autores, os quais revestem-se de uma importância fundamental na proteção e preservação da identidade e integridade de suas obras intelectuais. Este artigo estabelece um conjunto de prerrogativas que conferem aos criadores o direito de serem reconhecidos como os legítimos autores de suas obras, bem como o direito de decidir sobre o uso e a divulgação de suas criações.

Além disso, os direitos morais asseguram aos autores a prerrogativa de opor-se a qualquer modificação, distorção ou utilização não autorizada de suas obras que possa prejudicar sua reputação ou imagem. Em suma, o Artigo 24 da LDA representa um alicerce legal essencial para garantir não apenas o reconhecimento adequado da autoria, mas também a proteção da integridade e dignidade das criações intelectuais de seus autores.

Complementando o exposto sobre os direitos morais dos autores, a Lei de Direitos Autorais (LDA) 9.610/98 também consagra os direitos patrimoniais, os quais constituem uma vertente igualmente crucial no âmbito da propriedade intelectual. Estes direitos conferem aos criadores o controle econômico sobre suas obras, permitindo-lhes beneficiar-se financeiramente do uso comercial de suas criações. Dessa forma, os autores têm o direito exclusivo de autorizar ou proibir a reprodução, distribuição, exibição e adaptação de suas obras, assim como negociar contratos de licenciamento com terceiros em troca de compensação financeira.

Os direitos patrimoniais incentivam a produção contínua de novas obras, e também garantem uma justa retribuição aos criadores pelo valor econômico gerado por suas contribuições culturais e intelectuais. Assim, em conjunto com os direitos morais, os direitos patrimoniais desempenham um papel essencial na promoção e proteção da criatividade e inovação, assegurando tanto o reconhecimento moral quanto a compensação financeira adequada aos autores por seu trabalho.

5.3. Recurso Educacional Aberto

O desenvolvimento dos Recursos Educacionais Abertos (REA) está profundamente relacionado à trajetória histórica das ideias de abertura e compartilhamento do conhecimento, que ganharam força a partir do movimento do software livre nas décadas de 1980 e 1990. Nesse contexto, o pesquisador David A. Wheeler destacou-se por sistematizar e defender os princípios da liberdade de uso, modificação e redistribuição de softwares, argumentando que o acesso aberto ao código-fonte promove inovação, colaboração e aprendizado coletivo. Em sua obra *Why Open Source Software / Free Software (OSS/FS)? Look at the Numbers!* (2001), Wheeler demonstra, com base em dados empíricos, que os modelos abertos produzem resultados mais sustentáveis e participativos do que os sistemas proprietários. Essa perspectiva, inicialmente voltada ao campo da tecnologia, serviu de base conceitual para o surgimento dos Recursos Educacionais Abertos, que aplicam a mesma lógica de abertura e cooperação ao campo educacional, permitindo o livre acesso, adaptação e redistribuição de materiais didáticos.

As iniciativas voltadas para a abertura na educação têm evoluído significativamente com a disseminação da internet, da web e das novas mídias. Nesse cenário, os Recursos Educacionais Abertos (REA) emergiram como um dos principais motores deste movimento, sendo considerados componentes fundamentais para promover uma educação justa, acessível e de excelência.

De acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO “Recursos Educacionais Abertos (REA) são materiais de aprendizagem, ensino e pesquisa em qualquer formato e meio que residam em domínio público ou estejam protegidos por direitos autorais e que tenham sido liberados sob uma licença aberta, que permitam acesso, reutilização e reutilização gratuitos”. E destacam que uma licença de acesso aberto é aquela que respeita os

direitos de propriedade intelectual do detentor dos direitos autorais e concedem permissões que possibilitam ao público acessar, reutilizar, adaptar e redistribuir materiais educacionais.

Segundo a UNESCO, os Recursos Educacionais Abertos (REA) desempenham um papel crucial na promoção da equidade no acesso à educação, na redução de custos, na personalização do aprendizado e na facilitação da colaboração entre educadores. Seguindo a declaração mencionada, foram simplificadas em quatro ações/liberdades, também conhecidas como "4R", para o uso dos Recursos Educacionais Abertos (REA):

- **Reutilizar:** utilizar o material original ou modificado
- **Revisar:** adaptar, ajustar, modificar, atualizar, traduzir ou alterar
- **Remixar:** combinar o material original ou revisado com outro para criar algo novo.
- **Redistribuir:** compartilhar cópias do conteúdo original, revisões ou remixes.

No início do movimento de Recursos Educacionais Abertos (REA) no Brasil, o foco principal foi a promoção de políticas públicas em larga escala, com esforços direcionados a conscientizar os poderes executivo e legislativo sobre os benefícios da educação aberta, especialmente para otimizar o uso de recursos públicos.

Essas ações resultaram em diversos projetos de lei e decretos, tais como:

- Portaria Ministério da Educação (415/2018): Portaria que estabelece os critérios para aquisição de recursos educacionais destinados à educação básica, produzidos com financiamento do MEC;
- Decreto Municipal de São Paulo (52.681/2011): Dispõe sobre o licenciamento obrigatório das obras intelectuais produzidas com objetivos educacionais, pedagógicos e afins, no âmbito da rede pública municipal de ensino;
- Lei do Distrito Federal (5.592/2015): Institui a política de disponibilização de recursos educacionais comprados ou desenvolvidos por subvenção da Administração Direta e Indireta do Distrito Federal;
- Resolução CNE/CES (n.º 1 de 11 de março de 2016): Destaca a relevância dos recursos educacionais abertos para as instituições de educação superior, especialmente no contexto das atividades de educação a distância;

- **Portaria CAPES (183 de 2016):** A Portaria determinou que todos os recursos educacionais desenvolvidos para o sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB) sejam licenciados de forma aberta.

Os Recursos Educacionais Abertos (REA) fazem parte do universo das fontes de informação, sendo caracterizados como materiais educacionais de acesso livre e disponíveis para manipulação. Eles são licenciados de forma aberta ou com restrições reduzidas, como as previstas pelo Creative Commons. Seu principal propósito é oferecer recursos e materiais que possam ser utilizados, modificados e compartilhados por outras pessoas, contribuindo para a expansão coletiva do conhecimento.

Além de permitirem manipulação e reuso, os REA promovem o acesso democrático ao ensino e oferecem diversas possibilidades de aplicação. Segundo Fernandes e Singer (2011), o acesso livre a esses conteúdos aumenta a autonomia dos estudantes na busca por fontes de pesquisa, pois, ao serem indexadas e validadas pelas universidades, garantem um controle de qualidade.

Nesse contexto, as ideias de David Ausubel (1982) sobre a aprendizagem significativa oferecem uma base teórica importante para compreender o potencial pedagógico dos REA. Para o autor, a aprendizagem ocorre de maneira mais efetiva quando o novo conhecimento se relaciona de forma não arbitrária e substantiva com o que o estudante já sabe. Assim, o conhecimento prévio torna-se o ponto de ancoragem para novos significados. Os REA, ao possibilitarem personalização, reuso e contextualização dos conteúdos, favorecem essa aprendizagem significativa, pois permitem que o estudante construa conexões entre suas experiências e os novos conceitos apresentados, tornando o processo mais duradouro e relevante.

Posteriormente, essa concepção encontra ressonância na perspectiva emancipatória de Paulo Freire, que destaca a importância da autonomia e da reflexão crítica no ato de aprender. Para Freire (1996, p. 79), *“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”*. Sob essa ótica, os REA representam um caminho para a emancipação do estudante, ao oferecer ferramentas que permitem a produção e reconstrução do conhecimento de forma colaborativa e crítica.

Tarouco, Fabre e Tamusiunas (2003, p. 3) também enfatizam outros benefícios e vantagens associados aos recursos abertos:

- a) Acessibilidade: pela possibilidade de acessar recursos educacionais em um local remoto e usá-los em muitos outros locais;
- b) Interoperabilidade: podendo utilizar componentes desenvolvidos em um local, com algum conjunto de ferramentas ou plataformas, em outros locais com outras ferramentas e plataformas;
- c) Durabilidade: para continuar usando recursos educacionais quando a base tecnológica muda, sem reprojetar ou recodificação.

Campello, Cedón e Kremer (2000) destacam que, apesar dos avanços tecnológicos – e justamente devido a eles – é fundamental conhecer as fontes de informação, saber identificá-las e facilitar o acesso a conteúdos relevantes, algo que permanece essencial para os pesquisadores. O desafio persiste diante do surgimento constante de novas fontes, cada uma com sua dinâmica específica, como os recursos educacionais abertos, impulsionados pelo movimento de educação aberta e acessível.

6. INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS DE PRODUÇÃO

6.1 Materiais e Métodos

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo exploratório, de abordagem qualitativa, fundamentada em levantamento bibliográfico e análise de conteúdo como instrumentos metodológicos principais.

Segundo GIL (2008), o estudo exploratório tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com um problema, tornando-o mais explícito e construindo hipóteses que orientem investigações posteriores. Já a abordagem qualitativa, conforme MINAYO (2014), volta-se à compreensão de fenômenos sociais a partir do universo de significados, motivos e valores que permeiam as relações humanas. Nesse mesmo sentido, BOGDAN e BIKLEN (1994) destacam que a investigação qualitativa envolve dados ricos em detalhes sobre pessoas, lugares e processos, buscando interpretações que revelam a complexidade da experiência humana.

Essa base metodológica orientou o desenvolvimento do produto técnico/tecnológico — uma História em Quadrinhos (HQ), tipo *gibi*, em formato de livro digital, concebida como Recurso Educacional Aberto (REA). A primeira edição, intitulada “*Descobrimo sobre as licenças de uso nas mídias sociais*”, inaugura a coletânea “*Raízes Criativas*”, cujo propósito é promover o conhecimento sobre Direito Autoral de forma lúdica e acessível para adolescentes e jovens.

O produto busca, ainda, valorizar o contexto regional amazônico, integrando elementos culturais, linguísticos e ambientais da região, de modo a aproximar o conteúdo jurídico da realidade dos estudantes e fortalecer o sentimento de pertencimento cultural.

6.2 Etapas Metodológicas

As etapas metodológicas seguiram uma sequência estruturada, de acordo com os objetivos específicos da pesquisa, conforme demonstrado na Matriz de Validação/Amarração (Quadro 03). As fases estão descritas a seguir.

6.2.1 Etapa 1 Levantamento Bibliográfico e de Trabalhos Similares

O processo iniciou-se com um levantamento bibliográfico detalhado, que serviu como base teórica para o desenvolvimento do material. Foram consultadas fontes acadêmicas e de “literatura cinzenta”, entendida como a produção intelectual não publicada por meios convencionais e que inclui documentos institucionais, manuais e relatórios técnicos (BORBINHA; CORREIA, 2001).

As buscas foram realizadas nos repositórios Portal eduCapes, PROFNIT, SciELO Brasil e Web of Science, com o uso das palavras-chave “Propriedade Intelectual”, “Direito Autoral” e “Educação”, associadas pelo operador booleano AND. Priorizaram-se estudos publicados entre 2015 e 2025, bem como obras clássicas reconhecidas pela relevância teórica.

A seleção desses repositórios justificou-se pela complementaridade e abrangência que oferecem para pesquisas na área. O Portal eduCapes e o PROFNIT foram escolhidos por disponibilizarem materiais acadêmicos, técnicos e educacionais diretamente relacionados à formação de professores e à inovação, alinhando-se ao escopo da pesquisa. A SciELO Brasil foi incluída por sua relevância no acesso aberto à produção científica nacional revisada por pares, permitindo recuperar estudos consolidada e metodologicamente robustos sobre educação e propriedade intelectual. Já a Web of Science foi selecionada por sua ampla cobertura internacional e rigor na indexação, possibilitando identificar tendências globais e comparações com pesquisas de maior impacto. Essa combinação assegurou um panorama equilibrado entre literatura nacional, internacional, aplicada e teórica.

A seguir, são apresentados os resultados da pesquisa, organizados em uma tabela que sintetiza os principais achados sobre a relação entre Propriedade Intelectual, Direito Autoral e Educação. Os dados foram analisados com base nos critérios previamente estabelecidos, garantindo a relevância e a consistência das informações coletadas.

Tabela 01 - Palavras-Chaves utilizadas nas buscas de artigos científicos

Palavras-chave	Bases			
	Profnit	EduCapes	SciELO Brasil	Web of Science

“Direito Autoral” AND “Educação”	0	5	0	58
“Propriedade Intelectual” AND “Direito Autoral”	0	12	4	421
“Propriedade Intelectual” and “Educação”	3	2	6	78
Direito Autoral	3	111	5	2.866
Total	6	130	15	3.423
Total geral				3.574

Fonte: Elaborado pelo autor.

Após realizar uma busca por artigos científicos, foram encontrados inicialmente 151 documentos nas bases de dados supracitadas, juntando as 3 bases nacionais Profnit, EduCapes e SciElo Brasil. Já na base internacional Web of Science, observou-se um número significativamente maior, totalizando 3.423 registros, o que eleva o total geral para 3.574 publicações.

Apesar desse volume expressivo, a análise revelou que grande parte dos artigos aborda as palavras-chave de forma isolada, sem discutir a interseção entre os termos “Direito Autoral”, “Propriedade Intelectual” e “Educação”. Essa constatação evidencia que, embora haja interesse acadêmico nos temas individualmente, as conexões conceituais entre eles permanecem pouco exploradas.

O cruzamento das palavras-chave resultou em um número significativamente reduzido de estudos que tratam diretamente do tema central deste trabalho. Em muitos casos, a relação entre os conceitos foi mencionada apenas de forma superficial, sem aprofundamento teórico ou analítico.

Tal cenário reforça a percepção de fragmentação do conhecimento na área, além de evidenciar uma lacuna na literatura científica sobre a abordagem integrada de Direito Autoral e Educação. Assim, justifica-se o desenvolvimento deste estudo, que busca contribuir para a construção de uma compreensão mais ampla e articulada entre esses campos do saber e oferecer subsídios para futuras pesquisas na área.

Após o levantamento das produções acadêmicas, foi possível organizar os resultados conforme as temáticas abordadas. O Quadro 1 apresenta a distribuição

dos documentos encontrados por tema, evidenciando a predominância de estudos voltados à Educação e à Propriedade Intelectual, e a escassez de produções que integrem de forma direta o Direito Autoral no contexto educacional.

QUADRO 01 - Distribuição de documentos encontrados por tema

Título	Autor	Ano de Publicação	Interesse de Pesquisa
Recursos educacionais abertos e direitos autorais: análise de sítios educacionais brasileiros	ZANIN, A. A.	2017	Recursos Educacionais Abertos; Direito Autoral; Educação.
Formação de Competências para a Propriedade Intelectual	BARBALHO, C. R. S.; ANTUNES, A. M. de S.	2018	Educação; Propriedade Intelectual; Competências.
Propriedade Intelectual para Inovação: percepções e perspectivas em uma escola profissionalizante	FREIRE, V. M. V., & CARVALHO, J. M.	2020	Ensino de inovação, Formação para o Trabalho, Propriedade Intelectual.
Copyright in the Scope of Education Direitos autorais no âmbito da educação	Kirin, B(Kirin, Branko) ; Majumdar, R(Majumdar, Rwitajit)	2022	Direito autoral - educação Convenção de Berna
A Temática de Propriedade Intelectual Como Parte Da Formação Dos Alunos Dos Cursos Técnicos Dos Institutos Federais Da Região Norte.	RODRIGUES, D. S.; SANTOS, R. M. N. dos; OLIVEIRA, R. C. de.	2023	Propriedade Intelectual; Ensino; Formação

Título	Autor	Ano de Publicação	Interesse de Pesquisa
Contribuições da abordagem de inovação design thinking e do direito autoral para a criação de cursos de Educação Profissional e Tecnológica	SILVA, M. M.; PAXIÚBA, C. M. C.	2023	Direito Autoral; Design Thinking; Educação Profissional e Tecnológica.
Jogo Colabore: gamificação para o ensino e aprendizagem de direito autoral para estudantes da Educação Profissional e Tecnológica (EPT)	SERIQUE, H. A.; PAXIÚBA, C. M. C	2023	Gamificação; jogo de tabuleiro; propriedade intelectual.
Digital Copyright Law, A Comparative Study of the Limitation and Exceptions Relating To Education Direito de direitos autorais digitais: um estudo comparativo das limitações e exceções relativas à educação.	Kumar, M (Kumar, Manish) ; ; Sharma, N (Sharma, Nandan) Devi, M (Devi, Maya)	2023	Direito de direitos autorais digitais; Instituições de ensino; OMPI (Organização Mundial da Propriedade Intelectual)

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A partir dessa análise, observou-se a necessidade de desenvolver um produto técnico/tecnológico que contribuísse para o ensino de Direitos Autorais de forma acessível e contextualizada, especialmente para o público adolescente e jovem.

6.2.2 Etapa 2 - Desenvolvimento do Produto Técnico/Tecnológico

Com base na fundamentação teórica, iniciou-se a elaboração do conteúdo da HQ, cuja narrativa centra-se em um jovem amazônico ribeirinho, cantor e compositor que aprende a proteger suas criações musicais por meio do Direito Autoral. Essa

abordagem busca contextualizar o aprendizado e promover uma educação mais significativa, conforme defende AUSUBEL (1982), ao destacar que a aprendizagem torna-se efetiva quando o novo conhecimento se relaciona de forma lógica e substancial com o que o aluno já sabe.

As imagens foram criadas com o apoio da ferramenta de Inteligência Artificial generativa DALL·E, disponível no Bing Image Creator (Microsoft), mediante comandos textuais (*prompts*) que descreveram personagens e cenários amazônicos. O processo envolveu múltiplos ajustes até alcançar coerência estética e narrativa.

A Figura 2 ilustra a tela do ambiente de criação, evidenciando o processo de inserção dos prompts e a interface utilizada na geração das imagens.

FIGURA 02 - Tela de prompts de comando do Bing Image Creator



O processo foi interativo, com sucessivos ajustes nos comandos para refinar os resultados visuais e garantir coerência estética e narrativa.

Exemplo de prompt utilizado:

“Desenho feito a lápis cheio de ranhuras, homem adolescente de 16 anos, feições ribeirinhas amazônicas, cabelos lisos longos, trajes regionais (blusa branca e calça cinza), olhando para o computador com esperança enquanto dois amigos o observam no cenário da floresta amazônica.”

6.2.3 Etapa 3 – Confecção e Diagramação do Livro Digital

A diagramação e edição final da HQ foram realizadas na plataforma Canva, que possibilitou a organização visual das páginas e ilustrações de maneira acessível

e atrativa. Essa escolha dialoga com Moraes (2019), ao afirmar que a comunicação visual exerce papel essencial na aprendizagem, favorecendo a interação entre o conteúdo e o leitor.

Após a finalização do layout, o material foi exportado em formato PDF, garantindo compatibilidade com diferentes dispositivos e preservando a integridade visual do conteúdo.

Para ampliar sua acessibilidade e potencial de uso como Recurso Educacional Aberto (REA), a HQ também foi convertida para o formato EPUB, amplamente utilizado em leitores digitais e aplicativos de leitura. A conversão foi realizada com o software Kindle Comic Converter, que permitiu transformar o PDF em EPUB mantendo a qualidade das imagens e o fluxo visual. Em seguida, utilizou-se o programa Calibre para ajustes finais, incluindo configurações essenciais e a atualização de metadados como título, autor, idioma e imagem de capa, assegurando melhor padronização e identificação do arquivo.

Além disso, visando a disponibilização em repositórios que aceitam múltiplos formatos de REA, foram geradas três versões complementares do produto:

1. EPUB, recomendado para leitura em dispositivos móveis e e-readers;
2. JPG, contendo as páginas extraídas individualmente;
3. PDF, em sua versão diagramada original.

As imagens em JPG foram extraídas diretamente do PDF da HQ e compactadas em um arquivo **ZIP**, facilitando o armazenamento e o download pelos usuários. Para essa etapa foi utilizado o site **iLovePDF**, que oferece ferramentas para extração e compactação de arquivos de maneira rápida e eficiente.

A visualização da versão EPUB pode ser realizada por meio de qualquer aplicativo leitor compatível. Recomenda-se que o avaliador utilize um visualizador de EPUB no dispositivo móvel para conferir a fluidez, o design e a legibilidade do material.

6.2.4 Etapa 4 – Disponibilização e Repositório

O livro digital foi disponibilizado como Recurso Educacional Aberto (REA), em conformidade com os princípios da educação aberta e da democratização do conhecimento, defendidos por SANTOS (2020).

A licença escolhida foi a Creative Commons CC BY-NC-SA, que autoriza o uso, o compartilhamento e a adaptação do conteúdo, desde que haja atribuição de crédito e que o material não seja utilizado para fins comerciais.

O arquivo completo encontra-se disponível no link:

 <https://tinyurl.com/4na9errc>

6.2.5 Etapa 5 – Validação e Aplicação

A última etapa consiste na validação do produto junto a grupos de adolescentes e jovens, além de alunos do PROFNIT, mediante a aplicação de um formulário de compreensão. Essa fase busca avaliar a clareza, o engajamento e a efetividade do material como ferramenta de ensino-aprendizagem sobre Direito Autoral, conforme metodologia sugerida por MORAES (2019) e SILVA (2022) em estudos voltados à análise de recursos educacionais digitais.

6.3 Matriz de Validação / Amarração

QUADRO 03 - Matriz de Validação/Amarração.

Objetivos Específicos	Etapas Metodológicas	Produtos
Realizar uma revisão bibliográfica sobre a legislação vigente referente aos direitos autorais, especialmente no contexto das mídias sociais, identificando fundamentos teóricos e práticos que embasaram o desenvolvimento do material educativo;	Etapa 1: Levantamento bibliográfico e de trabalho similares.	Dissertação; Artigo; Matriz SWOT; e Modelo de Negócios Canvas.
Elaborar um protótipo de material educativo contextualizado, com base nos princípios legais e teóricos identificados na pesquisa bibliográfica, utilizando a linguagem das histórias em quadrinhos para tornar as	Etapa metodológica 2: Desenvolvimento do produto técnico/tecnológico	Material didático para fora do PROFNIT: Produto técnico/tecnológico “Direito autorial: Descobrimos sobre as licenças de usos nas mídias sociais”.

informações acessíveis e atrativas ao público-alvo;		
Desenvolver e divulgar o material educativo através de XXX (incluir local onde o HQ pode ser acessado) visando a disseminação do conhecimento sobre direitos autorais entre os adolescentes e jovens.	Etapa metodológica 3: Divulgação do produto técnico/tecnológico para a comunidade educacional e demais interessados;	Dissertação; Website xxxxx e Artigo.
Disponibilizar a história em quadrinhos digital como um Recurso Educacional Aberto (REA), garantindo acesso livre e permissões para reutilização, adaptação e compartilhamento, de modo a ampliar o alcance do material e fomentar a educação sobre direitos autorais no ambiente digital.	Etapa metodológica 5: Adoção de licenças abertas, como Creative Commons, garantindo permissão para reutilização e adaptação.	Material didático para fora do PROFNIT: Produto técnico/tecnológico “Direito autoral: Descobrimos sobre as licenças de usos nas mídias sociais”.
Validação do Produto	Etapa metodológica 6: Aplicação de produto e de formulário de compreensão para grupo de jovens e de alunos do PROFNIT;	Formulário de compreensão

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

6.4 Síntese Final da Metodologia

A metodologia adotada integrou aspectos teóricos e práticos para o desenvolvimento de um produto educativo inovador, fundamentado em princípios qualitativos e exploratórios. O percurso metodológico do levantamento teórico à aplicação do material resultou em uma HQ que alia formação cidadã, valorização regional amazônica e democratização do acesso ao conhecimento jurídico, consolidando sua relevância educacional e social.

QUADRO 01 - Distribuição de documentos encontrados por tema

Título	Autor	Ano de Publicação	Interesse de Pesquisa
Recursos educacionais abertos e direitos autorais: análise de sítios educacionais brasileiros	ZANIN, A. A.	2017	Recursos Educacionais Abertos; Direito Autoral; Educação.

Título	Autor	Ano de Publicação	Interesse de Pesquisa
Formação de Competências para a Propriedade Intelectual	BARBALHO, C. R. S.; ANTUNES, A. M. de S.	2018	Educação; Propriedade Intelectual; Competências.
Propriedade Intelectual para Inovação: percepções e perspectivas em uma escola profissionalizante	FREIRE, V. M. V., & CARVALHO, J. M.	2020	Ensino de inovação, Formação para o Trabalho, Propriedade Intelectual.
Direitos autorais no âmbito da educação	Kirin, B(Kirin, Branko) ; Majumdar, R(Majumdar, Rwitajit)	2022	Direito autoral - educação Convenção de Berna
A Temática de Propriedade Intelectual Como Parte Da Formação Dos Alunos Dos Cursos Técnicos Dos Institutos Federais Da Região Norte.	RODRIGUES, D. S.; SANTOS, R. M. N. dos; OLIVEIRA, R. C. de.	2023	Propriedade Intelectual; Ensino; Formação
Contribuições da abordagem de inovação design thinking e do direito autoral para a criação de cursos de Educação Profissional e Tecnológica	SILVA, M. M.; PAXIÚBA, C. M. C.	2023	Direito Autoral; Design Thinking; Educação Profissional e Tecnológica.

Título	Autor	Ano de Publicação	Interesse de Pesquisa
Jogo Colabore: gamificação para o ensino e aprendizagem de direito autoral para estudantes da Educação Profissional e Tecnológica (EPT)	SERIQUE, H. A.; PAXIÚBA, C. M. C	2023	Gamificação; jogo de tabuleiro; propriedade intelectual.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Foram selecionados trabalhos científicos das bases de dados apresentados no Quadro 1, priorizando aqueles mais alinhados à proposta deste estudo. Esses artigos foram escolhidos com base em sua relevância para a temática abordada, garantindo uma fundamentação teórica consistente e atualizada.

Além dos estudos provenientes dessas bases de dados, foram acrescentadas outras pesquisas científicas devido à sua importância para a construção do referencial teórico. Esses materiais foram analisados com o objetivo de embasar a elaboração do produto técnico/tecnológico, bem como de fortalecer os argumentos e conclusões deste trabalho.

Para investigar alternativas tecnológicas e publicações editoriais relacionadas à criação de histórias em quadrinhos digitais (HQs), que visam disseminar conhecimentos sobre propriedade intelectual, com ênfase nos princípios e na aplicação do direito autoral no contexto da internet, foram realizadas pesquisas adicionais na plataforma Google. A escolha dessa plataforma se deu pela sua ampla abrangência de conteúdo e facilidade de acesso, permitindo uma busca mais abrangente por exemplos relevantes.

Os materiais identificados que apresentavam semelhanças com o tema deste artigo foram organizados no Quadro 2.

QUADRO 02 - Produtos que possuem similaridade com a proposta de estudo.

Trabalho	Finalidade	Ano de Publicação
Formação em Propriedade Intelectual no Ensino Médio Técnico	Dispor de um material instrucional de PI, em formato de guia, para orientação e suporte ao ensino, de forma a promover o desenvolvimento institucional, regional e nacional, além de oferecer novas oportunidades aos discentes, docentes e pesquisadores para a formação em PI a partir de ensino médio técnico no âmbito do Instituto Federal do Amazonas.	2021
Manual para implementação da disciplina de Propriedade Intelectual nos cursos de nível médio/técnico	Elaboração de um manual de orientação para implementação da disciplina de propriedade intelectual, nos cursos de nível médio/técnico do Colégio Técnico de Teresina (CTT). Dessa forma, propõe-se motivar mudanças na estrutura curricular dos cursos pesquisados ou na abordagem das disciplinas já existentes, de modo a conscientizar e dar competências suficientes a comunidade acadêmica para sensibilizar, disseminar e implementar uma cultura de inovação, aprimorando a proteção de capital intangível e transferência de tecnologia.	2021
A Temática de Propriedade Intelectual como Parte da Formação dos Alunos dos Cursos Técnicos dos Institutos Federais da Região Norte	Analisar como o ensino técnico, em Institutos Federais de Educação, trata do tema no âmbito curricular.	2022
Elaboração de uma HQ como ferramenta para a disseminação do conhecimento sobre empreendedorismo, inovação e propriedade intelectual para os discentes do Instituto	Objetivo geral do trabalho, desenvolver uma História em Quadrinhos para a disseminação do conhecimento de propriedade intelectual, inovação e empreendedorismo, dentre	2022

Federal do Amazonas	os discentes do ensino técnico do Instituto Federal do Amazonas – CMDI.	
Livros Digitais	Finalidade	Ano
Manual do TCU	O manual de Direito Autoral visa orientar sobre a aplicação correta das normas relacionadas aos direitos autorais no âmbito da Administração Pública. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/57/72/86/60/35FA6710FE28B867E18818A8/Manual%20Direitos%20Autorais%202020_Web.pdf	2020

Fonte: Elaborado pelo autor.

O levantamento bibliográfico indica que a combinação de artigos científicos com materiais de “literatura cinzenta” foi significativa para a composição do produto técnico/tecnológico. Esta abordagem permitiu a identificação de lacunas na pesquisa existente e a proposição de novas perspectivas para o desenvolvimento do estudo.

Ademais, o conteúdo da HQ consiste em uma história que aborda o direito autoral nas mídias sociais de um jovem amazônico. O personagem apresenta características de um ribeirinho amazônico, sendo cantor e compositor de músicas típicas da região. O levantamento bibliográfico contribuiu para sua caracterização e *storytelling*¹, tornando a história lúdica e interessante para seu público-alvo, contribuindo no aprendizado sobre os Direitos Autorais. O que vem de encontro com uma das características da investigação qualitativa voltadas ao aprendizado dispostas por Bogdan e Biklen (1994) ao apontar que “Na investigação qualitativa a fonte directa de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal”. Os investigadores introduzem-se e despendem grandes quantidades de tempo em escolas, famílias, bairros e outros locais tentando elucidar questões educativas.

¹ Storytelling é uma técnica de comunicação que utiliza histórias para transmitir uma mensagem, engajando determinado público.

Com a finalidade de desenvolver os personagens e cenários, o instrumento utilizado para criação e geração das imagens utilizadas na HQ foi a ferramenta DALL-E, uma rede neural de Inteligência Artificial generativa desenvolvida pela empresa de tecnologia OpenAI, voltada para criação de imagens via inteligência artificial (IA), com base em descrições de texto (prompts). A ferramenta DALL-E está disponível gratuitamente e de forma ilimitada pela plataforma Bing Image Creator, de propriedade da empresa de tecnologia Microsoft Corporation.

Esta abordagem não só aumentou a eficiência na criação das ilustrações para a história em quadrinhos, mas também garantiu uma qualidade visual consistente. A construção dos personagens e cenários para a HQ envolveu um processo contínuo de experimentação, que necessitou de diversas tentativas por meio do uso de *prompts*. Este processo de tentativa e erro foi fundamental para refinar e otimizar os resultados, visando alcançar uma representação coerente e alinhada à proposta estética e narrativa da obra.

Exemplo de prompt utilizado: “Desenho feito a lápis cheio de ranhuras homem adolescente de 16 anos rosto com feições de moradores ribeirinhos da amazônia, cabelos lisos longos, realístico, trajes regionais (blusa branca e calça cinza) olhando para o computador com esperança enquanto dois amigos jovens de 16 anos olham atentamente, no cenário da floresta amazonia”.

FIGURA 02 - Tela de prompts de comando do Bing Image Creator



Com o objetivo de tornar o conteúdo acessível a um maior número de pessoas, esta HQ foi disponibilizada como um Recurso Educacional Aberto (REA), garantindo seu valor para ensino, aprendizado e pesquisa. Seguindo os princípios

da educação aberta, buscamos promover o acesso livre ao conhecimento, permitindo que estudantes, educadores e o público em geral possam utilizar a obra sem barreiras.

Para garantir essa liberdade de uso, a HQ está licenciada sob uma licença Creative Commons (CC BY-NC-SA) que permite sua reprodução, distribuição e adaptação por terceiros, desde que respeitadas as condições da licença escolhida. Isso significa que qualquer pessoa pode usar a forma legal e gratuita, ampliando seu impacto educacional e incentivando a criação de novas versões e materiais incluídos. Dessa forma, reafirmamos nosso compromisso com a democratização do conhecimento e o fortalecimento da cultura do compartilhamento.

7. RESULTADOS E DISCUSSÃO

7.1. Análise da história

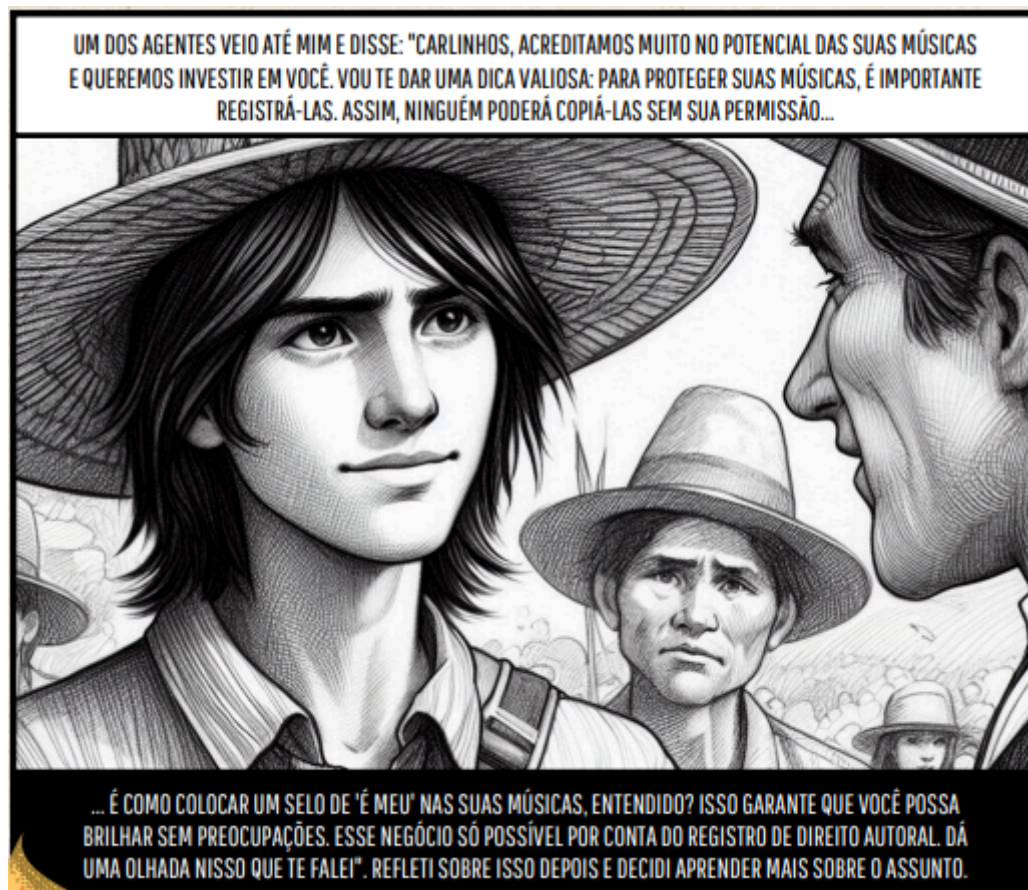
A história em quadrinhos sobre Carlos Venâncio oferece uma oportunidade para discutir a importância do direito autoral no contexto da produção artística, especificamente no campo musical. A narrativa apresenta de forma acessível conceitos jurídicos e práticos fundamentais para a proteção da propriedade intelectual, ao mesmo tempo em que educa sobre as opções disponíveis para os criadores em termos de licenciamento de suas obras.

Imagem 1. Carlos Venâncio compondo músicas na infância, Página 2.



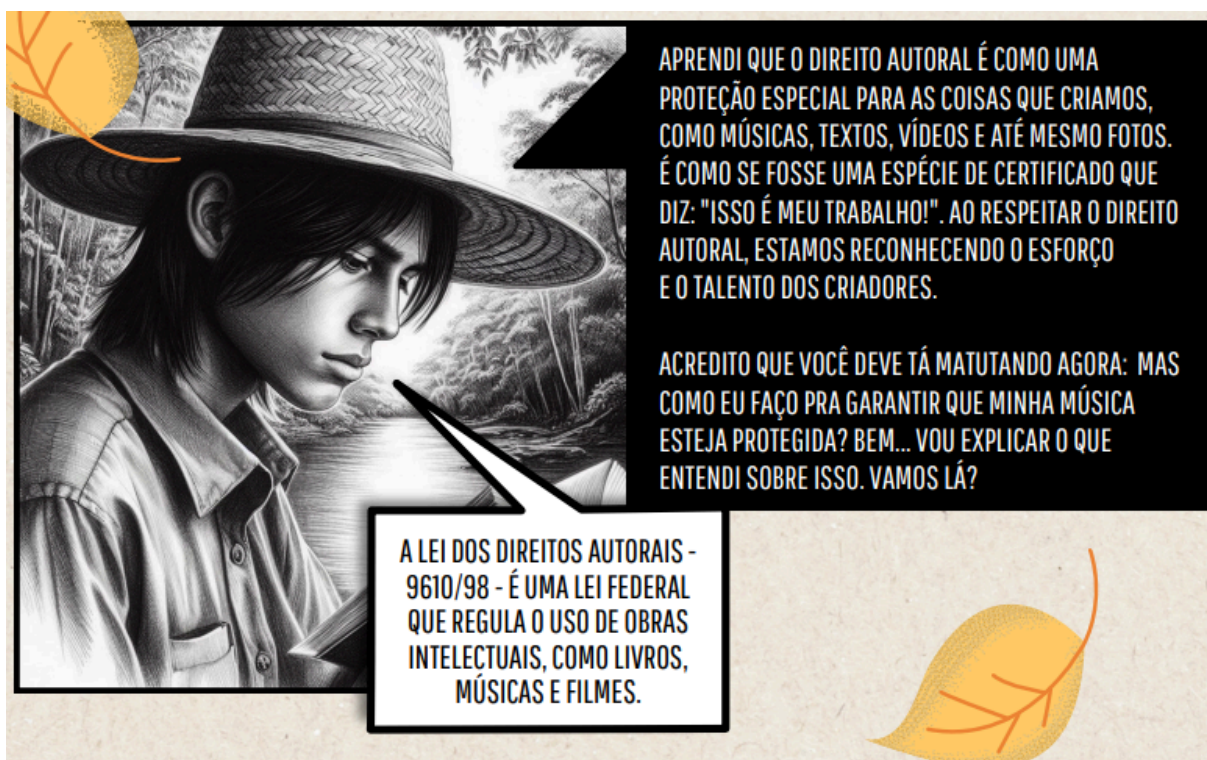
A experiência de Carlos Venâncio ilustra a relevância do direito autoral como uma forma de proteção especial que se aplica a criações intelectuais, como músicas, textos, vídeos e fotos.

Imagem 2. Carlos Venâncio buscando orientação sobre o direito autoral, na página 3.



No enredo, Carlos, um jovem compositor, é orientado por um agenciador sobre a importância de registrar suas produções musicais para garantir que suas obras não sejam copiadas ou usadas sem sua permissão. Esse conselho reflete uma prática amplamente reconhecida no campo da propriedade intelectual, onde o registro formal de uma obra é visto como um passo essencial para assegurar os direitos do autor.

Imagem 3. Carlos Venâncio compartilhando conhecimentos sobre o direito autoral, Página 3.



A história faz referência à legislação brasileira que regulamenta o direito autoral, especificamente a Lei 9.610/98. Essa lei estabelece os direitos dos autores sobre suas obras e define as sanções aplicáveis em casos de violação. Ao introduzir este aspecto legal, a narrativa educa os leitores sobre a importância de conhecer e entender a legislação que protege suas criações. A menção à possibilidade de tomar medidas legais em caso de violação dos direitos autorais serve como um alerta para os criadores sobre os riscos de não proteger adequadamente suas obras.

Imagem 4. Carlos Venâncio contando o que descobriu sobre a proteção da produção intelectual.

Página 5.



A PRIMEIRA COISA É REGISTRAR A MÚSICA, SE VOCÊ PUDER. ISSO PODE SER FEITO EM ALGUMAS INSTITUIÇÕES QUE CUIDAM DESSES DIREITOS.

E TAMBÉM, É BOM FALAR SOBRE SUAS MÚSICAS EM LUGARES ONDE ELAS POSSAM SER CONHECIDAS, TIPO NAS REDES SOCIAIS. ASSIM, MAIS PESSOAS FICAM SABENDO QUE AQUELA MÚSICA É SUA E VOCÊ PODE MOSTRAR QUE TEM OS DIREITOS SOBRE ELA.

TEM UMA COISA QUE É IMPORTANTE SABER SOBRE O DIREITO AUTURAL ALÉM DE PROTEGER A NOSSA MÚSICA. É SOBRE QUANTO TEMPO ELE FICA VALENDO!

OLHA, SE ALGUÉM USAR MINHA MÚSICA SEM ME PEDIR, EU POSSO PROCURAR AJUDA DE ORGANIZAÇÕES QUE CUIDAM DESSES DIREITOS E VER O QUE PODE SER FEITO. ÀS VEZES, É POSSÍVEL RESOLVER COM UM ACORDO, MAS É IMPORTANTE QUE A GENTE SAIBA COMO PROTEGER O QUE É NOSSO.

NO BRASIL, O DIREITO AUTURAL DE UMA MÚSICA OU OUTRA OBRA DURA 70 ANOS APÓS A MORTE DO AUTOR.

DURANTE ESSE PERÍODO, OS DIREITOS SÃO PASSADOS PARA OS HERDEIROS, COMO FILHOS OU NETOS, QUE PODEM RECEBER REMUNERAÇÃO PELO USO DA OBRA. APÓS ESSES 70 ANOS, A OBRA ENTRA EM DOMÍNIO PÚBLICO, O QUE SIGNIFICA QUE QUALQUER PESSOA PODE USÁ-LA SEM PRECISAR PEDIR PERMISSÃO OU PAGAR DIREITOS AUTORAIS. CONTUDO, O AUTOR NÃO SERÁ ESQUECIDO; A DIFERENÇA É QUE NÃO SERÁ MAIS NECESSÁRIO REMUNERAR NINGUÉM PELO USO DA CRIAÇÃO.



O direito autoral é apresentado como uma espécie de "certificado" que autentica a autoria de uma obra e garante que o criador seja reconhecido e compensado pelo uso de seu trabalho. Essa analogia é eficaz para comunicar ao público, especialmente aos jovens, a importância de se proteger juridicamente suas criações. A história reforça a ideia de que, ao respeitar o direito autoral, a sociedade reconhece o esforço e o talento dos criadores, promovendo um ambiente em que a criatividade é valorizada e incentivada.

Além disso, a história aborda o período de validade do direito autoral, destacando que a proteção se estende por 70 anos após a morte do autor. Durante esse período, os herdeiros do autor têm o direito de receber remuneração pelo uso da obra. Após esse prazo, a obra entra em domínio público, permitindo seu uso livre, embora o autor continue sendo reconhecido como o criador original. Este ponto é crucial para entender a temporalidade dos direitos autorais e as implicações de uma obra entrar em domínio público.

Imagem 5. Carlos Venâncio compartilha suas obras sob a licença Creative Commons. Página 6.



Outro aspecto relevante da narrativa é a decisão de Carlos de licenciar algumas de suas músicas sob a licença Creative Commons. Este tipo de licença oferece uma alternativa flexível ao tradicional direito autoral, permitindo que outras pessoas compartilhem, remixem e utilizem as obras, desde que respeitem as

condições estabelecidas pelo autor. A escolha de Carlos de utilizar Creative Commons demonstra uma compreensão moderna das possibilidades de licenciamento, especialmente em um mundo cada vez mais digital e colaborativo.

As licenças Creative Commons são projetadas para facilitar a disseminação e o uso de obras criativas, promovendo um equilíbrio entre os direitos dos autores e o acesso público. Ao incluir esse elemento na história, a narrativa destaca a importância de os criadores serem informados sobre as diversas opções de licenciamento e de tomarem decisões conscientes sobre como desejam compartilhar suas criações com o mundo.

A história em quadrinhos de Carlos Venâncio ilustra a importância da proteção dos direitos autorais, e educa os leitores sobre as opções legais e práticas disponíveis para os criadores. Ao abordar a legislação brasileira, a temporalidade dos direitos autorais e as licenças Creative Commons, a narrativa oferece uma visão abrangente e contemporânea da gestão da propriedade intelectual. Essa abordagem didática e acessível é essencial para promover o respeito pelos direitos dos criadores e incentivar uma cultura de valorização e proteção da criatividade.

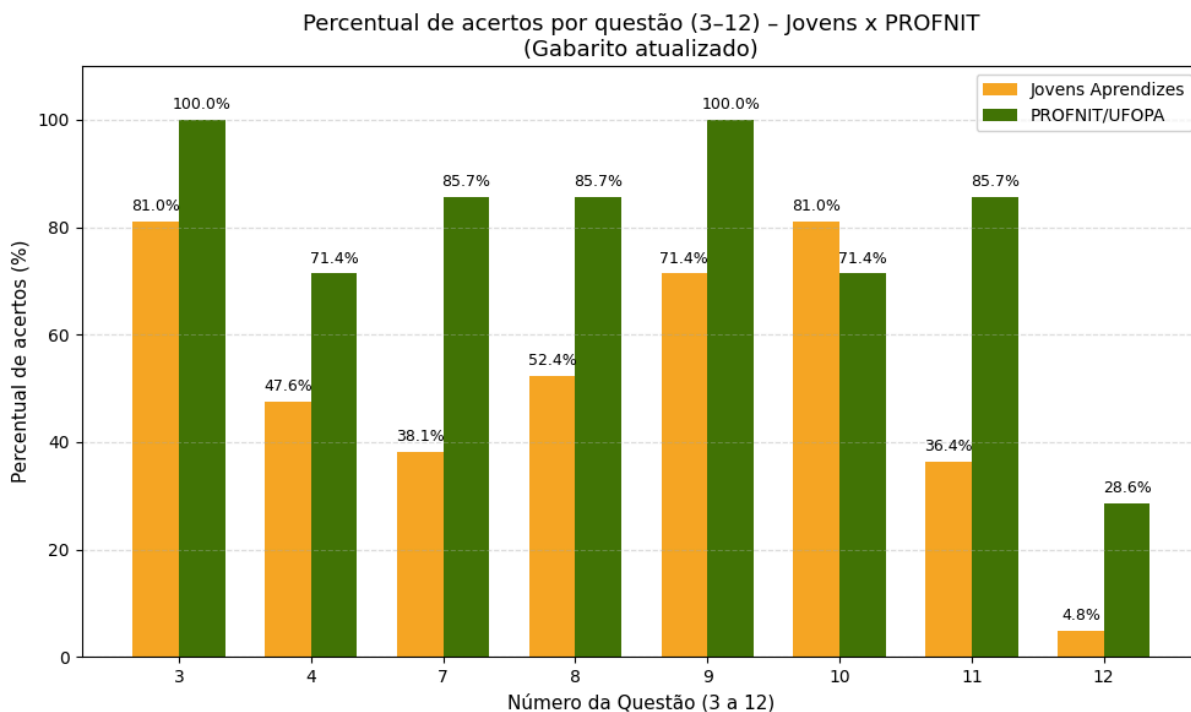
A história de Carlos Venâncio serve como um recurso educacional valioso, especialmente para jovens e novos criadores, ao enfatizar a importância de proteger juridicamente suas obras e explorar as diversas possibilidades de licenciamento disponíveis.

7.2 Percepções dos alunos

Esta seção apresenta a análise detalhada dos resultados obtidos a partir da aplicação da revista em quadrinhos “Direito Autoral em Quadrinhos”, produto desenvolvido no âmbito deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), bem como da aplicação do formulário destinado à análise da compreensão dos conceitos abordados na revista. A pesquisa teve como propósito avaliar a assimilação dos conteúdos sobre direito autoral entre dois públicos distintos, jovens aprendizes e alunos do PROFNIT/UFOPA, buscando identificar o impacto da HQ como ferramenta pedagógica de popularização e democratização do conhecimento jurídico em diferentes níveis de formação.

O gráfico a seguir apresenta uma visão comparativa das médias de acertos

entre os dois grupos, permitindo visualizar as diferenças de desempenho e os pontos de maior assimilação ou dificuldade em relação aos conteúdos abordados.



Grupo 1 – Jovens Aprendizes

O grupo de jovens aprendizes, composto por 21 participantes, apresentou média geral de 63% de acertos. Os resultados indicam bom entendimento sobre os conceitos de domínio público e licenças Creative Commons, com ênfase nas questões 3, 9, 10 e 12, cujas médias ultrapassaram 70%. Já nas questões sobre obrigatoriedade de registro (Q7) e direitos morais (Q11), as taxas de acerto foram mais baixas, evidenciando desafios no domínio terminológico e conceitual. Ainda assim, as respostas abertas mostraram que a HQ auxiliou na distinção entre direitos morais e patrimoniais, mesmo entre jovens com pouca familiaridade com o tema. Isso pode ser observado em declarações como: *“Direitos morais é a questão do reconhecimento do autor, e o direito patrimonial é a questão do retorno financeiro”* e *“Os direitos morais garantem que o autor tenha nome e respeito, já o patrimonial garante que ele ganhe dinheiro com essa obra, decidindo quem usa ou vende ela”*. Tais respostas evidenciam a capacidade dos participantes de diferenciar o reconhecimento da autoria da exploração econômica das obras.

Quando questionados sobre a importância de conhecer as regras de uso de obras autorais nas redes sociais (Q6), os participantes destacaram principalmente a necessidade de evitar consequências jurídicas e assegurar o respeito ao trabalho criativo. Entre as justificativas apresentadas, destacam-se afirmações como: *“Conhecer as regras de direitos autorais é crucial nas redes sociais para evitar processos judiciais, multas e danos à reputação, protegendo os criadores e o valor do seu trabalho”* e *“Conhecer as regras evita problemas legais e garante respeito tanto ao autor quanto a quem usa a obra”*. Essas respostas evidenciam a consciência dos jovens sobre a responsabilidade no uso de conteúdos digitais e a relevância do direito autoral no ambiente das redes sociais.

7.2.1 Grupo 2 – Alunos do PROFNIT/UFOPA

O grupo do PROFNIT, formado por sete participantes, obteve desempenho significativamente superior, com média geral de 84% de acertos. Todos os respondentes acertaram as questões 3 e 9, demonstrando domínio sólido sobre os conceitos de registro e domínio público. Os índices de acerto nas questões 4, 10, 11 e 12 permaneceram acima de 70%, indicando boa compreensão acerca das licenças *Creative Commons*, do compartilhamento consciente e da inalienabilidade dos direitos morais.

As respostas abertas apresentaram precisão técnica e uso adequado da terminologia jurídica, evidenciando conhecimento consolidado e capacidade de aplicar os conceitos em contextos práticos e acadêmicos. Entre as manifestações dos participantes, destacam-se explicações como: “No direito autoral, os direitos morais protegem a ligação pessoal do autor com a obra, garantindo reconhecimento da autoria e preservação da integridade, sendo inalienáveis e permanentes. Já os direitos patrimoniais permitem a exploração econômica da obra, como reprodução e distribuição, podendo ser cedidos ou licenciados a terceiros por prazo determinado”; e “Direitos morais: reconhecimento do criador; direitos patrimoniais: direito de exploração econômica”. Tais respostas demonstram domínio conceitual e clareza na diferenciação entre a dimensão moral e a dimensão econômica dos direitos autorais.

7.2.2. Comparativo entre os Grupos

A comparação entre os dois grupos participantes, Jovens Aprendizes e Alunos do PROFNIT/UFOPA, evidencia diferenças significativas nos níveis de compreensão e maturidade conceitual sobre o direito autoral. O grupo de jovens aprendizes apresentou média geral de 63% de acertos, demonstrando compreensão inicial satisfatória, especialmente em temas como domínio público e licenças *Creative Commons*. Entretanto, apresentou maior dificuldade em conceitos mais específicos, como a obrigatoriedade de registro e a natureza dos direitos morais, indicando que termos técnicos e distinções jurídicas ainda não são totalmente assimilados por esse público.

Em contraste, o grupo do PROFNIT alcançou média de 84% de acertos, com desempenho elevado em praticamente todas as questões, evidenciando maior familiaridade com a temática da propriedade intelectual. As respostas abertas reforçam esse cenário: enquanto os jovens aprendizes apresentaram interpretações corretas, porém mais simplificadas, os participantes do PROFNIT demonstraram domínio técnico, precisão vocabular e capacidade de contextualização jurídica, como observado nas explicações que diferenciam a natureza inalienável dos direitos morais e a dimensão econômica dos direitos patrimoniais.

De modo geral, os resultados mostram que a HQ foi efetiva para ambos os grupos, porém com impactos distintos. Entre os jovens aprendizes, o material funcionou como um recurso introdutório capaz de promover compreensão básica e estimular reflexão. Já entre os alunos do PROFNIT, serviu como apoio complementar que reforçou conhecimentos já existentes e permitiu expressões conceituais mais aprofundadas. A comparação indica, portanto, que a HQ possui versatilidade pedagógica, sendo capaz de atender públicos com diferentes níveis de formação, ao mesmo tempo em que evidencia a necessidade de estratégias diferenciadas de ensino para aprofundar a compreensão jurídica entre iniciantes.

7.2.3. Conclusão Geral

A análise comparativa dos resultados revela que a revista em quadrinhos “Direito Autoral em Quadrinhos” alcançou seu propósito de forma eficaz entre os dois públicos pesquisados. A HQ demonstrou ser uma ferramenta de ensino inovadora, capaz de promover aprendizado significativo tanto entre jovens em

formação quanto entre profissionais e acadêmicos. O formato visual e narrativo favoreceu o engajamento, a memorização e a compreensão dos conceitos de autoria, propriedade intelectual e ética digital.

Os resultados confirmam que a utilização de histórias em quadrinhos como recurso didático no ensino de temas jurídicos amplia o alcance do conhecimento e fortalece o papel da educação como instrumento de cidadania e conscientização sobre os direitos autorais.

8. IMPACTOS

A aplicação da revista em quadrinhos *“Direito Autoral em Quadrinhos”* demonstrou impactos significativos tanto no processo de ensino-aprendizagem quanto na sensibilização sobre os direitos autorais. Os resultados do teste de compreensão indicaram que o produto técnico/tecnológico contribuiu de forma efetiva para a disseminação e o aperfeiçoamento do conhecimento sobre propriedade intelectual, especialmente no campo do Direito Autoral.

Entre os jovens aprendizes, observou-se um aumento expressivo na compreensão dos conceitos básicos, como registro de obras, domínio público e licenças de uso. A HQ facilitou o entendimento de temas complexos, promovendo maior engajamento e interesse pelo conteúdo jurídico. A abordagem visual e narrativa revelou-se eficiente para traduzir conceitos abstratos em situações do cotidiano, resultando em melhor assimilação e retenção de conhecimento.

No grupo do PROFNIT/UFOPA, composto por profissionais e pós-graduandos, o impacto foi percebido principalmente na consolidação e reflexão crítica dos conceitos já conhecidos. As respostas evidenciaram domínio técnico e terminologia adequada, confirmando que a HQ também pode atuar como ferramenta de atualização e reforço conceitual, estimulando a reflexão sobre ética, autoria e responsabilidade digital.

De forma geral, os resultados confirmam que o produto técnico tem potencial para reduzir riscos relacionados à violação de direitos autorais, ao promover a conscientização sobre o uso responsável das obras intelectuais. A HQ estimula uma mudança comportamental, despertando nos leitores a percepção das implicações legais e éticas da violação de direitos autorais, especialmente no ambiente digital.

Além do aprendizado cognitivo, o projeto apresentou impactos socioeducativos e culturais, ao incentivar o respeito à autoria e à valorização das criações alheias. Por meio de personagens e enredos contextualizados, os leitores puderam compreender as consequências práticas de suas ações, o que favorece o desenvolvimento de uma cultura de respeito e cidadania digital.

Ademais, o material mostrou potencial de replicabilidade em ambientes educacionais e institucionais, podendo ser utilizado por escolas, universidades e organizações sociais como instrumento didático de apoio. A HQ representa uma estratégia acessível e atrativa para trabalhar conteúdos de propriedade intelectual,

aproximando o público jovem e acadêmico de um tema essencial, mas frequentemente distante da prática educacional.

Dessa forma, a iniciativa tem potencial para estimular novos criadores a protegerem suas próprias obras e respeitarem os direitos dos outros, fortalecendo o ecossistema criativo e sustentável. Assim, o impacto do projeto ultrapassa o campo educacional, alcançando também as dimensões cultural, ética e econômica, ao fomentar a valorização da criatividade, da autoria e do conhecimento compartilhado.

9. ENTREGÁVEIS DE ACORDO COM OS PRODUTOS DO TCC

Visando atender as normas do Profnit, como produtos bibliográficos obrigatórios serão entregues:

- Artigo publicado (submetido) em revista Qualis B3;
- Matriz de análise SWOT (FOFA);
- Modelo de negócio CANVAS;
- Texto dissertativo com formatação mínima regulamentada pelo Profnit nacional e pelo ponto focal.

Em atendimento ao produto técnico /tecnológico, de acordo com as premissas do Profnit, foi elaborada uma Histórias em Quadrinhos, dirigida para um público específico, a HQ aborda um tema central relacionado ao direito autoral, utilizando personagens e narrativas para facilitar a compreensão e o interesse dos leitores.

Qualificação								X									
Divulgação do produto final								X									
Revisão da Redação do TCC									X								
Finalização da HQ									X								
Aplicação do produto /Validação															X		
Análise de aplicação do produto																X	
Publicação em Revista Científica																X	
Defesa																x	

11.

CONCLUSÃO (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

O presente trabalho teve como finalidade o desenvolvimento de um produto técnico, tecnológico e pedagógico voltado à divulgação e disseminação de conhecimentos sobre o direito autoral para adolescentes e jovens. Para isso, o percurso metodológico envolveu etapas fundamentais, iniciando-se com uma revisão bibliográfica abrangente, que permitiu a compreensão aprofundada da temática e subsidiou a construção da fundamentação científica e tecnológica necessária ao desenvolvimento do e-book em formato de história em quadrinhos.

A produção do material exigiu, ainda, o domínio de ferramentas digitais, como o Canva, utilizado para a criação, diagramação e design do livro eletrônico, bem como o uso de softwares de inteligência artificial para a geração das imagens que compõem as narrativas. Essas tecnologias contribuíram para a construção de um produto visualmente atrativo, coerente com o enredo e acessível ao público-alvo. As duas histórias elaboradas buscaram valorizar elementos da cultura amazônica e aproximar os jovens do tema do direito autoral, promovendo tanto o aprendizado quanto a identificação cultural.

A etapa de validação com os grupos participantes foi essencial para avaliar a clareza, relevância e aplicabilidade pedagógica do produto. As análises evidenciaram que o e-book cumpriu seu propósito educativo, despertando interesse, facilitando a compreensão dos conceitos e promovendo reflexões sobre práticas cotidianas relacionadas ao uso de conteúdos digitais. Os participantes destacaram a linguagem acessível, o dinamismo das imagens e a pertinência dos temas, além de reconhecer a importância de compreender direitos e responsabilidades no ambiente digital. Houve também contribuições valiosas, como sugestões de aprofundamento de exemplos práticos e ampliação de situações do cotidiano dos jovens, que podem orientar aprimoramentos futuros do material.

Do ponto de vista técnico e educacional, o produto se mostrou inovador, alinhado às demandas contemporâneas de aprendizagem e capaz de dialogar com o universo dos adolescentes e jovens. Além disso, contribui para preencher uma lacuna identificada no levantamento inicial: a escassez de materiais didáticos que abordem o direito autoral de maneira lúdica, contextualizada e culturalmente situada.

Para pesquisas futuras, recomenda-se ampliar o alcance da validação, incluindo escolas urbanas e rurais, instituições públicas e privadas, além de testar o produto em formatos alternativos, como animações, podcasts ou jogos educativos. Outra possibilidade é desenvolver módulos complementares que aprofundem aspectos específicos do direito autoral, como licenças abertas, práticas de atribuição e impactos das redes sociais.

Em síntese, este trabalho alcançou seus objetivos ao desenvolver um produto pedagógico inovador, culturalmente significativo e alinhado às necessidades

educativas contemporâneas, oferecendo uma contribuição relevante para a popularização do direito autoral entre adolescentes e jovens, especialmente no contexto amazônico. O e-book se consolida como uma ferramenta acessível, atrativa e potencialmente transformadora, capaz de fomentar práticas mais conscientes, críticas e responsáveis no uso e na criação de conteúdos digitais.

12. PERSPECTIVAS FUTURAS

Observa-se que a produção de material didático voltado para a compreensão do direito autoral é uma área bastante promissora devido às novas plataformas digitais educativas disponíveis que auxiliam para suas criações, mas, decorre principalmente dos interesses individuais e de formação dos estudantes demonstrando ter potencial de futuras produções de materiais educativos e formativos. O próprio nome do produto aqui denominado “Coletânea Raízes Criativas” sugere possível continuação e elaboração de futuras histórias em quadrinhos, podendo abordar outras histórias ou estórias das culturas da Amazônia e sobre o direito autoral.

Recomendamos que, em conformidade com o disposto no artigo 28 da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, que trata da inclusão de pessoas com deficiência,

seja realizada a adaptação do produto técnico/tecnológico para garantir sua acessibilidade e inclusão.

Ademais, recomenda-se que o PROFNIT promova pesquisas para a disseminação do conhecimento acerca da PI entre adolescentes e jovens, fazendo uso de ferramentas como oficinas profissionais e aplicação da HQ.

REFERÊNCIAS

AMARANTE, F. M. *Os direitos de acesso à cultura e à informação como decorrência da função social do Direito Autoral*. 2012. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/8699>. Acesso em: 4 jan. 2024.

AUSUBEL, D. P. *A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. São Paulo: Moraes, 1982.

BARBALHO, C. R. S.; ANTUNES, A. M. de S. Formação de competências para a propriedade intelectual. *Cadernos de Prospecção*, Salvador, v. 12, n. 3, p. 476, 2019. DOI: 10.9771/cp.v12i3.27331. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/nit/article/view/27331>. Acesso em: 26 jan. 2025.

BARBOSA, C. R. *Propriedade intelectual: introdução à propriedade intelectual como informação*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994.

BORBINHA, J.; CORREIA, A. M. R. Deposit of scientific and technical gray literature in Portugal: a case study. In: *International Conference on Enterprise Information Systems*, 2001, Setúbal. [S. l.: s. n.], 2001.

BRASIL. [Constituição (1988)]. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, [2016].

BRASIL. *Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. *Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998*. Lei de Direitos Autorais. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em: 22 jun. 2023.

BRASIL. *Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015*. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 3 dez. 2024.

BRASIL. Tribunal de Contas da União. *Manual de direitos autorais*. Brasília, DF: TCU, 2020. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/57/72/86/60/35FA6710FE28B867E18818A8/Manual%20Direitos%20Autorais%202020_Web.pdf. Acesso em: 20 jun. 2023.

CAMPELLO, B. S.; CEDÓN, B. V.; KREMER, J. (orgs.). *Fontes de informação para pesquisadores e profissionais*. Belo Horizonte: UFMG, 2000.

DEGEN, R. J. *Empreendedor: empreender como opção de carreira*. São Paulo: Pearson, 2009.

FERNANDES, A. F.; SINGER, T. T. Conhecimento compartilhado: recursos educacionais abertos na educação superior. [S. l.: s. n.], [200–]. Disponível em: http://www.ipea.gov.br/panam/pdf/GT4_Art11_Andrea.pdf. Acesso em: 19 dez. 2024.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, V. M. V.; CARVALHO, J. M. de. Propriedade intelectual para inovação: percepções e perspectivas em uma escola profissionalizante. *Cadernos de Prospecção*, Salvador, v. 14, n. 2, p. 414, 2021. DOI: 10.9771/cp.v14i2.36965.

FREITAS, M. de; HEIDEMANN, L. A.; ARAUJO, I. S. Educação nas sociedades do conhecimento: o uso de recursos educacionais abertos para o desenvolvimento de capacidades de ação emancipatórias. *Educação em Revista*, v. 37, 2021.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMEZ, G. R.; BACK, A. Limites aos direitos autorais e as redes sociais. *Cadernos da Escola de Direito*, n. 28, p. 32–52, 2017.

JUNGSMANN, D. de M.; BONETTI, E. A. *A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário*. Brasília: IEL, 2010.

JUNGSMANN, D. de M. *Inovação e propriedade intelectual: guia para o docente*. Brasília: SENAI, 2010.

KIRIN, B.; MAJUMDAR, R. Copyright in the scope of education. In: IYER, S.; SHIH, J. L.; CHEN, W.; MDKHAMBARI, M. N. (ed.). *Proceedings of the 30th International Conference on Computers in Education (ICCE 2022)*. Kuala Lumpur: University Putra Malaysia, Faculty of Educational Studies, 2022. v. 1, p. 715–719.

KUMAR, M.; SHARMA, N.; DEVI, M. Digital copyright law: a comparative study of the limitation and exceptions relating to education. *Journal of World Intellectual Property*, v. 26, n. 2, p. 291–294, jul. 2023. DOI: 10.1111/jwip.12272.

MACEDO, M. F. G.; BARBOSA, A. L. F. *Patentes, pesquisa e desenvolvimento: um manual de propriedade intelectual*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2000.

MEIER, M. J.; SILVA, H. O. da. REA Paraná: práticas colaborativas e práticas educacionais abertas, inventários e avaliações. In: DURAN, M. R. C.; AMIEL, T.; COSTA, C. J. da (orgs.). *Utopias e distopias da tecnologia na educação a distância e aberta*. Campinas/Niterói: Unicamp/UFF, 2018.

MINAYO, M. C. de S. (org.). *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. Rio de Janeiro: Hucitec, 2014.

NASCIMENTO, F. M. do; MELO, F. C. de; BONINI, J. S.; SOARES, D. M. Propriedade intelectual para inovação: elaboração de uma cartilha sobre inovação tecnológica para profissionais da educação. *Cadernos de Prospecção*, Salvador, v. 15, n. 1, p. 131–143, 2022. DOI: 10.9771/cp.v15i1.44916.

OMPI – ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL. *O que é propriedade intelectual?* Genebra: OMPI, 2021. Disponível em: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/pt/wipo_pub_450_2020.pdf. Acesso em: 16 fev. 2024.

OMPI – ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL. *Índice Global de Inovação 2025: perfil do Brasil*. Genebra: OMPI, 2025. Disponível em: <https://www.wipo.int/edocs/gii-ranking/2025/br.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2025.

PANZOLINI, C.; DEMARTINI, S. *Manual de direitos autorais*. Brasília: TCU, Secretaria-Geral de Administração, 2020.

PÁSCOA, M. B. A. et al. Ensino e pesquisa em propriedade intelectual no Brasil. In: *Simpósio de Gestão de Inovação Tecnológica*, 24., 2006. Anais [...]. [S. l.: s. n.], 2006.

RODRIGUES, D. S.; SANTOS, R. M. N. dos; OLIVEIRA, R. C. de. A temática de propriedade intelectual como parte da formação dos alunos dos cursos técnicos dos Institutos Federais da Região Norte. *Cadernos de Prospecção*, Salvador, v. 16, n. 1, p. 51–68, 2023. DOI: 10.9771/cp.v16i1.50960. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/nit/article/view/50960>. Acesso em: 26 jan. 2025.

SILVA, M. M.; PAXIÚBA, C. M. C. Contribuições da abordagem de inovação design thinking e do direito autoral para a criação de cursos de educação profissional e tecnológica. *Revista Foco*, v. 16, n. 9, p. e2916, 2023. DOI: 10.54751/revistafoco.v16n9-131. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/2916>. Acesso em: 26 jan. 2025.

SILVA, M. O. O ensino de propriedade intelectual nas escolas: a pesquisa induz ao conhecimento, o conhecimento a inovações para o país. *Portal Olhar Dinâmico*. Disponível em: <https://www.portolhardinamico.com.br/noticia/4241/o-ensino-de-propriedade-intelectual-nas-escolas>. Acesso em: 10 out. 2023.

SERIQUE, H. A.; PAXIÚBA, C. M. C. *Jogo Colabore: gamificação para o ensino e aprendizagem de direito autoral para estudantes da educação profissional e tecnológica (EPT)*. *Revista Foco*, v. 16, n. 9, p. e1954, 2023. DOI: 10.54751/revistafoco.v16n9-129. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/1954>. Acesso em: 26 jan. 2025.

TAROUCO, L. M. R.; FABRE, M.-C.; TAMUSIUNAS, F. R. Reusabilidade de objetos educacionais. *CINTED-UFRGS*, v. 1, n. 1, fev. 2003.

UNESCO. *Open educational resources*. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/open-educational-resources>. Acesso em: 25 fev. 2024.

WHEELER, D. A. *Why open source software / free software (OSS/FS)? Look at the numbers!* 2001. Disponível em: https://dwheeler.com/oss_fs_why.html. Acesso em: 3 set. 2025.

ZANIN, A. A. Recursos educacionais abertos e direitos autorais: análise de sítios educacionais brasileiros. *Revista Brasileira de Educação*, v. 22, n. 71, 2017.

APÊNDICE A – Matriz SWOT (FOFA)

	AJUDA	ATRAPALHA
INTERNA (Organização)	FORÇAS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pesquisadora com conhecimentos relacionados à propriedade intelectual; 2. Produto vinculado ao Programa de Pós-Graduação PROFNIT; 3. Produto de baixo custo; 4. Disseminar conhecimento sobre direitos autorais com uso de HQ; 5. Atrair um público mais amplo, incluindo principalmente adolescentes e jovens; 6. <i>Website</i> que agrupa o <i>Kit</i> do HQ; 7. Potencial para expandir a revista com atualizações e conteúdo adicional. 8. Difundir a cultura da propriedade intelectual; 9. Aumentar as perspectivas do jovem para o mundo do trabalho; 10. Auxiliar a comunidade escolar a desenvolver oportunidades a partir da compreensão do assunto; 	FRAQUEZAS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pouco tempo para desenvolvimento do produto tecnológico; 2. Não possui uma equipe multidisciplinar para contribuir para a criação do produto; 3. Limitação financeira para investimentos; 4. Limitação de conhecimento sobre o tema; 5. Pouco material didático produzido para as escolas; 6. Assunto pouco compreendido pela comunidade escolar;

EXTERNA (Ambiente)	OPORTUNIDADES: <ol style="list-style-type: none"> 1. Fortalecimento da disseminação da cultura da Propriedade Intelectual nos Níveis Ensino da educação brasileira; 2. Ajudar a promover a criação de uma cultura de inovação regional; 3. Previsão do tema na BNCC; 4. Interesse dos alunos no mundo da inovação e do empreendedorismo; 5. Assunto com pouca produção acadêmica para alunos do Ensino Fundamental e Médio. 	AMEAÇAS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desconhecimento das pessoas sobre o assunto. 2. Resistência do corpo docente em relação ao tema; 3. Limitação de acesso do estudante de escola pública a tecnologias; 4. Muitas escolas não dispõem de recursos tecnológicos (acessíveis aos alunos e aos professores)
-------------------------------	---	--

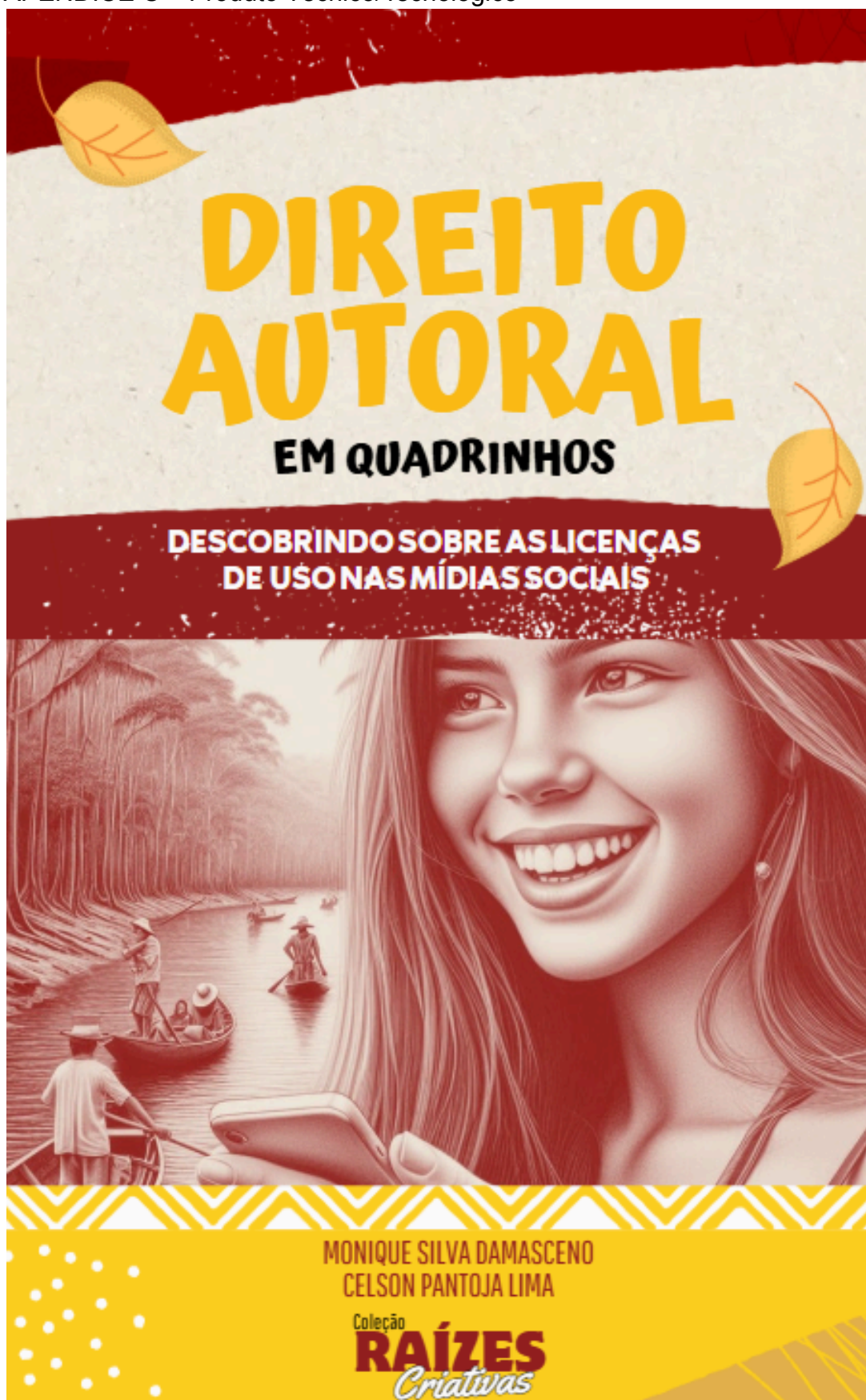
Fonte: Elaborado pela autora (2025).

APÊNDICE B – Modelo de Negócios Canvas

Parcerias Chave: 1. Instituições de Ensino; 2. Educadores.	Atividades Chave: 1. Desenvolvimento da revista digital; 2. Desenvolvimento de material acadêmico (dissertação e artigo)	Propostas de Valor: 1. Material didático para ajudar a promover a disseminação do conhecimento sobre a proteção da propriedade intelectual, com ênfase no direito autoral.	Relacionamento: 1. Treinamento, suporte e atualização do produto técnico/tecnológico; 2. Excelência no atendimento.	Segmentos de Clientes: 1. Educadores; 2. Instituição que ofertam Ensino Fundamental e Médio.
	Recursos Chave: 1. Intelectual: Revista; 2. Físico: Computador; Internet. 3. Humanos: Criatividade;		Canais: 1. E-mails; 2. Celular.	
Estrutura de Custos: 1. Internet; 2. Diagramação e design instrucional.			Fontes de Receita: 1. O produto (revista) não será comercializável, porém buscar-se-á fonte de recursos através de cursos, treinamentos e consultoria especializada em produção de materiais educativos.	

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

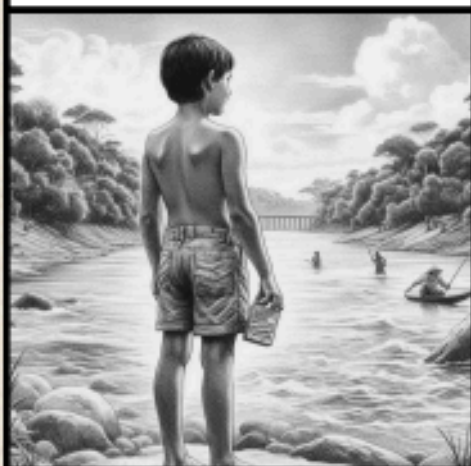
APÊNDICE C – Produto Técnico/Tecnológico



CANTO DA FLORESTA

Coleção
RAÍZES
Criativas

MEU NOME É CARLOS VENÂNCIO E DESDE CURUMIM
EU SEMPRE FUI MUITO APAIXONADO PELA MINHA
TERRA, PELA MINHA CULTURA...



...FICAVA HORAS E HORAS DEDILHANDO MEU VIOLÃO E
CANTANDO UMAS MÚSICAS DA TERRINHA.
QUE TEMPO BOM!



♪ UIRAPURU NA BEIRA DO RIO,
QUEM NUNCA VIU? QUEM
NUNCA OUVIU? ♪

RAPÁ! ESSE MININO
TEM TALENTO!

E NÃO É QUE TEM
MERMO?

ENTÃO EM UM DIA EU PENSEI UM BOCADO: POR QUÊ NÃO ESCREVER MINHA PRÓPRIA CANTIGA?

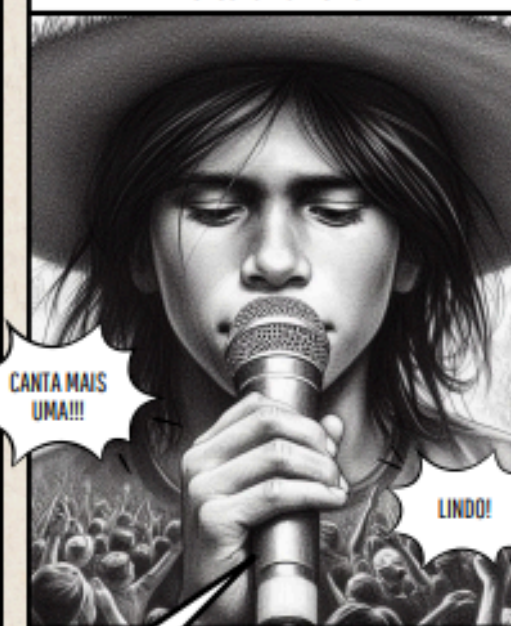


ENTÃO ESCREVI MAIS DE DUZENTAS MÚSICAS EM MEUS CADERNOS, UMA MELHOR QUE A OUTRA!



EITA QUE ESSA MÚSICA FICOU PAI D'ÉGUA!

AOS 18 ANOS EU JÁ ERA UM CANTOR MUITO CONHECIDO NA MINHA REGIÃO, O QUE CHAMOU A ATENÇÃO DE MUITOS AGENCIADORES.



CANTA MAIS UMA!!!

LINDO!

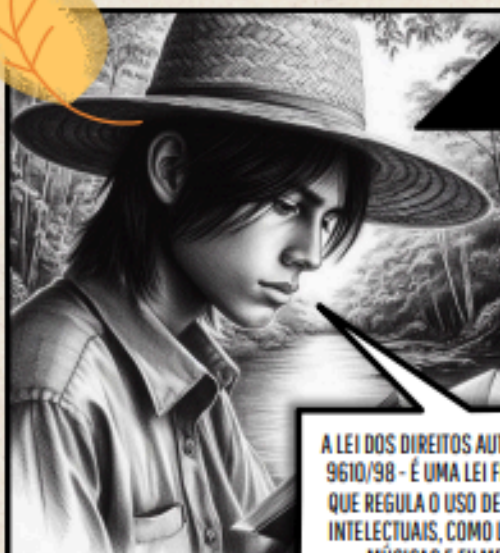
♪ ENTRE RISOS E ABRÇOS VEM DANÇAR COM O BOTO COR DE ROSA DO TAPAJÓS... ♪



UM DOS AGENTES VEIO ATÉ MIM E DISSE: "CARLINHOS, ACREDITAMOS MUITO NO POTENCIAL DAS SUAS MÚSICAS E QUEREMOS INVESTIR EM VOCÊ. VOU TE DAR UMA DICA VALIOSA: PARA PROTEGER SUAS MÚSICAS, É IMPORTANTE REGISTRÁ-LAS. ASSIM, NINGUÉM PODERÁ COPIÁ-LAS SEM SUA PERMISSÃO..."



... É COMO COLOCAR UM SELO DE "É MEU" NAS SUAS MÚSICAS, ENTENDIDO? ISSO GARANTE QUE VOCÊ POSSA BRILHAR SEM PREOCUPAÇÕES. ESSE NEGÓCIO SÓ POSSÍVEL POR CONTA DO REGISTRO DE DIREITO AUTORAL. DÁ UMA OLHADA NISSO QUE TE FALEI". REFLETI SOBRE ISSO DEPOIS E DECIDI APRENDER MAIS SOBRE O ASSUNTO.



APRENDI QUE O DIREITO AUTORAL É COMO UMA PROTEÇÃO ESPECIAL PARA AS COISAS QUE CRIAMOS, COMO MÚSICAS, TEXTOS, VÍDEOS E ATÉ MESMO FOTOS. É COMO SE FOSSE UMA ESPÉCIE DE CERTIFICADO QUE DIZ: "ISSO É MEU TRABALHO!". AO RESPEITAR O DIREITO AUTORAL, ESTAMOS RECONHECENDO O ESFORÇO E O TALENTO DOS CRIADORES.

ACREDITO QUE VOCÊ DEVE TÁ MATUTANDO AGORA: MAS COMO EU FAÇO PRA GARANTIR QUE MINHA MÚSICA ESTEJA PROTEGIDA? BEM... VOU EXPLICAR O QUE ENTENDI SOBRE ISSO. VAMOS LÁ?

A LEI DOS DIREITOS AUTORAIS - 9610/98 - É UMA LEI FEDERAL QUE REGULA O USO DE OBRAS INTELECTUAIS, COMO LIVROS, MÚSICAS E FILMES.

TEM OUTRA INFORMAÇÃO QUE GOSTARIA DE COMPARTILHAR COM VOCÊS: ESSES DIAS, COLOQUEI ALGUMAS DE MINHAS MÚSICAS SOB A LICENÇA CREATIVE COMMONS. ISSO SIGNIFICA QUE QUALQUER PESSOA PODE COMPARTILHAR E ATÉ REMIXAR ESSAS CANÇÕES, DESDE QUE RESPEITE AS CONDIÇÕES DA LICENÇA. ISSO PERMITE QUE MINHA MÚSICA CHEGUE A MAIS PESSOAS.



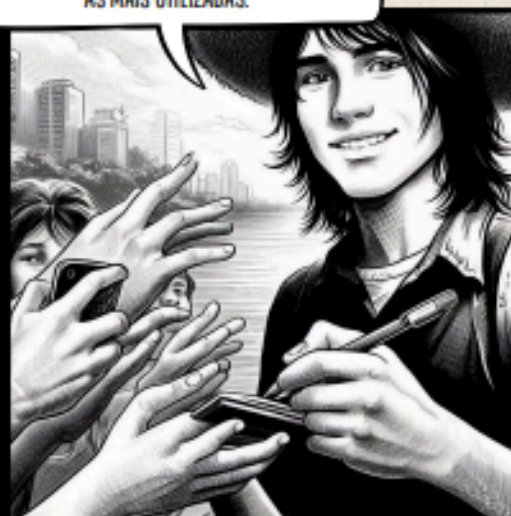
VAMOS OUVIR UMA VERSÃO DE UMA MÚSICA QUE ADORO:
♪ ENTRE RISOS E ABRAÇOS VEM DANÇAR COM O BOTO COR DE ROSA DO TAPAJÓS... ♪



AS LICENÇAS CREATIVE COMMONS NÃO SÃO AS ÚNICAS LICENÇAS ABERTAS, PORÉM SÃO AS MAIS UTILIZADAS.

AS LICENÇAS CREATIVE COMMONS FORAM CRIADAS PARA TORNAR O USO DE OBRAS PROTEGIDAS POR DIREITOS AUTORAIS MAIS FLEXÍVEL, PERMITINDO QUE SEJAM COMPARTILHADAS E USADAS MAIS LIVREMENTE. ELAS AJUDAM A DEFINIR CLARAMENTE O QUE É PERMITIDO E O QUE NÃO É EM RELAÇÃO AO USO DO CONTEÚDO.

AO ESCOLHER UMA LICENÇA CREATIVE COMMONS AO PUBLICAR ALGO NA INTERNET, COMO POR EXEMPLO AS REDES SOCIAIS, VOCÊ DEFINE AS REGRAS SOBRE COMO SEU TRABALHO PODE SER UTILIZADO. EU CURTI MUITO ISSO! FICOU MASSA!



ESSES DIAS TIVER O PRAZER DE ME ENCONTRAR COM ROBERTA, UMA CANTORA DE MINHA TERRA. ELA ME DEU ALGUMAS NOTÍCIAS MUITO ANIMADORAS. NÃO IMAGINAVA TAMANHA REPERCUSSÃO MINHA NA INTERNET.



CARLINHOS, EU TENHO QUE DIZER QUE ADMIRO MUITO TODO O CUIDADO QUE VOCÊ TEM EM GERENCIAR SUAS MÚSICAS NA INTERNET. É INCRÍVEL VER COMO VOCÊ SE PREOCUPA EM PROTEGER SEU TRABALHO E GARANTIR QUE ELE SEJA USADO DE MANEIRA JUSTA.



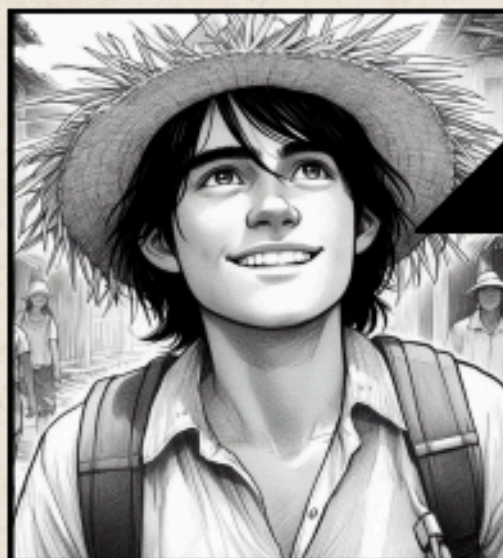
AINDA TEM MUITA COISA QUE AS PESSOAS PRECISAM APRENDER SOBRE O DIREITO AUTORAL. MINHA PRIMA ESTER, POR EXEMPLO, PENSA QUE "SE ESTÁ NA INTERNET, É DE DOMÍNIO PÚBLICO"...



DIGO MAIS MINHA PRIMA: INDICAR A FONTE E AUTORIA DA FOTO, ASSIM COMO MARCAR O PERFIL REPOSTADO, SÃO COISAS QUE PODEM ATÉ DEMONSTRAR A SUA BOA-FÉ, MAS NÃO RESOLVEM O PROBLEMA DO USO SEM AUTORIZAÇÃO.

A LEI DETERMINA QUE É DIREITO DO AUTOR TER O SEU NOME INDICADO COMO AUTOR DA OBRA SEMPRE QUE ELA FOR UTILIZADA. E DIZ TAMBÉM, QUE O USO FEITO POR OUTRA PESSOA REQUER A AUTORIZAÇÃO DO TITULAR DOS DIREITOS AUTORAIS.





NÃO JULGO MINHA PRIMA ESTER... OS DIREITOS AUTORAIS SÃO UM CAMPO MUITO... MUITO GRANDE, ENVOLVENDO OS DIREITOS MORAIS E PATRIMONIAIS DO AUTOR. VOU EXPLICAR ISSO MELHOR:

OS DIREITOS PATRIMONIAIS VISAM GARANTIR QUE OS AUTORES SEJAM RECOMPENSADOS PELO USO DE SUAS OBRAS, COMO POR EXEMPLO, GANHAR DINHEIRO COM ELAS. LOGO ELA TEM UM DIMENSÃO ECONÔMICA... FINANCEIRA.

JÁ, OS DIREITOS MORAIS PROTEGEM A CONEXÃO ENTRE O AUTOR E SUA OBRA, ESTÁ LIGADO À SUA REPUTAÇÃO, INTEGRIDADE E RECONHECIMENTO COMO CRIADOR... OU SEJA, SUA PATERNIDADE. ESSE DIREITO É INALIENÁVEL, O QUE SIGNIFICA QUE NÃO PODE SER TRANSFERIDO OU VENDIDO. SACOU?

LEMBRA QUE ANTES EU FALEI DE QUANTO TEMPO OS DIREITOS AUTORAIS FICAM VALENDO?

ENQUANTO O DIREITO PATRIMONIAL TEM O PRAZO DE 70 ANOS APÓS A MORTE DO AUTOR, O DIREITO MORAL É PRATICAMENTE INDEFINIDO.



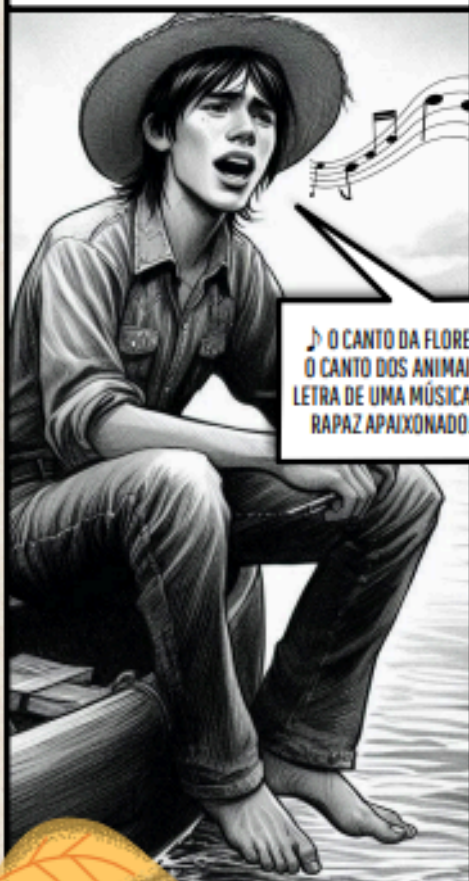
AGORA É IMPORTANTE LEMBRAR É QUE O REGISTRO DE DIREITO AUTORAL NÃO É OBRIGATÓRIO. CONTUDO, O REGISTRO AJUDA NA PRODUÇÃO DE PROVAS EM EVENTUAIS DISCUSSÕES SOBRE A AUTORIA, GARANTINDO QUE NÃO SEJA PLAGIADA OU DIVULGADA SEM A AUTORIZAÇÃO DE SEU AUTOR.



NOSSA... JÁ FAZ MUITO TEMPO DESDE QUE FINQUEI MINHAS RAÍZES CRIATIVAS NO MUNDO DA MÚSICA!



É ISSO AÍ! A MÚSICA É UMA PARTE MUITO IMPORTANTE DA MINHA VIDA, E EU QUERO GARANTIR QUE ELA SEJA RESPEITADA E QUE EU POSSA COLHER OS FRUTOS DO MEU TRABALHO.



♪ O CANTO DA FLORESTA É O CANTO DOS ANIMAIS, E A LETRA DE UMA MÚSICA DE UM RAPAZ APAIXONADO... ♪

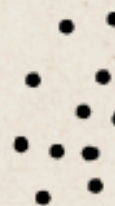


A GENTE INVESTE MUITO TEMPO E CORAÇÃO NAS NOSSAS CRIAÇÕES, ENTÃO É JUSTO QUE A GENTE TENHA O CONTROLE E O RECONHECIMENTO QUE MERECE!

FIM



Coleção
RAÍZES
Criativas



VOCÊ SABIA? O QUE PODE SER REGISTRADO:

ENTENDER O QUE PODE E O QUE NÃO PODE SER REGISTRADO É BASTANTE DIRETO. EM ESSÊNCIA, VOCÊ PODE GARANTIR OS DIREITOS SOBRE TUDO QUE VOCÊ CRIOU. EM OUTRAS PALAVRAS, O QUE SAIU DA SUA MENTE E SE TRANSFORMOU EM ALGO CONCRETO. VEJA ALGUNS EXEMPLOS ABAIXO:

- TEXTOS LITERÁRIOS, ARTÍSTICOS, CINEMATOGRAFICOS E CIENTÍFICOS.
- DISCURSOS, CONFERÊNCIAS E SERMÕES.
- PEÇAS TEATRAIS E MUSICAIS.
- COREOGRAFIAS E PANTOMIMAS DOCUMENTADAS.
- COMPOSIÇÕES MUSICAIS, COM OU SEM LETRA.
- OBRAS AUDIOVISUAIS, INCLUINDO FILMES E VÍDEOS.
- FOTOGRAFIAS E IMAGENS SIMILARES.
- ARTE VISUAL COMO DESENHOS, PINTURAS E ESCULTURAS.
- ILUSTRAÇÕES E MAPAS.
- PROJETOS E ESBOÇOS EM GEOGRAFIA, ENGENHARIA, ARQUITETURA E ÁREAS RELACIONADAS.
- ADAPTAÇÕES E TRADUÇÕES DE OBRAS, APRESENTADAS COMO NOVAS CRIAÇÕES.
- PROGRAMAS DE COMPUTADOR.
- COMPILAÇÕES E BASES DE DADOS QUE MOSTRAM CRIATIVIDADE NA SELEÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO.



É COM ORIENTAÇÃO DE ESPECIALISTAS DO
INSTITUTO DE REGISTRO DE DIREITOS DE AUTOR DO
PARÁ QUE SE FAZ O REGISTRO DE OBRAS DE
CRIAÇÃO LITERÁRIA, ARTÍSTICA, CIENTÍFICA E
TECNOLOGICA. O REGISTRO É GRATUITO E
PROTEGE A CRIATIVIDADE E A INICIATIVA DO
AUTOR.



ESTA LICENÇA PERMITE QUE SEUS TRABALHOS SEJAM REPRODUZIDOS, ADAPTADOS E
DISTRIBUÍDOS SEM O PRECISO DE AUTORIZAÇÃO, DESDE QUE SEJAM DADOS OS CREDITOS E
SEJAM DISTRIBUÍDOS SOB A MESMA LICENÇA.

SANTARÉM/PA, 2024