



PUC Minas

EXTENSÃO PUC MINAS

Da palavra à ação: esperar, (com)partilhar e democratizar

Organização:

Ev' Ângela Batista Rodrigues de Barros

**EXTENSÃO PUC MINAS:
da palavra à ação: esperar, (com)partilhar e democratizar**

Coletânea de trabalhos submetidos ao Seminário de Extensão da PUC Minas 2021

Organizadora:

Ev' Ângela Batista Rodrigues de Barros

1ª edição

Belo Horizonte

PUC Minas

2021

ADMINISTRAÇÃO SUPERIOR

Grão-chanceler: Dom Walmor Oliveira de Azevedo

Reitor: Prof. Dom Joaquim Giovani Mol Guimarães

Chefe de Gabinete do Reitor: Prof. Paulo Roberto de Sousa

PRÓ-REITORES

Extensão: Prof. Wanderley Chieppe Felipe

Gestão Financeira: Prof. Paulo Sérgio Gontijo do Carmo

Graduação: Prof.^a Maria Inês Martins

Logística e Infraestrutura: Prof. Rômulo Albertini Rigueira

Pesquisa e Pós-Graduação: Prof. Sérgio de Moraes Hanriot

Recursos Humanos: Prof. Sérgio Silveira Martins

PRÓ-REITORES ADJUNTOS DOS CAMPI E UNIDADES

Arcos: Prof. Jorge Sundermann

Barreiro: Prof. Hélvio de Avelar Teixeira

Betim: Prof. Eugênio Batista Leite

Contagem: Prof. Robson dos Santos Marques

Poços de Caldas: Prof. Iran Calixto Abrão

Praça da Liberdade: Prof. Miguel Alonso de Gouvêa Valle

São Gabriel: Prof. Alexandre Resende Guimarães

Serro e Guanhões: Prof. Ronaldo Rajão Santiago

SECRETARIAS ESPECIAIS

Secretaria de Comunicação: Prof. Mozahir Salomão Bruck

Secretaria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional: Prof. Carlos Barreto Ribas

Secretaria Geral: Prof. Ronaldo Rajão Santiago

Secretaria de Cultura e Assuntos Comunitários: Prof.^a Maria Beatriz Rocha Cardoso

Assessoria de Assuntos Estudantis: Professor Jorge Sündermann

Consultoria Jurídica: Prof.^a Natália de Miranda Freire

Ouvidoria: Ramon Xavier

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO

Prof. Wanderley Chieppe Felipe

COMISSÃO ORGANIZADORA DA SEMINÁRIO DE EXTENSÃO

Núcleo de Programas, Projetos, Atividades, Cursos e Eventos de Extensão (NUPAE)

Assessoria Acadêmica / Cursos e Eventos de Extensão

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO ACADÊMICA E PUBLICAÇÕES

Prof.^a Ev' Ângela Batista Rodrigues de Barros

Camila da Conceição Mendes Costa

Vitor Magalhães Souto

REVISÃO LINGUÍSTICA

Prof.^a Ev' Ângela Batista Rodrigues de Barros

Thomaz de Oliveira Gomes (Bacharel em Letras pela PUC Minas)

Vanessa Vieira Rodrigues (Extensionista do Bacharel em Letras PUC Minas)

Vitor Magalhães Souto (Estagiário da Licenciatura em Português/Inglês - Letras PUC Minas)

DIAGRAMAÇÃO

Camila da Conceição Mendes Costa

Vitor Magalhães Souto

Obs.: Os temas, as perspectivas e entendimentos sobre os mesmos, apresentados por membros da Comunidade Acadêmica e Administrativa ou convidados, nesta publicação, são de responsabilidade do(s) autor(es), nem sempre expressando os valores e orientação filosófica e teológica da PUC Minas e da Reitoria

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

P816e	<p>Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Pró-reitoria de Extensão Extensão PUC Minas [recurso eletrônico] da palavra à ação: esperarçar, (com)partilhar e democratizar / organizadora: Ev' Ângela Batista Rodrigues de Barros. Belo Horizonte: PUC Minas, 2021. <i>E-book</i> (937 p.: il.)</p> <p>ISBN: 978-65-88331-35-4 "Coletânea de trabalhos submetidos ao Seminário de Extensão da PUC Minas 2021"</p> <p>1. Extensão universitária. 2. Universidades e faculdades - Pesquisa. 3. Seminários (Estudo). 4. Democracia - Estudo e ensino. I. Barros, Ev' Ângela Batista Rodrigues de. II. Seminário de Extensão da PUC Minas (2021.: Belo Horizonte, MG). II. Título.</p> <p>CDU: 378.38</p>
-------	---

Ficha catalográfica elaborada por Fabiana Marques de Souza e Silva - CRB 6/2086

SUMÁRIO

PREFÁCIO

“Todo artista tem de ir aonde o povo está... se foi assim, assim será”	14
Wanderley Chieppe Felipe	

APRESENTAÇÃO

Um novo tempo, novos formatos e práticas	18
Ev' Ângela Batista R. de Barros	

SEMINÁRIO DE EXTENSÃO 2021

Do Substantivo ao Verbo: esperar e democratizar	22
Camila da Conceição Mendes Costa; Emmanuele Araújo da Silveira; Luciana Fagundes da Silveira	

ARTIGOS ACADÊMICOS

Qual o rumo desta PROSA? Assessoria Técnica Virtual na autoprodução do espaço em tempos de pandemia.....	29
Cecília Moutinho Silva; Lívia Carolaine Jardim Viana; Arthur Barbosa Araújo; Viviane Zerlotini da Silva	

A Beleza sob o Olhar das Participantes do Programa Criativa Idade.....	47
Kadrizy do Gito; Tuana Karoline Germiniani; Karina Elisa Machado; Ana Paula Lisboa Sohn	

A Importância de um Projeto de Extensão na Formação de um Aluno de Engenharia	62
Rosely Maria Velloso Campos; Estefany de Almeida Freitas; Maria Luiza Guimaraes Diniz Tomaz; Priscilla Keyla Batista Nagib; Roney Marani Dourado Junior; Samuel Motta Rezende; Thais Carolaine Vieira Santos; Yuri Martins de Jesus Couto	

Beira Linha: Extensão em Regime Remoto	84
Sandra Maria Silveira; Andreza Marcelino Campos Ferreira	

Ensino de Tecnologia da Informação para Professores: oficinas de capacitação para o ensino remoto	101
Cleia Amaral; Bruno César de Almeida; Danyel Nunes Lage; Fellipe Augusto Marques de Queiroz; Emmanuel Cunha Loiola; Giovanna Amorim de Matos; Júlio César Ferreira de Souza; Nayla Cristina Gomes Carvalho da Silva; Nathan Freitas; Rafael Andrade Borges; Pedro José Cardoso Junio	

Implementação do Curso de Criação de Games a Distância e seus benefícios nos possíveis fatores de ansiedade causada pela pandemia do Covid-19	117
Richard Chagas da Luz; Yasmim Solange Lopes de Paulo; Italo Guimarães do Valle	

Propriedade Intelectual para Crianças: relato de experiência na criação de jogos educativos para crianças entre 06 e 12 anos de idade.....	662
Heloísa Ramos Mendes; Mayra Ribeiro de Lima Gonzaga; João Ademar de Andrade Lima	
A Presença da Irmandade Nossa Senhora do Rosário no Congado da Comunidade de Sapé Brumadinho / MG.....	667
Gabrielle Pereira Soares; Mário Cleber Martins Lanna Junior	
Grupo de Dança Nicolinas: identidade quilombola e empoderamento feminino	671
Ana Júlia Ribeiro Vieira de Brito; Thamiris Fernandes Rodrigues; Mário Cléber Martins Lanna Júnior	
Intercâmbio Virtual: pela Internacionalização do Currículo.....	677
Rodrigo Schaefer; Christiane Heemann	
Nossa História: educação pela pesquisa científica nos anos iniciais do Ensino Fundamental	682
Ezequiel Leite da Silva; Rosângela Silva Oliveira	
O Espaço do Lúdico na Escola: uma proposta multidisciplinar de formação continuada para professores	687
Matheus Souza Bernardes Leisi; Fernanda Moya	
Proposta de Ampliação de Projeto Arquitetônico da APAE – Belo Horizonte: Prática Curricular de Extensão desenvolvida no Curso de Engenharia Civil	691
Elke Berenice Kölln; Flávio Macedo Brandão; Silas de Freitas Siqueira	
A Prática da Extensão no Contexto da Pandemia e a Ótica dos Alunos Voluntários na Participação das Ações	695
Francisco de Salles Cintra Gomes; André Luiz Bordignon Meira; Marcela Pereira Alferes; Letícia Stefani da Silva; Ludmila Cordeiro Lopes Vitoriano	
Adaptação de Ações Extensionistas do Programa Incluir com Ciência e Tecnologia em Virtude da Pandemia.....	701
Bruna Messias Dourado; Gabriel Lezan Nitz; Guilherme Tsubahara Horstmann; Litza Hille Silvestri; Tiago Jackson May Dezuo	
Contexto e Produção da Cartilha “Saúde e Meio Ambiente: uma abordagem multifatorial com vista a um envelhecimento saudável”	706
Caroline Ferreira Alvarenga; Thaygla Cristina Araújo Gandra; Virgínia Simão Abuhid	
PIBID e o Futuro da Docência: uma análise do perfil do aluno de Licenciatura em Ciências Biológicas da PUC Minas	711
Sara Ingrid de Oliveira; Carolina de Jesus Corrêa; Bruno Oliveira Bolivar Moreira; Juliana de Lima Passos Rezende; Rafael Diniz Lanza	
PIBID na Análise do Plano de Estudo Tutorado em Minas Gerais - uma verificação da consonância com as Ciências da Natureza norteadas pela BNCC	716
Nicolas Samuel Pires; Gabriella Oliveira Trajano; Rafael Diniz Lanza	
PIBID no Reconhecimento do Ambiente Escolar no Ensino Remoto: uma visão sobre os alunos e professores na rede estadual de ensino.....	720
Fernanda Rodrigues de Paula; Julia Doche Tavares; Lucas Henrique Gomes; Juliana de Lima Passos Rezende; Rafael Diniz Lanza	
Programa de Extensão Lazer e Saúde.....	725
Beatriz Freitas da Cunha; Adriana Coutinho de Azevedo Guimarães; Alcyane Marinho	

Propriedade Intelectual para Crianças: relato de experiência na criação de jogos educativos para crianças entre 06 e 12 anos de idade

Intellectual Property for Kids: report of experience in creating educational games for children between 06 and 12 years old

Heloísa Ramos Mendes¹
Mayra Ribeiro de Lima Gonzaga²
João Ademar de Andrade Lima³

INTRODUÇÃO

O presente texto sintetiza o projeto de extensão desenvolvido em uma escola de Campina Grande, num recorte direcionado a alunos do Ensino Fundamental I, cuja propositura teve, com base em construtos necessários à formação de uma consciência jurídico-cidadã requisitada pelas variadas áreas profissionais, trazer conhecimentos específicos relacionados a Direitos de Propriedade Intelectual para um público-alvo de crianças entre 06 e 12 anos de idade.

Partiu-se do pressuposto de que o atual processo de vinculação tecnológica impacta toda a dinâmica social, tornando-se indissociável da própria atividade econômica. Assim, a Propriedade Intelectual se constitui como um elemento de suporte jurídico fundamental para que os indivíduos se adaptem a essa nova realidade. Logo, indagou-se: como transmitir o conhecimento jurídico relativo à proteção dos elementos intangíveis e imateriais ao público infantojuvenil de forma a prepara-lo para enfrentar os desafios decorrentes da Sociedade 4.0?

Abordou-se, por conseguinte, a disciplina de Direito de Propriedade Intelectual, permitindo às crianças descobrirem conceitos relacionados ao tema, como também estimulando a criatividade. Isso porque elas próprias vivenciam situações que podem ter consequências jurídicas em esfera autoral, sobretudo por sermos todos, indiscutivelmente, entes criadores por essência.

Numa visão sistêmica, o projeto Propriedade Intelectual para Crianças se baseou no projeto *USPTO Kids*, do Escritório de Patentes dos EUA, cujo slogan “*IP is everywhere*” (PI está em todos

¹ Acadêmica do curso de Direito do Centro Universitário Unifacisa. E-mail: heloisaramosmendes@gmail.com

² Acadêmica do curso de Direito do Centro Universitário Unifacisa. E-mail: mayraribeiro.jus@gmail.com

³ Doutor em Educação. Docente dos cursos de Direito, Sistemas de Informação e Jogos Digitais do Centro Universitário Unifacisa. E-mail: professor@joaoademar.com

EXTENSÃO PUC MINAS: da palavra à ação: esperar, (com)partilhar e democratizar

os lugares), apropriadamente sintetiza a máxima aqui a buscada: aprender noções de Propriedade Intelectual desde a primeira infância. Os jogos figuraram-se idealizados, desta forma, como resultado pretendido e alcançado, visando acrescentar conhecimento, bem como incentivar a prática de invenções intelectuais e, até mesmo, o aprimoramento das que já existem, fazendo surgir um lado empreendedor que até então poderia ser desconhecido.

2 METODOLOGIA

O Projeto ora em descrição teve ênfase no *learning by doing*, teoria da educação notoriamente conhecida, exposta por John Dewey. Nessa perspectiva, as extensionistas “aprenderam fazendo”, através de suas heranças vocacionais e das próprias criatividade, a redescoberta de suas potencialidades na arte projetual, por meio de uma educação visual em design – maker learning –, em consonância com o princípio do trial and error difundido por Josef Albers.

Inicialmente, foram realizadas reuniões semanais, em que foram discutidos os construtos lançados pelo USPTO Kids, aplicando-os ao mote do projeto e utilizando-o como eixo/suporte norteador. As atividades desenvolvidas foram:

1. estudos sobre os conceitos básicos de Propriedade Intelectual, coadunando-os com abordagens pedagógicas apropriadas, sobretudo aos 1º a 5º anos do Ensino Fundamental I;
2. seleção de escolas que pudessem acolher a proposta, a fim de contatar e apresentar o escopo do projeto;
3. criação de atividades práticas e organização de um *portfólio* de materiais; e
4. discussão sobre a possibilidade de futura parceria com o curso de Jogos Digitais para desenvolver um *game* sobre Propriedade Intelectual para o público-alvo (esta ação foi executada por outra equipe e o jogo Propriedade Intelectual Gamificada, com registro marcário feito no Instituto Nacional da Propriedade Industrial, que será lançado até outubro vindouro).

O principal trabalho incumbido às extensionistas foi a elaboração dos arquétipos dos jogos, tendo como base metodologias ativas de ensino, visando ao incentivo da aprendizagem de forma autêntica e participativa pelo aluno, como também o desenvolvimento de bases teóricas para a elaboração do projeto apoiado em dados científicos comprovados e aprovados.

A referência básica utilizada nesta etapa resumiu-se a textos enciclopédicos jurídicos e pedagógicos.

3 RESULTADOS

A partir da releitura de alguns clássicos – a exemplo do jogo da memória e Monopoly® – foram criados quatro jogos fundamentados em metodologias ativas de ensino, como a gamificação, a aprendizagem baseada na solução de problemas e o storytelling, possibilitando um ensino-aprendizado dinâmico, divertido e eficiente para os alunos e professores.

3.1 Jogo 1

Tem o objetivo de ensinar o ciclo dos Direitos Autorais: como se origina, suas consequências e duração. Possui como fundamento a metodologia ativa da gamificação, por meio da qual se aprende jogando. Nele, os jogadores poderão desenvolver habilidades de raciocínio lógico e organização para, então, obterem êxito na competição.

Trata-se de um jogo de cartas que funciona como um baralho, de forma que a identificação das cartas se dará através de frases relacionadas aos Direitos Autorais. Os naipes foram substituídos por quatro tipos de artes: cinema, artes visuais, literatura e música. Cada naipe possui 13 (treze) cartas que indicam o ciclo de origem e término dos Direitos Autorais. No total, o jogo possui 65 (sessenta e cinco) cartas, sendo 04 (quatro) coringas, os quais representam os principais prêmios dos quatro tipos de artes indicados: o Oscar, o Nobel de Literatura, o PIPA e o Grammy.

3.2 Jogo 2

O jogo “Marcas na Mesa” objetiva ensinar como distinguir os tipos de marcas no dia a dia. Fundamenta-se na metodologia ativa da aprendizagem baseada na solução de problemas. A partir dele, os participantes desenvolvem habilidades de raciocínio lógico, aplicando sua experiência prévia para determinar e classificar problemas envolvendo marcas.

Neste jogo, os jogadores são os “garçons de marcas”. Assim, um cliente imaginário chegará e fará seu pedido, expressado em um cartão, e os garçons terão que servir o máximo de opções de marcas que puderem. Após atenderem o cliente, os garçons irão classificar a marca quanto à apresentação (nominativas, figurativas, mistas ou tridimensionais), quanto ao tipo (se de produto ou serviço), e se é uma marca notoriamente conhecida ou não.

3.3 Jogo 3

Releitura do clássico “Jogo da Memória”, apoiado na metodologia ativa de ensino denominada *storytelling*, busca, numa primeira versão, relacionar a invenção com seus respectivos inventores e vice-versa. Esta modalidade de jogo ajuda a criança a desenvolver habilidades de concentração, autonomia e confiança, além de expandir a mente para enxergar possibilidades de aperfeiçoamento de objetos que estão presentes no seu cotidiano.

O protótipo elaborado foi composto por 48 (quarenta e oito) cartas, sendo 16 (dezesesseis) compostas pela imagem de alguma invenção conforme à época em que foi criada, outras 16 (dezesesseis) contêm a figura dos inventores, e as 16 (dezesesseis) restantes possuem a ilustração das invenções aprimoradas como conhecemos hoje.

3.4 Jogo 4

Inspirado no Monopoly®, mais conhecido no Brasil como “Banco Imobiliário”, foi criado com fundamento na metodologia ativa de ensino de gamificação. Assim, tem por objetivo levar ao conhecimento da criança o funcionamento do ciclo da propriedade intelectual na prática. Assim, proporcionam-se, de maneira facilitada, noções sobre quem e como se produz propriedade intelectual, bens e criações passíveis de proteção, formas de auferir renda com a propriedade intelectual, e obrigações e direitos instituídos pelo Direito da Propriedade Intelectual.

No decorrer do jogo, os jogadores precisam empregar seus recursos financeiros de forma inteligente, multiplicando-os. Logo, o vencedor será aquele que construir o maior patrimônio, sendo o único jogador a não falir. Verifica-se a falência quando, após vender todos os seus títulos, o jogador não possuir mais dinheiro para efetuar os pagamentos.

A forma principal que os jogadores têm de aumentar seu patrimônio é a partir da construção de empresas, cujo foco é a produção de bens materiais e imateriais de propriedade intelectual. Logo, ao edificar uma empresa, o jogador ganha um Título de Empresa. Ademais, pode efetuar melhorias nas empresas ao longo do jogo. Tais empresas produzem bens de propriedade intelectual que rendem Títulos de Propriedade Intelectual a seus proprietários, exemplos: Editora de Livros; Ateliê de Arte; Estúdio de Produção Musical; Produtora de Filmes; Laboratório Farmacêutico; Indústria Automobilística etc.

A didática adotada estimulou o engajamento dos participantes. Assim, após o desenvolvimento dos referidos jogos, procedeu-se à validação destes, o que foi feito através da experimentação realizada pelo público-alvo desse Projeto Extensionista.

4 CONCLUSÃO

Sob uma perspectiva audaciosa, impulsionar a cultura da propriedade intelectual nos primeiros anos escolares é ajudar estudantes e, conseqüentemente, futuros empreendedores a alcançarem êxito em suas criações e inovações de forma mais acelerada, sob a certeza de que o Direito de Propriedade Intelectual pode nos oferecer novos “mundos” até então desconhecidos e ideias inimagináveis. É estimular a criatividade do aluno e instigá-lo a pesquisar e querer entender cada vez mais sobre o assunto, para que possam ver suas ideias alcançarem altos patamares, de forma protegida e gerando lucro. Resultou, pois, em cumprimento satisfatório para a aplicação educativa na prática, para além de institucionais junto à escola e à própria IES Unifacisa mas, claro, e fora dela, para todos e quaisquer interessados.

Palavras-chaves: Direitos Autorais. Propriedade Industrial. Extensão.

Keywords: Copyright. Industrial Property. Extension.

Projeto Financiado pela Unifacisa, via Programa de Fomento à Iniciação Científica e à Extensão (Profice/Cesed), vinculado ao Nupex – Núcleo de Pesquisa e Extensão.

REFERÊNCIAS

USPTO KIDS. **United States Patent and Trademark Office**. Página inicial. Disponível em: <https://www.uspto.gov/kids/>. Acesso em: 20 jun. 2021.

pucminas.br/proex



PUC Minas