

# GUIA PEDAGÓGICO

## UNIDADE 1

O que é a propriedade intelectual?  
Os brinquedos e a propriedade  
intelectual.



[www.safeorfake.eu](http://www.safeorfake.eu)

Supported by:



## Índice

1. Fundamentação do guia pedagógico .....	3
2. Objetivos do guia pedagógico .....	3
3. Conteúdos e competências .....	4
4. Fichas de Trabalho .....	5
<b>Anexos: Materiais para o desenvolvimento das atividades</b>	
<i>Anexo 1. O que é a propriedade intelectual? Os brinquedos e a propriedade intelectual</i> .....	7
<i>(3.º e 4.º anos do ensino básico)</i>	
<i>Anexo 2. O que é a propriedade intelectual? Os brinquedos e a propriedade intelectual</i> .....	12
<i>(5.º e 6.º anos do ensino básico)</i>	
<i>Anexo 3. Ficha de atividade "Desenha o teu próprio brinquedo"</i> .....	20
<i>Anexo 4. Sopa de letras para a atividade "Quem inventou os brinquedos?"</i> .....	21
<i>Anexo 5. Soluções da sopa de letras para a atividade "Quem inventou os brinquedos?"</i> .....	22
<i>Anexo 6. Ficha de investigação para a atividade "Quem inventou os brinquedos?"</i> .....	23

# 1. Fundamentação do guia pedagógico

Este guia pedagógico pretende fornecer ferramentas para os docentes abordarem a importância de reconhecer e respeitar a autoria de criações originais (brinquedos, livros, esculturas, filmes, canções...) e a exclusividade dos direitos sobre a sua exploração.

O mecanismo de proteção dos autores e das suas criações é a propriedade intelectual, que é definida como um conjunto de direitos, estabelecidos por lei, que pertencem aos autores e outros titulares e que impedem terceiros de utilizar as suas criações sem autorização.



Com o objetivo de realçar a importância da propriedade intelectual, este guia pedagógico propõe atividades para aproximar as crianças do mundo dos inventores, designers e criadores. Para que ganhem consciência do tempo e do esforço investidos na criação de um produto original e, ao mesmo tempo, da facilidade e rapidez com que é possível falsificá-lo.

Ao longo deste guia pedagógico, são apresentados os objetivos, os conteúdos e as competências que o estruturam. Estes são extraídos, maioritariamente, do "Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória", destinado aos alunos do terceiro, quarto, quinto e sexto anos. Por último, são também especificados dois recursos educativos para desenvolver todos os elementos curriculares anteriormente mencionados.

## 2. Objetivos do guia pedagógico

O Despacho n.º 6478/2017, de 9 de julho, publicado no Diário da República, 2.ª série, de 26 de julho estabelece a matriz de princípios, valores e áreas de competências a que deve obedecer o desenvolvimento do currículo, conforme previsto no Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho. Dos princípios, valores e visão estabelecidos no "Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória", homologado através do Despacho anteriormente referido, este guia contribuirá para o desenvolvimento dos seguintes:

- a) Conhecer e apreciar os valores e as regras de convivência, aprender a agir de acordo com eles, preparar-se para exercer uma cidadania ativa e respeitar os direitos humanos, bem como o pluralismo de uma sociedade democrática e construção de uma sociedade mais justa.
- b) Desenvolver hábitos relacionados com o trabalho individual e em equipa, bem como atitudes de autoconfiança, espírito crítico, iniciativa pessoal, curiosidade, interesse e criatividade na aprendizagem e no mundo que o rodeia.

### 3. Conteúdos e competências

Os conteúdos e competências que se pretende desenvolver com a concretização dos temas e atividades incluídos neste guia pedagógico são detalhados de seguida. Todos têm como referência os princípios, valores e áreas de competência a que deve obedecer o desenvolvimento do currículo do primeiro e segundo ciclos do Ensino Básico (particularmente, terceiro, quarto, quinto e sexto anos) que constam no “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória” (PA), nas “Aprendizagens Essenciais” (AE) e na “Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania” (ENEC). O presente guia pedagógico contribui de igual forma para a promoção dos objetivos, conhecimentos e competências que previstos no Referencial de Educação do Consumidor.

É de salientar que este guia pedagógico permitirá o desenvolvimento de conteúdos das Ciências Naturais, Estudo do Meio, Língua Portuguesa e Educação para a Cidadania.

No que concerne à Língua Portuguesa, este guia contribui para o desenvolvimento dos seguintes domínios: Oralidade (O) e Leitura e Escrita (LE). Concretamente, os conteúdos deste guia contribuem para os conhecimentos, capacidades e atitudes relacionados com:

- estratégias para a utilização da linguagem oral como meio de comunicação e de aprendizagem: ouvir, recolher dados, questionar, comentário oral e juízo pessoal de acordo com a idade;
- leitura de diferentes textos como fonte de informação, prazer e entretenimento;
- produção de textos para comunicar conhecimentos, experiências e necessidades;
- e, por fim, situações de comunicação, espontânea ou dirigida, utilizando um discurso organizado e coerente, respeitando as regras de comunicação, tempo de intervenção e integrando as respostas dos outros.

Relativamente às Ciências Naturais e ao Estudo do Meio, o guia contribui para o desenvolvimento de atitudes críticas construtivas e valores que conduzam à melhoria das condições de vida e da saúde individual e coletiva e que promovam a sustentabilidade do planeta Terra, como também para o reconhecimento do modo como as alterações ambientais (e.g., poluição) provocam desequilíbrios nos ecossistemas e afetam a sociedade.

Quanto à Educação para a Cidadania, este guia contribui para:

- a promoção da autonomia e desenvolvimento de competências de empreendedorismo para alcançar realizações pessoais, assumindo a responsabilidade pelo bem comum;
- a expressão de opiniões, sentimentos e emoções através de uma linguagem verbal e não verbal coordenadas;
- a discussão e a criação de pensamentos partilhados com outras pessoas para encontrar o melhor argumento;
- a colaboração na resolução de problemas, demonstrando uma atitude aberta e partilhando pontos de vista e sentimentos;
- o trabalho em equipa;
- e, por fim, compreender o significado de responsabilidade social e justiça social.

O desenvolvimento dos temas e atividades previstos neste guia, irão, igualmente, permitir o desenvolvimento de capacidades e competências que são transversais às disciplinas do Ensino Básico através da utilização de estratégias para reforçar a coesão do grupo e o trabalho

cooperativo, da realização de tarefas e apresentações, tanto individualmente como em grupo, que implicam a pesquisa, a seleção e a organização de textos sociais, geográficos ou históricos, como também, da recolha de informação específica e relevante relacionada com factos ou fenómenos previamente definidos, recorrendo a fontes diversas (diretas e indiretas).

O enquadramento teórico e os recursos do **toolkit SAFEorFAKE?** necessários para desenvolver os temas previstos neste guia pedagógico estão incluídos nos Anexos 1 e 2.

## 4. Fichas de Trabalho

Por último, são apresentados dois recursos educativos destinados a crianças do 3º ao 6º anos do ensino básico:

- O primeiro recurso, destinado aos **3º e 4º anos do ensino básico**, envolve a criação de um brinquedo pelas crianças, desde a ideia inicial até ao protótipo final. Esta atividade dá às crianças maior autonomia para criar, experimentar e imaginar. Ao mesmo tempo, incentiva as crianças a colocarem-se na posição de um inventor e a tomarem consciência do trabalho e do esforço necessários para criar um produto original.
- O segundo recurso, destinado aos **5º e 6º anos do ensino básico**, consiste num projeto de investigação sobre a invenção de diferentes brinquedos muito conhecidos das crianças. Para realizar a tarefa de investigação, ser-lhes-á fornecido um guião no qual poderão registar e organizar todas as informações recolhidas.

Cada uma das atividades é descrita em pormenor de seguida, indicando: idade, nível de ensino, duração, objetivos, materiais e modo de realização.



## DESENHA O TEU PRÓPRIO BRINQUEDO



Idade (indicativa) 8 - 10 anos

<b>Nível de ensino</b>	3º e 4º anos do ensino básico
<b>Duração</b>	45 minutos aproximadamente
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensibilizar para a importância de respeitar as ideias e o trabalho dos outros.</li> <li>- Compreender a importância da propriedade intelectual para proteger as novas invenções.</li> <li>- Valorizar a profissão de inventor, criador, autor, etc.</li> <li>- Gerar uma abordagem de consumo orientada para a compra de produtos originais.</li> </ul>
<b>Materiais</b>	Modelo para orientar a conceção do brinquedo (ver Anexo 3).
<b>Modo de realização</b>	<p>As crianças tornar-se-ão designers de brinquedos e, conseqüentemente, autores e criadores de uma obra única. Para o conseguir, terão de passar por todo o processo de conceção de um produto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Decidir o tipo de brinquedo que querem desenhar.</li> <li>- Explicar para que serve e como funciona.</li> <li>- Dar-lhe um nome.</li> <li>- Desenhar como seria (protótipo).</li> </ul> <p>Uma vez terminado o desenho, todas as crianças terão a oportunidade de apresentar a sua ideia/criação.</p> <p>Depois de todos terem terminado, será feita uma reflexão final sobre como se sentiriam se alguém copiasse o seu desenho/a sua ideia de brinquedo e o apresentasse à turma como sendo seu, salientando o tempo e o esforço que levaram para criar um desenho original e inovador.</p>

## QUEM INVENTOU OS BRINQUEDOS?

<b>Idade (indicativa)</b>	10 - 12 anos
<b>Nível de ensino</b>	5º e 6º anos do ensino básico
<b>Duração</b>	2 sessões de 45 minutos aproximadamente
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover o interesse pela propriedade intelectual e industrial.</li> <li>- Sensibilizar para a importância de respeitar o trabalho e o esforço investidos pelos criadores de produtos como brinquedos, jogos, videojogos, canções, livros, esculturas, etc.</li> <li>- Gerar uma abordagem de consumo orientada para a compra de produtos originais.</li> </ul>
<b>Materiais</b>	<p>Sopa de Letras (ver Anexos 4 e 5).</p> <p>Lista de brinquedos a investigar: Slime, Cubo Mágico, Plasticina, Urso de Peluche, Slinky e/ou Hula Hoop.</p> <p>Ficha a preencher sobre a criação de um brinquedo (ver Anexo 6).</p>
<b>Modo de realização</b>	<p>Esta proposta de atividade está dividida em três fases:</p> <p><i>Fase inicial: Sopa de letras.</i></p> <p>O objetivo é motivar os/as alunos/as e estimular o seu interesse pela atividade. Para isso, é-lhes dado uma divertida sopa de letras que lhes permitirá descobrir os brinquedos que terão de investigar. Esta fase é facultativa e, em função do tempo disponível, o/a docente pode apresentar diretamente os brinquedos.</p> <p><i>Fase de desenvolvimento: Processo de investigação.</i></p> <p>Os/as alunos/as são divididos em grupos de 3, 4 ou 5 (consoante o tamanho do grupo) que se tornarão investigadores. A cada grupo é atribuído um dos brinquedos da sopa de letras.</p> <p>Cada grupo deve preencher uma ficha sobre o processo de criação do brinquedo e o seu inventor. Quando terminarem, devem apresentá-la à turma e partilhar a informação que recolheram.</p> <p><i>Fase final: Reflexão em grupo.</i></p> <p>Uma vez terminadas as apresentações, será feita uma reflexão em grupo sobre a importância do respeito pela propriedade industrial e intelectual, bem como sobre o esforço e o trabalho necessários para criar uma nova obra ou produto.</p>

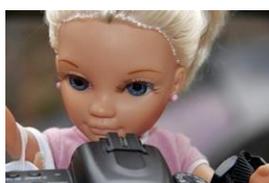
# ANEXOS

## Anexo 1

3º e 4º anos do ensino básico

### O que é a propriedade intelectual? Os brinquedos e a propriedade intelectual.

*1. Novos produtos, invenções, desenhos, caixas únicas, etc. Como é que as novas criações são protegidas? A propriedade intelectual é a chave.*



A propriedade intelectual protege os criadores de produtos como brinquedos, jogos de vídeo, canções, livros, esculturas, fotografias... de serem copiados por outros.

Assim, a propriedade intelectual é um direito de propriedade estabelecido por lei para impedir que outros utilizem as criações de alguém **sem autorização**.

Com a propriedade intelectual, por exemplo, o designer que criou o brinquedo mais divertido do ano pode ter a proteção necessária para que outros não reproduzam/copiem o seu brinquedo sem o seu consentimento. Assim o designer pode usufruir do sucesso, reconhecimento e lucros da sua criação.

Graças a esta proteção, da qual podem beneficiar designers, inventores, cientistas, escritores, pintores, bem como empresas e organizações... as pessoas estarão mais dispostas a trabalhar e a esforçar-se para criar novos produtos e soluções para melhorar a nossa vida.

Novas criações como o WhatsApp, a Alexa ou os brinquedos que já eram utilizados pelos nossos pais e que ainda estão no mercado foram possíveis, em parte, devido à propriedade intelectual.

Introdução da atividade: "Agora pensa em ti. Imagina que há um concurso de desenho de brinquedos na tua escola. Os participantes têm de desenhar um novo brinquedo e apresentá-lo aos seus colegas. O brinquedo com mais votos será tornado realidade. Como te sentirias se alguém copiasse o teu brinquedo e o apresentasse como sendo teu? É para isso que serve a propriedade intelectual: para proteger os criadores. Impedir que alguém faça batota, que roube o trabalho de outra pessoa e se aproprie dele".



## 2. Como funciona?

Embora em inglês o termo intellectual property (propriedade intelectual) englobe tudo, em Portugal é necessário distinguir entre propriedade industrial e propriedade intelectual.

### Propriedade Industrial

A Propriedade Industrial protege todas as criações relacionadas com a indústria e os produtos: patentes, sinais distintivos (marcas), segredos comerciais e desenhos industriais.

### Propriedade Intelectual

A Propriedade Intelectual protege as criações do autor, que são únicas e não são produzidas industrialmente ou em massa: obras literárias e artísticas, como romances, poemas e peças de teatro, filmes, obras musicais, obras de arte, desenhos, pinturas, quadros e esculturas ou projetos de arquitetura, bem como textos de regras de jogos e programas de computador.

Os direitos de propriedade industrial e intelectual são normalmente regulados pela legislação nacional, pelo que a sua proteção só é garantida nesse país.

Para proteger as invenções e criações através de patentes, marcas ou desenhos industriais, é necessário registar a sua criação junto do organismo competente. Em Portugal, é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial, [www.inpi.justica.gov.pt](http://www.inpi.justica.gov.pt)

No caso de obras literárias, como contos, canções ou desenhos, é necessário registá-las na Inspeção Geral das Atividades Culturais (IGAC), que está sob tutela do Ministério da Cultura.

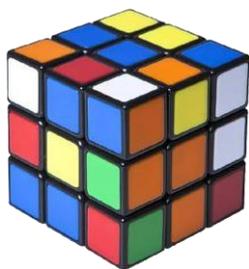
Se se pretender obter proteção em todos os Estados-Membros, o respetivo registo deve ser solicitado ao Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia, denominado EUIPO, [www.euipo.com](http://www.euipo.com), com sede em Alicante (Espanha).

### 2.1. Direitos de propriedade industrial



**Marcas:** Sinais distintivos (palavra, imagem, símbolo...) que identificam os produtos e serviços de uma determinada empresa e os distinguem dos seus concorrentes.

As marcas oferecem proteção por períodos de 10 anos e podem ser renovadas indefinidamente.



**Patentes:** Protegem as invenções que resolvem problemas técnicos sob a forma de um produto. As invenções podem ser de todos os tipos, como brinquedos, medicamentos ou tecnologias. A duração da patente é normalmente de 20 anos, no máximo.

Uma invenção para ser patenteável deve cumprir três requisitos:

- Tem de ser nova. INOVAÇÃO
- Deve ir um passo além do que já era conhecido. INVENÇÃO
- Pode ser utilizada à escala industrial. APLICAÇÃO INDUSTRIAL



**Desenho Industrial:** Protege a forma e o aspeto exterior dos produtos. Novas formas ou cores podem atrair mais clientes que preferem um modelo específico, o que permite ao fabricante obter uma vantagem significativa em relação aos seus concorrentes.

A duração da proteção do desenho ou modelo varia de um país para outro, variando entre 5 e 25 anos.



**Segredo comercial:** Informação que ninguém conhece, exceto a empresa que detém o produto e os seus trabalhadores. Os segredos comerciais só são protegidos por lei quando alguém rouba a informação. Sabem qual é o segredo comercial mais bem guardado e mais famoso? Pois é! A fórmula da Coca-Cola.

## 2.2. Direitos de propriedade intelectual

Os direitos de propriedade intelectual ou direitos de autor são um dos direitos de propriedade intelectual mais conhecidos e aplicam-se a obras literárias e artísticas originais, como música, livros, jogos de vídeo, filmes e/ou programas de computador.

Todos podemos ser autores de algo e, por conseguinte, todos podemos ser titulares de direitos de autor. Porque quando criamos uma história ou fazemos um desenho, somos de facto os autores e as nossas criações estão automaticamente protegidas. No entanto, é conveniente registar as criações, assim como a data em que foram criadas, para provar que somos os autores.

Os direitos de autor duram geralmente até 70 anos após a morte do seu titular ou proprietário.



Vamos conhecer o autor do conto infantil "Rosita la descolorida". Víctor é uma pessoa muito criativa e empreendedora, que durante o confinamento escreveu este livro com a ajuda das suas filhas, Núria e Elena.

Este é o seu primeiro livro e a sua profissão habitual não está relacionada com o mundo dos livros.

### 1. Como surgiu a ideia para a história?

A ideia surgiu a partir de uma história que o meu pai nos contava, a mim e ao meu irmão, quando éramos crianças. Chamava-se "Los puentes de la bruja" ("As pontes da bruxa") e costumava contar-nos quando íamos juntos para o campo. Durante o confinamento, tive mais tempo para estar com as minhas filhas, Núria e Elena, por isso decidi criar-lhes uma história como o meu pai nos fazia.

No início, pensei em chamar-lhe "La bruja descolorida" ("A bruxa incolor"), recordando as histórias do meu pai, mas depois, à medida que a história se desenvolvia com a ajuda das minhas filhas, a bruxa transformou-se numa rapariga chamada Rosita. Escolhemos o nome Rosita para a personagem principal porque Rosa é um nome de rapariga e também uma cor.

### 2. É sobre o quê?

É sobre uma menina que não podia sair de casa porque estava doente e passou a odiar as cores e tudo o que era alegre. Rosita decidiu que, quando pudesse sair à rua, não voltaria a pintar e retiraria a cor a todas as coisas. No final, Rosita apercebe-se de que a cor não é a culpada da sua tristeza e decide dar cor a todas as coisas da vida e desfrutar da alegria.

### 3. O que significou para si?

O livro foi muito importante para mim, especialmente a nível pessoal. Por um lado, conheci muitas pessoas interessantes, viajei graças ao livro e aproximei-me do mundo editorial. Mas, o que mais me agrada é o reconhecimento das crianças, quando gostam do livro e me enviam as suas fotografias com a Rosita.

Além disso, a história está a permitir-me explorar oportunidades para continuar a trabalhar em novos projetos criativos.

### 4. Na sua experiência, o que significa ser autor de um livro?

Para mim, o livro significou sobretudo o reconhecimento dos meus amigos, familiares, colegas, vizinhos, crianças, etc. Aprendi também que, graças à propriedade intelectual, os nossos direitos de autor estão protegidos, por exemplo, em relação à história, ao desenho ou à canção que criámos. Temos o direito de ser reconhecidos como autores e de obter um benefício económico com a exploração da nossa criação. No meu caso, com a venda do conto "Rosita la descolorida".

No momento, estamos apenas a começar, mas Rosita tem sido muito bem recebida pelas crianças e pelas suas famílias, que é o que mais me agrada. Poderia dizer que a minha parte favorita de ser autor de uma obra como "Rosita la descolorida" é o orgulho pessoal de chegar ao coração das pessoas.

## 3 Porque é que a propriedade industrial é tão importante no setor dos brinquedos?

A propriedade industrial protege o trabalho, o esforço e a capacidade das empresas para criar brinquedos. As empresas de brinquedos devem inovar para desenvolver brinquedos que se adaptem aos desejos das crianças, já que aqueles que as crianças gostam atualmente não são os mesmos com que os nossos pais brincavam quando eram crianças.

As preferências do consumidor infantil estão a mudar e as empresas devem inovar para desenvolver brinquedos atrativos. Uma das estratégias para melhorar a competitividade das empresas inovadoras é proteger o seu trabalho e investimento através da propriedade industrial.

Por curiosidade, Espanha tem uma importante tradição no fabrico de brinquedos, com muitas empresas que foram muito inovadoras em termos de desenho e invenção de brinquedos durante os anos 60 e 70, no famoso Valle del Juguete em Alicante, localidade onde está sediado o AIJU, promotor deste projeto.

Durante esses anos, foram registadas inúmeras patentes de brinquedos que fizeram a felicidade de muitas gerações.



#### 4. Exemplos de propriedade industrial

Quando entramos numa loja de brinquedos, seremos capazes de distinguir os diferentes tipos de propriedade industrial?

PROPRIEDADE INDUSTRIAL

**Marca:** indica que o brinquedo é de uma determinada empresa.

A forma e o aspeto dos produtos estão protegidos pelo **desenho industrial**.



**Patente.** Os hoverboards que vemos hoje derivam do primeiro modelo que o inventor Shane Chen patenteou em 2012.



**Segredo comercial.** Sabem qual é o segredo comercial mais bem guardado e mais famoso do mundo? É isso mesmo! A fórmula da Coca-Cola.

#### 5. O que é que se pode fazer enquanto consumidor?

##### O superpoder dos consumidores.



Conhecer para decidir



Os consumidores podem influenciar o que as empresas produzem através das suas decisões de compra. Se os consumidores escolherem produtos originais, estão a apoiar as empresas e a permitir que invistam no desenvolvimento de produtos originais que sejam seguros para as crianças e para o ambiente.

A pandemia por COVID-19 acelerou uma tendência entre os consumidores que não querem ser meros compradores, mas agentes de mudança. A sustentabilidade ou o respeito pelo meio ambiente são algumas das suas principais preocupações, estando cada vez mais interessados em conhecer a origem dos materiais e das embalagens dos brinquedos/jogos que compram.

Enquanto consumidores e com as nossas escolhas podemos ajudar a lutar contra as falsificações e evitar que se vendam produtos ilegais e que representam riscos para a saúde das crianças, para o ambiente e para a economia. É por isso que o conhecimento é essencial para poder decidir. Se ninguém compra brinquedos falsificados, faz sentido que os fabriquem e vendam?

Ajude-nos a sensibilizar os outros.



Mais recursos educativos disponíveis em:  
[www.safeorfake.eu](http://www.safeorfake.eu)



## Anexo 2

# O que é a propriedade intelectual? Brinquedos e propriedade intelectual.

5º e 6º anos do ensino básico

### 1. *Novos produtos, invenções, desenhos, caixas únicas, etc. Como é que as novas criações são protegidas? A propriedade intelectual é a chave.*



Novas criações como o WhatsApp, Alexa ou brinquedos que os nossos pais usavam e que ainda estão no mercado foram possíveis, em parte, devido à propriedade intelectual.

Introdução à atividade: "Agora pensa em ti. Imagina que há um concurso de desenho de brinquedos na tua escola. Os participantes têm de desenhar um novo brinquedo e apresentá-lo aos outros.

O brinquedo com mais votos será tornado realidade. Como te sentirias se alguém copiasse o teu brinquedo e o apresentasse como sendo seu? É para isso que serve a propriedade intelectual: para proteger os criadores. Impedir que alguém faça batota, que roube o trabalho de outra pessoa e se aproprie dele."

A propriedade intelectual protege os criadores de produtos como brinquedos, jogos de vídeo, canções, livros, esculturas, fotografias, etc., de serem copiados por outros.

Assim, a propriedade intelectual é um direito de propriedade estabelecido por lei para impedir que outros utilizem as criações de alguém sem autorização.

Com a propriedade intelectual, por exemplo, o designer que criou o brinquedo mais divertido do ano pode ter a proteção necessária para que outros não reproduzam/copiem o seu brinquedo sem o seu consentimento. Assim o designer pode usufruir do sucesso, reconhecimento e lucros da sua criação.

Graças a esta proteção, que se destina a designers, inventores, cientistas, escritores, pintores, empresas e organizações... as pessoas estarão mais dispostas a trabalhar e esforçar-se por criar novos produtos e soluções que facilitem a nossa vida.



## 2. Como funciona?

Embora em inglês o termo intellectual property (propriedade intelectual) englobe tudo, em Portugal é necessário distinguir entre propriedade industrial e propriedade intelectual.

### Propriedade Industrial

A Propriedade Industrial protege todas as criações relacionadas com a indústria e os produtos: patentes, marcas, desenhos industriais e segredos comerciais.

### Propriedade Intelectual

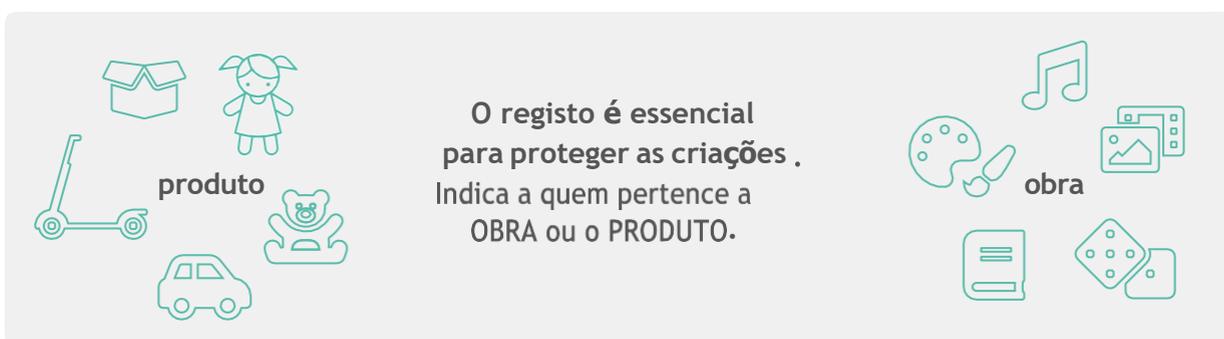
A Propriedade Intelectual protege as criações do autor, como as obras literárias e artísticas. Entre estas obras encontram-se romances, poemas, peças de teatro, filmes, obras musicais, obras de arte, quadros ou projetos de arquitetura, bem como os textos que descrevem regras de jogos ou programas de computador.

Os direitos de propriedade industrial e intelectual são normalmente regulados pela legislação nacional, pelo que a sua proteção só é garantida nesse país.

Para proteger as invenções e criações através de patentes, marcas ou desenhos industriais, é necessário registar a obra ou produto junto do organismo competente. Em Portugal, é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial, [www.inpi.justica.gov.pt](http://www.inpi.justica.gov.pt)

No caso de obras literárias, como contos, canções ou desenhos, é necessário registá-las na Inspeção Geral das Atividades Culturais (IGAC), que está sob tutela do Ministério da Cultura.

Se se pretender obter proteção em todos os Estados-Membros, o respetivo registo deve ser solicitado ao Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia, denominado EUIPO, [www.euipo.com](http://www.euipo.com), com sede em Alicante (Espanha).



O registo é essencial para proteger as criações .  
Indica a quem pertence a OBRA ou o PRODUTO.

### 2.1. Direitos de Propriedade Industrial

A propriedade industrial protege as criações relacionadas com a indústria. Vejamos as diferentes formas de proteção.



#### MARCAS

Marcas são sinais distintivos (palavra, imagem, símbolo...) que identificam os produtos e serviços de uma determinada empresa e os distinguem dos seus concorrentes.

Por outras palavras, através da marca, os consumidores são capazes de reconhecer e distinguir os produtos de uma empresa de outra.

Uma marca pode ser o recurso mais valioso para uma empresa quando os consumidores confiam nela.





Sabiam que uma marca pode ser uma palavra (lego), um símbolo (Adidas/Nike), uma forma (garrafa de coca-cola) ou mesmo uma cor, um som ou um ficheiro multimédia?



Podem encontrar mais exemplos de marcas em:

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/pt/trade-marks-examples>

### Como é que uma marca é protegida?

Para proteger uma marca, esta deve ser registada. Ao registar a marca, a empresa tem o direito de impedir que outros produzam, fabriquem, vendam ou explorem comercialmente o sinal protegido, sem o seu consentimento. Também protege a empresa de outros que utilizem uma marca com características semelhantes que possam confundir os consumidores.

As marcas conferem proteção por períodos de 10 anos e podem ser renovadas indefinidamente.

### O que acontece se uma marca não for registada?

Imaginemos uma empresa que cria uma série de brinquedos que as crianças adoram e que o faz sob a sua marca. A marca torna-se muito popular e toda a gente quer ter um brinquedo dessa marca. O desenvolvimento e o fabrico de um brinquedo não são fáceis e exigem o trabalho de muitas pessoas e investimento financeiro em maquinaria, matérias-primas, conceção, fabrico, testes laboratoriais para garantir a segurança do brinquedo, etc.

Se a empresa não registar a marca, os seus concorrentes podem utilizar a mesma marca para comercializar brinquedos idênticos ou semelhantes. Os consumidores podem pensar que estão a comprar os brinquedos à empresa que desenvolveu o produto, quando na realidade estão a comprar ao seu concorrente, ou seja, à empresa que não se esforçou por investigar e desenvolver o produto.

Assim, a empresa que criou o brinquedo do ano:

- terá menos lucro e não precisará de tantos trabalhadores para fabricar o brinquedo.
- pode ver a sua imagem afetada por brinquedos concorrentes de qualidade inferior e/ou não conformes com as normas de segurança.
- os consumidores, quando compram, não serão capazes de diferenciar o produto da empresa que o desenvolveu.

### Porque é que as marcas são tão importantes para as empresas?

As marcas são mais do que um simples logótipo, dão informação sobre quem e como é a empresa e são fundamentais para diferenciar uma empresa e os seus produtos dos restantes.

As marcas têm um valor económico. Marcas como a Mattel, a Lego, a Disney, a McDonalds, a Coca-Cola, a Google, a Apple ou a Amazon estão entre as marcas mais valiosas do mundo.

O sucesso das empresas depende fortemente da confiança que os consumidores têm na sua marca.

A confiança não é algo que possa ser obtido de um dia para o outro. É algo que se ganha com o tempo e tem um valor significativo para a empresa.





## PATENTES

Protegem as invenções que resolvem problemas técnicos sob a forma de um produto. As invenções podem ser de todos os tipos, como brinquedos, medicamentos ou tecnologias.

Uma patente impede que outros, que não os inventores, fabriquem, utilizem, vendam ou importem um produto que seja uma cópia da sua invenção.

Para se tornar patenteável, uma invenção deve cumprir três requisitos:

- Tem de ser novo. INOVAÇÃO
- Deve ir um passo além do que já era conhecido. INVENÇÃO
- Pode ser utilizado à escala industrial. APLICAÇÃO INDUSTRIAL

A duração da patente é normalmente de 20 anos no máximo.

### Porque é que é importante patentear as invenções?

Uma patente permite ao seu detentor ou proprietário impedir que outros utilizem comercialmente a invenção patenteada, reduzindo a possibilidade de a sua invenção ser copiada, pois em caso de litígio, a cópia de uma patente pode levar a indemnizações milionárias.

Uma invenção é algo que exige muito investimento em termos de tempo, dinheiro e recursos humanos. A proteção das invenções através de patentes permite recuperar o dinheiro e o tempo investidos e gera lucros. Para além disso, o titular da patente tem a possibilidade de licenciar os seus direitos a outra pessoa para comercializar a invenção em troca de uma remuneração financeira.

Uma patente impede que outros patenteiem as mesmas invenções ou mesmo invenções semelhantes e, de certa forma, é um reconhecimento do grau de novidade da invenção, como algo diferente do que é conhecido até à data.

Se prestarmos atenção, alguns produtos indicam que são patenteados ou fabricados com tecnologia patenteada, como uma publicidade.



## DESIGN INDUSTRIAL



Protege a forma e o aspeto exterior dos produtos. Novas formas ou cores podem atrair mais clientes que preferem um modelo específico, o que permite ao fabricante obter uma vantagem significativa em relação aos seus concorrentes.

A duração da proteção do desenho ou modelo é diferente de um país para outro, variando entre 5 e 25 anos.



### Porque é que é importante proteger os desenhos e modelos industriais?

Imaginemos uma série de figuras de brinquedos com um design atrativo que é muito popular entre as crianças de 10-12 anos. Este design, acrescenta um grande valor ao produto. As crianças gostam da forma, da cor, do tamanho das figuras e querem ter o maior número possível de figuras.

Ao proteger o desenho ou modelo industrial, o titular do desenho ou modelo pode impedir que outros o reproduzam ou imitem sem autorização.

Desta forma, a empresa detentora do desenho ou modelo será a única que pode fabricar e comercializar brinquedos com esse desenho ou modelo. Quais são as vantagens para a empresa?

- A empresa recupera o dinheiro investido no desenvolvimento do produto e, por conseguinte, os seus lucros aumentam.
- O valor da empresa e dos seus produtos aumenta. Quanto mais bem sucedido for um design, mais bem sucedida será a empresa. Conhecem a boneca Nancy?
- Um desenho ou modelo protegido permite ainda a concessão de autorização a outros para fabricarem o brinquedo, sempre em troca de um montante ao abrigo de um contrato comercial.



**SEGREDO COMERCIAL:** Uma vantagem de conhecimentos técnicos ou comerciais que é mantida em segredo. Informação que ninguém conhece, exceto a empresa que detém o produto e os seus trabalhadores. Não há registo; o desafio é manter o segredo. Se alguém rouba ou espia a empresa com o objetivo de descobrir o segredo, isso tem consequências. Sabem qual é o segredo comercial mais bem guardado e mais famoso? É isso! A fórmula da Coca-Cola.

## PRODUTOS

## Propriedade Industrial



DIREITOS	PODE SER REGISTRADO?	O QUE PROTEGE?	QUANTO TEMPO DURA A PROTEÇÃO?	VANTAGENS	EXEMPLO
Marca	SIM	A identificação de produtos e da empresa	Pode ser renovada a cada 10 anos indefinidamente	A marca é a coisa mais valiosa numa empresa. Protege a empresa e os seus produtos de os concorrentes poderem usar marcas iguais ou semelhantes, confundindo os consumidores.	
Desenho	SIM	A aparência externa	Entre 5 e 25 anos, dependendo do País	Exclusividade em usar um determinado design e impedir outros de o usarem.	
Patente	SIM	Novas invenções	20 anos	Vantagem competitiva única de 20 anos. Evita outros de fabricar, utilizar ou vender a invenção ou a tecnologia patenteada.	
Segredo comercial	NÃO	Conhecimentos técnicos da empresa	Não há registo. O desafio é manter o segredo!	Este conhecimento gera uma vantagem competitiva à empresa e produtos.	

## 2.2. Direitos de propriedade intelectual

Os direitos de autor são um dos direitos de propriedade intelectual mais conhecidos e aplicam-se a criações literárias e artísticas **originais**, tais como música, livros, jogos de vídeo, filmes e/ou programas de computador.

Todos podemos ser autores de algo e, por isso, todos podemos ser titulares de direitos de autor. Porque quando criamos uma história ou fazemos um desenho, somos de facto os autores e as nossas criações estão automaticamente protegidas. No entanto, é uma boa ideia registar as nossas criações e a data em que foram criadas, para provar que somos os autores.

Os direitos de autor duram geralmente até **70 anos** após a morte do seu titular ou proprietário.



Sabiam que o termo "copyright" se refere aos direitos de autor?

Os direitos de autor (também designados copyright) são reconhecidos independentemente de registo, depósito ou qualquer outra formalidade.

Podem fazer depósito de copyright: artistas de espetáculo, cientistas, músicos, informáticos, etc... Qualquer pessoa que tenha criado uma obra nova e criativa (uma escultura, um postal, uma canção...).

A proteção dos direitos de autor surge com a criação de uma obra original. Por conseguinte, as obras ficam automaticamente protegidas a partir do momento em que são criadas, mas devem ser registadas no Registo da Propriedade Intelectual do país em questão.

## OBRAS literárias e artísticas

## Propriedade Intelectual



DIREITOS	PODE SER REGISTADO?	O QUE PROTEGE?	QUANTO TEMPO DURA A PROTECÇÃO?	VANTAGENS	EXEMPLO
Copyright	⚠️ A obra é automaticamente protegida quando é criada. No entanto, deve-se registar a obra para poder provar mais facilmente a sua autoria.	Protege criações artísticas (livros, pinturas, esculturas, textos de regras de jogos, etc.)	70 anos depois da morte do autor	Exploração da obra. Controlo de, entre outros reprodução, tradução, distribuição e venda. Benefícios económicos para o autor e família. Reconhecimento do autor.	

### 3. Porque é que a propriedade industrial é tão importante no sector dos brinquedos?



A propriedade industrial protege o trabalho, o esforço e a capacidade das empresas na criação de novos brinquedos. As empresas de brinquedos têm de inovar para desenvolver brinquedos que se adaptem aos desejos das crianças, porque os brinquedos de que as crianças gostam atualmente não são os mesmos com que os nossos pais brincavam quando eram crianças.

As preferências dos consumidores infantis estão a mudar e as empresas precisam de inovar para desenvolver brinquedos atrativos. O objetivo das empresas é proteger o seu trabalho e investimento através da propriedade industrial.

Por curiosidade, Espanha tem uma importante tradição no fabrico de brinquedos, com muitas empresas que foram muito inovadoras no design e invenção de brinquedos durante os anos 60 e 70, no famoso Valle del Juguete em Alicante, localidade onde está sediado o AIJU, promotor deste projeto.

A proteção dos direitos de novas criações (produtos, invenções, livros...) durante um determinado período de tempo constitui uma vantagem competitiva para as empresas, o que significa:

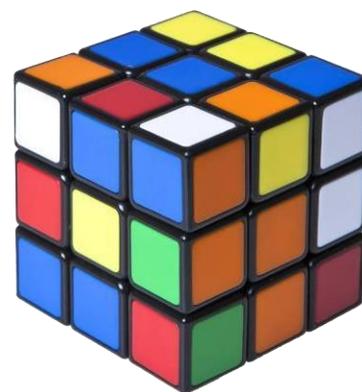
- Uma maior procura de produtos da empresa.
- Criação de emprego.
- Mais benefícios económicos para a empresa e para a sociedade, como veremos na Unidade 3.

#### 4. Estudo de caso: resolvemos o problema

O conhecimento dos direitos de propriedade industrial e intelectual é essencial para definir a estratégia mais conveniente para a empresa, os seus produtos e mercados.

Consideremos o caso do Cubo Mágico ou Cubo de Rubik. Vejamos qual foi a tática utilizada pelos criadores de um dos brinquedos mais famosos de todos os tempos.

O Cubo Mágico ou Cubo de Rubik foi inventado em 1974 por Ernő Rubik, um professor de arquitetura de Budapeste (Hungria). Rubik criou o cubo para ajudar os seus alunos a compreender os espaços tridimensionais. O professor Rubik não sabia que o seu "Cubo Mágico" (como lhe chamou inicialmente) se tornaria o puzzle mais famoso de todos os tempos.



Nos anos 80, eram vendidos milhões de cubos mágicos por ano em todo o mundo.

O Cubo de Rubik foi patenteado na década de 1970, mas a duração de uma patente não é ilimitada. Em 1999, dada a impossibilidade de continuar com a patente, o brinquedo foi protegido como uma marca tridimensional na categoria de "puzzles tridimensionais", e a marca representava a forma cúbica do brinquedo.

Após alguns anos, esta marca foi contestada por outro fabricante que alegou que a marca era, na realidade, uma "solução técnica que consistia na sua capacidade de rotação e que essa solução só podia ser protegida por uma patente e não por uma marca".

Por fim, os tribunais anularam o registo da marca do Cubo de Rubik, pois determinaram que as características essenciais do brinquedo eram efetivamente necessárias para obter o resultado técnico. Lembrem-se das patentes?

Características essenciais do Cubo de Rubik:

- A forma cúbica.
- As linhas pretas e os seus lados quadrados.
- A diferença entre as cores de cada uma das seis faces do cubo.

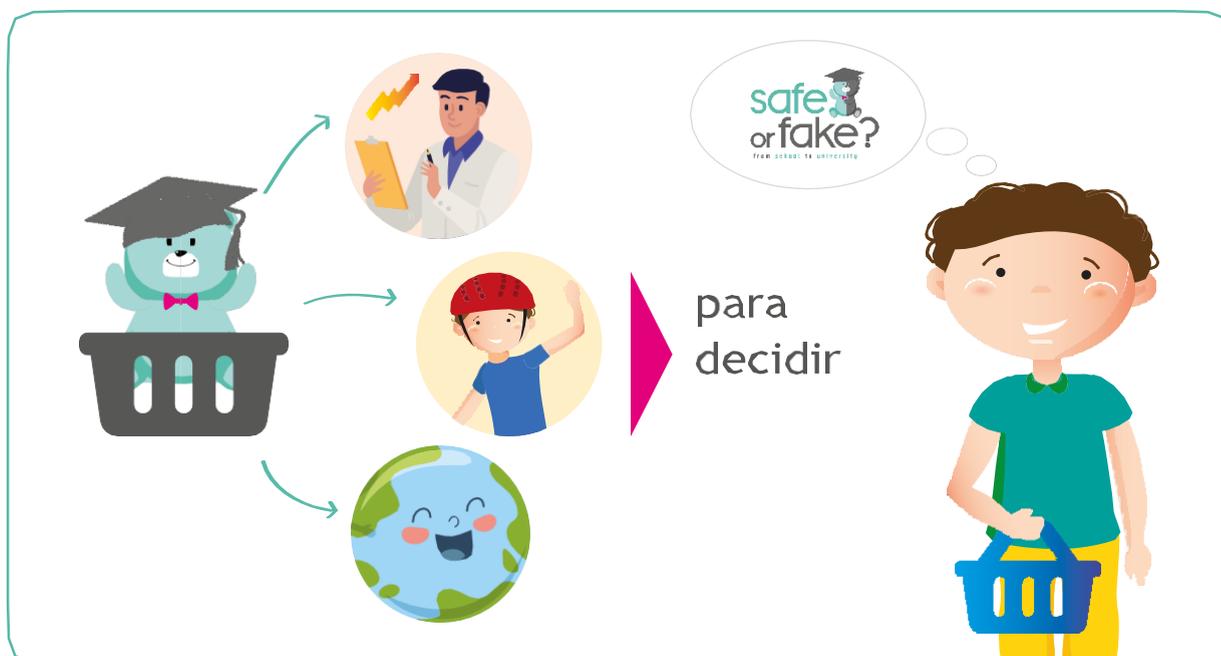


Porque é que registaram o Cubo de Rubik como uma marca tridimensional?

**Pistas:** A patente pode durar até 20 anos e a marca indefinidamente.

## 5. O que se pode fazer enquanto consumidor? O superpoder dos consumidores.

Os consumidores, através das suas decisões de compra, podem influenciar o que as empresas produzem. Se os consumidores escolherem produtos originais, estão a apoiar as empresas que investem no desenvolvimento de produtos seguros para as crianças e para o ambiente. A sustentabilidade está a tornar-se um critério cada vez mais importante nas decisões de compra de produtos.



A pandemia por COVID-19 acelerou uma tendência entre os consumidores que não querem ser meros compradores, mas também agentes de mudança que exigem que as empresas sejam mais éticas e respeitadoras. A sustentabilidade, a reutilização, o respeito pelo ambiente e a luta contra as alterações climáticas são algumas das principais preocupações dos consumidores, cada vez mais interessados em conhecer a origem dos materiais e das embalagens dos brinquedos/jogos que compram.

As propriedades industrial e intelectual protegem os criadores e as empresas que inovam e colocam criações à disposição dos clientes, neste caso as crianças, quer sob a forma de produtos como brinquedos, bicicletas, trotinetas, jogos, etc., quer sob a forma de criações artísticas como livros, histórias, banda desenhada, canções, filmes, etc., que tornam a nossa vida mais fácil e divertida.

Ao mesmo tempo, a propriedade industrial ajuda as empresas a gerar riqueza, criando empregos e contribuindo para produto interno bruto (PIB).

Enquanto consumidores e com as nossas escolhas, podemos ajudar a combater a contrafação e a impedir que produtos ilegais que representam um risco para a saúde das crianças, o ambiente e a economia cheguem ao mercado. É por isso que o conhecimento é essencial para poder decidir. Se ninguém compra brinquedos contrafeitos, faz sentido que os fabriquem e vendam?

Ajude-nos a sensibilizar os outros.



Mais recursos educativos disponíveis em:  
[www.safeorfake.eu](http://www.safeorfake.eu)



# Anexo 3.

## Ficha de atividade:

### Desenha o teu brinquedo



Nome do/a designer:

Que tipo de brinquedo ou produto é? (*boneca, trotineta, jogo de tabuleiro...*)

Qual é o nome do brinquedo?  
Cria um logótipo para a tua  
marca.

Qual é o seu aspeto (forma, cor)? Desenha o novo brinquedo / produto .

## Anexo 4.

Sopa de letras para a atividade:

### Quem inventou os brinquedos?

N R A E U I X A W W O O F  
 N U R S O P E L U C H E W  
 L U F M S D J R L P S S J  
 I C C A P A R N L X E L N  
 R U K T N K L C B A Y I B  
 M B Q H N I M O W S P M F  
 F O M M G N C C M O Q E X  
 L R Z H D N S I O P P M E  
 V U C K W W X H T R H A S  
 L B D L S E A Y M S S J I  
 C I Y O K L V O G Q A Q M  
 R K O O U Z L R F T A L P  
 Z Y L H U F P T V U K Z P

Lista de palavras a procurar:

Cubo Rubik



Urso peluche



Plasticina



Slime



Hula Hoop



Molas

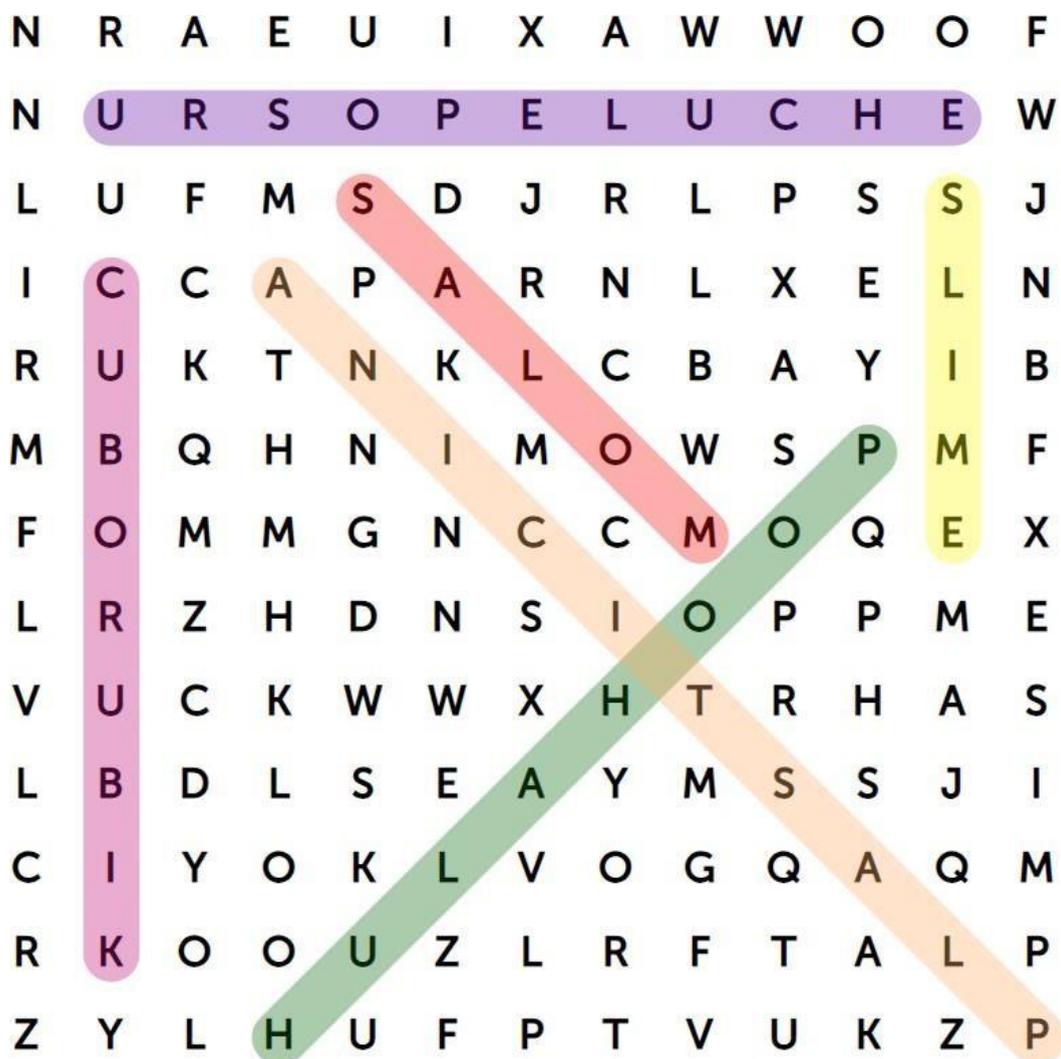


Link para o formato digital da sopa de letras

[Jogar Sopa de letras - Puzzel.org](http://Jogar Sopa de letras - Puzzel.org)

## Anexo 5.

Soluções da sopa de letras para a atividade  
**Quem inventou os brinquedos?**



# Anexo 6.

## Ficha de investigação para a atividade: Quem inventou os brinquedos?



### DADOS DOS INVESTIGADORES

Nome dos membros do grupo: \_\_\_\_\_

Nome do grupo: \_\_\_\_\_

Nível de ensino: \_\_\_\_\_

### DADOS DA INVESTIGAÇÃO

Nome do brinquedo: \_\_\_\_\_ Ano: \_\_\_\_\_

Nome do/a criador/a ou da empresa: \_\_\_\_\_

Explica o processo de criação  
(como surgiu a ideia, o que envolveu o  
processo, quem participou...)

---

---

---

---

---

---

Identifica 3 curiosidades  
que chamaram a tua atenção:

---

---

---

---

---

---

Achas que se investiu muito tempo e esforço?

---

---



Contacto:  
Vila Berta, 7 R/C Esq. 1170-400 Lisboa (Portugal)  
+351 218 844 100  
apsi@apsi.org.pt

[www.safeorfake.eu](http://www.safeorfake.eu)

Supported by:



O projeto SafeorFAKE? From school to university é desenvolvido pelo AIJU (Espanha) em colaboração com a APSI (Portugal) e com o apoio do Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia (EUIPO). A informação contida nesta publicação reflete apenas os pontos de vista dos autores. O Instituto da Propriedade Intelectual da União Europeia não é responsável pela utilização que dela possa ser feita.

