

# IP LIFE: GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

*Anna Luiza Borges Loureiro, Patricia Silva Ferreira*  
patricia.ferreira@ifrj.edu.br

Como ensinar sobre patentes, direitos, marca, entre outros conceitos de propriedade intelectual para jovens e adultos de forma engajadora? Temos como objetivo abordar tais temas relevantes para estudantes e professores, buscando disseminar o uso da Propriedade Intelectual como um direito essencial para pessoas com ideias inovadoras, mas sem ferramentas e conhecimento necessários. Assim, o projeto visa apresentar ensino teórico combinado com ferramentas lúdicas, sendo seu principal recurso um jogo de tabuleiro "IPLife", onde o jogador responde perguntas sobre P.I. em cartões que apresentam um problema e avançam sobre o tabuleiro usando dados, ganhando recompensas conforme acertam as perguntas. Além do jogo, materiais de apoio como vídeos-aula animados foram desenvolvidos ("Desvendando o Mundo das Patentes" e "Softwares"), além de um plano de aula apresentado para 35 alunos do 6º período da escola de ensino médio técnico do curso de Administração em Niterói, onde o jogo e a metodologia de aula também foram testados. O jogo "IPLife" passou por diversas fases de testes em outras escolas como no IFRJ de Paracambi, onde recebemos feedbacks favoráveis a respeito do jogo (além de ideias para aprimoramento), e em eventos como Rio Innovation Week, e o Dia Mundial da Propriedade Intelectual no CCBB, que recebeu diversos alunos de escolas públicas avaliando positivamente, demonstrando o interesse deles. Os resultados indicam que o uso de metodologias gamificadoras é eficaz, favorecendo o interesse a um assunto antes dito como complexo entre o público, incentivando o protagonismo na inovação e empreendedorismo. O projeto prevê no futuro a transformação do jogo em tabuleiro para digital, trazendo ainda mais possíveis usos.

**Palavras-chave:** propriedade intelectual; jogo educacional; ensino; material didático, gamificação.

**Área de conhecimento:** Ensino.

**Financiamento:** CNPq.

