


DIREITOS AUTORAIS E FRAMEWORK PARA USO DE OBRAS NO CONTEXTO EDUCACIONAL: UM ESTUDO DE CASO

COPYRIGHT AND FRAMEWORK FOR USE OF WORKS IN THE EDUCATIONAL CONTEXT: A CASE STUDY

DERECHOS DE AUTOR Y MARCO PARA LA UTILIZACIÓN DE OBRAS EN EL CONTEXTO EDUCATIVO: UN SUPUESTO PRÁCTICO

 <https://doi.org/10.56238/arev7n8-129>

Data de submissão: 11/07/2025

Data de publicação: 11/08/2025

Regiane Ferreira Bastos

Mestranda em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação

Instituição: Universidade Federal do Maranhão

E-mail: regianne.bastos@ufma.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-2925-769X>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9715791832414001>

Walber Lins Pontes

Doutor pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Instituição: Universidade Federal do Maranhão

E-mail: pontes.walber@ufma.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0725-2118>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6435636850449030>

RESUMO

O estudo teve como objetivo desenvolver um framework para o uso de obras com direitos autorais no contexto educacional. A metodologia adotada foi a intervenção aplicada a 11 docentes de uma instituição de ensino de São Luís/MA por meio de curso com foco na identificação de lacunas no conhecimento sobre direitos autorais, posterior construção do framework formativo, através das etapas de levantamento de necessidades, ideação, prototipação, avaliação, gerenciamento da qualidade e formalização do framework. Os resultados indicam que 90,9% dos participantes atingiram os objetivos de aprendizagem e demonstraram satisfação com a capacitação. O material produzido foi considerado inédito após verificação no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI), consolidando o framework como um produto educacional original e aplicável a outras instituições. Conclui-se que a aplicação do brainstorming e da gestão de projetos como base para o desenvolvimento do curso possibilitou a criação de uma estrutura formativa robusta e eficaz. Acredita-se que o framework possa auxiliar em mudanças em todas as fases de atividades de ensino-aprendizagem promovendo práticas pedagógicas mais conscientes e juridicamente seguras.

Palavras-chave: Direitos Autorais. Uso de Obras de Terceiros. Educação.

ABSTRACT

The objective of this study is to develop a framework for the use of works with authorial rights in an educational context. The adopted methodology was an intervention applied to 11 teachers from a teaching institution in São Luís/MA for half a year with a focus on the identification of gaps in knowledge about authorial rights, subsequent construction of the training framework, through the

stages of needs assessment, ideation, prototyping, validation, quality management and framework formalization. The results indicate that 90.9% of the participants achieved the learning objectives and demonstrated satisfaction with the training. The material produced was considered unpublished after verification by the National Institute of Industrial Property (INPI), consolidating the framework as an original educational product and applicable to other institutions. It is concluded that the application of brainstorming and project management as a basis for the development of the course makes it possible to create a robust and effective training structure. It is proven that the framework can assist in changes in all phases of teaching-learning activities by promoting more conscious and legally secure pedagogical practices.

Keywords: Author's rights. Use of Works of Third Parties. Education.

RESUMEN

El estudio teve como objetivo desarrollar un marco para el uso de obras con derechos autorales en el contexto educativo. Una metodología adoptada para una intervención aplicada a 11 docentes de una institución de enseñanza de São Luís/MA por meio de curso com foco na identificação de lagunas en el conocimiento sobre derechos autorais, posterior construcción del marco formativo, a través de las etapas de levantamento de necessidades, ideação, prototipação, avaliação, gerenciamento da qualidade e formalización del marco. Los resultados indican que el 90,9% de los participantes cumplieron los objetivos de aprendizaje y demostraron satisfacción con la capacitación. El material producido fue considerado inédito después de la verificación en el Instituto Nacional de Propiedad Industrial (INPI), consolidando el marco como un producto educativo original y aplicado a otras instituciones. Concluyendo que una aplicación de lluvia de ideas y una gestión de proyectos como base para el desarrollo del curso pueden crear una estructura formativa robusta y eficaz. Acredita-se que el marco possa auxiliar em mudanças em todas las fases de atividades de ensino-aprendizagem promovendo práticas pedagógicas más conscientes y jurídicamente seguras.

Palabras clave: Direitos Autorais. Uso de Obras de Terceiros. Educação.

1 INTRODUÇÃO

A Organização Mundial de Propriedade Intelectual (WIPO), define propriedade intelectual como a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações, às execuções, fonogramas e às emissões de radiodifusão, intervenções em todos domínios da atividade humana, descobertas científicas, marcas industriais, comerciais e de bem, proteção contra concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual na indústria, na ciência, na literatura e no meio artístico (Barbosa, 2003).

Nesse sentido, a Propriedade Intelectual (PI) se apresenta como um dos pilares para a proteção e incentivo à inovação em todo o mundo, pois confere direitos exclusivos sobre criações, inovações e conhecimentos técnicos, subdividindo-se em três ramos: Direito Autoral, Propriedade Industrial e Proteção Sui Generis. No Brasil, esse sistema é regulamentado pela Lei nº9.279, de 14 de maio de 1996, denominada Lei da Propriedade Industrial (LPI) (Brasil, 1996).

No que tange o direito do autor, há um conjunto de normas jurídicas voltadas para a proteção de obras literárias, científicas e artísticas. Os objetivos giram em torno da promoção da cultura e garantir recompensas aos elaboradores das obras. Os direitos concedidos ao criador são de cunho patrimonial (exclusividade na exploração econômica da obra) e moral (encaram criações intelectuais como personificação do espírito criador) (Barbosa, 2013). A legislação brasileira que regula os direitos do autor é a Lei nº9.610 de 1998 conhecida como Lei do Direito Autoral (LDA) (Brasil, 1998).

Neste cenário, o uso de tecnologias vem modernizando e modificando a forma como processamos informações em diferentes áreas do conhecimento. Na educação, trabalha-se alinhado às necessidades visando divulgação do conhecimento em massa em ambientes diferentes da sala de aula proporcionando formas colaborativas e mais diversificadas de interação e enquadramento do estudante e docente no contexto tecnológico, reduzindo abismo digital entre as nações e gerações (Bento; Belchior, 2016).

O docente em suas atividades cotidianas utiliza obras de proteção dos direitos autorais em todas as fases do processo ensino-aprendizagem que abrange o planejamento de aulas, execução de ações educacionais (presenciais ou virtuais) e a oferta de materiais complementares desenvolvidos ou disponibilizados. Assim, podemos afirmar que os professores são constantes usuários e criadores de obras cuja proteção é de interesse dos Direitos autorais (Rocha; Amiel, 2020).

No que diz respeito à adaptação dos processos de ensino-aprendizagem à utilização de novas tecnologias de informação e comunicação, temos um termo importante a ser considerado: *Open Educational Resources* (Recursos Educacionais Abertos-REA). Esses recursos foram denominados como materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob

domínio público, ou que estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros (Amiel, 2011).

Materiais de domínio público são aqueles que o prazo de proteção dos direitos patrimoniais tutelados pela LDA expirou, portanto, sendo permitido a utilização da obra por terceiros sem necessidade de autorização do autor ou titular. As licenças abertas são aquelas em que o detentor dos direitos patrimoniais em vigor, compartilha parte deles em prol da sociedade, estas licenças são públicas e valem para qualquer conteúdo disponível na internet (Branco, 2017). A licença pública de maior utilização no Brasil é no mundo são as licenças *Creative Commons* (CC) (Muriel; Pinto, 2018).

Dentre as ferramentas que podem ser utilizadas no contexto do processo de direitos autorais e atividades educacionais, temos o *Framework*. Segundo o Dicionário de Cambridge os *Frameworks* são uma estrutura de suporte em torno de algo que pode ser construído; um sistema de regras, ideias ou até mesmo crenças que é utilizado para planejar ou decidir algo (Cambridge Dictionary Online, 2025).

Com base no que fora descrito acima, infere-se que o docente do século XXI preferencialmente deva ser capacitado em REA e Licenças *Creative Commons* visando melhor desempenho em suas atividades e resolução de possíveis problematizações. Nesse contexto, a educação permanente destes profissionais emerge como resposta, promovendo a interconexão entre os profissionais na busca de uma educação significativa. Logo, este artigo tem como objetivo descrever a experiência de uma acadêmica de mestrado profissional com relação ao desenvolvimento de um *framework* para elaboração de capacitação profissional em boas práticas no uso de obras de terceiro no processo de ensino-aprendizagem.

2 METODOLOGIA

Este artigo apresenta um estudo de caso com o objetivo de desenvolver um *framework* para o uso de obras com direitos autorais no contexto educacional. Segundo Coombs (2022), um estudo de caso é “uma abordagem metodológica de pesquisa usada para gerar uma compreensão profunda de uma questão ou fenômeno contemporâneo em um sistema limitado”. Assim, para obter a compreensão sobre um fenômeno real, o estudo de caso requer uma investigação conduzida em um indivíduo, grupo ou evento.

A proposta deste estudo incluiu a aplicação de um curso voltado a docentes de uma instituição de ensino, com foco na identificação de lacunas no conhecimento sobre Direitos Autorais. A partir desta intervenção, foi possível realizar a prototipação e experimentação necessárias para a criação de *framework* formativo, que proporcionou o desenvolvimento de um produto tecnológico orientador a

ser utilizado no ambiente educacional. O *framework* desenvolvido visa ser aplicável em diferentes contextos educacionais.

O estudo contou com a participação de 11 professores que compõem a equipe de Educação Permanente de uma instituição de ensino tradicional da cidade de São Luís, Maranhão. Esses profissionais atuam, de modo predominante, nos níveis de ensino fundamental ($n = 6$) e médio ($n = 5$) e foram selecionados para participação conforme suas experiências e envolvimento com práticas pedagógicas.

A criação do *framework* formativo se deu a partir das seguintes etapas metodológicas: 1) levantamento das necessidades de capacitação; 2) ideação; 3) prototipação/experimentação; 4) avaliação; 5) gerenciamento da qualidade; 6) mapeamento de processos e 7) formalização do *framework*.

A capacitação, intitulada “*Capacitação em boas práticas do uso de obras de terceiros no processo de ensino-aprendizagem*” foi desenvolvida em quatro módulos e serviu como eixo central das atividades formativas e experimentais realizadas ao longo desta pesquisa. Para a avaliação da fixação do conteúdo, foi elaborado um questionário fechado, com 10 (dez) questões de múltipla escolha, onde cada questão valia 1 (um) ponto. Estabeleceu-se que, para uma pontuação de 10 (dez) a 7 (sete) acertos, os objetivos de aprendizagem propostos foram considerados atingidos; para 6 (seis) a 5 (cinco) acertos, melhorias na metodologia seriam necessárias, indicando que os objetivos de aprendizagem foram parcialmente alcançados; e para 4 (quatro) a 1 (um) acertos, a capacitação deveria ser reestruturada, já que os objetivos de aprendizagem não foram atingidos.

Para estruturar o processo de elaboração do *framework*, foi utilizada a metodologia PMBOK (*Project Management Body of Knowledge*), um guia de padronização que abrange um conjunto de definições, técnicas e ferramentas aplicáveis ao gerenciamento de projetos. Devendo ser dividido em cinco etapas: início, planejamento, execução, monitoramento e encerramento (Guide, 2001).

Para mapear as atividades desenvolvidas durante a execução, foi empregada a técnica de Mapeamento de Processos BPM (*Business Process Management*), que proporciona uma análise visual, por meio de um fluxograma, de todos os recursos humanos envolvidos (raias de competência), atividades, decisões e documentações para a realização do projeto (Sincorá, 2014).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 LEVANTAMENTO DAS NECESSIDADES

O levantamento das necessidades de capacitação foi primeira fase para a construção do *framework* e foi orientado a partir da técnica de *brainstorming*, ou tempestade de ideias, caracterizada

por Osborn (1987) como uma ferramenta de promoção da criatividade colaborativa, com a integração de diferentes experiências na busca de soluções efetivas. Essa etapa inicial foi dividida em dois momentos: No primeiro momento foram realizadas as etapas de preparação e ideação. No segundo momento foram colocadas em prática as etapas de incubação, categorização e definição, conforme proposto por Osborn (1987). Nesse momento foi possível identificar as lacunas de conhecimento dos colaboradores e definir o modelo de capacitação mais adequado.

Esta etapa foi realizada por meio de busca na plataforma do Instituto Nacional de Propriedade Intelectual e revisão de literatura realizada no periódico CAPES, onde verificou-se que se trata de um assunto explorado por pesquisadores, nenhum produto instrucional foi desenvolvido e registrado no INPI com a proposta deste framework, tornando-o um produto original.

No âmbito da propriedade intelectual, a busca da anterioridade é fundamental para avaliar se o objeto e/ou tecnologia a ser desenvolvida já foi anteriormente desenvolvida e/ou apropriada, ou se já está em utilização pela sociedade, sendo etapa crucial para a avaliação da novidade e da patenteabilidade de invenções (Jesus Dias *et.al*, 2024; Nunes; Pinheiro-Machado, 2017).

O primeiro encontro teve como objetivo a coleta de dados referente às lacunas de conhecimento dos professores em relação aos direitos autorais, com a presença da autora do trabalho, duas coordenadoras pedagógicas e um professor da instituição de ensino. A aplicação da técnica de *brainstorming* foi estimulada a partir de quatro perguntas norteadoras elaboradas previamente pela autora, ressaltando que a resposta deveria ser constituída de uma única palavra, sem preocupação com a melhor ou mais adequada sugestão, uma vez que todas as ideias teriam igual valor. Os resultados dessa atividade estão apresentados no quadro 1.

Quadro 1 - Perguntas norteadoras da técnica *brainstorming*.

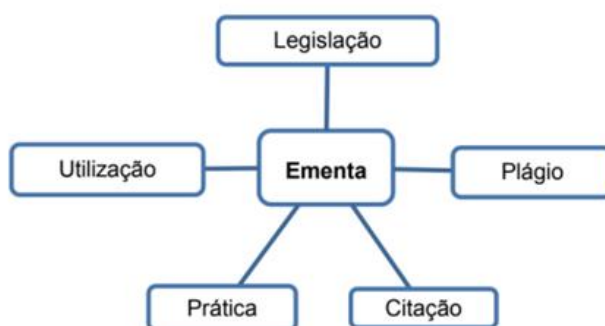
Pergunta Norteadora	Respostas (Frequência)
Pergunta 1: O que você pensa quando se fala em Direitos autorais?	Plágio (1) Legislação (1) Citação (1)
Pergunta 2: Que formato de capacitação os profissionais de educação preferem para se capacitar?	Curso (2) Oficina (1)
Pergunta 3: No formato online ou presencial?	Presencial (3)
Pergunta 4: Se uma ação educativa sobre direitos autorais fosse realizada nesta instituição de ensino, quais pontos devem ser abordados?	Prática (1) Utilização (1) Citação (1)

Fonte: Elaboração da autora (2025).

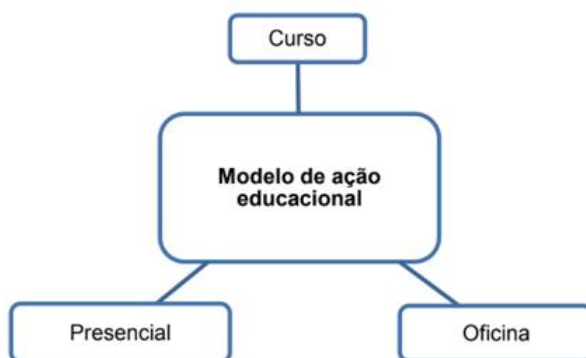
O segundo encontro, caracterizado pelo momento de incubação das ideias, teve como objetivo analisar e categorizar as expressões mencionadas no encontro anterior, gerando assim, a construção de uma ementa (figura 1A) e um modelo de ação educacional (figura 1B).

Figura 1(A e B)- Construção da ementa e Modelo de ação educacional.

1A



1B



Fonte: Elaboração da autora (2025)

O processo criativo geralmente acontece em quatro etapas: preparação, incubação, iluminação e verificação (Florio, 2008). Nesse fluxo, o *brainstorming* (ou "tempestade cerebral"), técnica criada por Osborn (1987), pode ser muito útil. Ele se encaixa bem na fase de incubação, pois permite que a pessoa gere muitas ideias criativas e faça diversas associações, mesmo que de forma inconsciente. Essa técnica é utilizada para planejamento de um projeto na busca de soluções para determinado problema (Salles, 2010).

A técnica *brainstorming* mostra-se adequada ao contexto educacional, seja no primeiro (Ensino fundamental), segundo (Ensino médio) ou terceiro grau (Ensino superior). Siqueira; Paiva & Pagotto (2023), realizaram um estudo cujo objetivo foi a produção de material didático multimídia para um curso de Educação Ambiental autoinstrucional e aberto a ser oferecido via internet. O estudo foi

realizado por meio de três técnicas na execução: o “*brainstorming*”, o “*design thinking*” e o design centrado no usuário. Os autores enfatizaram que as técnicas utilizadas trouxeram uma forma diferente de pensar, explorando todo o potencial naquele momento e busca de associações para resolver os problemas, bem como, coleta de informações para avaliar, entender o que funcionou, melhorar e aplicar novamente.

3.2 IDEIAÇÃO DO CURSO DE CAPACITAÇÃO

A ideação de um curso de capacitação diz respeito à segunda fase da construção do *framework* e foi desenvolvido com base nas necessidades de formação identificadas e após a primeira fase. O curso de capacitação foi intitulado “*Capacitação em boas práticas do uso de obras de terceiros no processo de ensino-aprendizagem*” e seu projeto encapsula as seguintes características: justificativa, objetivos de aprendizagem, metodologia, recursos, público-alvo, período de realização, identificação das atividades e do sistema de avaliação.

Para Chiavenato (2014), o projeto de capacitação é uma ferramenta de planejamento de atividades educacionais voltadas para o aprimoramento e desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes individuais, que impactam positivamente nas entregas e desempenho do profissional.

3.3 PROTOTIPAÇÃO/EXPERIMENTAÇÃO

O curso contou com a participação de 11 (onze) professores, sendo 6 (seis) do ensino fundamental e 5 (cinco) do ensino médio. Esta intervenção foi construída contando com quatro módulos de ensino, ministrados em dois dias na instituição de ensino.

No primeiro dia do curso de capacitação, foram abordados os temas do Módulo 1 – Fundamentos do Direito Autoral e Módulo 2 – Uso de Obras Protegidas no Ambiente Educacional, por meio de uma palestra com exposição oral dialogada. No segundo dia, ocorreu uma palestra sobre Recursos Educacionais Abertos, seguida de uma oficina sobre como identificar os tipos de licenças *Creative Commons*. Em seguida, foi realizada uma roda de conversa na qual foi apresentado *framework* para a elaboração de um curso de capacitação em boas práticas no uso de obras de terceiros no processo educacional.

No segundo dia do evento, foram realizadas avaliações de conteúdo e avaliação de reação. Foi esclarecido aos participantes o critério de anonimato e que os dados coletados teriam como única finalidade mensurar a performance dos objetivos educacionais do evento.

3.4 AVALIAÇÃO DA CAPACITAÇÃO

A avaliação de conteúdo objetivou identificar a percepção e a absorção da temática abordada na ação de aprendizagem. Por outro lado, a avaliação de reação determinou a eficácia do treinamento, medindo a satisfação dos participantes e coletando suas opiniões sobre o evento.

A avaliação do conteúdo foi realizada por meio de questionário fechado, com dez questões de múltipla escolha, com pontuação máxima a nota 10. No quadro 2 é possível observar os critérios de avaliação e o desempenho dos docentes após o curso de capacitação.

Quadro 2 - Critério de avaliação e desempenho dos docentes.

Critério de avaliação (acertos)	Desempenho dos docentes
Objetivo de aprendizagem não atingidos (1 a 4 acertos)	0,0%
Objetivos de aprendizagem parcialmente alcançados (6 a 5 acertos)	9,1% (1 participante)
Objetivos de aprendizagem atingidos (7 a 10 acertos)	90,9% (10 participantes)

Fonte: Elaboração da autora (2025).

Esses resultados revelam que o objetivo de aprendizagem acerca do tópico de Direitos Autorais no contexto educacional foi, em grande parte, atingido, sugerindo que a metodologia adotada foi capaz de promover, de modo eficaz, a aprendizagem. No entanto, um participante apresentou um desempenho que aponta lacunas pontuais que precisam ser endereçadas, com ajustes finos na abordagem de modo a torná-la mais inclusiva e potencializando seu potencial formativo.

A avaliação de reação pode auxiliar o processo de ajuste metodológico aplicado. Esta foi constituída por cinco perguntas de múltipla escolha e uma pergunta aberta para comentários. As questões visavam avaliar a relevância do tema, a abordagem utilizada para a transmissão do conhecimento, a assistência prestada aos participantes, a duração do evento e a satisfação geral com o curso. Os resultados são apresentados no quadro 3.

Quadro 3 - Avaliação de reação.

Eixo avaliado	Respostas
Pertinência temática	90,9% (10 participantes) avaliaram a temática boa, pois ajudará na execução de suas práticas laborais; 9,1% (1 participante) avaliou a temática mediana, pois terá pouco uso prático para execução das suas práticas laborais.
Abordagem (apresentação, projeções e metodologias) utilizada pelo instrutor	100% (11) dos participantes avaliaram a abordagem planejada e assertiva.
Assistência prestada aos participantes	90,9% (10 dos participantes) avaliaram a abordagem como boa, pois o instrutor se esforçou tirando dúvidas e interagindo com os participantes; 9,1% (1 participante) avaliou a abordagem como mediana, pois o instrutor não conseguiu responder a todos os questionamentos realizados, deixando algumas dúvidas quanto à temática abordada.
Duração do evento	54,5% (6 participantes) avaliaram o tempo de duração bom, pois o evento teve a duração ideal; 45,5% (5 participantes) avaliaram o tempo de duração mediano, pois houveram momentos em que o instrutor precisou se apressar para concluir o conteúdo ou terminar uma atividade.
Satisfação com a atividade de capacitação	90,9% (10 dos participantes) ficaram satisfeitos com a capacitação, já que gostaram muito do evento e indicaria para outra pessoa; 9,1% (1 participante) ficou pouco satisfeito, indicando que a capacitação precisa de melhorias para que possa indicar para outra pessoa.

Fonte: Elaboração da autora (2025).

3.5 GERENCIAMENTO DA QUALIDADE

Durante a execução do curso os participantes contribuíram com informações extremamente pertinentes, tais como observações e perguntas a respeito do tema e da dinâmica do evento. Essas informações, bem como os dados oriundos das avaliações realizadas mostraram-se fundamentais para possíveis melhorias na capacitação.

Saber coletar e utilizar as informações geradas a partir de ações envolvidas no projeto é de fundamental importância para garantir satisfação do cliente e geram “lições” que contribuem para o aprimoramento metodológico maximizando eficiência do projeto, a este processo damos o nome de gerenciamento de qualidade (Garlet; Ostapiuk, 2021).

Com base em alguns dados extraídos tanto das anotações de perguntas e ocorrências durante a capacitação quanto das avaliações aplicadas surgiram as seguintes constatações demonstradas no quadro 4:

Quadro 3 - Avaliação de reação.

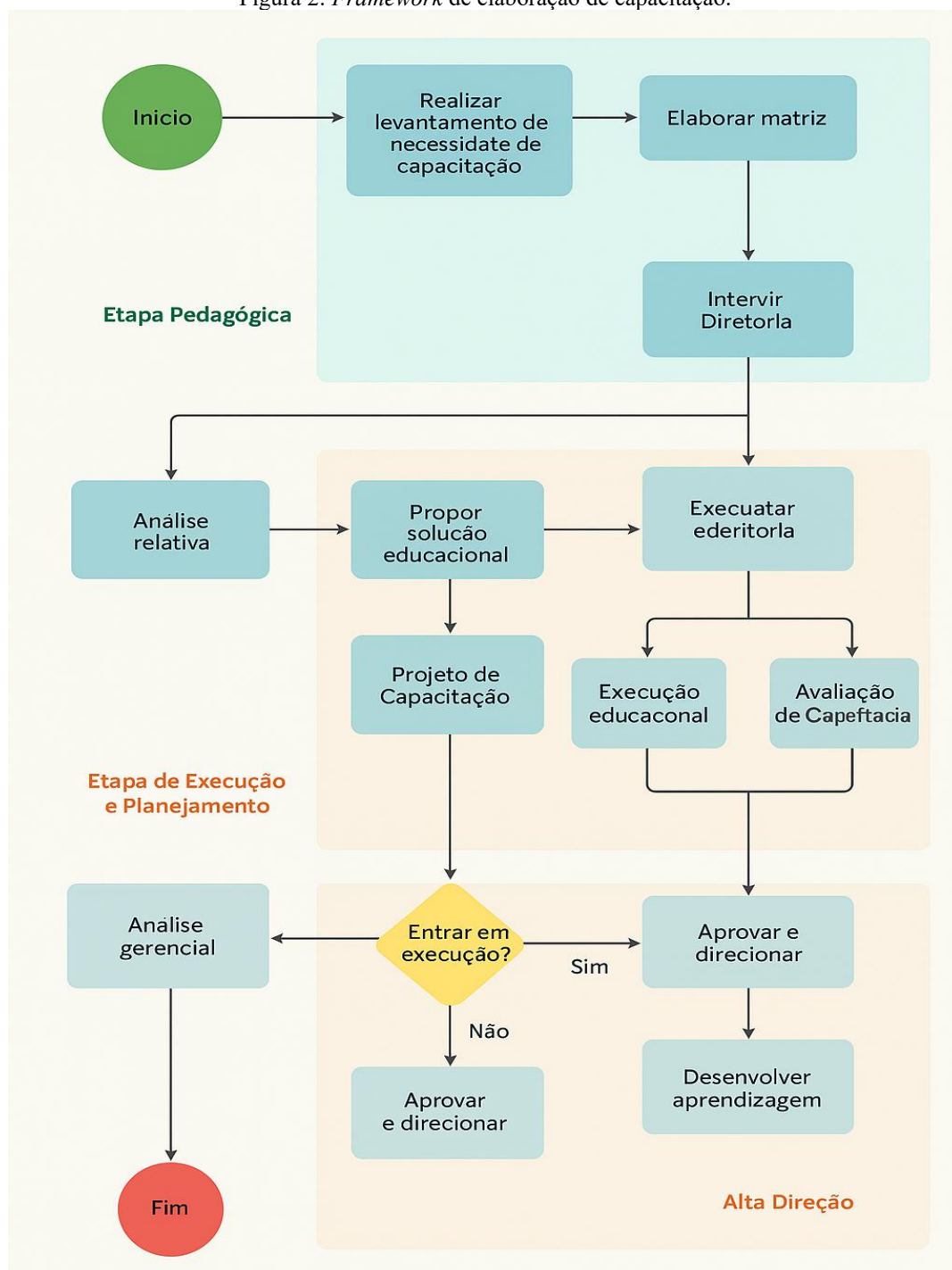
CONSTATAÇÕES	POSSÍVEIS SOLUÇÕES
No primeiro dia do curso, a execução do Módulo I: Fundamentos de Direito Autoral e Módulo II: Uso de obras protegidas no processo educacional, em duas horas não se mostrou suficiente	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliação da carga horária dos módulos para 1:30 min cada. • Fragmentação do curso para ser apresentado em 3 encontros e não 2 como realizado.
Professores entendem que é uma boa-prática a divulgação de temas de Direitos Autorais, pois práticas do processos educacionais infringem os preceitos legais, muitas vezes por ausência de conhecimento	<ul style="list-style-type: none"> • Eleição do Temática Direitos Autorais, como um uma necessidade de capacitação para classe de professores, a ser aplicado pelo menos uma vez ao ano e nos processo de integração de novos funcionários
Visão de pertencimento dos produtos educacionais pelos professores.	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular os professores a entender que seus produtos educacionais são fundamentais para a democratização da educação, fomentada pela Cultura dos REA. • Estimular os professores a identificar produções de seus alunos como conteúdos que possam ser divulgados.
Dificuldade dos participantes identificar os tipos de licenças <i>Creative Commons</i> e suas permissões.	<ul style="list-style-type: none"> • Promover mais ações educacionais sobre o tema.

Fonte: Elaboração da autora (2025).

3.6 MAPEAMENTO DOS PROCESSOS: CRIAÇÃO DO *FRAMEWORK*

Para o mapeamento das atividades desenvolvidas na execução do framework, utilizou-se a técnica de Mapeamento de Processos BPM (*Business Process Management*), que oferece uma análise visual por meio de um fluxograma (Figura 2).

Figura 2: *Framework* de elaboração de capacitação.



Fonte: Elaboração da autora (2025).

3.7 FORMALIZAÇÃO DO *FRAMEWORK*

A formalização do *framework* se consolidou na elaboração de um Material Didático desenvolvido para professores sobre boas práticas do uso de obras de terceiro no processo de ensino-aprendizagem. Os elementos do *framework* estão descritos no quadro 4.

Quadro 4 - Elementos do *Framework*.

ELEMENTOS	DEFINIÇÃO	ACHADOS
Raias	<i>Linhas de competências diferenciadas na execução de um projeto</i>	1. Equipe pedagógica; 2. Equipe de educação permanente; e 3. Alta direção.
Atividades	<i>Ações a serem implementadas</i>	1. Realize levantamento de necessidade de capacitação; 2. Elabore relatório; 3. Análise Relatório; 4. Planeje ação educacional; 5. Submeta a avaliação; 6. Avalie o Projeto de Capacitação; 7. Aprove a execução ou archive o projeto; 8. Encaminhe a aprovação; 9. Execute a capacitação; 10. Avalie a capacitação; e 11. Promova a Gestão da Qualidade da Capacitação.
Artefatos	<i>São documentações ou boas práticas utilizadas durante a processo de execução do projeto com a finalidade padronizar e verificar o bom andamento das atividades.</i>	1. Projeto de capacitação; 2. Material Didático 3. Avaliação de conteúdo; 4. Avaliação de reação; e 5. Feedback dos participantes

Fonte: Elaboração da autora (2025).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escolha da técnica de *brainstorming* se mostrou eficaz na busca de informações sobre a instituição escolhida, informações estas que subsidiaram a construção da emenda e a definição apriorística do seu design instrucional. Outro ponto de destaque foi a realização do planejamento da capacitação com a auxílio do desenvolvimento de projeto capacitação, já que tal ferramenta traz em seu bojo uma série de informações primordiais, tais como justificativa, objetivos, metodologia, cronograma, sistema de avaliação, dentre outras.

Acredita-se que a técnica escolhida para o desenvolvimento deste trabalho proporciona mudanças em todas as fases de atividades de ensino-aprendizagem, orientando os professores que nem todo conteúdo é de acesso livre e de domínio público, tornando-o mais zelosos em suas atividades no

que tange a utilização de obras de terceiros, bem como, em via de consequência evitar demandas judiciais pelo desacordo à Lei 9.610/98 (segurança jurídica para execução de suas atividades).

REFERÊNCIAS

AMIEL, Tel; OREY, Michael; WEST, Richard. Recursos Educacionais Abertos (REA): modelos para localização e adaptação. **ETD-Educação Temática Digital**, v. 12, p. 112-125, 2011.

COX, Michael et al. Synthesizing theories of natural resource management and governance. **Global Environmental Change**, v. 39, p. 45-56, 2016.

FRAMEWORK. In: **Cambridge Dictionary Online**. Cambridge: Cambridge University Press, c2025. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/framework>. Acesso em: 12 maio 2025.

BARBOSA, Denis Borges, **Uma Introdução à Propriedade Intelectual**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Lumen Júris, 2003.

BARBOSA, Denis Borges. Direito de autor. **Lumen juris: Rio de Janeiro**, 2013.

BENTO, L; BELCHIOR, G. Mídia e Educação: o uso das tecnologias em sala de aula. **Revista de Pesquisa Interdisciplinar, Cajazeiras**, v. 1, Ed. Especial, 334 – 343, set/dez. de 2016. Disponível em: <https://cfp.revistas.ufcg.edu.br/article/download>. Acesso em 12 mai.2025.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Disponível em: Acesso em: 15 de setembro de 2020.

COOMBS, Hayden. Case Study Research Defined. 2022.

CHIAVENATO, Idalberto. Gestão de pessoas: O novo papel dos recursos humanos nas organizações (Edição: 4a). 2014.

FLORIO, Wilson. Experimentação e Incerteza no Processo de Projeto: uma reflexão sobre o papel dos croquis de concepção em Arquitetura. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**, 8º. 2008.

GARLET, Eliane; OSTAPIUK, Márcio José. O gerenciamento da qualidade por meio de ferramentas corporativas. **Revista sobre Excelência em Gestão e Qualidade**, v. 3, n. 1, p. 1-13, 2021.

GUIDE, A. Project management body of knowledge (pmbok® guide). In: **Project Management Institute**. 2001. p. 7-8.

MURIEL-TORRADO, Enrique; LUIZ PINTO, Adilson. Licenças Creative Commons nos periódicos científicos brasileiros de Ciência da Informação: acesso aberto ou acesso grátis. **Biblios**, n. 71, p. 1-16, 2018.

OSBORN, Alex F. **O poder criador da mente; principios e processos do pensamento criador e do " Brainstorming."**. Ibrasa, 1987.

ROCHA DE SOUZA, Allan; AMIEL, Tel. Direito Autoral e Educação Aberta e a Distância: Perguntas e Respostas. **V1. 0. Iniciativa Educação Aberta**, 2020.

SALLES, Manon. Reflexões sobre a criatividade contemporânea. **dObra [s]—revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, v. 4, n. 10, p. 85-89, 2010.

SINCORÁ, Larissa Alves et al. Orientando-se por Processos: iniciativas para a implementação do Business Process Management (BPM). **Seminários em Administração**, v. 17, 2014.

SIQUEIRA, Luiz Carlos; DE PAIVA, Daniel Felipe; PAGOTTO, Érico Luciano. PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO MULTIMÍDIA PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL.