REVISTA INGI – INDICAÇÃO GEOGRÁFICA E INOVAÇÃO
Vol. 10, n. 4, p. 3747-3759. Out/Nov/Dez (2026)
ISSN: 2594-8288
DOI: 10.51722/Ingi.v10.i4.10

OPEN ACCESS
www.api.org.br

USING COMICS TO TEACH TRADEMARK PROTECTION: AN EXPERIENCE REPORT FROM AN INTEGRATED TECHNICAL COURSE IN ADMINISTRATION

HISTÓRIA EM QUADRINHOS PARA O ENSINO DE MARCAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM ADMINISTRAÇÃO

Aryadynna Santos Feitosa[1]; Lucileide Aquino do Nascimento[2]; Maryane Francisca Araújo de Freitas Cavalcante[3]; Gerardo Pereira de Sousa[4]; Jonas Pedro Fabris[5]; Márcio Nannini da Silva Florêncio[6]

[1]Programa de Pós-Graduação Profissional em Propriedade Intelectual – PPI. Instituto Federal do Piauí. Teresina/PI. Brasil. aryadynna@hotmail.com. https://orcid.org/0000-0001-8185-9383.
[2]Programa de Pós-Graduação Profissional em Propriedade Intelectual – PPI. Instituto Federal do Piauí. Teresina/PI. Brasil. lucileideaquino1980@gmail.com. https://orcid.org/0009-0003-5856-3631.
[3]Programa de Pós-Graduação Profissional em Propriedade Intelectual – PPI. Instituto Federal do Piauí. Teresina/PI. Brasil. moren.afc@hotmail.com. https://orcid.org/0009-0009-6234-6895.
[4]Programa de Pós-Graduação Profissional em Propriedade Intelectual – PPI. Instituto Federal do Piauí. Teresina/PI. Brasil. profgerardo.adm@ifpi.edu.br. https://orcid.org/0009-0008-2856-7793.
[5]Programa de Pós-Graduação Profissional em Propriedade Intelectual – PPI. Instituto Federal do Piauí. Teresina/PI. Brasil. jpfabris@gmail.com. https://orcid.org/0000-0002-8467-6424.
[6]Programa de Pós-Graduação Profissional em Propriedade Intelectual – PPI. Instituto Federal do Piauí. Teresina/PI. Brasil. marcio.florencio@ifpi.edu.br. https://orcid.org/0000-0001-5557-4181.

Resumo

O presente estudo analisa a utilização de uma História em Quadrinhos (HQ) como ferramenta didático-pedagógica voltada ao ensino de marcas no Curso Técnico Integrado em Administração do IFPI - Campus Uruçuí. A pesquisa teve como objetivo compreender as contribuições da linguagem visual e narrativa das HQs para a disseminação de conhecimentos relacionados à proteção marcária entre estudantes da educação profissional e tecnológica. A HQ foi construída coletivamente, utilizando elementos lúdicos, linguagem acessível e situações contextualizadas ao cotidiano empreendedor. A metodologia caracteriza-se como qualitativa, descritiva e aplicada, fundamentada em relato de experiência. Os resultados evidenciaram que o uso das histórias em quadrinhos favoreceu a compreensão dos conceitos de propriedade intelectual, especificamente de proteção marcária, despertando maior interesse dos estudantes pelo tema e fortalecendo práticas educativas inovadoras. Observou-se ainda que o material contribuiu para aproximar os discentes das discussões sobre registro de marcas e valorização dos ativos intangíveis no ambiente acadêmico e empresarial. Conclui-se que a utilização de HQs no ensino de propriedade intelectual representa uma estratégia pedagógica relevante, interdisciplinar e alinhada às demandas contemporâneas da educação profissional.

Palavras-chave: Administração; Educação Básica; Educação Profissional e Tecnológica; Propriedade Intelectual.

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

Abstract

This study analyzes the use of a comic book as a didactic-pedagogical tool for teaching about trademarks within the Integrated Technical Course in Administration at IFPI – Uruçuí Campus. The research aimed to understand how the visual language and narrative style of comics contribute to disseminating knowledge regarding trademark protection among students in Professional and Technological Education. The comic book was created collaboratively, incorporating playful elements, accessible language, and situations contextualized within the entrepreneurial daily experience. The methodology is qualitative, descriptive, and applied, based on an experience report. The results demonstrated that using comic books facilitated the understanding of intellectual property concepts—specifically trademark protection—by sparking greater student interest in the subject and reinforcing innovative educational practices. It was also observed that the material helped bring students closer to discussions on trademark registration and the value of intangible assets within both academic and business environments. The study concludes that using comics to teach intellectual property represents a relevant and interdisciplinary pedagogical strategy aligned with contemporary demands in professional and technological education.

Keywords: Administration; Basic Education; Vocational and Technological Education; Intellectual Property.

1 Introdução

Na economia do conhecimento, a Propriedade Intelectual (PI) tem assumido papel estratégico nos processos de inovação, empreendedorismo e valorização dos ativos intangíveis, configurando-se como importante instrumento de proteção e vantagem competitiva (Florêncio, 2022). Entre seus diferentes mecanismos, as marcas destacam-se por sua função distintiva e pela associação com identidade, reputação e posicionamento mercadológico, tornando-se elementos fundamentais no ambiente empresarial contemporâneo (OMPI, 2019).

Apesar dessa relevância, observa-se que o ensino relacionado à PI ainda apresenta inserção limitada na educação básica e na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), especialmente nos cursos técnicos de Administração. Tal cenário evidencia lacunas formativas quanto à compreensão dos processos de proteção de ativos intangíveis, do papel institucional dos órgãos responsáveis pelo registro e da importância estratégica da proteção marcária para o empreendedorismo e a inovação (Gimenez; Bonacelli; Carneiro, 2012; Silva; Profeta, 2022). Como consequência, muitos estudantes concluem sua formação com conhecimentos restritos acerca dos mecanismos legais que envolvem marcas, identidade visual e direitos de propriedade intelectual.

Diante desse contexto, torna-se necessário o desenvolvimento de práticas pedagógicas capazes de aproximar conteúdos jurídicos e técnicos da realidade discente, favorecendo experiências de aprendizagem mais acessíveis, significativas e contextualizadas. Entre as metodologias e recursos didáticos que vêm sendo incorporados ao processo educativo, destacam-se as Histórias em Quadrinhos (HQs), reconhecidas pelo potencial de articular linguagem verbal e visual na mediação

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

do conhecimento (Pereira; Fontoura, 2016). Para Martins e Araujo (2022), as HQs favorecem processos educativos mais dinâmicos ao estimular interpretação, criatividade e interação entre teoria e realidade social.

O uso das HQs no ensino tem sido ampliado em diferentes áreas do conhecimento, sobretudo em razão de sua capacidade de promover abordagens interdisciplinares, estimular o protagonismo discente e favorecer processos de aprendizagem significativa. Silva e Araujo (2025) apontam que esse recurso apresenta potencial pedagógico relevante para o ensino de conteúdos técnicos e científicos, contribuindo para maior engajamento e compreensão dos estudantes. No âmbito da EPT, tais características tornam-se particularmente relevantes, uma vez que a formação busca articular conhecimentos científicos, tecnológicos e sociais vinculados às práticas profissionais.

É nesse cenário que se insere a presente experiência pedagógica, desenvolvida no Instituto Federal do Piauí (IFPI) – Campus Uruçuí, a partir da elaboração colaborativa de uma HQ educativa sobre proteção marcária, produzida por mestrandas do Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual, no âmbito da disciplina Práticas de Propriedade Intelectual na Educação Básica. O material foi aplicado junto aos estudantes do 3º ano do Curso Técnico Integrado em Administração, com a finalidade de ampliar a compreensão acerca do registro de marcas, da identidade visual e da importância da proteção intelectual.

A relevância do estudo fundamenta-se na necessidade de fortalecimento da cultura da PI na formação técnica, considerando que a educação voltada ao empreendedorismo e à inovação demanda também conhecimentos relacionados à proteção dos ativos intangíveis. Nesse sentido, o ensino de marcas ultrapassa a dimensão estritamente jurídica, assumindo caráter formativo associado à gestão, à criatividade, ao respeito à propriedade alheia e à construção de práticas econômicas socialmente responsáveis.

Partindo dessa problemática, a presente pesquisa busca compreender de que maneira a utilização de HQ pode contribuir para o ensino de PI, especificamente do conteúdo relacionado às marcas, entre estudantes do ensino médio técnico. Assim, o estudo tem como objetivo analisar as contribuições das HQs como ferramenta pedagógica para o ensino da proteção marcária, tomando como base um relato de experiência desenvolvido nas turmas do 3º ano do Curso Técnico Integrado em Administração do IFPI – Campus Uruçuí.

Adicionalmente, a pesquisa propõe refletir sobre o potencial das metodologias ativas no fortalecimento da aprendizagem significativa, considerando a elaboração e aplicação de uma HQ educativa voltada à temática marcária. Busca-se, ainda, identificar as percepções dos estudantes acerca do recurso didático empregado, observando aspectos relacionados à participação, ao engajamento e à compreensão dos conteúdos trabalhados durante a experiência pedagógica.

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

Dessa forma, o estudo contribui para ampliar as discussões acerca de práticas educacionais inovadoras no ensino de PI, evidenciando o potencial das HQs como instrumentos pedagógicos capazes de aproximar conteúdos técnicos e jurídicos da realidade acadêmica e profissional dos estudantes, fortalecendo a cultura da inovação e da proteção intelectual no contexto da EPT.

2 Referencial Teórico

2.1 Propriedade intelectual e educação empreendedora

A PI constitui importante mecanismo de proteção jurídica das criações humanas, abrangendo marcas, patentes, desenhos industriais, indicações geográficas, direitos autorais e demais ativos imateriais vinculados à inovação, à criatividade e à produção do conhecimento (Florêncio, 2022). No contexto brasileiro, a Lei nº 9.279/1996, denominada Lei da Propriedade Industrial (LPI), estabelece os direitos e deveres relacionados à propriedade industrial, regulamentando os instrumentos de proteção das marcas, patentes e demais ativos industriais, além de contribuir para o fortalecimento da competitividade e da segurança jurídica nas atividades econômicas e empresariais (Brasil, 1996).

No ambiente organizacional contemporâneo, as marcas assumem papel estratégico na diferenciação competitiva, na consolidação da identidade institucional e na agregação de valor aos produtos e serviços ofertados pelas organizações. Mais do que elementos visuais, as marcas representam ativos intangíveis capazes de fortalecer o posicionamento mercadológico, a reputação corporativa e a relação de confiança entre empresas e consumidores (OMPI, 2019). Nesse sentido, Marinho (2024) destaca que o registro de marcas não se limita à proteção jurídica, constituindo também importante instrumento de reconhecimento empresarial, valorização econômica e fortalecimento da identidade organizacional no mercado competitivo.

Diante das transformações econômicas impulsionadas pela sociedade do conhecimento, pela inovação tecnológica e pela economia criativa, torna-se fundamental a inserção das discussões sobre PI nos cursos de Administração e áreas correlatas. A formação de profissionais com compreensão acerca da proteção dos ativos intelectuais contribui para o desenvolvimento de competências empreendedoras, estratégicas e inovadoras, necessárias ao cenário organizacional contemporâneo. Santos e Françozo (2025) destacam que a disseminação dos conceitos de PI no ambiente educacional favorece o fortalecimento da cultura da inovação, além de estimular práticas empreendedoras e maior conscientização acerca da relevância da proteção intelectual no contexto acadêmico e empresarial.

Além disso, a educação empreendedora contemporânea demanda a adoção de metodologias ativas capazes de promover aprendizagem significativa, pensamento crítico e desenvolvimento de

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

competências criativas e colaborativas. Nesse contexto, recursos didáticos visuais e interativos apresentam relevante potencial pedagógico ao favorecerem maior engajamento discente, participação nas atividades e melhor assimilação dos conteúdos trabalhados em sala de aula. A utilização de estratégias metodológicas inovadoras torna-se especialmente relevante em áreas que envolvem conteúdos técnicos, jurídicos e normativos, como ocorre no campo da propriedade intelectual.

As práticas pedagógicas inovadoras têm sido amplamente discutidas no campo educacional, sobretudo no que se refere à incorporação de linguagens multimodais nos processos de ensino-aprendizagem. As HQs, nesse cenário, destacam-se como ferramentas educacionais capazes de integrar texto, imagem e narrativa em uma estrutura dinâmica e acessível, facilitando a compreensão de conteúdos complexos e aproximando os estudantes das discussões acadêmicas de maneira mais contextualizada e significativa (Pereira; Fontoura, 2016; Martins; Araujo, 2022; Tamanini; Costa; Souza, 2022).

De acordo com Almeida e Sousa (2022), as HQs possibilitam experiências metodológicas interdisciplinares que aproximam os conteúdos acadêmicos da realidade dos estudantes, promovendo maior participação, envolvimento e interação no processo de aprendizagem. Além do caráter lúdico, as histórias em quadrinhos favorecem o desenvolvimento da interpretação crítica, da criatividade e da autonomia intelectual, configurando-se como importantes instrumentos para mediação pedagógica em diferentes áreas do conhecimento, incluindo a educação em propriedade intelectual e inovação.

2.2 Histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica

As HQs apresentam características comunicacionais e pedagógicas que favorecem sua inserção nos processos educacionais contemporâneos, sobretudo em contextos voltados à educação profissional e tecnológica. A integração entre linguagem verbal e visual possibilita maior dinamismo na transmissão das informações, contribuindo para ampliar a capacidade interpretativa, a leitura crítica e o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem (Pereira; Fontoura, 2016; Martins; Araujo, 2022; Tamanini; Costa; Souza, 2022). Nesse sentido, as HQs ultrapassam a função meramente lúdica, configurando-se como instrumentos didáticos capazes de potencializar práticas pedagógicas inovadoras e interativas (Pereira; Fontoura, 2016; Freitas *et al*., 2022; Silva; Araujo, 2025).

No âmbito da educação profissional e tecnológica, as histórias em quadrinhos podem contribuir significativamente para a abordagem de conteúdos técnicos e normativos de maneira mais acessível e contextualizada, especialmente quando associadas a situações práticas relacionadas ao cotidiano profissional dos estudantes. A narrativa visual, aliada à construção de diálogos e cenários

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

próximos da realidade discente, favorece a aproximação entre teoria e prática, tornando os conteúdos mais compreensíveis e estimulando maior participação nas atividades educativas (Pereira; Fontoura, 2016; Freitas *et al*., 2022; Silva; Araujo, 2025).

Pesquisas recentes têm evidenciado que as HQs favorecem o desenvolvimento da criatividade, da aprendizagem colaborativa, da autonomia intelectual e da interpretação crítica dos conteúdos trabalhados em sala de aula. Além disso, sua utilização contribui para diversificação metodológica no ensino, fortalecendo estratégias pedagógicas centradas na participação ativa dos estudantes e no protagonismo discente (Pereira; Fontoura, 2016; Freitas *et al*., 2022; Silva; Araujo, 2025). De acordo com Tamanini, Costa e Souza (2022), as histórias em quadrinhos constituem artefatos didáticos relevantes para práticas interdisciplinares, uma vez que estimulam múltiplas formas de linguagem e promovem maior interação entre educadores e estudantes no processo de construção do conhecimento.

Outro aspecto relevante refere-se à capacidade das HQs de aproximarem conteúdos técnicos, jurídicos e normativos da realidade dos estudantes. A narrativa visual possibilita transformar conceitos abstratos em situações concretas e contextualizadas, favorecendo aprendizagem significativa e maior assimilação dos conteúdos apresentados (Silva; Profeta, 2022; Santos; Françozo, 2025). Tal característica torna-se especialmente importante em áreas que envolvem terminologias específicas e legislações complexas, como ocorre no campo da propriedade intelectual.

No ensino de PI, a utilização de HQs revela-se particularmente pertinente devido à complexidade dos conceitos relacionados ao registro de marcas, à proteção autoral, à inovação tecnológica e à valorização dos ativos intangíveis. A inserção de personagens, diálogos, conflitos e situações-problema permite converter conteúdos jurídicos e normativos em experiências educativas mais acessíveis, dinâmicas e próximas das vivências acadêmicas e empreendedoras dos estudantes. Dessa forma, as HQs contribuem não apenas para a compreensão conceitual, mas também para a sensibilização acerca da importância estratégica da proteção intelectual no contexto organizacional e inovador.

A literatura científica recente demonstra crescimento expressivo das pesquisas relacionadas ao uso das histórias em quadrinhos no ambiente educacional. Estudos publicados entre 2022 e 2025 apontam que esse recurso didático apresenta potencial para ampliação da aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento, incluindo ciências, linguagens, sustentabilidade, educação tecnológica e formação empreendedora. Além disso, as investigações contemporâneas indicam que as HQs favorecem processos de ensino mais inclusivos, participativos e alinhados às demandas educacionais da sociedade do conhecimento, reforçando sua relevância como ferramenta metodológica no contexto da educação contemporânea (Silva; Araujo, 2025; Freitas *et al*., 2022; Tamanini; Costa; Souza, 2022).

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

3 Metodologia

3.1 Delineamento e contexto da pesquisa

A pesquisa possui abordagem qualitativa, natureza aplicada e objetivo descritivo, sendo estruturada como relato de experiência no contexto da EPT. A atividade foi desenvolvida no IFPI – Campus Uruçuí com estudantes do 3º ano do Curso Técnico Integrado em Administração, no âmbito da disciplina de Empreendedorismo e Inovação.

Previamente à elaboração do recurso, realizou-se levantamento bibliográfico sobre propriedade intelectual, com ênfase na proteção de marcas, e sobre o uso de histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica. Esse levantamento subsidiou a definição dos conteúdos, da linguagem e da estrutura narrativa do material.

3.2 Elaboração e aplicação da HQ

No âmbito da disciplina Práticas de Propriedade Intelectual na Educação Básica, vinculada ao PPI do IFPI, a HQ foi elaborada colaborativamente pelas mestrandas, sob orientação docente, com linguagem acessível ao público adolescente e jovem. A narrativa situa-se em uma feira de ideias escolar, na qual as personagens criam negócios e desenvolvem suas marcas. O enredo aborda criação e proteção marcária, identidade visual, atuação do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) e importância do registro para a valorização dos ativos intangíveis e para a segurança dos empreendimentos. A Figura 1 apresenta a capa do recurso didático utilizado na intervenção.

Concluída a elaboração do material, a HQ foi aplicada em outubro de 2025 a 60 estudantes matriculados no 3º ano do Curso Técnico Integrado em Administração do IFPI – Campus Uruçuí, durante as aulas de Empreendedorismo e Inovação. Ao longo da atividade, foram observados o envolvimento dos participantes, a participação nas discussões e as manifestações de compreensão acerca dos conteúdos apresentados.

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

Figura 1 – Capa da HQ utilizada na experiência pedagógica



Fonte: Elaboração própria (2025)

3.3 Análise de dados

As respostas dos estudantes foram registradas por meio de questões abertas aplicadas após a utilização da HQ em sala de aula. Para preservar a identidade dos participantes, os relatos foram identificados por letras, tais como Estudante A, Estudante B e assim sucessivamente. A análise foi conduzida de forma descritiva e interpretativa, buscando identificar recorrências nas percepções dos estudantes acerca da clareza do material, da compreensão dos conceitos de marcas, do papel do INPI, da importância do registro marcário e da contribuição da HQ para o processo de aprendizagem.

A análise qualitativa dos dados foi orientada pelos procedimentos de organização, descrição e interpretação propostos por Merriam (1998). As respostas foram submetidas à leitura integral e à análise descritivo-interpretativa, e as recorrências foram agrupadas em quatro dimensões: clareza do material, interesse e engajamento, compreensão sobre o registro marcário e sensibilização ética. Esse procedimento permitiu organizar as percepções dos estudantes e relacioná-las ao referencial teórico.

4 Resultados e discussão

Os resultados foram organizados nas quatro dimensões definidas durante a análise: clareza do material, interesse e engajamento, compreensão sobre o registro marcário e sensibilização ética. A Tabela 1 apresenta uma síntese das evidências empíricas e de sua interpretação.

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

Tabela 1 – Percepções dos estudantes sobre o uso da HQ no ensino de marcas

Dimensão analisada	Evidência empírica	Interpretação
Clareza do material	"A HQ utiliza uma linguagem simples e visual..."	A linguagem multimodal favoreceu a compreensão do conteúdo.
Interesse e engajamento	"Prendeu minha atenção..."	O recurso contribuiu para maior envolvimento dos estudantes.
Compreensão sobre registro	"Registrar uma marca é essencial..."	A atividade favoreceu a compreensão da proteção marcária.
Sensibilização ética	"Não copiar uma marca..."	A HQ contribuiu para discutir respeito à propriedade intelectual.

Fonte: Dados da pesquisa (2025)

De modo geral, os relatos associaram a linguagem visual e narrativa da HQ à acessibilidade do conteúdo e ao interesse pela temática, ao mesmo tempo que revelaram compreensão de aspectos centrais da proteção de marcas, como registro, exclusividade e respeito às criações alheias.

As evidências sintetizadas na Tabela 1 sugerem que a experiência se concentrou em quatro dimensões: clareza do material, interesse e engajamento, compreensão sobre o registro marcário e sensibilização ética acerca do respeito à PI. Essas dimensões dialogam com a literatura sobre HQs no ensino, que destaca o potencial da articulação entre texto, imagem e narrativa para tornar conteúdos técnicos mais acessíveis, contextualizados e significativos (Pereira; Fontoura, 2016; Martins; Araujo, 2022; Tamanini; Costa; Souza, 2022; Silva; Araujo, 2025).

Observou-se que, após a aplicação da HQ, os discentes indicaram maior interesse e envolvimento nas discussões acerca da temática, ampliando a participação nas atividades propostas e nas reflexões relacionadas ao empreendedorismo e à inovação. Esse envolvimento também apareceu nas respostas dos participantes: Um estudante relatou que a HQ *"prendeu minha atenção e não foi entediante"* (Estudante A), enquanto outro ressaltou que o material explicava o conteúdo *"de maneira simples e divertida"* (Estudante B).

Os relatos indicam que a linguagem acessível, associada aos elementos visuais e narrativos presentes na HQ, contribuiu para minimizar as dificuldades de compreensão dos aspectos técnicos e jurídicos inerentes à PI. Durante as interações em sala de aula, constatou-se que muitos estudantes possuíam conhecimento limitado sobre a relevância estratégica do registro de marcas para a proteção empresarial e para a consolidação da identidade organizacional. Nesse sentido, o recurso didático foi percebido como útil para traduzir conceitos complexos em situações contextualizadas e próximas da realidade acadêmica e profissional dos participantes.

As respostas dos estudantes reforçaram essa percepção. Um dos participantes afirmou que a HQ facilitou a aprendizagem *"porque apresenta o conteúdo de forma clara"* (Estudante C), enquanto

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

outro destacou que *"a HQ utiliza uma linguagem simples e visual, o que torna mais fácil de entender"* (Estudante D). Também foram registradas manifestações indicando que o material *"usa linguagem simples e visual envolvente"* (Estudante E) e que *"o formato em quadrinhos torna o conteúdo mais fácil de entender, visual e dinâmico"* (Estudante F). Tais relatos evidenciam que a combinação entre narrativa, ilustrações e diálogos contextualizados favoreceu a compreensão de conteúdos frequentemente percebidos como excessivamente técnicos ou distantes da realidade dos estudantes.

No decorrer das atividades, verificou-se participação ativa dos estudantes nas discussões relacionadas à inovação, gestão de marcas e proteção intelectual, sugerindo maior engajamento no processo de aprendizagem. A utilização de exemplos visuais, diálogos contextualizados e situações-problema favoreceu a articulação entre teoria e prática, possibilitando que os conteúdos fossem compreendidos de forma mais dinâmica e significativa. Tal aspecto reforça a relevância de estratégias pedagógicas participativas no contexto da EPT, sobretudo em cursos voltados à formação empreendedora e à gestão organizacional.

As aprendizagens relatadas pelos estudantes revelaram avanços importantes na compreensão do papel estratégico do registro de marcas, especialmente quanto à proteção jurídica, à exclusividade, à identidade visual e ao respeito à PI, aspectos destacados pela legislação brasileira e pela literatura especializada sobre marcas e ativos intangíveis (Brasil, 1996; OMPI, 2019; Marinho, 2024). Um participante afirmou ter compreendido que *"registrar uma marca é essencial para garantir os direitos sobre ela e evitar cópias"* (Estudante G), enquanto outro destacou que *"se você não registrar sua marca, outra pessoa pode registrar e ficar como dono"* (Estudante H). Também emergiram reflexões relacionadas ao combate à cópia e ao respeito às criações alheias, como na resposta que apontou que *"não copiar uma marca e respeitá-las"* constitui aspecto fundamental da proteção marcária (Estudante I). Esses relatos sugerem que a HQ contribuiu para a assimilação conceitual e para a sensibilização ética e empreendedora dos estudantes.

Outro elemento de destaque refere-se ao potencial formativo da elaboração colaborativa da HQ pelas mestrandas autoras do material, sob orientação docente. Esse processo possibilitou o desenvolvimento de competências criativas, comunicacionais e críticas na produção de um recurso educacional voltado à disseminação da cultura da PI. Já entre os estudantes do curso técnico, observou-se participação ativa durante a aplicação da proposta, especialmente nas discussões sobre marcas, identidade visual, registro no INPI e proteção dos ativos intangíveis.

Os resultados observados corroboram pesquisas recentes que apontam as HQs como instrumentos pedagógicos relevantes na mediação de conteúdos complexos e na promoção de aprendizagens mais dinâmicas, contextualizadas e significativas (Pereira; Fontoura, 2016; Martins; Araujo, 2022; Tamanini; Costa; Souza, 2022; Freitas *et al*., 2022; Silva; Araujo, 2025).

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

Além disso, a experiência evidenciou a importância da adoção de metodologias inovadoras no âmbito da EPT, considerando a necessidade de aproximar os conteúdos teóricos das vivências práticas dos estudantes. O uso da HQ permitiu tornar o ensino mais interativo, acessível e contextualizado, favorecendo maior identificação dos discentes com os conteúdos trabalhados e estimulando reflexões sobre a relevância da PI no cenário contemporâneo.

Por fim, observou-se que a proposta apresenta potencial de aplicabilidade em diferentes áreas do conhecimento, em razão da flexibilidade da linguagem das HQs e de sua capacidade de adaptação a distintos contextos pedagógicos. Dessa forma, a utilização de HQs configura-se como estratégia promissora para o fortalecimento de práticas educacionais inovadoras, contribuindo para a construção de processos de ensino-aprendizagem mais dinâmicos, participativos e alinhados às demandas da sociedade do conhecimento.

5 Considerações Finais

O presente estudo permitiu evidenciar o potencial das HQs como recurso pedagógico para o ensino de PI no contexto da EPT. A experiência realizada no IFPI – Campus Uruçuí indicou que a utilização de linguagem visual e narrativa acessível favoreceu a mediação de conteúdos relacionados às marcas, contribuindo para a compreensão de conceitos jurídicos e técnicos frequentemente percebidos como complexos pelos estudantes.

Além da compreensão conceitual expressa nos relatos, a proposta reforçou a relevância de práticas participativas para estimular o interesse discente e aproximar teoria e prática, aspecto particularmente importante na formação voltada à inovação, ao empreendedorismo e à gestão. A elaboração colaborativa da HQ pelas mestrandas também apresentou potencial formativo para a prática docente, ao mobilizar criatividade, comunicação e transposição didática na produção do recurso educacional.

Nesse sentido, conclui-se que a utilização de recursos didáticos visuais e interativos representa estratégia relevante para o fortalecimento da cultura da PI nas instituições de ensino, sobretudo em cursos relacionados à gestão, inovação e empreendedorismo. As HQs demonstraram potencial para facilitar a mediação de conteúdos considerados complexos, promovendo aprendizagem significativa e maior engajamento discente no processo educacional.

Por fim, sugere-se que futuras pesquisas ampliem as investigações acerca da utilização de HQs em práticas educativas voltadas à PI, considerando diferentes contextos institucionais, níveis de ensino e públicos acadêmicos. Recomenda-se, ainda, o desenvolvimento de estudos que analisem os

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

impactos dessas metodologias na formação empreendedora, na disseminação da cultura da inovação e na consolidação da educação em PI no ambiente educacional brasileiro.

Referências

ALMEIDA, F. A. de; SOUSA, L. D. de. A arte das histórias em quadrinhos na educação: uma experiência metodológica interdisciplinar. In: ALMEIDA, F. A. (Org.). **Educação, Música e Artes:** contribuições e desafios no contexto escolar. 1ª ed. Guarujá: Editora Científica Digital, 2022.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 15 maio 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm. Acesso em: 02 maio 2026.

FLORÊNCIO, M. N. S. **Transferência de Tecnologia, Capacidade Absortiva e Desempenho Organizacional em Serviços Empresariais Intensivos em Conhecimento**. 2022. 163f. Tese (Doutorado em Ciência da Propriedade Intelectual) - Universidade Federal de Sergipe - UFS, São Cristóvão, 2022.

FREITAS, L. A.; GLODZINSKI, J. V.; LIMA, S. C.; ALBERTI, E. R.; MACHADO, G. S. Histórias em quadrinhos como estratégia para o ensino de Química. **Revista Brasileira de Educação em Ciências e Educação Matemática**, v. 6, n. 2, p. 266-285, 2022.

GIMENEZ, A. M. N.; BONACELLI, M. B. M.; CARNEIRO, A. M. The Challenges of Teaching and Training in Intellectual Property. **Journal of Technology Management and Innovation**, v. *7*, *n.* 4, p. 176–188, 2012. https://doi.org/10.4067/S0718-27242012000400014.

MARINHO, P. R. **Slogans que marcam:** a nova era do registro de marcas no Brasil. São Paulo: Publicação Independente, 2024.

MARTINS, R. G. de A.; ARAUJO, G. C. de. Histórias em quadrinhos como linguagem para representar a realidade camponesa via perspectiva histórico-cultural. **Revista Educar Mais**, v. 6, p. 866-882, 2022. https://doi.org/10.15536/reducarmais.6.2022.2937.

MERRIAM, S. B. **Qualitative research and case study applications in education**. San Francisco: Jossey-Bass, 1998.

OMPI. Organização Mundial da Propriedade Intelectual. **Criando uma marca**: Organização Mundial da Propriedade Intelectual, 2019. https://doi.org/10.34667/TIND.40652.

PEREIRA, E. G. C.; FONTOURA, H. A. da. Discutindo as Histórias em Quadrinhos enquanto recurso didático em Ciências. **Revista Práxis**, v. 8, n. 15, 2016. DOI: 10.25119/praxis-8-15-670.

SANTOS, J. J. M. dos; FRANÇOZO, R. V. Difusão da propriedade intelectual para feira científica do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul por meio de histórias em quadrinhos. **P2P e Inovação**, v. 11, n. 2, p. 1-21, 2025. DOI: 10.21728/p2p.2025v11n2e-7327.

SILVA, J. C. da; PROFETA, G. A. A importância do ensino de propriedade intelectual em cursos técnicos: o caso da FIRJAN SENAI. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, v. 2, n. 22, p. e11234, 2022. DOI: 10.15628/rbept.2022.11234.

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual

SILVA, L. B. da; ARAUJO, G. C. de. A categoria “Histórias em quadrinhos na Educação” nas bases SciELO e Web of Science. **9ª Arte**, São Paulo, v. 13, p. e233251, 2025. DOI: 10.11606/2316-9877.2025.v13.e233251.

TAMANINI, P. A.; COSTA, J. D.; SOUZA, M. do S. Nossas histórias em quadrinhos (HQs) como artefatos de ensino interdisciplinar. **Domínios da Imagem**, v. 16, n. 30, p. 163-182, 2022.

Submetido: 18 de julho de 2026. Aceito: 04 de setembro de 2026. Aracaju/SE
API-Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual