



European Union Intellectual Property Office

21 DIAS

PARA UMA VIDA MAIS CRIATIVA

- Ajudar os alunos a valorizar a criatividade -



«Todas as crianças são artistas. O problema é continuarem a ser artistas quando crescem.»

Pablo Picasso

«A criatividade é a inteligência a divertir-se.»

Albert Einstein

«Só porque algo não faz o que planeou que fizesse não significa que não tenha utilidade.»

Thomas Alva Edison

«A criatividade nasce de um conflito de ideias.»

Donatella Versace

«É impossível esgotar a criatividade. Quanto mais a usarmos, mais temos.»

Maya Angelou

«Há pessoas que veem as coisas como elas são e que perguntam a si mesmas: «Porquê?» Há pessoas que sonham as coisas como elas jamais foram e que perguntam a si mesmas: «Porque não?»

George Bernard Shaw

«A criatividade consiste apenas em ligar as coisas.»

Steve Jobs



No mundo atual, a criatividade e a inovação são importantes em todos os aspetos da nossa vida. Completa este diário durante 21 dias para a criação de um hábito criativo.

Depois de teres concluído todas as atividades do diário, pede ao teu professor ou aos teus pais para assinarem o certificado na última página.

Dia

2

Imprime duas fotografias de que gostes

1. Escolhe uma fotografia do teu telemóvel que tenhas tirado.
2. Imprime a fotografia e cola-a numa moldura. Escreve um título.
3. Escreve o teu nome por baixo da fotografia.
4. Pede a um amigo para imprimir uma fotografia para ti que tenha no telemóvel.
5. Cola-a noutra moldura e escreve um título.
6. Escreve o nome do teu amigo por baixo da fotografia.



Blank area for the first photograph, featuring a yellow banner at the top and a dashed blue border.

Blank area for the second photograph, featuring a yellow banner at the top and a dashed blue border.

©

©

DICA

Direitos de autor significa que quando tiras uma fotografia és o proprietário da mesma. Tens de pedir autorização para usares fotografias de outras pessoas.

Dia

3

Cria um trabalho original relacionado com o dia de **ONTEM**

Pensa em algo **muito bom** ou **muito mau** que te tenha acontecido ontem.
Fecha os olhos e imagina que está a voltar a acontecer.

O que consegues ver?

O que consegues ouvir?

Como é que te sentes?

Toma notas em palavras ou imagens.

Usa as tuas notas para criar um trabalho original. Pode ser:

- um desenho
- uma história
- um poema
- uma canção
- uma banda desenhada
- a um vídeo

©

Esta é a minha criação original!

DICA

Não podes proteger as ideias. Podes proteger a sua expressão em obras de arte, histórias, poemas, canções, filmes, jogos de vídeo, software, etc. por **direitos de autor**.

Dia

4

Preenche o coração com coisas que adores

Usa cores e tipos de letra para comunicar os teus sentimentos.

Utiliza:

- palavras, expressões, frases
- imagens
- símbolos

Inclui:

- pessoas, locais, animais, objetos, pertences
- música, filmes, livros, jogos
- atividades



PENSA!

Como te sentirias se o teu professor publicasse isto no sítio Web da escola sem te pedir?

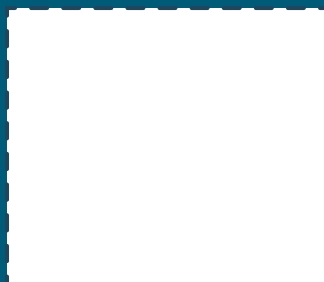
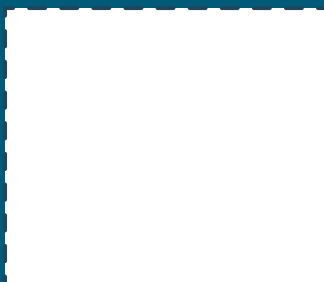
DICA

A tua escola não pode publicar nem fazer cópias do teu trabalho sem a tua autorização.

Dia
5

Desenha um logótipo que te represente

Encontra três logótipos de que gastes em coisas que existem à tua volta. Copia os logótipos.



Logótipo = um desenho

Logótipo = uma palavra

Logótipo = palavra + desenho

O que queres comunicar sobre ti próprio no teu logótipo? Tira notas:

Desenha o teu logótipo:

DICA

Um logótipo é um desenho, imagem ou símbolo que representa uma empresa. Um logótipo parece ser algo interessante e consegue comunicar mais depressa do que as palavras.

Dia

6

Deixa a tua marca numa marca

As marcas estão em toda a parte. Faz uma lista das marcas de alimentos que existem na tua cozinha. Procura o símbolo de marcas registadas.



Copia ou cola aqui uma marca de um alimento. Como a podes melhorar? Tira notas.

DICA

Podes registar® um logótipo como **marca**. Uma cor, um som e o aspeto de um produto também podem ser uma marca.

Dia

7

Desenha o teu quarto ideal

Mede o teu quarto e desenha o esboço no papel quadriculado.

Quais são os objetos essenciais no teu quarto?

.....

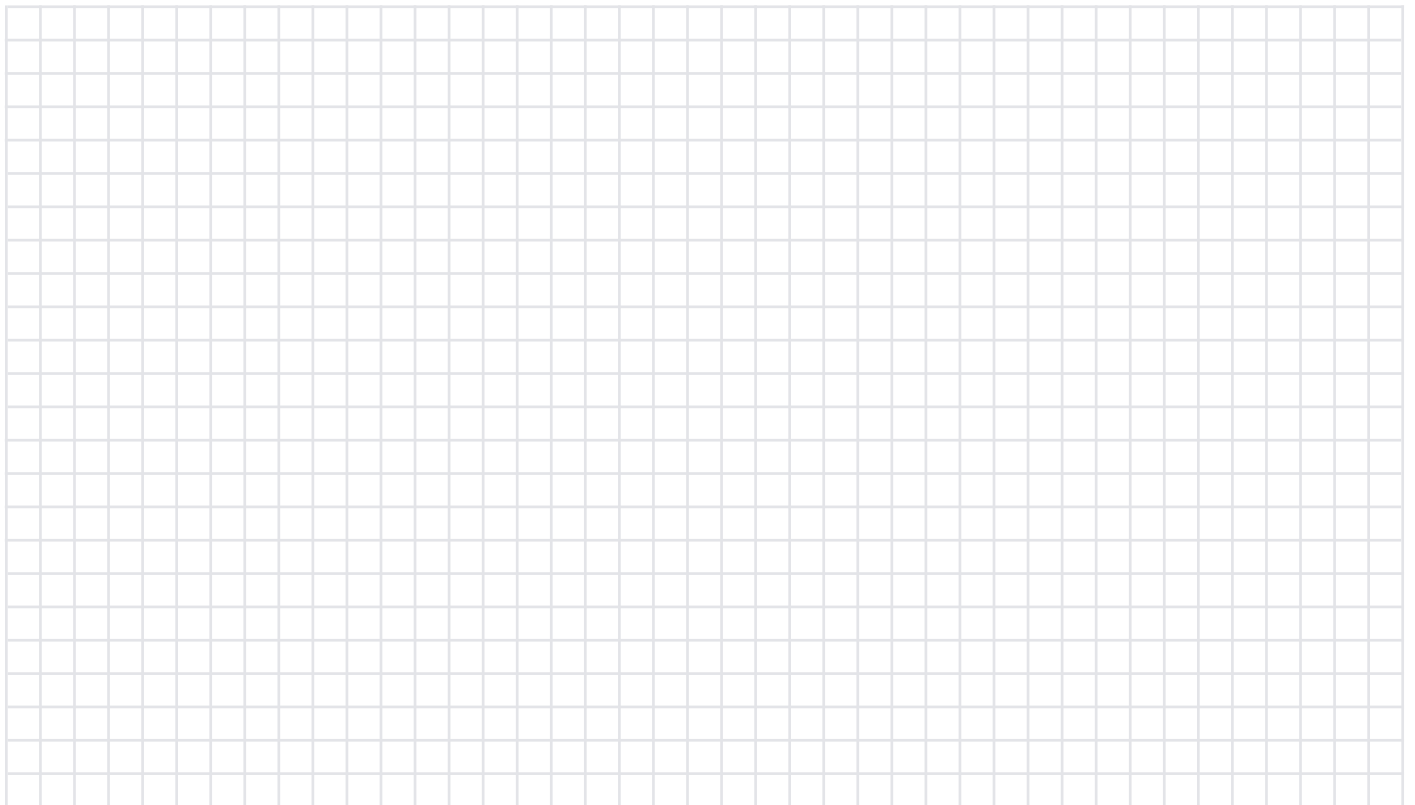
Como podes mudar a sua disposição para que fiquem melhor?

Qual é o melhor sítio para os colocar? Desenha-os na planta.

Que objetos gostarias de ter no teu quarto? Escreve-os por ordem de importância:

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Desenha-os na planta.



Compara os teus desenhos com os de um amigo. O que é que os vossos quartos ideais dizem sobre cada um?

O meu

O do meu amigo

DICA

Os desenhos são uma expressão da tua criatividade. Podes criar um grande impacto num pequeno local.

Dia

8

Pensa numa nova invenção doméstica

Que tarefa doméstica odeias fazer?

.....


Por que razão a odeias?

.....

Que soluções pode fornecer uma invenção?

.....

Desenha e dá um nome à tua invenção.



Por vezes basta um momento de inspiração para se ter uma boa ideia, mas é preciso fazer muitas experiências para transformar essa ideia numa invenção útil. Os inventores têm de ser recompensados por todo o tempo e dinheiro que gastam a desenvolver as suas ideias. É por isso que podem patentear as suas invenções.

A tua invenção cumpre os três requisitos de uma patente?

- É realmente algo novo?
- É inovadora?
- Pode ser produzida e usada?

DICA

As patentes apenas são atribuídas a invenções novas, inovadoras e aplicáveis industrialmente.

Dia

9

Inventa uma app para usar na escola

A **QUEM** é que se destina? (*idades*)

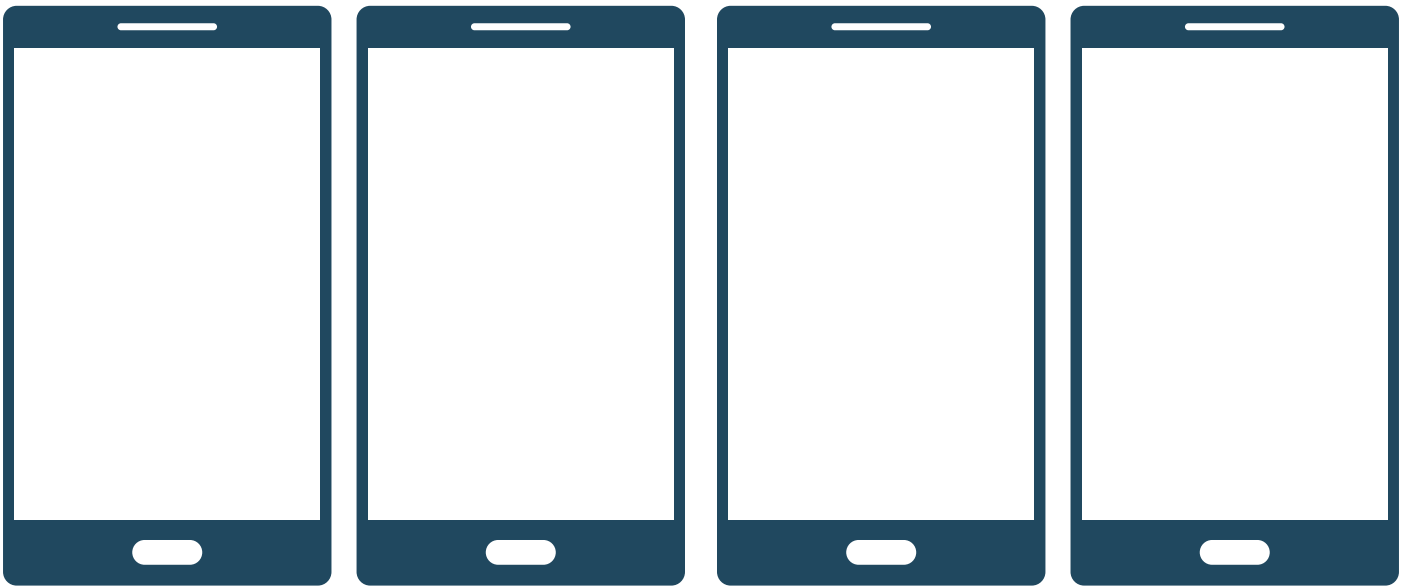
PORQUÊ? Qual é a finalidade da app? Para

O QUÊ? Escreve uma pequena descrição daquilo que faz:

COMO funciona?

- câmara deslizar escrever controlo por voz GPS inclinar
 outros

QUAL será o aspeto? Desenha a tua app nos ecrãs:



NÃO COPIES AS IDEIAS DOS OUTROS!

Muitas apps «novas» são versões de ideias que já usamos.

Sê o mais original possível. Tenta não copiar uma ideia que seja popular neste momento.

Assina:

Certifico que esta app é uma ideia original minha!

DICA

Lembra-te que não podes proteger uma ideia! Se tiveres uma nova ideia fantástica para uma app, começa a codificá-la e guarda-a no teu computador. Depois, pode ser protegida por **direitos de autor**.

Dia
10

Pede a um amigo para criar uma entrada «Agora» no blogue

O teu amigo deve escrever um blogue com estes títulos.

Pode usar cores e imagens para comunicar sentimentos e ideias.

«Agora»

- a usar
- a sentir
- a precisar

- a ouvir
- a ver
- a aguardar

- tempo
- a pensar
- a esperar

Imprime e cola-o aqui.

Escreve o nome do teu amigo e o ano.

©

Pergunta ao teu amigo se podes fazer uma cópia e mostrar à tua turma.

DICA

Se criares material na Internet (por exemplo, um blogue, um sítio Web, um videoclípe), podes proteger a tua PI para que não seja usada por outras pessoas sem a tua autorização.

Dia

11

Desenha um novo artigo desportivo para um desporto de que gostes

Desporto:

Equipamento ou peça de roupa que gostarias de melhorar:

A melhoria que fizeste está relacionada com a segurança ou com o desempenho?

Por que razão é importante um novo desenho?

Faz um esboço do teu desenho e assinala as melhorias.

Mostra o teu desenho a um amigo e fala sobre ele.

Achas que o desenho do teu amigo é novo?

Porquê? Porque não?

DICA

Podes registar um desenho novo se tiver uma nova forma ou padrão ou se for produzido utilizando uma nova técnica. Se quiseres registar um desenho, tens de o fazer antes de o mostrar às pessoas.

Dia
12

Cria uma marca para o teu artigo desportivo

Pensa num nome para o teu novo artigo desportivo:

Que mensagem queres dar aos clientes?

Pensa em cores, formas e expressões para usares na tua marca.

Faz o esboço de uma marca

Ideias

--	--

Mostra a tua marca a um amigo e pede-lhe sugestões sobre como a melhorar.

Faz outro esboço.

Sugestões

--	--

DICA

Uma marca ajuda a comercializar um produto. Identifica os artigos de um vendedor em relação aos de outro vendedor e ajuda as pessoas a reconhecerem um produto. Uma boa marca deve ficar na memória.

Dia
13

Inventa um slogan e cria um anúncio para o teu artigo desportivo

SLOGAN

Cria um pequeno vídeo publicitário com o teu slogan.

Cenário:

Personagens:

Planeia as cenas.

Cena	Duração	Cena	Duração	Cena	Duração
Notas		Notas		Notas	
Cena	Duração	Cena	Duração	Cena	Duração
Notas		Notas		Notas	

DICA

Um bom slogan deve ser curto e simples e deve centrar-se naquilo que torna o teu artigo diferente. As palavras são uma das coisas mais poderosas que temos.

Dia
14

Desenha um bolo para o teu aniversário



Nome:

Cor:

Forma:

Decorações:

Ingredientes:

-
-
-
-
-
-

Desenha o teu bolo.

A large rectangular area enclosed by a dashed grey line, intended for the child to draw their own birthday cake.

DICA

Existem muitas formas de ser criativo.

Dia
15

Escreve um guião para uma cena numa peça ou filme

1. Pensa numa experiência divertida que tenhas tido.
2. Fecha os olhos e percorre a cena na tua cabeça.
3. Abre um documento no teu computador. Escreve um título na parte superior.
4. Quem estava na cena? Escreve os nomes do lado esquerdo.
5. Escreve um rascunho do diálogo. Lê o diálogo em voz alta e corrige-o. Repete 10 vezes!

Imprime o guião final e cola-o aqui.

©

Gostarias de representar a tua cena na aula? Porquê? Porque não?

.....

Darias autorização a outra turma para representar e filmar a cena? Porquê? Porque não?

.....

DICA

As peças, filmes e videoclipes estão protegidos por **direitos de autor**. Tens de pedir autorização para os usar na escola e em casa.

Dia
16

Cria uma ideia para um jogo de vídeo novo

Tipo de jogo:

Onde se passa?

Quais são os diferentes níveis? (*os espaços*)

Quem ou o que existe em cada espaço? (*os objetos*)

Regras:

Para ganhar pontos: Para perder pontos:

Desenha o «espaço»
no início do jogo.

Apresenta a tua ideia a um amigo.

É original? É divertida? Como a podes melhorar?

Para transformares as tuas ideias num jogo digital, tens de começar a codificar.

DICA

Os jogos de vídeo combinam criatividade e tecnologia. Estão protegidos por **direitos de autor, marcas registadas e patentes**. Milhões de pessoas de todo o mundo trabalham na criação de jogos de vídeo graças ao dinheiro recebido por esses direitos de PI.

Dia

17

Desenha a capa para um álbum

Escolhe um álbum de que gostes. Ouve-o, observa a capa e preenche.

	Álbum de	O meu álbum
Nome		
Cor		
Palavras		
Imagens		
Descrição		

Cria uma capa para o álbum.
Imprime e cola-o aqui.



Usaste material protegido por direitos de autor quando criaste esta capa do álbum?

Que tipo de informação?

DICA

Os direitos de autor protegem canções e música. Também podem proteger as ilustrações de um álbum.

Dia
18

Escreve uma minissaga sobre uma história de família

1. Pensa numa história que os teus pais ou avós te tenham contado.
2. Abre um documento e escreve a história no formato de nota.
3. Lê a história e corrige-a.
4. Conta as palavras e acrescenta ou elimina palavras para que fique com exatamente 50 palavras.
5. Escreve um título.

Uma minissaga é uma história com exatamente 50 palavras. O título pode conter até 15 caracteres.

Imprime e cola a tua minissaga aqui.

Os direitos de autor pertencem-te ou à pessoa que te contou a história?

©

DICA

Criar obras artísticas é um trabalho difícil e demorado.
A edição é uma parte importante da escrita criativa.

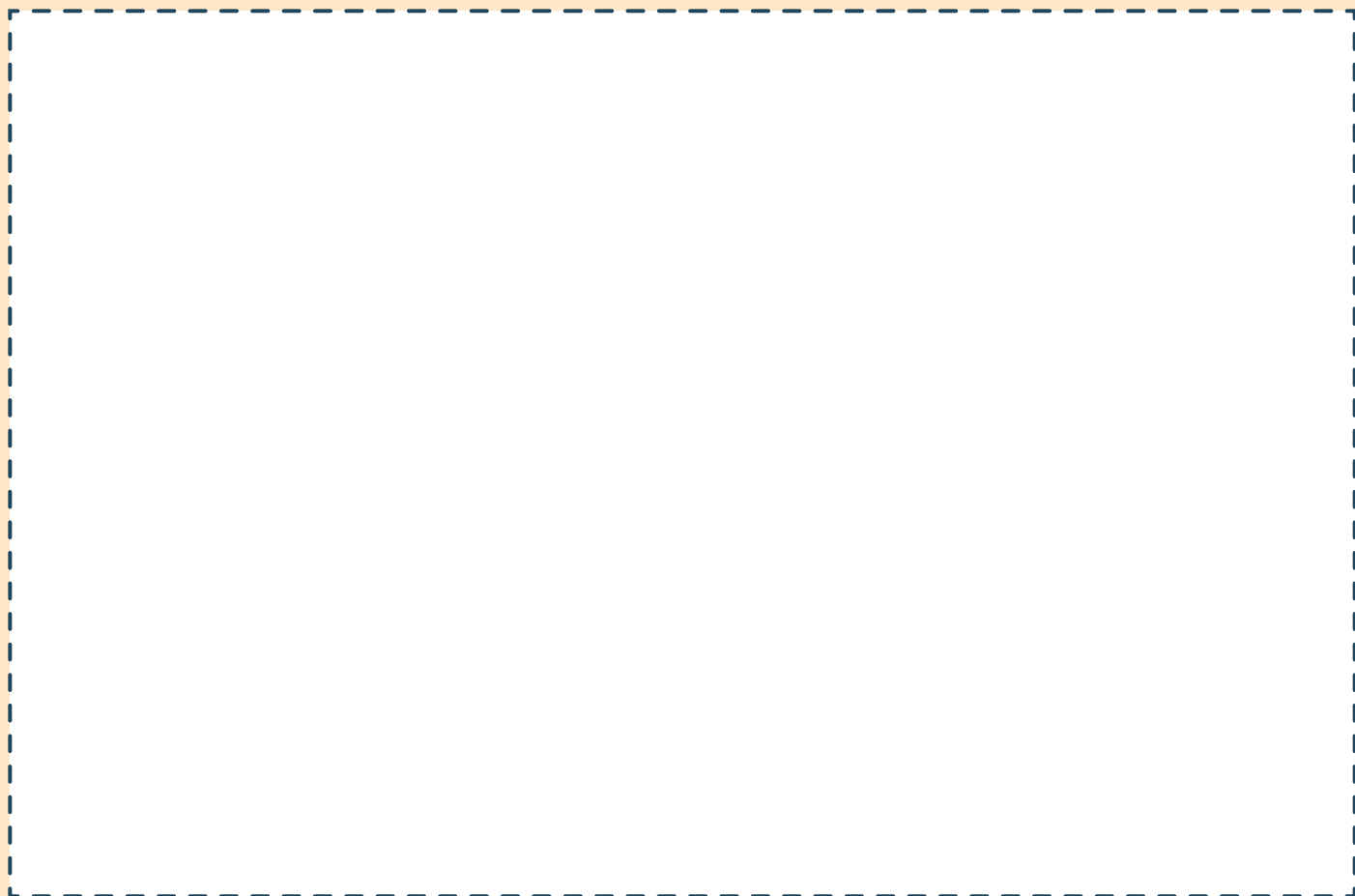
Dia

19

Escreve e ilustra um poema

1. Que dia da semana é? Pensa sobre como te sentes.
2. Escolhe uma cor e escreve as letras do lado esquerdo da caixa de texto.
3. Começa cada linha do teu poema com a letra à esquerda.
4. Escreve uma ideia relacionada com o dia em cada linha. Usa um lápis.
5. Lê o poema em voz alta e faz várias correções.
6. Traça as letras com cuidado e acrescenta algumas imagens.

Num poema acróstico, a primeira letra de cada linha forma uma palavra (se for lida na vertical).



©

DICA

Começa com uma palavra ou ideia simples para deixares a tua criatividade fluir.

Dia
20

Inspira-te na natureza para criar um desenho de moda

1. Escolhe um animal, planta ou inseto que consideres bonito ou interessante.
2. Esboça estes elementos:
3. Usa os elementos para inspirar um desenho.

cores

padrões

formas

formatos

texturas

Uma observação atenta da natureza pode dar origem a novos produtos e inovações. Muitos dos cientistas e engenheiros da atualidade usam a biomimética para melhorar os seus desenhos e invenções.

DICA

Os padrões de tecido e a forma e o aspeto das roupas podem ser registados como **criações**.

Dia

21

Criar para o futuro

Para inventar, primeiro os inventores identificam um problema, depois pensam em formas criativas de resolver o problema e trabalham arduamente para transformar as suas ideias em realidade.

Escreve três problemas mundiais que te preocupem.

1

2

3


The image shows three pairs of puzzle pieces arranged vertically. Each pair consists of two white puzzle pieces with dashed black outlines, connected by a central notch and a corresponding bump. To the left of each pair is a teal circle containing a white number: '1' for the top pair, '2' for the middle pair, and '3' for the bottom pair. The background is a solid orange color.

Trabalha com alguns amigos. Reúne ideias para soluções.

Consegues desenvolver alguma das tuas ideias?

DICA

As invenções melhoram vidas, pelo que temos de encorajar as pessoas a inventarem coisas novas. **As patentes** encorajam os inventores a continuarem a inventar porque impedem que os outros roubem as suas invenções.



PARABÉNS
POR TERES
ADQUIRIDO
O
HÁBITO DA
CRIATIVIDADE

Qual foi a atividade que mais gostaste de fazer? Porquê?

Qual achas que é a tua melhor ideia no diário? Porquê?

Depois de fazeres o diário, como vais manter o hábito de criatividade?
(Por exemplo, podes comprar um caderno de desenho, inscrever-te num clube de criação de códigos, começar a escrever um blogue, etc.)

Obtém aqui o teu certificado de conclusão



Certificado de conclusão

Diário de criatividade

Nome

Turma

Por ter concluído com êxito o *Diário de Criatividade de 21 dias*
em(data)

Assinado e certificado por

..... ou

Professor

Pai/Mãe

Mais informações e hiperligações:

<https://euiipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/ip-in-education>

<https://ideaspowered.eu/en>

Para obter mais informações, contacte:

IPinEducation@euiipo.europa.eu