

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

JOGOS PATRIMONIAIS EM NAVEGANTES: GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE PRESERVAÇÃO CULTURAL

HERITAGE GAMES IN NAVEGANTES: GAMIFICATION AS A TOOL FOR CULTURAL PRESERVATION

Arthur Henrique Olschowsky Christóvão¹

Luana de Carvalho Gusso²

Albano Francisco Schmidt³

RESUMO // RESUMEN

A preservação do patrimônio cultural é uma preocupação central em muitas cidades que buscam manter viva sua história e identidade. Navegantes, uma cidade costeira em Santa Catarina, possui um patrimônio cultural rico e diversificado, refletindo sua história, tradições e características únicas. No entanto, como muitas cidades em rápido desenvolvimento, Navegantes enfrenta o desafio de preservar e promover esse patrimônio entre seus moradores e visitantes, especialmente as gerações mais jovens que podem não estar tão conectadas com a história local. Nesse sentido, esse trabalho busca fazer uma pesquisa patrimonial na cidade de Navegantes e desenvolver um jogo de tabuleiro que promova o conhecimento histórico e cultural, proporcionando uma experiência educativa e lúdica para os jogadores. Para isso, será realizada uma pesquisa no acervo municipal em parceria com a Fundação Cultural de Navegantes com uma base bibliográfica na área de patrimônio cultural, gamificação e jogos patrimoniais, para que a partir disso possamos desenvolveremos uma metodologia e mecânica para a criação do jogo. Em suma, o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com temática patrimonial de Navegantes é uma iniciativa que combina educação, cultura e entretenimento, oferecendo uma abordagem inovadora para a cidade, valorização e preservação de seu patrimônio cultural. Através deste projeto, espera-se contribuir significativamente para o fortalecimento da identidade cultural de Navegantes e para a conscientização sobre a importância de proteger e promover seu patrimônio.

PALAVRAS-CHAVE // PALABRAS CLAVE

Jogos Patrimoniais, Gamificação, Educação, Patrimônio Cultural, Navegantes

¹ Mestrando no programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Universidade da Região de Joinville (Univille). Graduado em Fotografia pela UTP, com especialização em Gestão de Marketing Digital (Unibsc) e Metodologia do Ensino da Arte (Uninter). Professor na fundação cultural de Navegantes.

² Pós-doutora em Direito pela Universidade de Coimbra. Professora do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Univille.

³ Doutor no programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Universidade da Região de Joinville (Univille), mestre em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Professor da graduação em Direito da Faculdade IELUSC. Advogado. Empreendedor. Jogador.

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

ABSTRACT

The preservation of cultural heritage is a central concern in many cities that seek to keep their history and identity alive. Navegantes, a city on the coast of Santa Catarina, has a rich and diverse cultural heritage, reflecting its history, traditions and unique characteristics. However, like many rapidly developing cities, Navegantes faced the challenge of preserving and promoting this heritage among its residents and visitors, especially younger generations who may not be as connected with local history. In this sense, this work seeks to carry out heritage research in the city of Navegantes and develop a board game that promotes historical and cultural knowledge, providing an educational and playful experience for players. To this end, research will be carried out on the municipal collection in partnership with the Fundação Cultural de Navegantes with a bibliographical base in the area of cultural heritage, gamification and heritage games, so that from this we can develop a methodology and mechanics for creating the game. In short, the development of a board game with a Navegantes heritage theme is an initiative that combines education, culture and entertainment, offering an innovative approach to the city, appreciation and preservation of its cultural heritage. Through this project, we hope to significantly contribute to strengthening the cultural identity of Navegantes and raising awareness of the importance of protecting and promoting its heritage.

KEYWORDS

Heritage Games, Gamification, Education, Cultural heritage, Navegantes

INTRODUÇÃO // INTRODUCCIÓN

A preservação do patrimônio cultural é uma preocupação central em muitas cidades que buscam manter viva sua história e identidade. Navegantes, uma cidade costeira em Santa Catarina, possui um patrimônio cultural rico e diversificado, refletindo sua história, tradições e características únicas. No entanto, como muitas cidades em rápido desenvolvimento, Navegantes enfrenta o desafio de preservar e promover esse patrimônio entre seus moradores e visitantes, especialmente as gerações mais jovens que podem não estar tão conectadas com a história local. A compreensão do termo "patrimônio" varia de acordo com as diferentes línguas e culturas, mas guarda um significado central relacionado à herança e à preservação da memória coletiva. Nas línguas românicas, como o português, a palavra deriva do latim *patrimonium*, que originalmente se referia à "propriedade herdada do pai ou dos antepassados", uma herança que transcende o material e se conecta ao legado cultural. Por outro lado, o termo alemão *Denkmalfpflege* enfatiza "o cuidado dos monumentos", aquilo que nos faz pensar, destacando a

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

importância de manter viva a reflexão sobre o passado por meio da preservação. Já no inglês, o termo *heritage*, que inicialmente se referia apenas àquilo que pode ser herdado, passou por um processo de ampliação semelhante ao das línguas românicas, incorporando a noção de herança cultural, especialmente no que diz respeito aos monumentos e tradições legados pelas gerações anteriores.

Essas variações linguísticas refletem diferentes nuances na forma como cada cultura entende e valoriza a preservação do patrimônio. Enquanto as línguas românicas e o inglês ressaltam a ideia de algo herdado e transmitido, o termo alemão coloca maior ênfase no ato de cuidar e manter os monumentos como fontes de reflexão e memória. Em todas essas abordagens, entretanto, o conceito de patrimônio é visto como um elo entre o passado e o presente, destacando a importância de preservar e valorizar os bens culturais para que eles continuem a enriquecer as gerações futuras.

Convém, brevemente, retomarmos o próprio sentido das palavras que utilizamos para nos referirmos a isso. Assim, as línguas românicas usam termos derivadas do latim *patrimonium* para se referir à “propriedade herdada do pai ou dos antepassados, uma herança”. Os alemães usam *Denkmalpflege*, “o cuidado dos monumentos, daquilo que nos faz pensar”, enquanto o inglês adotou *heritage*, na origem restrito “àquilo que foi ou pode ser herdado”, mas que, pelo mesmo processo de generalização que afetou as línguas românicas e seu uso dos derivados de *patrimonium*, também passou a ser usado como uma referência aos monumentos herdados das gerações anteriores. (FUNARI, P. P.; CARVALHO, A. V. p.34)

Neste contexto, a utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta educacional e de conscientização se apresenta como uma possibilidade de estratégia eficaz. Jogos de tabuleiro têm a capacidade de engajar diversos públicos de maneira lúdica e interativa, tornando o aprendizado uma experiência prazerosa. Ao incorporar a temática patrimonial de Navegantes em um jogo de tabuleiro, cria-se uma oportunidade de apresentar a história e a cultura da cidade de forma acessível e atraente. A justificativa para o desenvolvimento deste projeto baseia-se em vários aspectos:

- a. Valorização do Patrimônio Cultural: O jogo de tabuleiro servirá como um meio de divulgar e valorizar os marcos históricos, culturais e naturais de Navegantes. Ao conhecer mais sobre a cidade, os jogadores poderão desenvolver um senso de pertencimento e respeito pelo patrimônio local.
- b. Educação e Conscientização: Utilizar o jogo como ferramenta pedagógica permitirá que escolas e outras instituições educacionais incorporem o patrimônio cultural de Navegantes em

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

suas atividades curriculares. Isso contribuirá para a formação de cidadãos mais informados e conscientes sobre a importância de preservar a história e a cultura locais.

c. Engajamento Comunitário: O desenvolvimento e a implementação do jogo envolverão a comunidade local, desde a pesquisa e coleta de informações históricas até a fase de testes e divulgação. Este engajamento fortalece os laços comunitários e promove a colaboração entre diferentes grupos e instituições da cidade.

d. Inovação na Divulgação Cultural: Jogos de tabuleiro representam uma forma inovadora e criativa de promover a cultura e o patrimônio. Ao contrário de métodos tradicionais, eles oferecem uma experiência interativa que pode atrair um público mais amplo e diversificado.

e. Turismo Cultural: Além de beneficiar os moradores locais, o jogo pode se tornar um atrativo para turistas, incentivando o turismo cultural em Navegantes. Turistas poderão levar o jogo como uma lembrança, ajudando a disseminar a cultura local além das fronteiras da cidade.

Em suma, o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com temática patrimonial de Navegantes é uma iniciativa que combina educação, cultura e entretenimento, oferecendo uma abordagem inovadora para a valorização e preservação do patrimônio cultural da cidade. Por meio deste projeto, espera-se contribuir significativamente para o fortalecimento da identidade cultural de Navegantes e para a conscientização sobre a importância de proteger e promover seu rico patrimônio.

METODOLOGIA // METODOLOGÍA

A metodologia deste artigo adota uma abordagem qualitativa e aplicada, com base nos princípios do desenvolvimento do jogo com base no estudo de Brian Burke e na importância dos jogos patrimoniais para a preservação da memória cultural local de Albano Schmidt. O objetivo é desenvolver um jogo patrimonial voltado para jovens e adultos, que permita uma experiência interativa capaz de promover o engajamento com a história e o patrimônio cultural de Navegantes.

Inicialmente, será realizada uma pesquisa documental e de campo para a identificação dos principais elementos do patrimônio cultural de Navegantes. A pesquisa documental inclui a análise de fontes históricas, como livros, documentos oficiais e materiais visuais, complementada por entrevistas com historiadores, especialistas em patrimônio e moradores locais. Esse levantamento será fundamental para garantir que o jogo tenha uma base histórica

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

sólida e um conteúdo autêntico, alinhado às práticas de preservação patrimonial. É essencial que qualquer iniciativa educativa sobre patrimônio seja embasada na compreensão profunda dos elementos culturais, para que o aprendizado seja significativo e conecte o jogador à identidade local.

Com base na pesquisa inicial, será desenvolvido o jogo, utilizando princípios de design de jogos imersivos descritos por Burke. Ele argumenta que a criação de jogos educativos requer um equilíbrio entre o entretenimento e a aprendizagem, onde o jogador é atraído pela diversão e competição, mas aprende de maneira intuitiva e prática durante o processo. “Soluções inovadoras gamificadas tendem a se basear em competição” (BURKE, 2015. p.75). Para isso, o desenvolvimento do jogo seguirá um ciclo iterativo, com fases de prototipagem e teste. Caso iniciada a criação do jogo a sua primeira versão será testada por um grupo de jovens e adultos, público-alvo do projeto, que será convidado a experimentar o produto em um ambiente controlado, conhecido como *playtest*. Durante esse teste, serão observadas a usabilidade do jogo, o grau de engajamento e a adequação do conteúdo patrimonial. “A gamificação trabalha com a ideia de motivação – seja ela interna ou externa – para que uma determinada pessoa (aluno, funcionário etc.) sintam-se motivada para realizar uma tarefa que, em princípio, não se sentiria atraída para realizar” (SCHMIDT, 2022. p.102).

A análise dos dados coletados com os jogadores permitirá ajustar o design do jogo e seu conteúdo, de modo que ele possa atender aos objetivos propostos de maneira mais eficaz. Este processo está alinhado à perspectiva de Burke, que defende a constante revisão e melhoria dos jogos, especialmente aqueles com propósitos educativos, como forma de assegurar que o produto final não apenas entretenha, mas também cumpra sua função pedagógica. “A gamificação leva os jogadores em uma jornada, equilibrando as habilidades que estão desenvolvendo com o nível de desafio apresentado pelo jogo” (BURKE, 2015. p.58). Ao final, os resultados obtidos serão utilizados para avaliar o impacto do jogo na educação patrimonial e sua capacidade de promover a valorização da cultura local entre os jogadores.

Portanto, a metodologia desenvolvida neste artigo busca, com base nos conceitos teóricos de Burke e Schmidt, criar uma ferramenta que combine educação e cultura, a fim de promover uma experiência significativa e educativa para o público de jovens e adultos de Navegantes e região.

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

RESULTADOS E DISCUSSÃO // RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A gamificação, termo derivado da palavra inglesa *game* (jogo), refere-se à aplicação de mecanismos e dinâmicas típicas dos jogos em contextos educativos e profissionais. O objetivo principal dessa estratégia é motivar e ensinar de forma lúdica, tornando a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades mais envolventes e eficazes. Esse conceito foi introduzido em 2002 pelo programador britânico de videogames Nick Pelling, mas só começou a ganhar relevância globalmente a partir de 2010. “[...] o lúdico tornou-se um elemento indispensável do nosso dia a dia.” (IBERDROLA).

Desde então, a gamificação tem sido amplamente adotada em diversos contextos, especialmente nas salas de aula e nas empresas. No ambiente educacional, a gamificação possibilita que o processo de aprendizagem se torne mais interativo e interessante para os alunos, favorecendo a retenção de conteúdo e o desenvolvimento de habilidades importantes. Já no mundo corporativo, ela é utilizada para engajar colaboradores, melhorar o desempenho, promover o trabalho em equipe e incentivar a inovação.

Com a crescente presença da tecnologia e a popularização dos jogos digitais, a ideia de "aprender jogando" tem se consolidado como uma ferramenta poderosa para transformar a forma como as pessoas adquirem conhecimento e habilidades. A gamificação permite que as tarefas rotineiras ou desafiadoras sejam abordadas de maneira mais divertida e dinâmica, estimulando a participação e o comprometimento tanto no ambiente escolar quanto no profissional.

Atualmente podem ser utilizados vários instrumentos que possibilitam mais interação de aluno verso conteúdo, mas desde muito tempo antes da gamificação ficar tão evidente os professores já utilizavam de estrelinhas como forma de recompensa ou também aumentando dificuldade de palavras em provas de soletrar (aumentar a habilidade do aluno conforme sua capacidade). Visando uma melhora delimitação do tema, utilizei como referência também a obra de Kapp, que traz sugestão de pontos chaves para gamificar em ambiente de aprendizagem. “Um game é um sistema no qual jogadores interagem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback que resulta em uma resposta quantificável que traz uma reação emocional” (KAPP, 2012, p.7).

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

Segundo dicionário Aurélio o verbo “aprender” tem duas acepções principais: a primeira é de adquirir conhecimento que ainda não se tem: a segunda é adquirir uma habilidade que se deseja possuir. Um exemplo é que se eu gostaria de saber sobre Dadaísmo, estou tentando adquirir conhecimento; porém, se eu gostaria de melhorar minha técnica em pintura aquarela, estou tentando desenvolver minha habilidade. Logo, a ideia da Gamificação na educação artística nas escolas tem como foco deixar a aula ainda mais participativa e trazendo elementos atuais para mesclar juntamente ao que o professor está acostumado lecionar.

Um dos maiores cases de sucessos que temos é o aplicativo e também site DUOLINGO que propõem ensino de mais de 30 idiomas totalmente feito com Gamificação, são mais de 500 milhões de downloads de U\$\$ 2,4 bilhões de valor de mercado.

"A fama da edtech existe, em parte, graças à sua interface. Ela *gamifica* (torna mais palatável, como um jogo) o aprendizado por meio de pequenas lições, emblemas, nivelamento, tabelas de classificação e, para garantir o engajamento, um pequeno mascote de coruja alegre" Zanin (CNN)

A crescente popularidade das *EdTechs* deve-se, em grande parte, ao design inovador de suas interfaces, que transformam o processo de aprendizado em uma experiência mais acessível e envolvente. Conforme destacado por Zanin (CNN), essas plataformas gamificam o aprendizado, utilizando técnicas que tornam o estudo mais parecido com um jogo. Ao dividir o conteúdo em pequenas lições, as *EdTechs* permitem que os usuários avancem de maneira gradual e recompensadora. Elementos como emblemas, nivelamento e tabelas de classificação criam uma sensação de progresso e competição saudável, o que aumenta a motivação dos alunos.

As *EdTechs*, ou vem do inglês *Education Technologies*, são empresas e iniciativas voltadas para a integração de tecnologias no processo educacional, buscando transformar e otimizar a maneira como o ensino e a aprendizagem são realizados. O termo une "*education*" (educação) e "*technology*" (tecnologia), evidenciando o papel central que as ferramentas digitais desempenham na proposta dessas organizações. A partir do uso de plataformas online, aplicativos, inteligência artificial e outras inovações tecnológicas, as *EdTechs* têm a capacidade de impactar tanto o ensino formal quanto o informal, em todos os níveis educacionais.

O surgimento das *EdTechs* está diretamente relacionado ao crescente avanço das tecnologias digitais e à necessidade de adequar o sistema educacional a uma sociedade cada

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

vez mais conectada. Tradicionalmente, o modelo de ensino era mais rígido, com base em métodos presenciais e padronizados.

Outra grande contribuição é a democratização do acesso à educação. Plataformas de ensino à distância, por exemplo, possibilitam que pessoas de diferentes regiões e realidades sociais tenham acesso ao conhecimento, eliminando barreiras geográficas e financeiras. Com isso ampliam o alcance da educação, permitindo que ela seja mais inclusiva e acessível a um número maior de pessoas.

O seu impacto vai além da sala de aula, alcançando também empresas e profissionais que buscam capacitação contínua. Com o crescimento da demanda por aprendizado ao longo da vida e por atualizações constantes no mercado de trabalho, as *EdTechs* oferecem cursos, treinamentos e soluções educacionais que ajudam profissionais a se manterem competitivos e atualizados em suas áreas de atuação. “As startups desenvolvem alternativas para tornar o ensino e a aprendizagem mais eficientes, permitindo que os usuários aprendam de forma mais rápida e com maior retenção de conteúdo” (FIA Business School, 2023).

Além disso, o uso de mascotes, como a icônica coruja alegre mencionada, serve para humanizar a experiência digital e reforçar o engajamento dos usuários. Essa mascote não apenas guia o aluno durante as lições, mas também oferece um senso de companhia e apoio, transformando a jornada de aprendizado em algo mais amigável e menos intimidante. Em suma, a combinação dessas técnicas de gamificação com uma interface intuitiva e atraente é um dos principais fatores que impulsionam o sucesso das *edtechs* no cenário educacional contemporâneo.

"Edtechs são empresas que desenvolvem soluções tecnológicas para a oferta de serviços relacionados à educação, como plataformas de ensino, cursos online, jogos educativos, sistemas de gestão de aprendizado, entre outros.

A palavra é uma abreviação do termo “educational technology”, que, em inglês, quer dizer tecnologia educacional. Embora algumas edtechs sejam organizações sem fins lucrativos, na maioria dos casos, são startups que enxergam a educação como oportunidade de negócio." NETO, Eduardo.

Muitas vezes, nossos objetivos permanecem fora de alcance, não por falta de inspiração ou valor, mas devido às dificuldades inerentes ao caminho que precisamos trilhar para alcançá-los. O percurso pode ser árduo, longo e, em muitos casos, simplesmente desconhecido. Diante dessas barreiras, o problema não reside no objetivo em si, mas na jornada necessária para realizá-lo.

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

É nesse contexto que a gamificação emerge como uma poderosa ferramenta. Ao dividir um objetivo maior em uma série de passos gerenciáveis, a gamificação torna o processo menos intimidante e mais acessível. Cada pequeno avanço se transforma em uma conquista, alimentando a motivação e proporcionando um senso de progresso contínuo. Além disso, soluções gamificadas incentivam as pessoas ao longo do caminho, seja por meio de recompensas, feedbacks positivos ou pequenos desafios que mantêm o engajamento e a determinação.

"Com frequência falhamos em atingir nossos objetivos. Não porque eles não sejam inspiradores, mas pelo fato de o caminho para chegar até eles ser árduo demais, longo demais ou apenas por não sabermos por onde começar. Portanto, o objetivo não é o problema e sim a jornada pra alcançá-lo. Delinear essa trajetória é uma das maneiras pelas quais a gamificação poderá ajudá-lo. Ao dividir seu objetivo em uma série de passos administráveis e encorajar as pessoas ao longo do caminho, soluções gamificadas poderão ajudá-las a atingir sua meta final." BURKE, Brian. p.32

Com a gamificação, a jornada até um objetivo não apenas se torna mais clara e estruturada, mas também mais agradável e satisfatória. Em vez de nos sentirmos sobrecarregados pelo tamanho da tarefa, somos encorajados a seguir em frente, passo a passo, até atingirmos a meta final. Dessa forma, o verdadeiro poder da gamificação está em transformar a árdua jornada em uma série de pequenos marcos celebratórios, mantendo-nos focados, motivados e, acima de tudo, comprometidos com o nosso sucesso.

A gamificação tem se mostrado uma poderosa ferramenta para engajar e motivar pessoas, especialmente quando uma organização consegue alinhar seus objetivos aos interesses de seu público. Se uma instituição é capaz de identificar as metas que compartilha com seu público-alvo ou, ainda, propor objetivos que sejam significativos para essas pessoas, a gamificação se torna um meio eficiente de incentivar a participação ativa. Ao criar experiências interativas que motivam os usuários como se fossem "jogadores", a organização pode guiá-los a realizar tarefas ou alcançar marcos importantes, tanto para eles quanto para a própria instituição.

Essa conexão entre os objetivos da organização e as aspirações do público é essencial para o sucesso de uma estratégia de gamificação. Quando o público se vê pessoalmente engajado em uma meta que considera relevante, seu nível de comprometimento aumenta. Com isso, ao promover essa motivação de forma lúdica, a organização consegue não apenas estimular a participação, mas também atingir os resultados desejados de maneira mais eficaz. Isso pode incluir desde aumentar a retenção de clientes ou colaboradores até promover

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

mudanças de comportamento ou melhorar o desempenho em determinadas atividades. “[...] oferecer metas que sejam significativas para essas pessoas, usando a gamificação para motivar os jogadores e alcançar os objetivos, então ela atingirá os resultados que busca” (BURKE, 2015, p. XX).

Portanto, a chave para o sucesso de qualquer estratégia de gamificação está na identificação e no alinhamento dos objetivos compartilhados entre a organização e o público. Quando bem implementada, essa abordagem pode trazer resultados substanciais, unindo propósito e engajamento em uma dinâmica que beneficia ambas as partes.

CONCLUSÃO // CONCLUSIÓN

A criação de um jogo de tabuleiro inspirado na cidade de Navegantes/SC representa não apenas uma forma lúdica de entretenimento, mas também uma poderosa ferramenta de valorização do patrimônio cultural e histórico local. Ao integrar elementos característicos da cidade como sua história, tradições, pontos turísticos e aspectos culturais. O jogo se torna uma experiência educativa e imersiva, conectando os jogadores à identidade de Navegantes.

Embora o projeto ainda esteja em fase de pesquisa, os dados preliminares indicam que o jogo tem o potencial de despertar o interesse dos moradores e visitantes, contribuindo para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e o reconhecimento das riquezas culturais da cidade. Além disso, o desenvolvimento deste jogo abre caminho para novas formas de engajamento cultural, utilizando o lúdico como meio de aprendizado e reflexão sobre a importância da preservação do patrimônio.

Com os próximos passos da pesquisa, espera-se aprofundar a relação entre os elementos históricos selecionados e as mecânicas de jogo, garantindo que o resultado final seja ao mesmo tempo divertido e educativo. Dessa forma, o jogo de tabuleiro de Navegantes não só servirá como um passatempo envolvente, mas também como um convite para que cada participante se torne, mesmo que por alguns momentos, um explorador da história e da cultura local.

XIII ENCONTRO INTERNACIONAL DE DIREITOS CULTURAIS

REFERÊNCIAS // REFERENCIAS

AGÊNCIA, BNDES de Notícias. **Patrimônio cultural e turismo como indutores do desenvolvimento**. 2019. Disponível em: <https://agenciadenoticias.bndes.gov.br/blogdodesenvolvimento/detalhe/Patrimonio-cultural-e-turismo-como-indutores-do-desenvolvimento>. Acesso em: 10 de setembro de 2024.

BURKE, Brian. **Gamificar, Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. DVS Editora. São Paulo, 2015.

CNN. **Duolingo, Robinhood: Wall Street bate recorde de IPOs e terá 2º semestre agitado**. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/duolingo-robinhood-wall-street-bate-recorde-de-ipos-e-tera-2-semester-agitado>. Acesso em: 25 de junho de 2024.

FIA Business School. **Edtechs: O que são, Importância e Mercado (Guia Completo)**. 2023. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/edtechs/>. Acesso em: 10 de setembro de 2024.

FUNARI, P. P.; CARVALHO, A. V. **O patrimônio em uma perspectiva crítica: o caso do Quilombo dos Palmares**. Diálogos, Maringá: Departamento de História e Programa de Pós-graduação em História da UEM, 9(1), 33-47. 2005.

IBERDROLA. **O que é gamificação? Gamificação: quando o treinamento se torna um jogo**. Disponível em: <https://www.iberdrola.com/talentos/o-que-e-gamificacao>. Acesso em: 01 de setembro de 2024.

Inventário do Patrimônio Imaterial de Navegantes. Prefeitura de Navegantes, 2024. Disponível em: <https://www.navegantes.sc.gov.br/inventario-do-patrimonio-imaterial-de-navegantes>. Acesso em: 29 de maio de 2024.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012

NETO, Eduardo Saverese. FIA Business School. **Edtechs: O que são, Importância e Mercado (Guia Completo)**. 2023 Disponível em: <https://fia.com.br/blog/edtechs/#:~:text=O%20que%20s%C3%A3o%20edtechs%3F&text=Edtechs%20s%C3%A3o%20empresas%20que%20desenvolvem,gest%C3%A3o%20de%20aprendizado%2C%20entre%20outros>. Acesso em: 15 de agosto de 2024.

SCHMIDT, Albano. **Jogos Patrimoniais: Diálogo entre cultura, direito, economia e criatividade**. Joinville. Tese (Doutorado em Patrimônio Cultural e Sociedade) - Univille, 2022.