



## A filosofia da educação adventista e a aprendizagem baseada em jogos: um relato de experiência da Ludoteca Savepoint<sup>1</sup>

*The Adventist Philosophy of Education and Game-Based Learning: An Experience Report from the Savepoint Playroom*

Allan Novaes<sup>2</sup>  
Erick Lima<sup>3</sup>

**Resumo:** O presente trabalho consiste em um relato de experiência da ludoteca *Savepoint*, iniciativa lúdica, religiosa e acadêmica do Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP) que se configura como resposta institucional e teológico-pedagógica aos desafios advindos da complexa relação de tensões e ressignificações da Igreja Adventista do Sétimo Dia com os jogos. O relato de criação da ludoteca, com foco em sua metodologia e lógica de funcionamento, dialoga diretamente com elementos da filosofia da educação adventista a partir do pensamento teológico-pedagógico de Ellen White, a saber, pela perspectiva de uma educação integral e redentiva e sua interface com o conceito de recreação.

**Palavras-chave:** Adventista; Jogos; Jogos de Tabuleiro; Educação; Educação Cristã.

**Abstract:** This work consists of an experience report on the Savepoint playroom, a ludic-religious-academic initiative at the Adventist University of São Paulo (UNASP), which serves as an institutional and theological-pedagogical response to the challenges arising from the complex relationship of tensions and reinterpretations of the Seventh-day Adventist Church regarding games. The account of the creation of the playroom, focusing on its methodology and operational logic, engages directly with elements of the philosophy of Adventist education based on Ellen White's theological-pedagogical thought, namely the perspective of an integral and redemptive education and its interface with the concept of recreation.

**Keywords:** Seventh-day Adventist; Game; Board Games; Education; Christian Education.

---

## Introdução

Estudos sobre jogos não são recentes – tendo em vista as abordagens históricas e/ou antropológicas de pesquisadores como Johan Huizinga (1872-1945) e Roger Caillois (1913-1978) em suas respectivas obras seminais *Homo Ludens* e *Les Jeux et les Hommes*. Entretanto, foi com o surgimento dos videogames a partir de 1980 que se observou o crescimento da diversidade e do

---

<sup>1</sup> Este artigo foi recebido em 16 de julho de 2025 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme a política editorial, sendo aprovado para publicação em 30 de junho de 2025.

<sup>2</sup> Doutor em Ciência da Religião (PUC-SP). Pesquisador-visitante no *Center for Game Studies* da Ritsumeikan University, Quioto, Japão. Professor da Faculdade de Teologia e do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais do Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP). Engenheiro Coelho, SP. E-mail: allan.novaes@unasp.edu.br.

<sup>3</sup> Mestre em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional pelo Centro Paula Souza. Professor nos cursos de Tecnologia do Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP). Engenheiro Coelho, SP. E-mail: allan.novaes@unasp.edu.br.



interesse multidisciplinar da academia pelos jogos, incluindo os estudos de comunicação e mídia, estudos de linguagem, estudos de religião e, também, os estudos na área de educação e ensino (ZAGAL, 2010).

Nas últimas décadas, os jogos, especialmente os digitais, tiveram um crescimento exponencial em sua relevância e impacto social, transformando-se de produto de entretenimento a expressão cultural da atualidade, a ponto de tornarem-se uma ferramenta de aprendizagem em contextos de educação não formal, superando as mídias tradicionais (CEREZO-PIZARRO, et al., 2023, p. 1-21). Sua adaptabilidade e permeabilidade transcendem fronteiras e gerações; assim, hoje, tanto jovens quanto adultos socializam-se por meio dos jogos e extraem deles referências sociais, históricas e culturais. Sob a perspectiva do despertar acadêmico da temática em questão e da consolidação da indústria de games, reconhece-se que os jogos estão “inegavelmente afetando nossa cultura, a maneira como nos socializamos e nos comunicamos e como pensamos sobre o mundo” (ZAGAL, 2010, p. 1).

Diante dessa realidade, a área de educação é uma das que mais frequentemente adota, de forma intencional, atividades lúdicas e jogos para além do entretenimento. Nessa relação entre jogos e educação, duas estratégias se destacam: a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos. Enquanto a primeira tem sido amplamente referida como a incorporação seletiva de elementos de jogos em um sistema interativo sem um jogo completo como produto final ou, em outras palavras, a aplicação de elementos de game design em contextos não-jogáveis (DETERDING, 2011, p. 9-15; DETERDING, 2014, p. 23-64), a segunda consiste no “aprendizado que é facilitado pelo uso de um jogo” (WHITTON, 2012, p. 1337-1340) ou em um tipo de jogo com resultados de aprendizado definidos (PLASS; HOMER; KINZER, 2015, p. 258-283).

Sobre a primeira estratégia, a gamificação, cabe ressaltar que seu conceito se popularizou na década de 2010 a partir de aplicações no contexto empresarial, expandindo-se posteriormente para a realidade educacional (WALZ; DETERDING, 2014, p. 3). Desde então, diversos estudos têm se concentrado naquilo que se tornou a maior contribuição dessa prática na educação: a melhoria do engajamento no processo de ensino-aprendizagem (ZEYBEK, 2024, p. 237-264), envolvendo o aumento da motivação intrínseca do aluno (BUCKLEY; DOYLE, 2016, p. 1162-1175) e a construção de ambientes adequados às necessidades do aluno no mundo digitalizado (KIM, et al., 2018).



Acerca da segunda estratégia, a aprendizagem baseada em jogos, diversos estudos demonstram que ela pode beneficiar o desempenho de aprendizagem dos alunos, levando a um nível mais alto de satisfação (PELLAS; MYSTAKIDIS, 2020, p. 1017-1042; MARTINEZ, et al., 2022, p. 1083-1109). Essa realidade relaciona-se com o conceito de “nativos digitais”, articulado por Marc Prensky (2001), que, no contexto da aprendizagem baseada em jogos digitais, pressupõe que a exposição à tecnologia desde cedo mudou a forma como os jovens adquirem e assimilam informações. Entretanto, ainda que essa noção seja controversa nos estudos geracionais, o fato de que a exposição às tecnologias de informação e comunicação ocorre cada vez mais cedo cria a demanda de que a aprendizagem baseada em jogos atue também como uma espécie de letramento midiático para os alunos, reforçando sua importância no processo educativo.

Dentro desse contexto dos chamados “nativos digitais”, cabe ressaltar a aplicação de jogos analógicos, isto é, jogos de tabuleiro e jogos de cartas, uma vertente emergente na aprendizagem baseada em jogos (SOUSA, 2023; RYE, 2025). No Brasil, diversos estudos investigam a aplicação pedagógica de jogos de tabuleiro em sala de aula, como demonstram Reis e Giordano (REIS; GIORDANO, 2021, p. 210-225), sendo uma das referências da área a obra Jogos de tabuleiro na educação (PICCOLO; CARVALHO, 2022), publicada pela editora Devir.

No Brasil, tanto a gamificação quanto a aprendizagem baseada em jogos são objeto de estudo de pesquisadores que, apesar de uma visão geralmente mais crítica da gamificação quanto às suas implicações éticas (ANTUNES; RODRIGUES, 2022, p. 1-22), apontam para benefícios potenciais referentes à motivação na aprendizagem e à relevância na construção do conhecimento (CARNEIRO; BACKES, 2023, p. 1-20). Contudo, o debate sobre o papel dos jogos na educação ganhou, recentemente, contornos sociopolíticos com a sanção da Lei Federal nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, que dispõe sobre o uso de celulares e demais aparelhos eletrônicos portáteis nas escolas. A procura por alternativas ao uso do celular no período das aulas e a elaboração de estratégias para lidar com o impacto dessa decisão em relação aos alunos, pais e mestres geram nova demanda para o estudo da aprendizagem baseada em jogos, especialmente em sua vertente analógica.

Diante de todo esse panorama e em resposta ao dossiê “Educação Cristã: reflexões sobre práticas contemporâneas”, proposto pela revista Estudos Teológicos, faz-se necessária a reflexão sobre a presença e o papel dos jogos no processo ensino-aprendizagem na educação cristã, seja na



instrução bíblica que ocorre no contexto eclesial, seja na educação formal por meio do ambiente escolar confessional. Logo, é objetivo deste artigo elaborar uma reflexão dessa natureza sobre a educação da Igreja Adventista do Sétimo Dia no Brasil (IasD), em especial sobre a educação formal confessional.

É preciso enfatizar que a IasD, fundada originalmente em 1863 nos Estados Unidos, possui atualmente um dos sistemas de ensino particular confessional mais antigos e com maior presença e atividade no território brasileiro. A primeira escola da rede adventista de educação no país foi inaugurada em 1896, em Curitiba, no estado do Paraná (MENSLIN, 2015, p. 82) e, atualmente, já são 525 unidades e 280 mil alunos (EDUCAÇÃO ADVENTISTA, 2025). Esse sistema educacional possui uma pedagogia própria, com pressupostos filosófico-teológicos, metodologias e bases curriculares, didáticas e avaliativas peculiares.

A então chamada pedagogia adventista foi elaborada a partir do pensamento de Ellen White – cofundadora da denominação – em obras compilatórias como Educação (WHITE, 2003), Conselhos sobre Educação (WHITE, 2002), Fundamentos da Educação Cristã (WHITE, 2000) e Conselhos aos professores, pais e estudantes (WHITE, 1996), e posteriormente sistematizada em obras recentes para servir como diretrizes filosófico-teológicas e didático-pedagógicas para gestores e professores da rede, a saber: Filosofia da Educação Cristã: uma abordagem adventista (GROSS; GROSS, 2012) e Pedagogia Adventista (GOIGOCHEA, 2024). A rede adventista também produz seus próprios materiais didáticos e paradidáticos por meio da Casa Publicadora Brasileira, editora da denominação.

Com o slogan “Muito além do ensino” (EDUCAÇÃO ADVENTISTA, 2025), a educação adventista se apresenta como possuidora de alguns diferenciais, todos centrados na premissa de que a educação deve abarcar a integralidade do ser humano, envolvendo a dimensão física, mental, socioemocional e espiritual de cada pessoa (GOIGOCHEA, 2024, p. 57-60). Logo, em seu site institucional, é possível encontrar a descrição da oferta de projetos relacionados à conscientização sobre saúde, cidadania, solidariedade e autoestima. Contudo, excetuando-se iniciativas isoladas de algumas unidades escolares – que não configuram uma ação institucionalizada da rede – e excetuando-se também uma tímida menção ao uso de “tecnologias digitais de informação e comunicação”, sem referência explícita a jogos (GOIGOCHEA, 2024, p. 70), não é possível



identificar nos canais e materiais oficiais da rede adventista quaisquer projetos, documentos ou diretrizes institucionais acerca do papel dos jogos e da gamificação no ensino-aprendizagem.

Dessa forma, a partir da necessidade de refletir sobre o uso de jogos no contexto da educação adventista, o presente artigo consiste em um relato de experiência sobre a criação, em uma instituição de ensino adventista no interior de São Paulo, de um espaço lúdico especializado em jogos religiosos: a ludoteca *Savepoint*.

Com esse objetivo em perspectiva, este texto se divide em duas partes. Em um primeiro momento, apresenta-se a relação entre jogos e a tradição adventista do Sétimo Dia a partir do pensamento teológico-educacional de Ellen White, cofundadora da denominação, e de estudos prévios dos autores sobre a produção oficial de jogos pela organização. Em segundo lugar, apresenta-se o relato de experiência da criação da ludoteca *Savepoint* no Centro Universitário Adventista de São Paulo (UNASP), campus Engenheiro Coelho, no estado de São Paulo, com foco em sua metodologia e lógica de funcionamento. Espera-se, assim, apresentar a iniciativa lúdica *Savepoint* como uma resposta teológico-pedagógica à complexa relação entre adventismo e jogos.

## **O pensamento teológico-educacional de Ellen White sobre os jogos: o binômio recreação-divertimento e seu impacto sobre a tradição adventista**

Se entendermos que “uma instituição confessional é aquela que adota uma confissão explícita no desempenho de suas atividades”, é natural explorarmos essa afirmação de modo que a explicitude da fé cristã na educação permeie também os momentos de lazer oferecidos no ambiente educacional, sendo que a identidade religiosa de uma instituição influencia diretamente seu processo educativo e “deve permear toda estrutura administrativa e projeto acadêmico da instituição” (MENSLIN, 2015, p. 21). Dessa forma, considerando a abrangência que a educação cristã propõe aos seus valores, é desejável que a reflexão sobre a educação adventista inclua a discussão da relação dessa tradição também com o lazer e os jogos.

Por conseguinte, o estudo do tema de jogos – e de quaisquer outros – no adventismo deve ter como ponto de partida ou, ao menos, referencial epistemológico, o pensamento de Ellen White, sendo ela uma das fundadoras da Iasd e cujos escritos apresentam valor normativo e profético para a tradição.



Falar sobre jogos no pensamento de White é falar sobre sua concepção de tempo livre e lazer. Ambos se constroem sob o fundamento do binômio teórico recreação-divertimento (NOVAES, 2023), que, por conseguinte, repercute, à sua própria maneira, os paradigmas da produtividade e da moralidade puritanas, influentes em seu círculo e época (BALL, 2014).

Sob o paradigma da produtividade, percebe-se que, para a tradição puritana, o trabalho estava sempre acima do lazer (JOHNSON, 2009, p. 31-54). Por isso, prezava-se por práticas lúdicas que deveriam introduzir, além do prazer, a conexão com a performance laboral, isto é, elas não apenas deveriam ser úteis ao ofício ou à vida prática, como também deveriam evitar impactos negativos sobre eles (DANIELS, 1995, p. xiv).

Sob o paradigma da moralidade, a tradição puritana condenou atividades lúdicas que se acreditava naturalmente propensas à prática da aposta, aos vícios e a comportamentos moralmente reprováveis na época (DANIELS, 1995, p. 176).

Levando esses antecedentes epistêmicos e histórico-teológicos em consideração, nota-se que, tal como no puritanismo, a distinção entre recreação e divertimento para White não era apenas semântica, mas também conceitual e prática. Para ela, a recreação direcionava-se a fortalecer e construir, proporcionando “descanso ao espírito e ao corpo” e habilitando as pessoas “a voltar com novo vigor ao sério trabalho da vida” (WHITE, 2003, p. 207). O divertimento, entretanto, existia com o fim de “proporcionar prazer”, absorvendo “as energias que são necessárias ao trabalho útil” e se revelando “um estorvo ao verdadeiro êxito da vida” (WHITE, 2003, p. 207). É com base nessa lógica que White define as suas diretrizes para a distinção entre lazer apropriado e inapropriado.

Além da ênfase utilitário-moralista, a compreensão de White sobre os jogos incorpora a concepção de educação integral da pedagogia adventista, que busca o equilíbrio entre os componentes mentais, físicos e espirituais da natureza humana. Nesse sentido, amplia-se a perspectiva antropológica da produtividade para um escopo soteriológico, já que a recreação é entendida como parte essencial do “plano de Deus para a restauração da imagem divina na humanidade”, uma vez que ela não é uma fuga “da rigidez do responsável viver cristão, mas um aspecto crucial para o nosso Criador quanto à maneira como cuidamos do nosso corpo” (KNIGHT, 2010, p. 215-216). Não à toa, a tese central pedagógica whiteana compreende a ideia de que educar é redimir (KNIGHT, 2010, p. 215-216).



Assim sendo, boa parte do discurso de White sobre recreação e divertimento direcionava-se ao contexto escolar e à faixa etária infanto-juvenil e jovem. Uma de suas preocupações notórias era o estímulo à competição. A raiz da crítica de White nesse sentido estava no alegado “espírito combativo inerente” e na capacidade que os jogos teriam “de causar distração quanto às tarefas mais sérias da vida” (MCARTHUR, 2018, p. 1011).

A competição – ou, como White empregava com frequência, a rivalidade – era objeto de preocupação da autora, pois, para ela, esse conceito seria responsável por aumentar o egoísmo, considerado a fonte de todos os males (KNIGHT, 2018, p. 767). As declarações da autora se enquadravam no contexto da segunda metade do século XIX, quando o beisebol e o futebol americano estavam se tornando elementos centrais na vida universitária dos Estados Unidos, e em decorrência dos acelerados processos de urbanização e do conseqüente crescimento da indústria do entretenimento.

Para White, a questão não consistia em assistir ou não a jogos e esportes, nem mesmo à prática simples do jogar, como retratou em uma de suas declarações: “Não condeno o simples exercício de brincar com uma bola” (WHITE, 2000, p. 322). Antes, preocupava-se com os excessos cometidos configurados pela presença institucionalizada de jogos e esportes durante a fase universitária. Para a autora, a competição justificava a violência, de forma tal que White chegou a chamar o futebol americano e o boxe, na forma pré-regulada em que eram praticados na época, de “escolas de brutalidade”, comparando-os a jogos e disputas cruéis na Roma Antiga (WHITE, 2003, p. 210). Jogos e esportes competitivos, para ela, promoviam “o amor ao domínio, o orgulho da mera força bruta, o descaso da vida”, “exercendo sobre a mocidade um poder desmoralizante” (WHITE, 2003, p. 210).

Outra preocupação de White era a relação dos jogos com a adicção. White associava algumas atividades lúdicas à propensão ao vício, especialmente por conta da prática de apostas. Jogos como os de cartas, xadrez e damas foram criticados por ela por contribuírem potencialmente para o desenvolvimento do vício nos jogos de azar (GREGOR, 2018, p. 1011; WHITE, 2005, p. 498; WHITE, 2000, p. 334). Por sua vez, os jogos de cartas, diferentemente de hoje, eram quase que exclusivamente associados ao mundo “adulto” e boêmio do carteador e das apostas. Por essa razão, as declarações de White sobre jogos de carta e tabuleiro apontam majoritariamente para o



protagonismo do ambiente e do comportamento desviante associado à atividade lúdica, e não à atividade lúdica em si.

Por fim, entre as recomendações de White sobre recreação está a importância do papel do professor. Segundo ela, educadores que investem tempo com os estudantes fora da sala de aula – no recreio, em atividades ao ar livre, excursões e outros espaços de potencial recreativo – compreendem melhor as crianças e jovens, fortalecem os vínculos e, com isso, desenvolvem mais condições de beneficiá-los (WHITE, 2003, p. 212). Com isso, White reconhecia a importância dos momentos de decompressão e da alternância entre as fases “indoor” e “outdoor” no processo de ensino-aprendizagem.

Uma leitura atenta dos textos de White indica que a recreação é encarada por ela como tão importante para o aprendizado e a formação do caráter quanto os momentos em sala de aula. A distinção entre recreação e divertimento é a premissa sobre a qual todas as suas considerações devem ser interpretadas, uma vez que considera que o tempo livre deve ser empregado, tal qual o trabalho e o estudo, na reconstrução física, mental e espiritual (WHITE, 2003, p. 211). Por essa razão, as ressalvas e críticas a determinadas modalidades ou formas de lazer que ela articula devem ser interpretadas à luz de: (1) o contexto da ênfase moralista e da lógica utilitário-productivista da época, herdados da tradição puritana; (2) a associação quase imediata entre vida boêmia, rivalidade e jogos; e (3) a educação integral adventista, na qual o tempo livre deve promover fortalecimento e descanso, em lugar de futilidade e excesso.

Sob essa perspectiva, o olhar de White sobre jogos, esportes e lazer projeta-se para além da intransigente e por vezes irrefletida restrição de modalidades ou gêneros, concentrando-se naquilo que ela considerava mais importante: o propósito e os resultados do tempo empregado.

No entanto, a visão whiteana redentiva do lazer foi eclipsada em grande parte pelas ênfases nos aspectos restritivos e proibitivos de seus escritos, o que levou a certo desestímulo do envolvimento com determinadas atividades lúdicas (KNIGHT, 2010, p. 215-226), conforme demonstrado em pesquisas anteriores dos autores deste artigo (NOVAES; LIMA, 2021a, p. 1-28; NOVAES; LIMA, 2021b, p. 130-135; LIMA; NOVAES, 2021). Isso, no entanto, não impediu a produção de jogos religiosos e educativos por parte da IasD, gerando uma situação de ambivalência na qual o universo lúdico-recreacional alternava (e em certas dimensões ainda alterna) seu status de adversário e aliado da educação adventista.



Essa relação complexa e ambígua do adventismo com os jogos persistiu por meio de interpretações post-mortem dos escritos de White, resultando na percepção de que os jogos necessitam ser validados e legitimados por critérios de eficácia e adequação evangelística para justificarem seu uso. Essa perspectiva sacro-utilitária foi a cunha de entrada para a legitimação da produção adventista de jogos, que deveriam existir primariamente para servir a objetivos pastorais e evangelísticos.

Por um lado, pretendia-se que os jogos adventistas salvaguardassem a juventude das influências negativas da sociedade, sendo um dos inimigos nomeados os meios de comunicação e produtos da indústria de entretenimento. Um entretenimento cristão seria, portanto, um entretenimento seguro e espiritualmente sadio. Por outro lado, acreditava-se que os jogos serviriam como instrumento de educação religiosa, auxiliando no letramento bíblico e na formação doutrinária.

Nesse sentido, os jogos bíblico-educativos de tabuleiro e cartas consolidaram-se como opções válidas para a educação religiosa e formação espiritual da juventude adventista. Em estudo prévio, os autores mapearam os jogos produzidos pela Iasd em língua inglesa (NOVAES; LIMA, 2021c, p. 56–101), constatando que o início do desenvolvimento de jogos adventistas data da década de 1930. Os primeiros jogos eram predominantemente de cartas, e o público-alvo eram crianças e adolescentes, sendo anunciados como soluções educacionais e religiosas para problemas enfrentados por famílias e jovens da igreja.

O aspecto educacional ligado aos jogos adventistas estava relacionado à cultura de alfabetização bíblico-doutrinária da denominação, com objetivos explícitos de reforçar a identidade e a formação religiosa dos jogadores, isto é, da membresia jovem. Por essa razão, predominam nos jogos características típicas de materiais de introdução ao estudo da Bíblia: foco em perguntas e respostas, incentivo à maestria na localização de livros e textos bíblicos, e memorização de passagens bíblicas, com ênfase neste último (LIMA, 2024). Além dos exercícios de memorização e localização de textos, objetivava-se estimular a interação social e a cooperação em equipe, de tal forma que os jogos eram compreendidos como exemplos adequados de atividades de recreação, no sentido whiteano do termo.

A partir dos anos 1960, os jogos de tabuleiro se tornaram mais frequentes, embora os jogos de cartas continuassem sendo uma opção oferecida. Destacou-se, nesse período, a ênfase no



discurso de que os jogos adventistas seriam alternativas lúdico-espirituais adequadas para o período de observância do sábado, prática religiosa distintiva dos adeptos. A guarda do sábado geralmente envolvia restrições a atividades esportivas e de entretenimento; logo, a “permissão” do uso de jogos nas horas sabáticas era enfatizada em publicações adventistas provavelmente pelo apelo à juventude (NOVAES; LIMA, 2021a, p. 79-80).

A partir da década de 1980, o discurso ainda existente de resistência aos jogos analógicos – tabuleiro e cartas – transferiu-se para os jogos eletrônicos, na esteira da ascensão dos videogames. A desconfiança em relação aos jogos eletrônicos os via como instrumentos promotores de violência e outros males morais (SCHUT, 2008, p. 198-211; LIMA; NOVAES, 2021).

Nota-se que, mesmo em uma época em que os games estão presentes em dispositivos móveis e redes sociais, e quando o fenômeno da gamificação se populariza, os posicionamentos em documentos e publicações recentes da denominação sobre videogames ainda alternam entre resistência e apoio aos jogos em geral. As menções positivas predominam quando os jogos analógicos estão em questão, justificadas pelo discurso de que os jogos de tabuleiro e cartas possuem maior potencial de promoção da interação social e familiar, maior aderência à aquisição de competência e repertório de letramento bíblico-doutrinário, e afastamento das ameaças morais e espirituais da tecnologia digital.

Em um cenário no qual a indústria de jogos eletrônicos cresce exponencialmente com adesão massiva das novas gerações e impacto em diversos segmentos da sociedade, e em um contexto com restrições para o uso de celulares e dispositivos eletrônicos na escola, o pensamento teológico-educacional de White contribui para a construção de uma visão adventista e redentiva do lazer e dos jogos, especialmente os analógicos.

E, já que, na educação, a confessionalidade transcende a expressão individual para se tornar parte de uma estrutura institucional, refletindo as crenças e valores da entidade mantenedora, é natural que iniciativas isoladas de jogos na educação cristã forneçam insumo e base para a consolidação de um projeto institucional (LIMA, 2024). É a partir dessa realidade que se construiu o projeto lúdico-educativo-religioso *Savepoint*, apresentado na seção seguinte.



## **Ludoteca *Savepoint*: um relato de experiência sobre sua criação e funcionamento**

O presente relato de experiência tem por objetivo apresentar a ludoteca *Savepoint* como um produto do paradigma whiteano de recreação, demonstrando como sua filosofia, metodologia e funcionamento dialogam com a tradição adventista de educação e com os desafios contemporâneos do ensino confessional.

Como proposta teórico-metodológica, entende-se o relato de experiência como forma de documentação narrativa autobiográfica (BULLOUGH; PINNEGAR, 2001; SUÁREZ, 2011). Ao se propor a contribuir com a discussão de um determinado tema sob uma ótica observacional e participativa, o relato de experiência caracteriza-se pelo uso de dados autobiográficos para a descrição de uma vivência profissional. Suas características essencialmente exploratórias requerem a presença dos seguintes elementos em sua execução: justificativa teórica da vivência relatada; informação pormenorizada do processo da experiência e reflexões sobre o autoaprendizado; e descrição que permita a reprodução das ideias em suas práticas (CASARIN; PORTO, 2021).

Bullough e Pinnegar (2001, p. 16-17) apresentam diretrizes para a construção de relatos autobiográficos de pesquisa, destacando-se entre elas a promoção de insight e interpretação, o compromisso com a honestidade, o respeito a contextos e cenários e a proposição de novas perspectivas sobre verdades já “estabelecidas”. Em vista disso, relatos de experiência possuem a capacidade de partilhar as trajetórias percorridas por seus autores, bem como as convicções, desejos e inquietações que mobilizam (NEIRA, 2017, p. 54). Ademais, mesmo que relatos de experiência constituam uma interpretação acerca do vivido, esse recurso metodológico não é imutável, estando aberto a reinterpretções futuras – uma polifonia típica da documentação narrativa (SUÁREZ, 2011, p. 398). Não à toa, trata-se de uma técnica empregada com frequência em pesquisas do campo da educação, embora não se restrinja a essa área.

O relato de experiência que constitui o presente artigo contém observações dos próprios autores, visto que são fundadores e atuam como coordenadores do projeto *Savepoint*, sendo responsáveis por definir, desde sua gênese, o planejamento e as estratégias a serem utilizadas. Isso fornece uma perspectiva interna reveladora sobre as dinâmicas e impactos da ludoteca, tanto no contexto imediato do Unasp quanto, de maneira mais ampla, na educação adventista.



Conforme discutido nas seções anteriores, a relação entre o adventismo e os jogos tem sido marcada por um histórico de tensões e ressignificações. Sob essa ótica, a *Savepoint* emerge como uma resposta institucionalizada à necessidade de um espaço de lazer que não apenas respeita, mas também materializa alguns dos princípios que orbitam o conceito de recreação propostos por Ellen White, oferecendo uma abordagem lúdica aderente à filosofia da educação adventista.

O conceito da *Savepoint* começou a ser articulado em 2021 e se estendeu por 2022, por meio de pesquisas dos autores sobre a relação da IASD com os jogos, especialmente os jogos analógicos (NOVAES; LIMA, 2021a; 2021b; 2021c; LIMA; NOVAES, 2021). Essas pesquisas foram resultado, em parte, dos esforços do departamento de comunicação da sede mundial da IASD em investir e fomentar o desenvolvimento de soluções que utilizassem os jogos em favor das diversas frentes de atuação da denominação (BELOTTO, 2021).

Nesse contexto, a *Savepoint* nasce a partir de uma iniciativa da Pró-Reitoria de Pesquisa e Desenvolvimento Institucional do Unasp, juntamente com a Diretoria Espiritual – departamento responsável pela gestão das ações confessionais da instituição, incluindo a pastoral universitária – do Unasp Campus Engenheiro Coelho. O propósito era preencher uma lacuna existente na estrutura de lazer e aprendizado da instituição. A proposta da ludoteca foi consolidada ao longo de 2022 e aprovada no mesmo ano. A concepção do espaço foi fundamentada em três pilares principais:

1. Resgate e promoção do conceito whiteano de recreação, criando um ambiente aderente aos princípios adventistas de lazer saudável e incentivando atividades que promovam o desenvolvimento físico, mental e espiritual;
2. Promoção da perspectiva whiteana de educação integral, compreendendo que o espaço deveria funcionar não apenas como local de entretenimento, mas também como ferramenta para atividades pedagógicas, eventos espirituais e produção científica;
3. Resgate da valorização de jogos analógicos, com a adoção de jogos de tabuleiro como principal ferramenta de aprendizado e socialização, em contraponto à preocupação com o uso excessivo de dispositivos digitais, e estimulando a produção de jogos adventistas em alinhamento com o histórico quase centenário dessa prática na denominação.

A implementação do projeto começou ainda em 2022, e a inauguração oficial da ludoteca *Savepoint* ocorreu em 18 de março de 2023, sendo a primeira ludoteca institucionalizada da rede Unasp e um marco dentro do sistema adventista de ensino no Brasil (SOUSA, 2023).

Dessa forma, a *Savepoint* se apresenta como um projeto que busca dialogar com a tradição adventista e, ao mesmo tempo, atender às necessidades pedagógicas e espirituais dos estudantes. O espaço não se propõe meramente a oferecer acesso a jogos de tabuleiro, mas sim a criar um ambiente onde a experiência lúdica seja intencionalmente estruturada para contribuir com a formação integral do aluno, alinhando-se à visão whiteana de educação como processo de desenvolvimento físico, mental e espiritual. A ludoteca foi estruturada para oferecer uma variedade de jogos de tabuleiro e atividades lúdicas, combinando os benefícios da interação presencial com o aprendizado baseado em jogos.

A marca *Savepoint* foi elaborada com o slogan “Ludoteca e Gamelab”, destacando ao público que se trata de um ambiente em que o lúdico é valorizado, mas que também possui um ímpeto produtivo e científico. A dimensão laboratorial da *Savepoint* engloba projetos de desenvolvimento de jogos e pesquisas relacionadas, derivados de grupos de pesquisa ligados aos cursos de graduação e aos programas de pós-graduação stricto sensu da instituição.



Figura 1 - Logotipo *Savepoint*

A marca conta com um dado de 20 lados em destaque, típico dos jogos analógicos e de RPG. O nome *Savepoint* vem do inglês e é literalmente traduzido para o português como “ponto de salvamento”, remetendo aos espaços de segurança dentro do jogo, principalmente presentes no universo dos jogos digitais, nos quais o jogador pode registrar seu progresso e recuperar a saúde

de seu personagem, proporcionando, portanto, descanso e alívio para a continuidade da jornada. Com isso, o projeto reforça com sua marca seu alinhamento com o conceito de recreação da tradição adventista, que incentiva atividades que possam ser compreendidas como edificantes.

Haja vista as intencionalidades delimitadas para a *Savepoint*, e para garantir que seus objetivos sejam atingidos, sua operação é guiada por uma metodologia específica que envolve a curadoria dos jogos, a dinâmica de atendimento, a organização do espaço e a integração com práticas pedagógicas. A escolha dos jogos disponíveis na ludoteca é um dos aspectos centrais de sua metodologia. Diferente de ludotecas convencionais, onde a seleção de jogos pode ser baseada em critérios de popularidade ou inovação, a *Savepoint* adota um modelo de curadoria que procura classificar os jogos quanto à sua relação com a temática religiosa. Dessa forma, há uma taxonomia em forma gradativa, que envolve a ausência de temáticas religiosas explícitas, passando pela presença de temáticas adaptáveis à aplicação lúdico-religiosa, até a presença de temáticas religiosas explícitas, como se vê a seguir:

1. Jogos Religiosos: Jogos com temática estrita e/ou explicitamente religiosa, voltados para a experiência espiritual e o fortalecimento da fé. São recomendados especialmente para o sábado, em consonância com a tradição adventista de atividades sabáticas edificantes.
2. Jogos Flex: Jogos que, apesar de não possuírem temática religiosa explícita, podem ser facilmente adaptados para uma experiência lúdico-religiosa, funcionando como uma ponte entre o cotidiano e a espiritualidade.
3. Jogos Cotidianos: Jogos que retratam temas e desafios do dia a dia, utilizados durante a semana como instrumentos de aprendizado, socialização e desenvolvimento de habilidades.

Essa organização reforça que a experiência lúdica na *Savepoint* esteja alinhada com as expectativas da tradição adventista quanto à relação com os jogos, facilitando aos usuários a compreensão do propósito e uso de cada um dos títulos disponíveis no acervo. Considerando que a associação dos jogos com a vida boêmia é uma preocupação histórica na tradição adventista, remontando à época de Ellen White, não há no acervo jogos que, segundo o imaginário adventista, estejam diretamente conectados à ideia da vida “dissoluta” e “desregrada”, como pôquer e jogos de cartas de baralho convencional. Uma exceção é o xadrez que, conquanto seja mencionado negativamente por White em algumas citações, foge à associação com a vida boêmia por estar



vinculado a uma iniciativa do curso de Engenharia da Computação, que treina enxadristas como parte de um projeto de formação extracurricular complementar com foco em raciocínio lógico. Nesse caso, a presença de kits de xadrez profissional na ludoteca não é percebida como “ruído filosófico-eclesiástico” por seu propósito acadêmico.

A taxonomia empregada na *Savepoint* também reforça a importância distintiva da crença na observância do sábado, à medida em que, na prática, a equipe da ludoteca é orientada a estimular ou a não oferecer determinados jogos no dia de observância do adventismo. Jogos cotidianos, por exemplo, não são oferecidos aos sábados, ao passo que os jogos flex são adaptados para articular temáticas religiosas. Um exemplo disso é que alguns jogos comerciais não-religiosos são jogados com regras variantes elaboradas pela equipe da *Savepoint*, as quais direcionam a experiência lúdica para atividades espirituais. Exemplo: jogos que se baseiam, como Imagem e Ação, na tarefa de fazer um grupo adivinhar uma palavra secreta, são adaptados para serem jogados com palavras bíblicas.

Além do exemplo anterior, muitos jogos do acervo, especialmente os classificados como religiosos, demandam a leitura de passagens da Bíblia e enfatizam a formação de letramento bíblico-escriturístico e repertório doutrinário adventista. Jogos dessa natureza são oferecidos especialmente aos sábados – ainda que não haja restrições para que sejam jogados durante a semana – pela intencionalidade em enfatizar um clima e um ambiente sabático, nos quais se pretende concentrar a atenção em assuntos religiosos.

Para garantir a qualidade da experiência lúdica de seus visitantes, a *Savepoint* conta com uma equipe de monitores responsáveis por apresentar os jogos, auxiliar na preparação e montagem deles, e pela explicação das regras. Os monitores recepcionam os visitantes e, caso estes não tenham um jogo específico em mente, recebem sugestões personalizadas baseadas no seu interesse e no perfil do grupo. Durante as partidas, os monitores acompanham as mesas, esclarecendo dúvidas e garantindo que a experiência seja fluida e respeitosa. A *Savepoint* adota um conjunto de normas para preservar a experiência coletiva, incluindo regras como o cuidado com os componentes dos jogos, a proibição do consumo de alimentos e bebidas dentro do espaço e o incentivo à gentileza nas interações entre os jogadores. Diversos jogos da ludoteca são cooperativos – ou seja, jogos nos quais os jogadores não competem entre si – e há intencionalidade para que jogos dessa natureza



sejam mais conhecidos do público. Há espaço para a competição, como no torneio de quebra-cabeças, mas cria-se um ambiente para que não haja excessos.

Os monitores, em sua maioria, são jovem-aprendizes ou alunos com bolsa do Unasp para realização de horas de atividade educativa. Há também pastores e professores voluntários. O fato de os próprios estudantes serem os monitores torna a aplicação da metodologia e da taxonomia da *Savepoint* mais orgânica e convincente, com soluções lúdico-eclesiásticas advindas da própria cultura jovem e universitária, provavelmente de maneira diferente do que ocorreria se houvesse primariamente intervenções de autoridades pastorais e acadêmicas.

O monitoramento contínuo da frequência e do perfil dos usuários também faz parte da metodologia da ludoteca. Os dados de atendimento são analisados regularmente, permitindo ajustes na programação e na disponibilização dos jogos conforme a demanda dos visitantes. Cerca de 91% dos frequentadores são alunos do Unasp, o que demonstra que a ludoteca se consolidou como um espaço significativo dentro da experiência universitária. Os outros 9% tratam-se de um público composto de membros comunidade e visitantes eventuais. No período da noite, há um alto fluxo de atendimento, acompanhando a tendência de maior circulação de alunos universitários por estarem no período de aulas. Mas são as tardes de sábado que representam o período de maior movimento da semana, reforçando a importância da *Savepoint* como parte da experiência sabática e de recreação dos estudantes.

A implementação trouxe benefícios concretos para a comunidade acadêmica do Unasp, impactando alunos, professores e a estrutura pedagógica da instituição. O impacto da *Savepoint* pode ser analisado em quatro dimensões principais:

(1) Impacto na experiência acadêmica dos alunos: A ludoteca tem se mostrado um ambiente propício para a aprendizagem ativa, onde os alunos desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais de maneira interativa e dinâmica. Ao incorporar jogos de tabuleiro na rotina acadêmica, a *Savepoint* possibilita o desenvolvimento de competências úteis para a vida universitária e profissional, tais como: pensamento crítico e resolução de problemas; habilidades sociais e cooperação; gestão de tempo e tomada de decisões sob pressão. Um exemplo de atividade lúdica na *Savepoint* que ilustra os ganhos na formação acadêmica é o já citado clube de xadrez, que forma enxadristas com equipamento profissional, realizado em parceria com o curso de Engenharia de



Computação do Unasp. Como resultado, alguns estudantes têm participado de seletivas e torneios de xadrez municipais e regionais.

(2) Impacto na formação espiritual e comunitária: A *Savepoint* se diferencia de outras ludotecas por sua integração com a formação espiritual dos alunos. Esse impacto pode ser observado no uso de jogos que exploram temas religiosos, promovendo aprendizado e reflexão sobre narrativas bíblicas e a integração com a Escola Sabatina (versão adventista da Escola Dominical protestante), já que, durante o sábado, a *Savepoint* se torna um espaço onde jogos são utilizados como suporte para o estudo da Bíblia, criando um ambiente de aprendizado interativo. Durante esse período, o estudo da Bíblia através da lição da Escola Sabatina é feito com abordagem gamificada, por meio da aplicação de dinâmicas e atividades lúdicas.

(3) Impacto em inovação e produção científica: A *Savepoint* é local para pesquisas relacionadas aos jogos, atendendo especialmente grupos de pesquisas vinculados ao Mestrado Profissional em Educação, à Faculdade de Teologia e aos cursos de graduação da área de Comunicação Social e Tecnologia, por meio de consulta ao acervo especializado (são cerca de 170 jogos), e também por meio de materiais de game design. Como resultado disso, diversas bolsas de iniciação científica financiadas pelo Unasp são concedidas a alunos cujo projeto de pesquisa tem relação com a interface jogos-religião ou jogos-educação. Além disso, os materiais de game design da ludoteca são usados para o desenvolvimento de protótipos que, por sua vez, podem se tornar produtos comercializados. Exemplo disso é o jogo de cronologia bíblica chamado Chronos: Antigo Testamento, produzido em parceria com o Museu Arqueológico Bíblico do Unasp, no Campus Engenheiro Coelho.

(4) Impacto institucional e possibilidades de replicação: A consolidação da *Savepoint* dentro do Unasp tem chamado a atenção de outras instituições educacionais e organizações adventistas, que enxergam na ludoteca um modelo replicável para diferentes contextos. O sucesso da iniciativa tem mostrado que jogos de tabuleiro podem ser ferramentas estratégicas para a educação religiosa, incentivando a criação de projetos semelhantes em outras unidades da educação adventista e mesmo em igrejas locais. É importante ressaltar a presença anual da *Savepoint* com um estande no evento Diversão Offline, maior feira de jogos de tabuleiro da América Latina. A *Savepoint* é a única iniciativa vinculada a uma instituição de ensino presente no evento.



Além disso, a recente restrição ao uso de celulares nas escolas e universidades pela Lei Federal nº 15.100/2025 gerou uma demanda urgente por alternativas pedagógicas que possibilitem a continuidade de metodologias inovadoras sem a dependência de dispositivos eletrônicos. Nesse cenário, a *Savepoint* emergiu como um modelo que integra lazer, aprendizagem e socialização de forma analógica e intencional. No início de 2025, a equipe da *Savepoint* foi convidada a realizar diversas capacitações pedagógicas para grupos de professores da rede de educação adventista em São Paulo capital e em algumas cidades do interior paulista, como Hortolândia, tendo como uma das demandas pensar a aplicação de recursos lúdicos e jogos analógicos nos períodos de recreio e contraturno, e no contexto da sala de aula.

Além de oferecer um ambiente que substitui o tempo antes gasto nos celulares por interações pessoais, a ludoteca fortalece a experiência presencial como elemento essencial do processo educativo. Em vez do entretenimento individualizado dos dispositivos móveis, os jogos analógicos estruturam a aprendizagem em um formato colaborativo fora da sala de aula, atendendo às diretrizes da educação adventista e alinhando-se às práticas de pedagogia ativa.

## Conclusão

A complexa e ambígua relação adventista com os jogos tem como principal chave hermenêutica o conceito de recreação, conforme articulado pela escritora e cofundadora da denominação, Ellen White. Sob influência dos paradigmas da produtividade e da moralidade puritanas, somados à compreensão de educação integral e redentiva da filosofia da educação e da pedagogia adventistas, o adventismo do sétimo dia promoveu, ao mesmo tempo, distanciamentos e aproximações com o universo lúdico. Os distanciamentos ocorreram, em grande parte, pela associação dos jogos ao vício, apostas e vida boêmia, e pelo temor dos excessos da rivalidade na formação moral e espiritual da juventude. As aproximações, por sua vez, ocorreram pela lógica sacro-utilitária dos jogos como instrumentos potencialmente efetivos de evangelismo e educação religiosa – especialmente por meio da aquisição de repertório bíblico-doutrinário.

Com a ascensão dos videogames, os jogos analógicos sofreram menos resistência e obtiveram mais reconhecimento, de forma que a produção adventista de jogos de tabuleiro e de cartas tornou-se uma opção para “salvaguardar” a juventude das ameaças espirituais da vida moderna e para revitalizar a observância do sábado entre as novas gerações. Apesar de uma história de quase cem



anos de produção de jogos, o sistema de educação adventista no Brasil ainda não incorporou a aprendizagem baseada em jogos de maneira institucionalizada.

Diante dessa realidade, a ludoteca *Savepoint*, localizada no Centro Universitário Adventista de São Paulo (Unasp), Campus Engenheiro Coelho, se apresenta como uma resposta institucional e teológico-pedagógica à história de tensões e ressignificações da relação adventismo-jogos. Com seu acervo especializado em jogos religiosos, com uma proposta de taxonomia baseada na temática religiosa e como espaço de formação espiritual e educacional fora do ambiente escolar tradicional, a *Savepoint* dialoga com elementos caros à tradição adventista – como os já mencionados conceitos de recreação, educação integral e observância sabática.

Além de ser um espaço lúdico-religioso, a ludoteca também opera como laboratório de jogos, de forma que seu impacto sobre a comunidade do Unasp e, potencialmente, sobre a rede adventista de educação, envolve quatro dimensões: (1) impacto na experiência acadêmica dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento de competências e oportunidades de crescimento pessoal; (2) impacto na formação espiritual e comunitária, incluindo a integração com a Escola Sabatina (versão adventista da Escola Dominical protestante); (3) impacto em inovação e produção científica, por fomentar pesquisas relacionadas aos jogos, atendendo especialmente grupos de pesquisa vinculados a cursos de graduação e pós-graduação *stricto sensu*, e por servir como incubadora para a produção e publicação de jogos; e (4) impacto institucional e possibilidades de replicação, por incentivar a criação de projetos semelhantes em outras unidades da educação adventista, com potencial de auxiliar em desafios educacionais contemporâneos, como a crescente digitalização das interações e a recente proibição do uso de celulares em ambiente escolar, estabelecida pela Lei Federal nº 15.100/2025.

## Referências Bibliográficas

ANTUNES, Jeferson; RODRIGUES, Eduardo. Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação. *Educação e Pesquisa*, v. 48, 2020, p. 1-22. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/198969>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

BALL, Bryan. *The English Connection: The Puritan roots of Seventh-day Adventist belief*. Cambridge: James & Clarke, 2014.

BELOTTO, Caroline. Unasp lança sua primeira cátedra em parceria com a sede mundial da Igreja Adventista. Site *Unasp Notícias*, 2021. Disponível em: <<https://unasp.br/noticias/unasp-lanca-sua->



primeira-catedra-em-parceria-com-a-sede-mundial-da-igreja-adventista/>. Acesso em: 18 Mar 2025.

BUCKLEY, Patrick; DOYLE, Elaine. Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, v. 24, n. 6, 2016, p. 1162-1175. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

BULLOUGH, Robert; PINNEGAR, Stefinee. Guidelines for Quality in Autobiographical Forms of Self-Study Research. *Educational Researcher*, v.30, n. 3, 2001, p. 13-21. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0013189X030003013>>. Acesso em: 18 mar. 2025.

CARNEIRO, Eduardo; BACKES, Luciana. Game studies e as abordagens baseadas em jogos no contexto educacional. *Práxis Educacional*, v. 19, n. 50, 2023, p. 1-20. Disponível em: <<https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/11773>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

CASARIN, Sidnéia; PORTO, Adrize. Relato de experiência e estudo de caso: algumas considerações. *Journal of Nursing and Health*, v. 11, n. 4, 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.15210/jonah.v11i4.21998>>. Acesso em: 19 mar 2025.

CEREZO-PIZARRO, M. et al (2023). The cultural impact of video games: a systematic review of the literature. *Education Sciences*, v. 13, n. 11, 1116, p. 1-21, 2023. Disponível em: <<https://doi.org/10.3390/educsci13111116>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

DANIELS, Bruce. *Puritans at play: leisure and recreation in Colonial New England*. New York: St. Martin's Griffin, 1995.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, Tampere, Finland, September 28-30, 2011, p. 9-15. Disponível em: <<https://uwaterloo.ca/scholar/lnacke/publications/game-design-elements-gamefulness-defining-gamification>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

DETERDING, Sebastian. The ambiguity of games: histories and discourses of a gameful world. In: WALZ, Stephen; Deterding, SEBASTIAN (eds.). *The gameful world: approaches, issues, applications*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014, p. 23-64.

EDUCAÇÃO ADVENTISTA. Site Educação Adventista, 2025. Disponível em: <<https://www.educacaoadventista.org.br/>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

GOIGOCHEA, Tito (org.). *Pedagogia adventista*. Brasília: Associação Nacional de Instituições Adventistas do Sétimo Dia/Casa Publicadora Brasileira, 2024.

GREGOR, Paul. Jogos de azar. In: FORTIN, Denis; MOON, Jerry (eds.). *Enciclopédia Ellen G. White*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2018.

GROSS, Renato; GROSS, Janine. *Filosofia da educação cristã: uma abordagem adventista*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2012.



JOHNSON, Karl. E. Problematizing puritan play. *Leisure/Loisir*, v. 33, n. 1, 2009, p. 31-54. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14927713.2009.9651429>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

KIM, Sangkyun et al. *Gamification in learning and education*. Cham, Switserzland: Springer, 2018.

KNIGHT, George. *Mitos na educação adventista: um estudo interpretativo da educação nos escritos de Ellen G. White*. Engenheiro Coelho: Unaspress, 2010, p. 215 e 216.

KNIGHT, George. Competição. In: FORTIN, Denis; MOON, Jerry (eds.). *Enciclopédia Ellen G. White*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2018, p. 767.

LIMA, Erick. *Educação profissional superior a distância: estudo de caso da Pastoral do Centro Universitário Adventista de São Paulo*. 2024. 112 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Profissional em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional, Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, São Paulo, 2024.

LIMA, Erick; NOVAES, Allan. O discurso sobre os games no adventismo brasileiro: breve análise da Revista Adventista. In: XX SBGames, Gramado, outubro, 2021. *SBC – Proceedings of SBGames 2021*. Disponível em: <[https://www.sbgames.org/sbgames2021/?page\\_id=1128](https://www.sbgames.org/sbgames2021/?page_id=1128)>. Acesso em: 19 mar 2025.

MARTINEZ, Léa et al. (2022). Entertainment video games for academic learning: a systematic review. *Journal of Educational Computing Research*, v. 60, n. 50, 2022, p. 1083-1109. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/073563312111053848>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

MCARTHUR, Benjamim. Jogos e esportes. In: FORTIN, Denis; MOON, Jerry (eds.). *Enciclopédia Ellen G. White*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2018, p. 1011.

MENSLIN, Douglas. *Educação adventista: das escolas paroquiais a uma rede de ensino – permanências e rupturas de um ideário educacional (1970-2010)*. Tese (Doutorado) – Programa de pós-Graduação em Educação, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2015.

NEIRA, Marcos. Análise e produção de relatos de experiência da educação física cultural: uma alternativa para a formação de professores. *Textos FCC*, São Paulo, v. 53, p. 52-103, nov. 2017, p. 54. Disponível em: <<https://publicacoes.fcc.org.br/textosfcc/article/view/5552>>. Acesso em: 19 mar 2025.

NOVAES, Allan. Recreação: por um lazer redentivo. In: NOVAES, Allan et al. (orgs.). *Educação: revisitando o clássico contemporâneo de Ellen G. White*. Engenheiro Coelho: Unaspress, 2023.

NOVAES, Allan; LIMA, Erick. Os games no discurso adventista: breve análise de publicações e documentos eclesiais. *Tropos*, v.10, n. 1, 2021a, p. 1-28. Disponível em: <<https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4553>>. Acesso em: 19 mar 2025.

NOVAES, Allan; LIMA, Erick. Os games e a Igreja Adventista: Panorama do discurso adventista sobre jogos nos periódicos em língua inglesa. *REVEL: Revista de Estudos Lúdicos*, v. 3, 2021b, p.



130-135. Disponível em: <<https://revel.rebel.org.br/index.php/revista/article/view/50/55>>. Acesso em: 19 mar 2025.

NOVAES, Allan; LIMA, Erick. Bible Games as Religious Educational Tools in Seventh-Day Adventist Church: A Ludic Inventory. *Gamevironments*, v. 15, 2021c, p. 56–101. Disponível em: <<https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gamevironments/article/view/143>>. Acesso em: 19 mar 2025.

PELLAS, Nikolaos; MYSTAKIDIS, Stylianos. A systematic review of research about game-based learning in virtual worlds. *Journal of Universal Computer Science*, v. 26, n. 8, 2020, p. 1017-1042. Disponível em: <<https://lib.jucs.org/article/24101/>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo (orgs.). *Jogos de tabuleiro na educação*. São Paulo: Devir, 2022.

PLASS, Jan L.; HOMER, Bruce D.; KINZER, Charles K. *Educational Psychologist*, v. 50, n. 4, 2015 p. 258-283. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00461520.2015.1122533>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.

REIS, Guilherme; GIORDANO, Carlos. Aprendizagem baseada em jogos de tabuleiro na educação: relatos de experiências autênticas e apreciações. In: *Anais do XVI Simpósio dos Programas de Mestrado Profissional do Centro Paula Souza*, 2021, p. 210-225. Disponível em: <<http://www.pos.cps.sp.gov.br/artigos/MTc=/MTc1>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

RYE, Carla et al. *Transformative learning through play: analogue games as vehicles for educational innovation*. New York: Springer, 2025.

SCHUT, Kevin. Evangelicals' quest to find God's place in games. In: SCHULTZE, Quentin; WOODS JR., Robert. (eds.). *Understanding Evangelical media: the changing face of Christian communication*. IVP Academics, 2008, p. 198-211.

SOUSA, Bruno. UNASP campus Engenheiro Coelho celebra a inauguração da primeira ludoteca na instituição. Site *Unasp Notícias*, 2023. Disponível em: <<https://unasp.br/noticias/unasp-celebra-a-inauguracao-da-primeira-ludoteca-na-instituicao/>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

SOUSA, Carla et al. Playing at the school table: systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, v. 14, 2023. Disponível em: <<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1160591/full>>. Acesso em: 18 Mar 2025.

SUÁREZ, Adolfo. *Redenção, liberdade e serviço: a contribuição do pensamento de Ellen White para uma práxis educacional libertadora*. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Religião, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2010.



SUÁREZ, Daniel. Relatos de experiencia, saber pedagógico y reconstrucción de la memoria escolar. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v.27, n.1, abr. 2011, p.387-416. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399360926001>>. Acesso em: 18 mar. 2025.

WALZ, Stephen; DETERDING, Sebastian. An introduction to the gameful world. In: WALZ, Stephen; DETERDING, Sebastian (eds.). *The gameful world: approaches, issues, applications*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014, p. 23-64.

WHITE, Ellen. *Educação*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2003.

WHITE, Ellen. *Conselhos sobre educação*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2002.

WHITE, Ellen. *Conselhos aos pais, professores e estudantes*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2000.

WHITE, Ellen. *Fundamentos da educação cristã*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 1996.

WHITE, Ellen. *Mensagens escolhidas: Volume 2*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2000.

WHITE, Ellen. *O lar adventista*. Tatuí: Casa Publicadora Brasileira, 2005, p. 498.

WHITTON, Nicola. Games-based learning. In: SEEL, Norbert (ed.). In: *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. New York: Springer, 2012, p. 1337-1340.

ZAGAL, José P. *Ludoliteracy: defining, understanding and supporting games education*. Pittsburgh: Etc Press, 2010.

ZEYBEK, Nilüfer; SAYGI, Elif. (2024). Gamification in education: why, where, when, and how? A systematic review. *Games and Culture*, v. 19, n. 2, 2024, p. 237-264. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15554120231158625>>. Acesso em: 18 Mar 2025.