

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS DO PONTAL
CURSO DE LICENCIATURA E BACHARELADO EM HISTÓRIA

MARCOS ROSÁRIO ALEXANDRE

O passado em jogo: uma análise do Discovery Tour, Ancient Egypt como ferramenta para o
ensino de história (49–43 a.C.)

Ituiutaba

2026

MARCOS ROSÁRIO ALEXANDRE

O passado em jogo: uma análise do Discovery Tour, Ancient Egypt como ferramenta para o ensino de história (49–43 a.C.)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em História.

Área de concentração:

Orientador: Profa. Dra. Geovanna de Lourdes Alves Ramos.

Ituiutaba

2026

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

A381 2026	Alexandre, Marcos Rosário, 2002- O passado em jogo: [recurso eletrônico] : uma análise do Discovery Tour, Ancient Egypt como ferramenta para o ensino de história (49–43 a.C.) / Marcos Rosário Alexandre. - 2026. Orientadora: Geovanna de Lourdes Alves Ramos. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em História. Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia. 1. História. I. Ramos, Geovanna de Lourdes Alves, 1960-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em História. III. Título. CDU: 930
--------------	--

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091

Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

MARCOS ROSÁRIO ALEXANDRE

O passado em jogo: uma análise do Discovery Tour, Ancient Egypt como ferramenta para o ensino de história (49–43 a.C.)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em História.

Área de concentração:

Orientador: Profa. Dra. Geovanna de Lourdes Alves Ramos.

Ituiutaba, data

Banca Examinadora:

Aurelino José Ferreira Filho – Doutor (UFU)

Geovanna de Lourdes Alves Ramos – Doutora (UFU)

Wellington Amarante Oliveira – Doutor (UFU)

Dedico este trabalho aos meus pais e a minha
noiva por nunca desistirem de mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais que sempre confiaram e me apoiaram, meu irmão por sempre ser uma inspiração para mim e o melhor irmão que poderia se ter e por fim e mais importante, a minha noiva que nunca me deixou desistir e esteve ao meu lado em todos os momentos.

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo.
Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós
ignoramos alguma coisa.”
(FREIRE, 2002, p. 69)

RESUMO

Os jogos digitais podem ultrapassar a função de entretenimento e constituir recursos capazes de favorecer a construção do conhecimento histórico por meio de experiências interativas e imersivas. A pesquisa teve como objetivo analisar as possibilidades educativas do jogo *Discovery Tour: Ancient Egypt*, compreender as representações históricas do Egito Antigo presentes na plataforma, investigar as contribuições da interatividade para o processo de ensino-aprendizagem e discutir suas potencialidades e limitações no contexto escolar. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica e análise interpretativa da ferramenta digital, considerando aspectos relacionados à ambientação histórica, organização dos percursos educativos, reconstrução arquitetônica, representação da vida cotidiana, recursos audiovisuais e interatividade. Os resultados evidenciaram que o jogo educativo analisado apresenta elevado potencial para enriquecer o ensino de História ao proporcionar experiências de aprendizagem contextualizadas, favorecendo a observação, a investigação e a compreensão de diferentes dimensões da sociedade egípcia antiga. Verificou-se que as representações presentes no ambiente virtual do *Discovery Tour: Ancient Egypt* constituem interpretações fundamentadas em pesquisas historiográficas e arqueológicas, exigindo a mediação docente para problematizar seus limites e contextualizar os conteúdos trabalhados. Conclui-se que o recurso representa uma alternativa metodológica relevante para aproximar os estudantes da cultura digital, ampliar as possibilidades pedagógicas do ensino de História e estimular o desenvolvimento do pensamento histórico crítico, desde que integrado ao planejamento didático e utilizado de forma reflexiva.

Palavras-chave: ensino de História; jogos digitais; Humanidades Digitais; Discovery Tour; Egito Antigo.

ABSTRACT

Digital games can transcend mere entertainment and serve as resources that foster the construction of historical knowledge through interactive and immersive experiences. This research aimed to analyze the educational possibilities of the game Discovery Tour: Ancient Egypt, understand the historical representations of Ancient Egypt within the platform, investigate the contributions of interactivity to the teaching-learning process, and discuss its potential and limitations in a school setting. This qualitative study involved a literature review and an interpretive analysis of the digital tool, examining aspects such as historical setting, the organization of educational paths, architectural reconstruction, the depiction of daily life, audiovisual resources, and interactivity. The results demonstrated that the educational game analyzed holds significant potential to enrich History education by providing contextualized learning experiences that encourage observation, inquiry, and an understanding of various dimensions of ancient Egyptian society. It was found that the representations within the Discovery Tour: Ancient Egypt virtual environment are interpretations grounded in historiographical and archaeological research; however, teacher mediation is required to critically examine their limitations and contextualize the subject matter. The study concludes that this resource offers a valuable methodological alternative for connecting students with digital culture, expanding the pedagogical possibilities of History education, and fostering critical historical thinking, provided it is integrated into lesson planning and used reflectively.

Keywords: history education; digital games; digital humanities; Discovery Tour; Ancient Egypt.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	13
3 METODOLOGIA.....	30
4 DISCUSSÃO.....	34
5 CONCLUSÃO.....	42
REFERÊNCIAS.....	44
ANEXO A – REGISTRO VISUAL DA ANÁLISE DO DISCOVERY TOUR: ANCIENT EGYPT.....	48

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais tem provocado transformações significativas nas formas de produção, circulação e apropriação do conhecimento. Nesse cenário, os jogos digitais deixaram de ocupar apenas o espaço do entretenimento para se consolidarem como importantes manifestações culturais e ferramentas interativas capazes de influenciar práticas sociais, comunicacionais e educacionais. Inseridos na chamada cultura digital, esses recursos apresentam potencial para ampliar metodologias de ensino, favorecendo experiências de aprendizagem mais dinâmicas, participativas e imersivas (MATTAR, 2010; SILVA, 2024).

No campo educacional, especialmente no ensino de História, observa-se a crescente necessidade de dialogar com as linguagens tecnológicas presentes no cotidiano dos estudantes. A utilização de mídias digitais, incluindo jogos eletrônicos, surge como possibilidade pedagógica relevante ao permitir a exploração de conteúdos históricos por meio de ambientes virtuais interativos. Nesse cenário, destacam-se iniciativas vinculadas às Humanidades Digitais, área que integra tecnologias computacionais às ciências humanas, promovendo novas formas de interpretação, representação e difusão do conhecimento histórico (BURDICK et al., 2020; SOARES, 2022; ROCHA, 2025).

Entre essas ferramentas, encontra-se o *Discovery Tour: Ancient Egypt*, conteúdo educativo desenvolvido a partir da franquia de jogos *Assassin's Creed Origins*, que apresenta uma proposta diferenciada ao transformar o ambiente do jogo em um museu virtual interativo. A proposta central da franquia *Assassin's Creed* consiste na recriação de contextos históricos por meio de ambientes virtuais detalhados, que buscam transmitir sensação de autenticidade histórica, ainda que adaptados às necessidades narrativas do jogo, proporcionando ao jogador uma experiência interativa baseada na vivência de acontecimentos do passado (UBISOFT, 2018; MELO; GOMES, 2024).

Ao eliminar elementos tradicionais de jogabilidade, como combates e missões narrativas, a ferramenta prioriza a exploração guiada do Egito Ptolemaico, oferecendo ao usuário percursos educativos baseados em pesquisas históricas e arqueológicas (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019). Tal proposta levanta questionamentos acerca das possibilidades pedagógicas dos jogos digitais na construção do conhecimento histórico e na formação de uma aprendizagem crítica.

A relevância do tema está associada à necessidade de repensar práticas pedagógicas frente às transformações tecnológicas contemporâneas, considerando que os estudantes atuais

estão profundamente inseridos em ambientes digitais. Assim, investigar o uso de jogos digitais no ensino de História torna-se pertinente não apenas como inovação metodológica, mas como estratégia para aproximar o ensino escolar das experiências culturais vivenciadas pelos discentes. Além disso, a análise do *Discovery Tour: Ancient Egypt* contribui para o debate acadêmico sobre o potencial educativo dos jogos digitais para o ensino histórico

A escolha do tema justifica-se pelo crescente interesse em compreender como recursos tecnológicos imersivos podem auxiliar na mediação pedagógica e na construção de interpretações históricas significativas. Ao analisar as representações do passado presentes no ambiente virtual, bem como suas mecânicas interativas e possibilidades de imersão, busca-se avaliar em que medida tais elementos favorecem o desenvolvimento do pensamento histórico crítico, sem desconsiderar os limites e desafios de sua aplicação em sala de aula.

Dessa forma, o presente estudo tem como objetivo geral analisar o potencial pedagógico do *Discovery Tour: Ancient Egypt* como ferramenta das Humanidades Digitais aplicada ao ensino de História. Como objetivos específicos, pretende-se: abordar a representação do jogo enquanto recurso pedagógico de aprendizagem, compreender as representações históricas do Egito Antigo presentes no *Discovery Tour: Ancient Egypt*; investigar como a interatividade e a imersão digital podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem; e discutir as potencialidades e limitações do uso do recurso no contexto escolar, considerando a importância da mediação docente no uso de tecnologias educacionais.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 Jogos, jogos digitais e educação

Um recurso pedagógico pode ser compreendido como um material ou instrumento utilizado para favorecer os processos de ensino e aprendizagem e contribuir para o alcance dos objetivos educacionais. No contexto escolar, esses recursos podem auxiliar o professor na organização das práticas pedagógicas e possibilitar aos estudantes diferentes formas de contato, exploração e apropriação dos conhecimentos. Entre os diversos recursos utilizados no contexto educacional contemporâneo, destacam-se os jogos, que podem favorecer experiências de aprendizagem mais dinâmicas e significativas quando empregados de maneira intencional e articulados aos objetivos pedagógicos.

Os jogos apresentam potencial para contribuir para diferentes dimensões do desenvolvimento dos estudantes, envolvendo aspectos relacionados à aprendizagem, à criatividade, à resolução de problemas e à interação social e cultural. Quando articulados a outros materiais e estratégias educativas, podem favorecer a exploração de conteúdos e situações que estimulem a participação dos alunos no processo de aprendizagem. Nesse sentido, os jogos podem constituir recursos capazes de ampliar as possibilidades das práticas pedagógicas, desde que sua utilização esteja relacionada às características dos estudantes e aos objetivos educacionais estabelecidos (SILVA; HOLANDA; PEREIRA, 2024).

Em uma perspectiva mais ampla, o jogo constitui um fenômeno cultural que apresenta diferentes manifestações, regras e significados de acordo com o período histórico e o contexto social em que se desenvolve. Chateau (1987) destaca a existência de diferentes formas de brincar e jogar, ainda que determinadas estruturas lúdicas possam apresentar características semelhantes em contextos culturais distintos. Para o autor, o jogo envolve a participação do indivíduo em uma atividade que desperta seu interesse e curiosidade, sendo as regras um dos elementos que permitem caracterizar determinada modalidade de jogo.

Ainda segundo Chateau (1987), o jogo pode assumir uma função didática quando inserido em situações planejadas e orientadas pelo professor com determinada finalidade de aprendizagem. Nesse caso, a atividade lúdica deixa de ser compreendida apenas como uma prática espontânea e passa a integrar uma proposta pedagógica intencional, na qual o educador estabelece objetivos, organiza as etapas da atividade e realiza a mediação necessária para favorecer a aprendizagem. A utilização pedagógica dos jogos, portanto, não decorre

exclusivamente de sua natureza lúdica, mas também das condições em que são inseridos no processo educativo.

Kishimoto (2017) também ressalta a importância do jogo e da brincadeira no desenvolvimento infantil, destacando que essas atividades devem preservar características relacionadas ao interesse, à participação e à autonomia dos estudantes. Sob essa perspectiva, a utilização de jogos no ambiente escolar requer atenção à experiência proporcionada ao aluno, evitando que a atividade seja reduzida a uma obrigação desprovida de significado. A mediação pedagógica deve, portanto, articular a dimensão lúdica às finalidades educacionais, de modo que o jogo possa contribuir para a construção de experiências de aprendizagem significativas.

As contribuições de Chateau (1987) e Kishimoto (2017) permitem compreender o jogo como uma prática cultural e um recurso pedagógico que pode favorecer experiências significativas de aprendizagem quando inserido em propostas planejadas e mediadas pelo professor. Entretanto, o desenvolvimento das tecnologias digitais ampliou as formas pelas quais os jogos são produzidos, acessados e experimentados, dando origem a modalidades que apresentam características próprias. Nesse contexto, torna-se necessário diferenciar o conceito amplo de jogo dos jogos digitais, uma vez que estes são mediados por sistemas computacionais e articulam elementos que não estão necessariamente presentes nas modalidades tradicionais, como programação, recursos audiovisuais, interfaces digitais, ambientes virtuais, narrativas interativas e diferentes formas de exploração e interação.

Os jogos digitais podem ser compreendidos como experiências lúdicas mediadas por tecnologias computacionais, nas quais regras, objetivos, espaços, personagens, imagens, sons e possibilidades de interação são estruturados por sistemas digitais. Diferentemente de um jogo tradicional, no qual as regras e os elementos materiais da atividade podem ser diretamente manipulados pelos participantes, nos jogos digitais parte significativa dessas estruturas é incorporada ao próprio sistema computacional. Essa característica possibilita a criação de ambientes interativos nos quais o usuário não apenas acompanha uma sequência de informações, mas pode explorar espaços, realizar ações, tomar decisões e estabelecer diferentes formas de interação com o conteúdo apresentado (PRENSKY, 2001; GEE, 2003; DOIA, 2024).

Essa especificidade amplia as possibilidades de utilização dos jogos digitais no campo educacional. Mais do que reproduzir conteúdos escolares em formato eletrônico, esses recursos podem articular diferentes linguagens e formas de experiência, combinando elementos visuais, sonoros, narrativos e espaciais. Dessa maneira, o estudante pode estabelecer relações entre informações apresentadas pelo sistema e ações realizadas no ambiente digital, construindo sua experiência a partir da exploração e da interação. Os jogos digitais, nesse sentido, podem

constituir ambientes de aprendizagem nos quais o conhecimento é trabalhado por meio de diferentes linguagens e formas de participação (PRENSKY, 2001; GEE, 2003).

Nesse contexto, os jogos digitais podem ser compreendidos não apenas como recursos didáticos, mas também como objetos culturais produzidos em determinado contexto social e tecnológico. Sua utilização educacional não decorre automaticamente de sua natureza digital ou de sua capacidade de entretenimento, mas das possibilidades oferecidas pelo recurso e, sobretudo, da maneira como ele é incorporado à prática pedagógica. Quando selecionados de acordo com objetivos definidos e acompanhados por mediação docente, podem favorecer experiências relacionadas à autonomia, à investigação, à resolução de problemas e à construção de significados (COSTA; ARAÚJO, 2024).

A dimensão educativa dos jogos digitais também deve ser compreendida em relação às transformações provocadas pela cultura digital nas práticas de ensino e aprendizagem. A presença crescente das tecnologias digitais no cotidiano dos estudantes amplia a necessidade de desenvolver práticas pedagógicas que considerem diferentes linguagens, formas de comunicação e modos de acesso à informação. Nesse sentido, os jogos digitais podem integrar estratégias educacionais que valorizem a participação ativa dos estudantes e a utilização crítica das tecnologias, desde que sua adoção esteja articulada aos objetivos curriculares e às características do contexto escolar (SQUIRE, 2011).

No contexto brasileiro, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece as aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas ao longo da Educação Básica e orienta a formação integral dos estudantes, contemplando dimensões relacionadas ao conhecimento, ao pensamento científico, crítico e criativo, ao repertório cultural e à comunicação, entre outras (BRASIL, 2018). Entre as competências gerais propostas pelo documento, destaca-se a valorização da cultura digital e o uso de diferentes linguagens e tecnologias para a expressão, a comunicação, a produção de conhecimentos e a participação social.

A BNCC também enfatiza o desenvolvimento da autonomia intelectual, da capacidade de investigação, da análise crítica de informações e da utilização significativa das tecnologias digitais. Essas orientações estabelecem um contexto favorável à incorporação de diferentes recursos tecnológicos às práticas pedagógicas, desde que sua utilização contribua efetivamente para os objetivos de aprendizagem. Nesse sentido, os jogos digitais podem ser considerados uma possibilidade entre as estratégias de integração da cultura digital ao ensino, especialmente por articularem recursos tecnológicos, interação, linguagem audiovisual e exploração de ambientes virtuais (BRASIL, 2018).

Entretanto, a presença da tecnologia no processo educativo não garante, por si só, a construção do conhecimento. A utilização de jogos digitais exige planejamento, definição de objetivos e mediação pedagógica, considerando tanto as potencialidades quanto as limitações do recurso empregado. O papel do professor permanece fundamental para contextualizar as experiências proporcionadas pelo ambiente digital, problematizar as informações apresentadas e estabelecer relações entre a experiência do estudante e os conhecimentos que se pretende desenvolver (PRENSKY, 2001; GEE, 2003, SQUIRE, 2011).

A discussão sobre jogos digitais na educação ultrapassa sua utilização como simples ferramenta de transmissão de conteúdos. Esses recursos podem proporcionar experiências de exploração, interação e construção de significados, articulando diferentes linguagens e formas de participação. No ensino de História, essa característica assume grande importância, uma vez que determinados jogos digitais apresentam representações de sociedades, espaços, acontecimentos e personagens históricos, permitindo analisar não apenas os conteúdos apresentados, mas também as formas pelas quais o passado é selecionado, interpretado e representado em ambientes digitais. Essa relação entre jogos digitais, representação histórica e construção do conhecimento histórico será aprofundada na seção seguinte (SOUZA NETO, 2021; DOIA, 2024; SALVADOR DA ROCHA, 2025).

2.2 Jogos digitais, representação histórica e ensino de História

Os jogos digitais constituem formas culturais que articulam sistemas de regras, linguagens audiovisuais, narrativas, espacialidades e possibilidades de interação. Quando mobilizam acontecimentos, sociedades e personagens historicamente situados, essas características tomam uma dimensão única, pois o passado deixa de ser apresentado exclusivamente por meio de uma narrativa textual ou visual previamente estabelecida e passa a integrar ambientes nos quais o jogador pode circular, observar e realizar ações.

Nesse sentido, Telles (2018) e Miranda (2020) enfatizam que compreender os jogos digitais relacionados à História exige considerar não apenas as informações históricas que apresentam, mas também os mecanismos por meio dos quais essas informações são selecionadas, organizadas e convertidas em uma experiência interativa.

Os estudos acerca dos jogos digitais vêm atribuindo crescente relevância à espacialidade como elemento estruturante dessa experiência. Mais do que simples suportes para acontecimentos narrativos, os ambientes digitais configuram-se como espaços de interação, circulação e produção de sentidos. A experiência do jogador não ocorre somente pela recepção

de uma narrativa previamente organizada, mas também pela exploração do ambiente virtual e pelas relações estabelecidas com os elementos nele distribuídos. Essa perspectiva pode ser aproximada das reflexões de Lévy (2010) acerca da cibercultura, na medida em que as tecnologias digitais produzem novas formas de relação entre sujeitos, informação e conhecimento. Nos jogos digitais, portanto, o espaço virtual participa ativamente da experiência cultural construída pelo usuário.

No campo dos estudos sobre os jogos digitais, a espacialidade também ocupa posição relevante para a compreensão das especificidades dos jogos digitais. Aarseth (1997, 2004) chama atenção para a importância da exploração e da navegação na constituição da experiência videolúdica. Diferentemente de mídias predominantemente lineares, os jogos digitais possibilitam que o usuário percorra ambientes, escolha trajetórias e interaja com estruturas que estabelecem possibilidades e limites para sua atuação. Portanto, a relação com o espaço não se reduz à contemplação de um cenário, pois envolve ações realizadas pelo jogador no interior de um sistema programado.

A dimensão espacial se relaciona também às formas específicas pelas quais os jogos constroem narrativas. Jenkins (2004) argumenta que os desenvolvedores de jogos não atuam apenas como contadores de histórias, mas também como arquitetos de espaços narrativos, construindo mundos que podem ser explorados pelos jogadores. A narrativa não está presente somente em textos, diálogos ou sequências cinematográficas, mas pode ser constituída pela arquitetura dos ambientes, pela localização de objetos, pela disposição de personagens e pelas possibilidades de deslocamento. O espaço digital participa, assim, da construção narrativa e pode orientar a maneira como determinados acontecimentos e contextos são percebidos.

Essa característica assume especial importância quando os ambientes digitais procuram representar sociedades do passado. Uma cidade antiga, um templo, uma residência, uma paisagem agrícola ou um espaço funerário reconstruídos digitalmente não constituem reproduções diretas da realidade histórica. São representações produzidas no presente a partir de processos de seleção, interpretação e organização de evidências e conhecimentos disponíveis. Para White (1995, 2001), a narratividade histórica contribui para compreender que a produção de sentidos sobre o passado envolve escolhas e formas de organização narrativa. Embora suas análises estejam direcionadas principalmente à escrita da História, sua discussão permite problematizar outras formas contemporâneas de representação histórica, entre elas aquelas construídas em meios digitais.

Essa consideração é fundamental para evitar que a aparência de realismo proporcionada pelas reconstruções tridimensionais seja confundida com uma reprodução integral do passado.

Quanto maior o detalhamento visual de um ambiente histórico digital, maior pode ser a impressão de que aquilo que está sendo observado corresponde exatamente à realidade de determinada sociedade. Porém, a representação digital resulta de escolhas acerca do que incluir, excluir, destacar ou reconstruir. Os espaços representados, as características atribuídas aos personagens, os objetos inseridos nos cenários e as atividades realizadas pelas figuras virtuais decorrem de interpretações realizadas a partir de vestígios, estudos históricos e arqueológicos, além de decisões narrativas, estéticas e técnicas próprias da produção de um jogo (WHITE, 2001; JENKINS, 2004).

Nesse sentido, se torna necessário distinguir fonte histórica, conhecimento historiográfico e representação digital do passado. As fontes constituem aspectos que permitem aos pesquisadores formular questões e produzir interpretações sobre as experiências humanas, enquanto a historiografia corresponde ao conhecimento histórico produzido por meio da investigação, crítica e interpretação dessas fontes (LÉVY, 2010; WHITE, 1995, 2001).

Um jogo digital historicamente ambientado pode mobilizar conhecimentos derivados dessas duas dimensões, utilizando documentos, vestígios arqueológicos, iconografia, arquitetura, pesquisas especializadas e interpretações historiográficas como referências para a construção de seus ambientes. O resultado constitui uma nova produção cultural, elaborada no presente e submetida também às escolhas de desenvolvedores, artistas, roteiristas e demais profissionais envolvidos em sua criação (PRENSKY, 2001; SQUIRE, 2011).

Os jogos digitais de temática histórica podem ser analisados em duas direções complementares. Por um lado, é possível investigar as fontes e os conhecimentos historiográficos mobilizados para a construção das representações apresentadas pelo jogo. Por outro, o próprio jogo, enquanto produto cultural de seu tempo, pode constituir objeto de investigação, permitindo problematizar as formas pelas quais determinada sociedade contemporânea seleciona, interpreta e apresenta o passado. Essa perspectiva leva a análise da simples verificação entre o que seria historicamente correto ou incorreto e permite investigar quais escolhas foram realizadas, quais interpretações foram privilegiadas e quais condicionantes culturais, tecnológicos e mercadológicos interferiram na representação construída (RAMALHO, 2019; DOIA, 2024).

Essa abordagem também contribui para compreender a presença dos jogos digitais no ensino de História. Seu potencial pedagógico não reside apenas na possibilidade de apresentar informações sobre determinado período, mas na oportunidade de transformar suas próprias representações em objeto de investigação. Ao analisar um ambiente histórico digital, o estudante pode ser conduzido a questionar de onde provêm determinadas informações, quais

evidências sustentam uma reconstrução, quais aspectos permanecem desconhecidos e quais escolhas foram necessárias para preencher as lacunas deixadas pelas fontes. Dessa maneira, o jogo pode favorecer atividades que ultrapassem a assimilação de informações e envolvam procedimentos relacionados à interpretação, à comparação e à problematização das representações do passado (SOUZA NETO, 2011; MIRANDA, 2020).

A relação entre experiência, interpretação e construção de sentidos também encontra aproximações com o pensamento de Rüsen (2001, 2007). Para o autor, a consciência histórica relaciona-se à maneira pela qual os sujeitos interpretam experiências temporais e atribuem sentido ao passado em sua orientação no presente. A partir dessa perspectiva, o contato com representações históricas presentes nos jogos digitais não deve ser entendido como uma experiência neutra. Ao explorar uma sociedade reconstruída virtualmente, o jogador entra em contato com determinada interpretação do passado, organizada por escolhas narrativas, espaciais, visuais e interativas que podem participar da formação de suas percepções históricas (SALVADOR DA ROCHA, 2025).

Isso não significa que a simples interação com um jogo historicamente ambientado resulte necessariamente no desenvolvimento de consciência histórica ou de pensamento histórico crítico. No contexto educacional, essa experiência depende das questões formuladas, dos objetivos estabelecidos e da mediação realizada pelo professor. O ambiente digital pode oferecer elementos para observação, comparação e problematização, mas é a prática pedagógica que possibilita estabelecer relações entre aquilo que é experimentado no jogo, as fontes históricas, a produção historiográfica e os problemas de conhecimento trabalhados em sala de aula. Essa distinção é importante para evitar uma concepção determinista segundo a qual a tecnologia, isoladamente, seria responsável pela aprendizagem (MIRANDA, 2020, DOIA, 2024).

Nessa perspectiva, a organização dos espaços digitais também influencia as possibilidades de ação e interpretação dos sujeitos. As arquiteturas virtuais estabelecem caminhos, limites e oportunidades de interação, podendo incentivar práticas de exploração, investigação, competição ou cooperação. O espaço não atua, portanto, como elemento neutro, mas integra o sistema de possibilidades construído pelo jogo (NITSCHKE, 2008; LÉVY, 2010). Em jogos historicamente ambientados, essa característica adquire relevância adicional, uma vez que a maneira como o jogador pode ou não circular por determinado espaço também interfere na experiência que constrói acerca daquela representação do passado.

A compreensão dos ambientes digitais como espaços ativos aproxima os jogos de debates relacionados às formas contemporâneas de aprendizagem. Leite (2022) chama atenção

para o potencial formativo dos jogos digitais quando compreendidos como ambientes capazes de proporcionar experiências baseadas em interação e imersão. O jogador não entra em contato apenas com informações explicitamente apresentadas por textos ou narrações, mas também constrói sentidos por meio de sua circulação, de suas escolhas e da observação dos elementos que compõem o ambiente. Nesse processo, exploração e interação podem favorecer situações de descoberta e interpretação que ultrapassam modelos pedagógicos centrados exclusivamente na exposição de conteúdos (MURRAY, 2003; LÉVY, 2010).

Jenkins (2004) e Nitsche (2008) permitem, assim, compreender os jogos digitais como artefatos culturais complexos nos quais espacialidade, narrativa e interação se articulam continuamente. Quando esses ambientes representam o passado, sua análise demanda ainda considerar as relações entre as fontes utilizadas, as interpretações historiográficas mobilizadas e as escolhas realizadas durante a construção do mundo digital. As representações resultantes não são neutras nem constituem reproduções transparentes de uma realidade pretérita; correspondem a interpretações produzidas no presente e condicionadas por possibilidades técnicas, decisões estéticas, objetivos narrativos e contextos culturais e mercadológicos.

Para o ensino de História, essa característica constitui simultaneamente uma potencialidade e um problema a ser explorado pedagogicamente. Os jogos digitais podem aproximar os estudantes de representações espacializadas do passado e favorecer experiências de observação e investigação, mas também exigem que essas representações sejam submetidas à análise crítica. Em vez de utilizar o jogo como ilustração de uma narrativa histórica previamente estabelecida, torna-se possível tratá-lo como objeto de problematização, confrontando suas representações com fontes e interpretações historiográficas e discutindo os processos envolvidos na construção do conhecimento histórico. É nessa perspectiva que os ambientes digitais podem contribuir para práticas educativas voltadas não à simples transmissão de conteúdos, mas à construção, interpretação e problematização do conhecimento histórico (RAMALHO, 2019; SOUZA NETO, 2020; SALVADOR DA ROCHA, 2025).

2.3 Discovery Tour: Ancient Egypt e as representações digitais do passado

A franquia *Assassin's Creed* caracteriza-se pela recriação de diferentes períodos históricos em ambientes digitais detalhados, nos quais elementos ficcionais são articulados a referências históricas para a construção de experiências interativas. Em sua narrativa principal, os jogos apresentam conflitos entre grupos fictícios que disputam o controle do destino da humanidade, inserindo personagens, acontecimentos e espaços históricos em uma trama própria

do universo da franquia (UBISOFT, 2018). Embora essa estrutura narrativa seja relevante para compreender a origem do produto, ela não constitui o foco da presente pesquisa.

O objeto de estudo deste trabalho é especificamente o Discovery Tour: Ancient Egypt, experiência digital educativa desenvolvida a partir dos ambientes de Assassin's Creed Origins. O recurso integra a proposta Discovery Tour, posteriormente ampliada pela Ubisoft para outros períodos históricos abordados pela franquia, porém a presente investigação restringe-se à versão dedicada ao Egito Antigo. Diferentemente da experiência convencional de Assassin's Creed Origins, o Discovery Tour: Ancient Egypt reaproveita os cenários históricos originalmente desenvolvidos para o jogo, eliminando combates, conflitos e objetivos competitivos e reorganizando o ambiente para a exploração e realização de percursos educativos (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019; UBISOFT, 2018).

Essa distinção é importante também para compreender a natureza do objeto analisado. Embora preserve características próprias dos jogos digitais, como o controle de personagens tridimensionais, a navegação em ambiente virtual e a possibilidade de exploração espacial, o Discovery Tour: Ancient Egypt reduz componentes tradicionalmente associados ao gameplay, como combates, missões narrativas, sistemas de pontuação e desafios competitivos. Neste estudo, portanto, o recurso é compreendido como uma experiência digital educativa derivada de um jogo eletrônico, que articula características videolúdicas, exploração virtual e estratégias de apresentação e contextualização do conhecimento histórico.

O Discovery Tour: Ancient Egypt foi desenvolvido a partir dos ambientes de Assassin's Creed Origins e tem como cenário o Egito durante o período ptolomaico. A proposta utiliza espaços digitalmente reconstruídos com base em pesquisas históricas e arqueológicas e disponibiliza aproximadamente setenta e cinco percursos guiados, organizados em diferentes temáticas relacionadas à sociedade egípcia, arquitetura, cotidiano, religião e à cidade de Alexandria, entre outros assuntos. A reorganização dos cenários originalmente concebidos para o jogo permite que esses espaços sejam percorridos sem as situações de combate presentes na narrativa principal, direcionando a experiência para a observação e a exploração dos ambientes históricos (UBISOFT, 2018).

A interface do Discovery Tour: Ancient Egypt também se diferencia daquela encontrada em Assassin's Creed Origins. Na tela inicial, o usuário encontra opções relacionadas à exploração livre, à seleção de personagens e ao catálogo de passeios temáticos. Elementos característicos do jogo de ação, como indicadores de combate, barras de energia e missões relacionadas à narrativa ficcional, deixam de ocupar posição central. Em seu lugar, a organização da interface privilegia o acesso aos percursos e às informações históricas,

estabelecendo uma dinâmica voltada à observação, à navegação e ao contato com os conteúdos disponibilizados pelo recurso (UBISOFT, 2018).

Após selecionar a modalidade de exploração, o usuário tem acesso a um amplo mapa correspondente à representação digital do Egito durante o período ptolomaico. A navegação ocorre em um ambiente aberto e não exige uma sequência única para o deslocamento entre as diferentes localidades. O usuário pode percorrer cidades, áreas desérticas, margens do rio Nilo e complexos monumentais, definindo diferentes trajetórias dentro do espaço virtual. Essa característica diferencia a exploração livre dos percursos guiados e permite que o ambiente histórico digital seja observado a partir de diferentes pontos e trajetórias (UBISOFT, 2018).

Paralelamente à exploração livre, o Discovery Tour: Ancient Egypt organiza parte de seu conteúdo em visitas guiadas distribuídas por diferentes regiões do mapa. Cada percurso apresenta um roteiro previamente estruturado, composto por estações nas quais são disponibilizados textos explicativos, narrações e recursos iconográficos relacionados ao assunto abordado. A progressão entre essas estações estabelece uma sequência de informações associada aos elementos que podem ser visualizados no próprio ambiente tridimensional, aproximando a organização do recurso daquela encontrada em percursos expositivos e experiências museológicas digitais (UBISOFT, 2018; FRANCO, 2023).

Os pontos históricos distribuídos ao longo dos passeios constituem um dos principais mecanismos de apresentação e contextualização das informações históricas. Nas diferentes estações são utilizados textos, imagens comparativas, fotografias de artefatos arqueológicos, representações artísticas e reconstruções digitais que contextualizam os elementos presentes no ambiente virtual. A articulação desses recursos demonstra que a construção dos cenários não se restringe à dimensão estética, mas mobiliza conhecimentos produzidos em áreas como História, Arqueologia e Egptologia (UBISOFT, 2018).

A organização geral do Discovery Tour: Ancient Egypt apresenta, nesse sentido, aproximações com a estrutura de um museu interativo. Embora permaneçam elementos característicos dos jogos digitais, especialmente a possibilidade de controlar um personagem tridimensional e circular pelo ambiente, a experiência não está organizada em torno de sistemas de combate ou de uma progressão narrativa baseada em conflitos. A interação concentra-se na exploração dos espaços e no acesso aos percursos temáticos e às informações disponibilizadas, estabelecendo aproximações entre a linguagem videolúdica e formas digitais de divulgação e apresentação do conhecimento histórico (UBISOFT, 2018).

A organização interna dos passeios evidencia também a segmentação temática dos conteúdos. As visitas guiadas são agrupadas em categorias que abordam diferentes dimensões

da sociedade representada, incluindo vida cotidiana, religião, arquitetura monumental, construção das pirâmides, governo dos faraós, mumificação, economia, agricultura, desenvolvimento urbano, ciência, arte, escrita e práticas funerárias. Essa estrutura permite que diferentes aspectos do Egito Antigo sejam abordados a partir da relação entre informações textuais e audiovisuais e os elementos observados durante a exploração do ambiente tridimensional (UBISOFT, 2018).

A ambientação histórica constitui um dos elementos mais expressivos do Discovery Tour: Ancient Egypt. O espaço virtual apresenta diferentes paisagens naturais e urbanas, incluindo áreas desérticas, zonas agrícolas próximas ao rio Nilo, aldeias, centros administrativos, portos, templos e cidades como Alexandria e Mênfis. A diversidade dos ambientes procura representar diferentes formas de ocupação do território e atividades relacionadas às dimensões econômicas, políticas, sociais e religiosas da sociedade egípcia. Ainda que a construção do espaço digital envolva adaptações decorrentes das características do próprio recurso, a representação mobiliza elementos provenientes de pesquisas históricas e arqueológicas (UBISOFT, 2018).

A reconstrução arquitetônica constitui outro aspecto relevante dessa representação. Templos, pirâmides, obeliscos, palácios, residências, mercados, portos e necrópoles são apresentados em modelos tridimensionais que permitem observar diferentes características construtivas e formas de ocupação dos espaços. Em diversos momentos, as próprias informações disponibilizadas pelo Discovery Tour: Ancient Egypt indicam que determinadas reconstruções foram produzidas com base em escavações arqueológicas, registros iconográficos e estudos especializados. Tal característica evidencia que os ambientes apresentados correspondem a reconstruções produzidas a partir das evidências e interpretações disponíveis, e não à reprodução direta e integral dos espaços existentes no passado (UBISOFT, 2018).

Além da arquitetura monumental, a representação da vida cotidiana ocupa espaço significativo no ambiente digital. Durante a exploração de cidades e aldeias, podem ser observadas representações de agricultores trabalhando nas margens do Nilo, pescadores, artesãos, comerciantes, trabalhadores transportando mercadorias e habitantes envolvidos em diferentes atividades. Também são representados espaços domésticos, mercados e formas de vestimenta associadas aos grupos que compõem o cenário. A presença dessas atividades amplia a representação do Egito Antigo para além de faraós, monumentos e acontecimentos políticos, incorporando dimensões relacionadas ao trabalho, às relações sociais e às práticas cotidianas (UBISOFT, 2018; FRANCO, 2023).

No campo da organização política, o recurso apresenta informações sobre a estrutura administrativa do Estado egípcio, abordando o papel do faraó, a atuação dos escribas, funcionários responsáveis por atividades administrativas e tributárias e a presença de grupos militares. Essas informações aparecem articuladas aos diferentes ambientes visitados e procuram contextualizar as relações existentes entre instituições políticas, administrativas e religiosas no período representado (UBISOFT, 2018).

A dimensão religiosa também ocupa posição de destaque na organização dos conteúdos. Diferentes percursos abordam templos, rituais, atividades sacerdotais, processos de mumificação, concepções relacionadas à vida após a morte e representações das divindades egípcias. Durante essas visitas, os espaços cerimoniais são articulados a explicações narradas e recursos iconográficos, relacionando elementos arquitetônicos às práticas religiosas apresentadas pelo recurso (UBISOFT, 2018).

De maneira semelhante, os conteúdos relacionados à economia e aos conhecimentos científicos abordam diferentes aspectos da organização da sociedade egípcia. Os percursos apresentam informações sobre a importância do rio Nilo para a agricultura, sistemas de irrigação, redes comerciais, circulação de mercadorias, atividades produtivas e arrecadação de tributos. Também são abordados conhecimentos relacionados à astronomia, medicina, matemática, engenharia, técnicas construtivas e escrita hieroglífica, estabelecendo relações entre essas práticas e as necessidades administrativas, econômicas e religiosas da sociedade representada (UBISOFT, 2018).

Personagens históricos, entre eles Cleópatra VII, Júlio César e Ptolomeu, também são mobilizados para contextualizar acontecimentos e relações políticas do período. A presença dessas figuras, entretanto, deve ser compreendida à luz da própria natureza das reconstruções digitais discutida anteriormente: trata-se de representações elaboradas a partir das evidências e interpretações disponíveis, e não de reproduções dos indivíduos históricos. Essa característica reforça a necessidade de compreender o ambiente digital como uma construção contemporânea do passado (UBISOFT, 2018).

Os recursos audiovisuais e documentais complementam essa experiência. Os passeios utilizam narrações, textos explicativos, legendas, mapas, imagens comparativas e outros materiais para contextualizar os elementos observados durante a exploração. Em diferentes momentos, o próprio software informa que determinadas reconstruções foram elaboradas a partir de escavações arqueológicas, papiros, pinturas murais, inscrições e pesquisas especializadas. A explicitação dessas referências permite identificar parte do processo de documentação empregado na construção das representações digitais e evidencia a relação

estabelecida entre o produto e conhecimentos provenientes da História, da Arqueologia e de outras áreas dedicadas ao estudo do Egito Antigo (MCCALL, 2016; UBISOFT, 2018).

Essa preocupação com a documentação histórica também esteve presente no processo de desenvolvimento do ambiente virtual. Conforme Poiron (2021), a Ubisoft contou com a colaboração de historiadores, egiptólogos, arqueólogos e especialistas em patrimônio na elaboração dos cenários e conteúdos, buscando aproximar as representações visuais dos conhecimentos acadêmicos disponíveis. A participação desses profissionais não elimina o caráter interpretativo da reconstrução, mas demonstra que a representação do Egito Antigo resulta da articulação entre pesquisa histórica, evidências arqueológicas, decisões de design e possibilidades técnicas próprias da produção digital.

Essa natureza interpretativa pode ser observada também na representação das práticas cotidianas e religiosas. O usuário encontra atividades agrícolas, produção artesanal, espaços de comércio, práticas religiosas e diferentes formas de organização social. No caso dos templos, por exemplo, a liberdade de circulação proporcionada pelo ambiente digital não corresponde necessariamente às possibilidades de acesso existentes no período representado. Poiron (2021) observa que os próprios roteiros procuram contextualizar essas diferenças, informando que determinados espaços religiosos estavam restritos a grupos específicos, como integrantes das elites sacerdotais e governantes. Desse modo, a liberdade proporcionada pela experiência digital convive com informações destinadas a situar historicamente as condições de acesso aos espaços representados.

O Discovery Tour: Ancient Egypt deve ser compreendido, portanto, como uma representação digital contemporânea do passado, construída a partir da articulação entre conhecimentos historiográficos, evidências arqueológicas e escolhas realizadas durante seu desenvolvimento. Como destacam Araújo de Lima e De Paiva Bondioli (2019) e Poiron (2021), nenhuma reconstrução digital corresponde à recuperação integral da realidade pretérita, pois a elaboração desses ambientes pressupõe selecionar evidências, interpretar lacunas e tomar decisões sobre aquilo que será visualmente representado. Assim, o Egito apresentado no Discovery Tour: Ancient Egypt não constitui uma reprodução do Egito histórico, mas uma interpretação construída no presente por pesquisadores, desenvolvedores, artistas e outros profissionais envolvidos em sua produção.

Essa característica é relevante para a presente pesquisa. Ao mesmo tempo em que o Discovery Tour: Ancient Egypt mobiliza documentação histórica, pesquisas arqueológicas e conhecimentos especializados para construir seus ambientes, o resultado permanece condicionado pelas características próprias da mídia digital e pelas escolhas necessárias à

elaboração do produto. Desse modo, compreender suas possibilidades para o ensino de História exige considerar tanto os recursos oferecidos para a exploração e o contato com representações do passado quanto os limites inerentes a essas reconstruções. As potencialidades e limitações decorrentes dessas características serão discutidas na seção seguinte.

2.4 Potencialidades e limitações dos jogos digitais no ensino de História

A utilização de jogos digitais no ensino de História apresenta possibilidades que ultrapassam a simples inserção de tecnologias no ambiente escolar. Quando incorporados a uma proposta pedagógica planejada, esses recursos podem proporcionar formas diferenciadas de aproximação com o conhecimento histórico, especialmente por articularem linguagem audiovisual, espacialidade, narrativa e interação (SOUZA, 2022).

No caso do Discovery Tour: Ancient Egypt e para Franco (2023), tais características assumem relevância por permitirem que o estudante explore representações tridimensionais de espaços relacionados ao Egito Antigo, observe elementos arquitetônicos, práticas cotidianas, formas de organização social e manifestações religiosas e estabeleça relações entre essas representações e os conteúdos discutidos em sala de aula. Conforme argumentam Araújo de Lima e De Paiva Bondioli (2019), os jogos digitais de temática histórica podem constituir recursos para o ensino desde que sejam compreendidos não como reproduções transparentes do passado, mas como representações construídas que podem ser interrogadas e problematizadas pedagogicamente.

Essa possibilidade se mostra pertinente quando se considera o Ensino Fundamental, tomando-se como referência, por exemplo, estudantes do 6º ano, etapa em que o ensino de História envolve o contato com sociedades da Antiguidade e com questões relacionadas às formas de organização política, social, econômica, cultural e religiosa (MIRANDA, 2020; DOIA, 2024).

Nesse contexto, um ambiente digital tridimensional pode contribuir para tornar mais perceptíveis dimensões que, muitas vezes, permanecem abstratas quando apresentadas exclusivamente por meio de textos ou imagens estáticas. A possibilidade de percorrer templos, observar a relação entre o rio Nilo e as áreas agrícolas, visualizar espaços urbanos e acompanhar representações de atividades cotidianas permite estabelecer relações entre espaço, sociedade e experiência histórica (FRANCO, 2023). Essa característica aproxima-se das considerações de McCall (2016) acerca das possibilidades dos jogos históricos como ambientes nos quais

estudantes podem entrar em contato com modelos e representações do passado, desde que essas experiências sejam acompanhadas de questionamento e análise crítica.

A interatividade constitui outra potencialidade relevante. Diferentemente de materiais cuja sequência de leitura é previamente determinada, a exploração digital possibilita ao estudante realizar escolhas, observar elementos específicos e construir diferentes percursos dentro do ambiente representado. Essa característica não significa que a aprendizagem ocorra automaticamente pela interação, mas cria condições para práticas de investigação orientadas pelo professor (RAMALHO, 2019).

Jenkins (2004), ao discutir a construção de espaços narrativos nos jogos, demonstra que a organização dos ambientes participa da produção de sentidos, enquanto Nitsche (2008) destaca a importância da espacialidade para a experiência proporcionada pelos mundos digitais. No ensino de História, essas características podem ser mobilizadas por meio de atividades que solicitem aos estudantes observar, comparar, levantar hipóteses e relacionar os elementos encontrados no ambiente virtual a outras fontes e materiais didáticos, deslocando o jogo da posição de simples ilustração para a de objeto de investigação (SOUZA NETO, 2020; SALVADOR DA ROCHA, 2025).

O contato com essas representações também pode contribuir para a problematização da própria construção do conhecimento histórico. O detalhamento visual de uma reconstrução digital pode produzir forte impressão de autenticidade, especialmente entre estudantes mais jovens, tornando necessário esclarecer que aquilo que se observa não corresponde ao acesso direto ao passado (RAMANHO, 2019; SOUZA NETO, 2020).

Conforme discutido por Rüsen (2001, 2007), a construção de sentidos históricos envolve processos de interpretação das experiências humanas no tempo. Nessa perspectiva, o professor pode utilizar o Discovery Tour: Ancient Egypt para questionar como se sabe aquilo que é apresentado, quais fontes permitiram determinada reconstrução, quais elementos são conhecidos por meio de evidências arqueológicas e quais dependem de hipóteses e escolhas interpretativas. Assim, eventuais lacunas ou limitações da representação digital não precisam ser consideradas apenas como defeitos do recurso, podendo também constituir pontos de partida para discutir fontes, evidências, interpretação e produção historiográfica (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019).

Porém, reconhecer essas potencialidades não significa considerar todo o conteúdo disponível no Discovery Tour: Ancient Egypt automaticamente apropriado para qualquer turma ou faixa etária. A adequação pedagógica depende dos objetivos da atividade, da maturidade dos estudantes e das características específicas dos percursos selecionados (RAMALHO, 2019).

Determinadas temáticas relacionadas ao Egito Antigo envolvem, por exemplo, práticas funerárias, mumificação, preparação dos corpos, representações do corpo humano e manifestações artísticas que podem incluir nudez ou referências corporais. Embora esses elementos possuam relevância histórica e cultural e não devam ser interpretados exclusivamente a partir de valores contemporâneos, sua apresentação a estudantes do Ensino Fundamental exige avaliação prévia do professor. A questão não consiste em considerar esses conteúdos historicamente inadequados, mas em reconhecer que um material historicamente pertinente não é necessariamente pedagogicamente adequado a qualquer idade, situação ou objetivo de aprendizagem.

Esse cuidado evidencia a centralidade da mediação docente. A existência de um recurso desenvolvido com finalidade educativa não elimina a necessidade de seleção, contextualização e planejamento. Antes de utilizar determinado percurso com uma turma de 6º ano, por exemplo, cabe ao professor conhecer previamente seu conteúdo, identificar imagens, temas e situações que serão apresentados, avaliar sua pertinência em relação à faixa etária e definir quais questões orientarão a exploração. Em determinados casos, um percurso poderá ser utilizado integralmente; em outros, poderá ser mais adequado selecionar trechos específicos ou substituir determinada experiência por imagens, fontes ou explicações previamente escolhidas. Essa seleção não representa uma limitação da prática pedagógica, mas integra o próprio trabalho docente de transformar recursos culturais e tecnológicos em materiais efetivamente adequados às finalidades educacionais. Como já apontado por Kishimoto (2017), a presença do jogo em uma situação educativa requer intencionalidade e mediação, pois sua dimensão lúdica, isoladamente, não garante a aprendizagem.

Também devem ser consideradas limitações relacionadas às próprias condições materiais de utilização. A exploração do Discovery Tour: Ancient Egypt depende de equipamentos compatíveis, disponibilidade do software e organização do tempo e do espaço escolar. A experiência individual de navegação pressupõe condições diferentes daquelas existentes em uma aula na qual um único equipamento é utilizado pelo professor para toda a turma. Essas diferenças modificam as possibilidades pedagógicas do recurso: enquanto o acesso individual pode ampliar a autonomia de exploração, o uso coletivo pode favorecer observação orientada, formulação de questões e discussão compartilhada.

O valor pedagógico da ferramenta não pode ser avaliado isoladamente de suas condições concretas de acesso e utilização. A própria existência de barreiras tecnológicas reforça que os jogos digitais devem ser compreendidos como uma possibilidade entre diferentes recursos para

o ensino de História, e não como substitutos do professor, das fontes históricas, dos textos historiográficos ou de outros materiais didáticos (PEDROSA et al., 2019; MIRANDA, 2020).

As potencialidades e limitações do Discovery Tour: Ancient Egypt não constituem dimensões opostas, mas aspectos que precisam ser considerados conjuntamente no planejamento pedagógico. A riqueza visual, a possibilidade de exploração espacial e o contato com representações do cotidiano podem ampliar as formas pelas quais estudantes do Ensino Fundamental se aproximam de determinados problemas históricos e, ao mesmo tempo, a aparência de autenticidade das reconstruções, as escolhas realizadas pelos desenvolvedores, a presença de conteúdos que exigem atenção à faixa etária e as condições tecnológicas de acesso impedem que o recurso seja utilizado de maneira acrítica (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019; DOIA, 2024; SALVADOR DA ROCHA, 2025).

Sua contribuição para o ensino de História depende menos da tecnologia em si do que das perguntas formuladas a partir dela. Quando mediado pelo professor e confrontado com fontes, materiais didáticos e interpretações historiográficas, o ambiente digital pode deixar de funcionar como mera exposição visual do passado e tornar-se espaço para observar, questionar, comparar e construir interpretações históricas, favorecendo uma aprendizagem na qual o estudante não apenas recebe informações sobre o Egito Antigo, mas é levado a compreender como essas informações e representações são produzidas (MCCALL, 2016; COSTA; ARAÚJO, 2024; DOIA, 2024).

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa e de natureza exploratório-interpretativa, desenvolvido a partir da análise de uma fonte digital interativa. Parte-se da compreensão de que os jogos digitais e outras mídias interativas de representação do passado podem constituir objetos relevantes de investigação para o ensino de História e para as Humanidades Digitais, na medida em que produzem narrativas, espacialidades e formas específicas de interação com o conhecimento histórico.

A opção pela abordagem qualitativa decorre da necessidade de compreender os significados, as formas de representação histórica e as possibilidades pedagógicas presentes no *Discovery Tour: Ancient Egypt*. Tais dimensões não se restringem a dados mensuráveis, pois demandam interpretação dos elementos narrativos, visuais, espaciais e interativos da plataforma em articulação com a literatura especializada (MARCONI; LAKATOS, 2021; CRESWELL, 2018).

Dessa forma, a investigação combinou pesquisa bibliográfica e análise sistemática da fonte digital, buscando estabelecer relações entre as características observadas no ambiente virtual e as discussões acadêmicas sobre jogos digitais, representação do passado, aprendizagem histórica e Humanidades Digitais.

A investigação foi organizada em quatro etapas complementares. Inicialmente, realizou-se levantamento bibliográfico sobre jogos e jogos digitais, ensino de História, representação histórica, aprendizagem histórica e Humanidades Digitais, com a finalidade de constituir o referencial teórico da pesquisa.

Na segunda etapa, procedeu-se à exploração sistemática do *Discovery Tour: Ancient Egypt*, observando sua estrutura, seus recursos narrativos e audiovisuais, suas formas de interação e sua proposta educativa. Na terceira etapa, os elementos identificados foram organizados em categorias analíticas relacionadas às formas de representação do passado e às possibilidades de utilização pedagógica da plataforma. Por fim, os dados obtidos durante a exploração foram interpretados em diálogo com a produção acadêmica selecionada, permitindo confrontar as características observadas na ferramenta com as discussões historiográficas e educacionais mobilizadas no estudo.

O objeto empírico da investigação é o *Discovery Tour: Ancient Egypt*, desenvolvido pela Ubisoft e lançado em 2018 a partir do universo digital de *Assassin's Creed Origins*. Diferentemente da experiência oferecida pelo jogo comercial que lhe deu origem, o *Discovery Tour* retira o combate e outras mecânicas características da progressão do jogo principal e

privilegia a exploração dos ambientes históricos reconstruídos digitalmente e a realização de percursos educativos. Seus conteúdos são organizados em visitas temáticas que abordam diferentes dimensões da sociedade egípcia antiga por meio da combinação de reconstruções tridimensionais, narração, textos, imagens, objetos e informações elaboradas a partir de documentação histórica e arqueológica e da colaboração de especialistas.

Para os fins desta pesquisa, o Discovery Tour: Ancient Egypt é compreendido como uma fonte digital para a investigação das formas contemporâneas de representação e divulgação do passado. Essa definição não significa tomá-lo como fonte produzida pela sociedade egípcia antiga, mas como um produto cultural contemporâneo que seleciona, interpreta e reorganiza conhecimentos históricos e arqueológicos para construir determinada representação digital do Egito Antigo. Essa condição torna possível analisar tanto os conteúdos apresentados quanto as escolhas narrativas, visuais, espaciais e interativas envolvidas em sua elaboração.

A análise empírica foi realizada mediante imersão sistemática no ambiente virtual, privilegiando a observação direta dos recursos disponibilizados pela plataforma. A exploração contemplou a navegação pelos espaços reconstruídos, a realização dos percursos educativos e a interação com os elementos informativos presentes no ambiente.

Como recorte de observação, foram selecionados os seis percursos pertencentes ao eixo temático “Cotidiano”, abrangendo 76 estações. A escolha desse eixo relaciona-se à possibilidade de observar representações das experiências sociais, práticas de trabalho, cultura material, religiosidade e relações estabelecidas nos espaços urbanos e rurais, permitindo abordar a sociedade egípcia para além de uma narrativa concentrada exclusivamente em governantes, monumentos e acontecimentos políticos.

Os elementos observados foram organizados em quatro eixos analíticos articulados: a) representação histórica e espacialidade, abrangendo ambientação, reconstrução arquitetônica e cultura material; b) representações da vida social e cotidiana, envolvendo práticas de trabalho, religiosidade, economia, personagens e relações sociais; c) linguagem e interatividade digital, considerando recursos audiovisuais, interface, navegação e formas de interação disponibilizadas ao usuário; e d) potencialidades e limitações pedagógicas, contemplando a organização dos percursos, a contextualização dos conteúdos, sua adequação ao contexto escolar e as possibilidades de mediação docente. Essas categorias permitiram examinar não apenas quais conteúdos são apresentados, mas de que maneira a própria linguagem digital participa da construção de sentidos sobre o passado.

Como instrumento de registro, foram utilizados diários de campo digitais, constituídos por anotações sistemáticas, capturas de tela e registros audiovisuais produzidos durante a

exploração da plataforma (TEIXEIRA; PACÍFICO; BARROS, 2023) (Apêndice A). Os registros contemplaram aspectos referentes à estrutura dos percursos, organização dos conteúdos, elementos visuais e sonoros, interface, formas de interação e situações consideradas relevantes para a análise pedagógica. Posteriormente, essas informações foram organizadas segundo os eixos analíticos estabelecidos e confrontadas com o referencial teórico, possibilitando articular os dados provenientes da observação da plataforma às discussões acadêmicas sobre ensino de História, cultura digital e representação histórica.

Além da análise interna da plataforma, realizou-se uma análise contextual de suas condições de produção. Foram consideradas informações relativas ao desenvolvimento do Discovery Tour: Ancient Egypt, à participação de especialistas em sua elaboração, aos objetivos educacionais atribuídos à ferramenta e aos debates acadêmicos acerca das representações históricas produzidas pelos jogos digitais. Também foram examinados estudos que abordam o Discovery Tour em contextos educacionais, com o objetivo de situar os resultados da análise em relação às potencialidades e limitações identificadas pela literatura especializada.

Embora a ferramenta possa ser empregada em diferentes etapas da Educação Básica, para a discussão de suas possibilidades pedagógicas adotaram-se como referência os anos finais do Ensino Fundamental, etapa em que conteúdos relativos às sociedades da Antiguidade integram a formação histórica escolar.

Esse recorte permitiu considerar não apenas a pertinência dos conteúdos históricos apresentados, mas também sua adequação aos estudantes, reconhecendo que determinados elementos presentes na reconstrução digital, como representações do corpo, práticas funerárias e outros aspectos culturais, exigem seleção, contextualização e planejamento por parte do professor. Assim, a presença de conteúdos historicamente relevantes na plataforma não implica sua utilização automática em sala de aula.

A interpretação dos resultados fundamentou-se, portanto, na articulação entre a observação sistemática da fonte digital e a literatura especializada. Buscou-se compreender o Discovery Tour: Ancient Egypt simultaneamente como uma mídia contemporânea de representação do passado e como um ambiente digital com possibilidades educativas, reconhecendo que suas reconstruções não correspondem a uma reprodução integral ou neutra do Egito Antigo, mas resultam de escolhas historiográficas, arqueológicas, estéticas e tecnológicas. A análise procurou identificar tanto as possibilidades oferecidas pela espacialidade, pela cultura material e pela interatividade para a aprendizagem histórica quanto seus limites e a necessidade de mediação docente na utilização pedagógica dessas representações.

4 DISCUSSÃO

A análise dos seis percursos pertencentes ao eixo temático “Cotidiano”, compostos por 76 estações de observação, evidencia que o Discovery Tour: Ancient Egypt apresenta uma forma de aproximação com o conhecimento histórico, baseada na articulação entre reconstrução espacial, cultura material, narrativa audiovisual e interação com o ambiente digital.

A retirada das mecânicas de combate, competição e progressão características de *Assassin's Creed Origins* modifica substancialmente a finalidade da experiência, direcionando a atenção do usuário para a exploração, a observação e o contato com informações históricas incorporadas aos espaços reconstruídos. Nesse sentido, o modo educativo não corresponde simplesmente a uma versão simplificada do jogo comercial, mas a uma reorganização de seus recursos tecnológicos e visuais em torno de uma proposta de divulgação e mediação do conhecimento histórico (ROCHA, 2025; POIRON, 2021; FRANCO, 2023).

Essa transformação também permite compreender o Discovery Tour a partir das discussões acerca das relações entre experiência lúdica, cultura e aprendizagem. Huizinga (2000) compreende o jogo como fenômeno cultural capaz de produzir significados que ultrapassam o entretenimento, enquanto Caillois (2017) demonstra que as manifestações lúdicas podem assumir diferentes configurações conforme suas regras, finalidades e formas de interação.

No caso analisado, observa-se um deslocamento da competição para a descoberta e da progressão narrativa para a exploração orientada do espaço. O ambiente digital aproxima-se, assim, de uma experiência museológica interativa, na qual conhecimentos produzidos pela pesquisa histórica e arqueológica são reorganizados por meio de modelagem tridimensional, imagens, narração, textos e possibilidades de navegação. Essa característica permite situar a ferramenta também no âmbito das Humanidades Digitais, considerando a articulação entre produção acadêmica e tecnologias digitais na construção de novas formas de circulação e comunicação do conhecimento histórico (BURDICK et al., 2020; FRANCO, 2023).

Um dos aspectos que mais se destacaram durante a exploração foi a importância atribuída à espacialidade. Os ambientes reconstruídos não funcionam apenas como cenários nos quais as informações são apresentadas, mas participam diretamente da construção da representação histórica. Cidades como Alexandria e Mênfis, templos, aldeias, portos, necrópoles, áreas desérticas e as margens do rio Nilo podem ser percorridos pelo usuário, possibilitando observar relações entre arquitetura, paisagem, ocupação humana e atividades sociais. Elementos que poderiam permanecer abstratos quando apresentados exclusivamente de

maneira textual adquirem uma dimensão espacial, permitindo estabelecer relações entre sociedade, natureza e cultura material (FRANCO, 2023).

Essa dimensão se mostra relevante para a compreensão da organização da sociedade egípcia, pois a disposição dos espaços e dos elementos arquitetônicos permite relacionar diferentes aspectos da vida social. Templos, áreas produtivas, espaços administrativos, habitações e locais destinados às práticas funerárias não aparecem isoladamente, mas inseridos em paisagens nas quais religião, economia, política e cotidiano se relacionam.

A exploração tridimensional pode favorecer uma leitura histórica do espaço, desde que o estudante seja orientado a perceber que a paisagem reconstruída também comunica determinada interpretação sobre aquela sociedade. O Discovery Tour: Ancient Egypt aproxima conhecimentos arqueológicos e historiográficos de tecnologias imersivas que permitem reconstruir paisagens historicamente fundamentadas, ampliando as possibilidades de contato com a materialidade do passado (FRANCO, 2023).

Entretanto, a qualidade gráfica e o detalhamento dos ambientes não autorizam compreender essas reconstruções como reproduções integrais do Egito Antigo. O que se observa na plataforma é uma representação contemporânea construída com base em vestígios arqueológicos, estudos historiográficos e escolhas realizadas durante o desenvolvimento do produto (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019; FRANCO, 2023).

Bello (2021) ressalta que os videogames elaboram narrativas históricas mediante decisões documentais, estéticas e historiográficas que condicionam a maneira como o passado chega ao público. Logo, o valor pedagógico da reconstrução digital não reside necessariamente em uma pretensa fidelidade absoluta, mas também na possibilidade de problematizar os procedimentos por meio dos quais determinadas imagens do passado são produzidas.

Um exemplo significativo dessa dimensão interpretativa se encontra nas alterações realizadas em determinadas esculturas da Antiguidade. Embora a nudez esteja presente em diferentes produções artísticas antigas, algumas estátuas representadas na plataforma tiveram partes do corpo cobertas por conchas, introduzindo elementos inexistentes nos artefatos originais. Essa intervenção evidencia que a reconstrução digital é atravessada não apenas por conhecimentos históricos e arqueológicos, mas também por valores culturais contemporâneos, critérios de classificação indicativa e decisões relacionadas à circulação comercial do produto (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019; FRANCO, 2023).

Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020) permitem compreender essa questão como oportunidade de problematização, uma vez que as representações digitais do passado também são produzidas por processos de seleção e mediação cultural. A cultura material presente no

ambiente virtual pode adquirir uma função que ultrapassa a ilustração. Templos, monumentos, habitações, objetos e espaços públicos podem ser utilizados como elementos de investigação das formas de organização política, econômica, religiosa e social, ao mesmo tempo em que permitem discutir os limites da própria reconstrução digital.

Carvalho (2024) argumenta que os videogames integram o horizonte de investigação histórica justamente porque constituem mídias capazes de elaborar interpretações específicas sobre o passado. O Discovery Tour, nessa perspectiva, pode ser compreendido como uma fonte digital para a análise das formas contemporâneas de representação histórica, e não como uma fonte produzida pela própria sociedade egípcia antiga.

A relação entre exploração espacial e aprendizagem também se aproxima dos princípios discutidos por Gee (2003), para quem ambientes digitais podem favorecer a construção do conhecimento quando permitem a interação com espaços, problemas e contextos significativos. Percorrer virtualmente um templo, observar suas proporções, localizar elementos arquitetônicos e compreender sua relação com outros espaços produz uma experiência distinta daquela proporcionada exclusivamente pela observação de uma imagem estática.

Pedrosa e Soares (2019), a partir da filosofia educacional de John Dewey, igualmente destacam a importância da experiência e da participação ativa na construção da aprendizagem. Isso não significa que a interação digital produza automaticamente conhecimento histórico, mas indica que ela pode fornecer condições para atividades baseadas em observação, comparação, formulação de questões e interpretação.

Outro resultado relevante decorre diretamente do recorte adotado nesta pesquisa, na qual a análise dos percursos pertencentes ao eixo “Cotidiano” evidencia uma representação do Egito Antigo que não se limita aos faraós, às pirâmides e aos grandes acontecimentos políticos. Trabalhadores, artesãos, escribas, sacerdotes, soldados, comerciantes e camponeses são inseridos em diferentes situações e espaços, permitindo observar atividades produtivas, práticas sociais e relações estabelecidas no interior daquela sociedade (POIRON, 2021; FRANCO, 2023).

A presença desses sujeitos contribui para deslocar a atenção das figuras tradicionalmente privilegiadas nas representações populares do Egito Antigo e amplia as possibilidades de abordagem da experiência histórica de diferentes grupos sociais. As práticas agrícolas relacionadas às cheias do Nilo, as formas de trabalho, o comércio, a administração estatal, os sistemas de tributação, a atuação dos escribas, as práticas religiosas e funerárias e diferentes conhecimentos matemáticos, astronômicos e de engenharia aparecem associados aos espaços nos quais essas atividades são representadas. Essa integração permite perceber que

economia, política, religião, ciência e vida cotidiana não funcionavam como esferas completamente independentes, mas constituíam dimensões inter-relacionadas da organização social (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019; FRANCO, 2023). Para o ensino de História, essa característica pode contribuir para superar uma abordagem excessivamente fragmentada do conteúdo, favorecendo a compreensão das relações existentes entre diferentes fenômenos históricos.

Nêto e Menezes (2021) e Soares (2022) destacam que os jogos digitais podem favorecer experiências nas quais conceitos históricos são relacionados às suas representações visuais e espaciais, tornando mais concretas determinadas relações que, em outros suportes, podem permanecer abstratas. No trabalho analisado, essa possibilidade se torna perceptível quando as informações sobre trabalho, religiosidade, organização social e cultura material são apresentadas no próprio espaço reconstruído. Em vez de receber cada conteúdo de maneira inteiramente isolada, o usuário pode observar simultaneamente sujeitos, objetos, edificações e atividades, construindo relações entre eles. Essa característica não elimina a necessidade de sistematização conceitual posterior, mas oferece ao professor uma experiência a partir da qual questões históricas podem ser formuladas e aprofundadas.

Telles e Alves (2015) ressaltam que as narrativas dos videogames podem favorecer aprendizagens quando possibilitam ao jogador interpretar processos históricos, em vez de apenas receber informações passivamente. Essa perspectiva aproxima-se da noção de simulação videolúdica discutida por Rocha (2025), na qual a representação digital constitui um campo de possibilidades pedagógicas. No caso do Discovery Tour, entretanto, a participação do estudante não deve ser confundida com acesso direto ao passado, já que a plataforma disponibiliza é o contato com uma interpretação digitalmente construída, que pode funcionar como ponto de partida para observações, perguntas e comparações com outros registros históricos.

A linguagem empregada pela plataforma constitui outro resultado importante da análise. A experiência não é construída exclusivamente pela reconstrução tridimensional, mas pela combinação entre linguagem visual, sonora, textual e interativa. Narração, trilha sonora, texturas, animações, mapas, fotografias, menus, legendas, textos explicativos e opções de navegação orientam a experiência do usuário e influenciam a maneira como as informações são percebidas e relacionadas. Esses elementos não possuem apenas função estética, pois participam da própria organização da narrativa histórica apresentada pela plataforma (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019; FRANCO, 2023).

A multimodalidade permite que o usuário simultaneamente percorra um ambiente, observe objetos e edificações, acompanhe uma explicação narrada e consulte informações

complementares. Gee (2003) e Telles e Alves (2015) permitem compreender essa articulação como característica relevante das linguagens digitais, nas quais diferentes sistemas semióticos participam da construção de significados. Franco (2023) observa que, no Discovery Tour: Ancient Egypt, a experiência envolve leitura, escuta, percepção visual, orientação espacial e interação, produzindo formas de contato com o conhecimento que se diferenciam daquelas baseadas exclusivamente no texto escrito.

A presença de personagens históricos, como Cleópatra VII, Júlio César e integrantes da dinastia ptolomaica, também evidencia o caráter interpretativo da representação. Esses personagens não devem ser compreendidos como reproduções dos sujeitos históricos, mas como construções elaboradas a partir de fontes, estudos historiográficos, convenções estéticas e necessidades narrativas do próprio ambiente digital (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019).

Bello (2021; 2025) chama atenção para a participação dos videogames na produção de memórias sobre o passado, uma vez que a seleção de determinados personagens, acontecimentos e cenários confere visibilidade a certas perspectivas enquanto outras permanecem menos representadas. Essa característica oferece uma possibilidade pedagógica relevante: questionar não apenas o conteúdo apresentado, mas também quem aparece, quem não aparece e quais escolhas estruturam determinada narrativa histórica. A interatividade e a qualidade audiovisual, isoladamente, não garantem a aprendizagem histórica. Carvalho (2024) e Sousa (2022) ressaltam a importância de uma leitura crítica das representações produzidas pelas mídias digitais, sobretudo quando utilizadas em contexto educacional.

A exploração pode despertar curiosidade e favorecer a observação, mas transformar essas experiências em aprendizagem requer objetivos definidos e atividades capazes de relacionar aquilo que é observado às fontes históricas, aos conceitos e aos problemas discutidos em sala de aula. Nesse processo, a atuação do professor deixa de se limitar à transmissão de informações e passa a envolver seleção, contextualização, comparação e problematização (PIMENTEL; NUNES; SALES JÚNIOR, 2020).

Essa mediação se torna ainda mais importante quando se considera a utilização da ferramenta nos anos finais do Ensino Fundamental. O fato de o Discovery Tour ter finalidade educativa não significa que todos os seus conteúdos possam ser utilizados indistintamente com qualquer turma. A própria representação historicamente contextualizada de práticas sociais e culturais pode colocar o estudante em contato com conteúdos que exigem planejamento prévio. Representações de corpos, ritos funerários, preparação dos mortos e determinadas práticas culturais, por exemplo, podem ser historicamente pertinentes à compreensão da sociedade

egípcia, mas sua apresentação deve considerar a faixa etária, a maturidade da turma e os objetivos estabelecidos para a atividade. Logo, selecionar criticamente o que será explorado constitui parte da mediação pedagógica, e não uma limitação que inviabilize o uso da plataforma.

A controvérsia envolvendo a alteração da nudez de determinadas esculturas torna essa discussão ainda mais complexa. A inserção de conchas sobre partes dos corpos das estátuas introduz valores contemporâneos em objetos provenientes de contextos históricos nos quais a nudez possuía significados distintos. Em uma situação pedagógica, portanto, a questão não precisa ser reduzida à escolha entre apresentar ou ocultar determinado conteúdo (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019).

Ela pode ser transformada em problema histórico: por que uma empresa contemporânea modifica a representação de um objeto antigo? Que concepções atuais sobre corpo e nudez interferem nessa decisão? De que maneira valores do presente influenciam aquilo que é selecionado para representar o passado? A própria limitação da plataforma pode, desse modo, converter-se em oportunidade para desenvolver uma leitura crítica das representações históricas (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019).

Esse aspecto reforça que a utilização pedagógica do Discovery Tour não deve estar baseada na ideia de que a plataforma oferece uma reprodução neutra ou definitiva do Egito Antigo. Nêto e Menezes (2021) e Sousa (2022) argumenta que as representações digitais não substituem as fontes históricas e tornam-se pedagogicamente mais relevantes quando utilizadas para problematizar escolhas realizadas pelos desenvolvedores e discutir os limites das reconstruções. A comparação entre imagens da plataforma, vestígios arqueológicos, documentos, materiais didáticos e interpretações historiográficas pode favorecer a compreensão de que o conhecimento histórico é produzido por procedimentos de investigação e interpretação, e não pela simples recuperação de uma realidade passada.

A mediação docente constitui a condição que articula grande parte das potencialidades identificadas. Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020) destacam a possibilidade de o professor atuar como mediador, orientando comparações entre representações digitais, fontes e produção historiográfica. Ao invés de utilizar o ambiente virtual apenas para ilustrar uma explicação previamente realizada, podem ser propostas questões investigativas relacionadas aos espaços, sujeitos, objetos e práticas representados. O estudante pode ser estimulado a identificar elementos, formular hipóteses, comparar representações e reconhecer possíveis simplificações ou ausências. Dessa maneira, ambientação, arquitetura e interatividade podem contribuir para

práticas relacionadas à leitura da cultura material, à alfabetização visual e ao desenvolvimento do pensamento histórico.

Os resultados obtidos não permitem afirmar que a simples utilização de um ambiente digital produza necessariamente aprendizagens mais significativas. Conforme Sousa (2022), Rocha (2025) e Nêto e Menezes (2021), as potencialidades educativas dos jogos digitais dependem das condições em que são incorporados às práticas escolares. A exploração livre, a riqueza visual e a qualidade técnica do Discovery Tour: Ancient Egypt ampliam as possibilidades de contato com determinadas representações históricas, mas adquirem sentido pedagógico quando relacionadas a objetivos de aprendizagem, seleção de conteúdos, atividades investigativas e mediação docente. O recurso não substitui o livro didático, as fontes históricas ou o trabalho do professor; sua contribuição está em acrescentar outras linguagens e formas de aproximação com o conhecimento histórico (FRANCO, 2023).

McCall (2016) observa que jogos históricos podem favorecer processos de aprendizagem ao aproximar os estudantes de contextos históricos por meio da exploração e da participação ativa. No caso analisado, essa contribuição pode ser identificada especialmente na possibilidade de relacionar espacialidade, cultura material, cotidiano e diferentes formas de organização social em um mesmo ambiente interativo. Ao mesmo tempo, as escolhas estéticas, culturais e mercadológicas presentes na plataforma demonstram que a experiência necessita ser submetida à crítica histórica, uma vez que as representações resultam de interpretações produzidas no presente (MCCALL, 2016; ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019; POIRON, 2021).

A análise dos percursos selecionados indica que a principal contribuição pedagógica do Discovery Tour: Ancient Egypt não está simplesmente em tornar o conteúdo histórico mais atraente por meio da tecnologia. Sua relevância reside na possibilidade de articular espaço, cultura material, narrativa, recursos audiovisuais e interatividade, criando condições para que diferentes questões sobre o passado sejam observadas e problematizadas. Ao mesmo tempo, as limitações identificadas demonstram que a plataforma deve ser compreendida como uma produção cultural contemporânea, atravessada por escolhas historiográficas, arqueológicas, estéticas e comerciais, e não como uma representação transparente do Egito Antigo (BELLO, 2021; 2025; ROCHA, 2025).

Sendo assim, o Discovery Tour: Ancient Egypt pode ocupar um espaço relevante no ensino de História quando utilizado de forma planejada, crítica e articulada a outras fontes e estratégias pedagógicas. Mais do que incorporar uma tecnologia ao ambiente escolar, sua utilização pode oferecer oportunidades para discutir com os estudantes tanto aspectos da

sociedade egípcia antiga quanto os próprios processos pelos quais o passado é selecionado, interpretado e comunicado na cultura digital. Nessa perspectiva, o potencial da ferramenta encontra-se justamente na articulação entre experiência interativa e problematização histórica, reconhecendo-se que a construção da aprendizagem depende menos da tecnologia em si do que das perguntas, comparações e mediações que orientam sua utilização (CARVALHO, 2024; FRANCO, 2023; ROCHA, 2025).

5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa permitiu compreender que o Discovery Tour: Ancient Egypt representa uma importante contribuição das Humanidades Digitais para o ensino de História, ao integrar recursos tecnológicos, reconstruções históricas e estratégias de aprendizagem em um ambiente virtual interativo.

A análise evidenciou que a ferramenta ultrapassa a função de entretenimento associada aos jogos digitais, constituindo-se como um recurso pedagógico capaz de favorecer a aproximação dos estudantes com o conhecimento histórico por meio da exploração, da observação e da interação com representações fundamentadas em estudos historiográficos e arqueológicos. O objetivo geral da pesquisa foi alcançado ao demonstrar o potencial educativo do jogo como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

Em relação aos objetivos específicos, verificou-se que os percursos analisados apresentam diferentes representações do Egito Antigo, contemplando aspectos políticos, econômicos, religiosos, sociais e culturais que permitem ao estudante compreender a complexidade daquela civilização de maneira contextualizada.

A organização dos percursos temáticos, aliada à riqueza dos cenários e dos recursos audiovisuais, favorece a construção de uma aprendizagem mais significativa, estimulando a curiosidade, a investigação e a interpretação crítica das informações apresentadas. Nesse sentido, a interatividade e a imersão proporcionadas pelo ambiente virtual apresentam possibilidades para ampliar o interesse dos estudantes e favorecer práticas voltadas ao desenvolvimento do pensamento histórico.

Porém, os resultados também evidenciaram que o jogo não deve ser compreendido como uma representação absoluta do passado. Assim como qualquer narrativa histórica, suas reconstruções são resultado de escolhas interpretativas, condicionadas por evidências disponíveis, limitações técnicas e decisões dos desenvolvedores.

Esse aspecto reforça a importância da atuação do professor como mediador do processo educativo, promovendo discussões que problematizem as representações presentes no jogo, relacionando-as às fontes históricas, à historiografia e aos conteúdos curriculares. Portanto, a tecnologia se mostra mais eficaz quando integrada a um planejamento pedagógico consistente, e não como recurso utilizado de forma isolada. Essa mediação envolve também a seleção criteriosa dos conteúdos e percursos a serem utilizados, considerando os objetivos de aprendizagem, a faixa etária dos estudantes e a adequação das representações apresentadas ao contexto da turma.

A pesquisa também reforça que a incorporação de jogos digitais ao ensino de História acompanha as transformações da cultura digital e amplia as possibilidades metodológicas disponíveis aos docentes. Recursos como o Discovery Tour favorecem práticas pedagógicas mais participativas, aproximam o conteúdo escolar das experiências vivenciadas pelos estudantes e contribuem para o desenvolvimento de competências relacionadas à análise crítica, à interpretação de diferentes linguagens e à construção da consciência histórica. Assim, seu uso pode representar uma estratégia relevante para tornar o ensino mais dinâmico, contextualizado e conectado às demandas educacionais contemporâneas.

Dessa forma, recomenda-se que futuras pesquisas investiguem a aplicação do Discovery Tour: Ancient Egypt em contextos reais de sala de aula, envolvendo professores e estudantes de diferentes níveis de ensino, de modo a avaliar seus impactos sobre a aprendizagem histórica, o engajamento discente e o desenvolvimento do pensamento crítico. Estudos comparativos com outros jogos educativos e com diferentes recursos das Humanidades Digitais também poderão ampliar a compreensão acerca do papel das tecnologias imersivas na formação histórica, contribuindo para o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas e para o fortalecimento das pesquisas sobre ensino de História na cultura digital.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, E. **Allegories of space: the question of spatiality in computer games**. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (org.). *First person: new media as story, performance and game*. Cambridge: MIT Press, 2004.

ARAÚJO DE LIMA, R.; DE PAIVA BONDIOLI, N. Descobrimos e recobrimos o passado nas salas de aula com assassin's creed origins discovery tour: um olhar das humanidades digitais sobre a censura moderna à nudez antiga. **Revista Arqueologia Pública**, Campinas, SP, v. 13, n. 1[22], p. 300–320, 2019.

BANDEIRA, D. **Material didático: criação, mediação e ação educativa**. Curitiba: InterSaberes, 2017.

BELLO, R. S. **O videogame como mídia de representação histórica**. *Revista História Hoje*, São Paulo, v. 10, n. 20, p. 198–221, jul./dez. 2021.

BELLO, R. S. **The problem of memory in the Assassin's Creed series (2007–2020)**. *Games and Culture*, [S. l.], v. 20, n. 3, p. 298–315, 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BURDICK, A.; DRUCKER, J.; LUNENFELD, P.; PRESNER, T.; SHNAPP, J. Um breve guia para as Humanidades Digitais. **TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 21, p. 69-98, 2020.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

CARVALHO, L. D. de. Videogames e jogos eletrônicos no horizonte do historiador. **Antíteses**, [S. l.], v. 17, n. 34, p. 234–263, 2024.

CHATEAU, J. **O Jogo e a Criança**. Trad. Guido de Almeida. São Paulo. 1987.

COSTA, D. da; ARAÚJO, G. C. C. de. Um estudo exploratório de evidências de experiências publicadas sobre o uso de jogos nos processos de ensino de geografia. **Igapó Journal**, [S. l.], v. 18, n. 1, 2024.

CRESWELL, J. W. **Research Design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches**. 5th ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2018.

DOIA, A. C. P. **Os jogos digitais na educação escolar: investigação sobre seus usos segundo os docentes do Ensino Fundamental em São Paulo**. 2024. Tese (Doutorado em Educação: História, Política, Sociedade) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2024.

FRANCO, J. K. R. **As humanidades digitais para pensar o Egito Antigo: uma análise do modo Discovery Tour no jogo Assassin's Creed Origins**. 2023. 126 f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Curitiba, 2023.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HARRIGAN, P. (org.). **First person: new media as story, performance and game**. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 118-130.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JENKINS, H. **Game design as narrative architecture**. In: WARDRIP-FRUIIN, N.;

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MCCALL, J. Teaching History with Digital Historical Games: an introduction to the field and best practices. **The History Teacher**, v. 47, n. 4, p. 517-542, 2016.

MIRANDA, J. R. C. **Jogos digitais no ensino de História: uma experiência na Educação Básica em Mato Grosso**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2020.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural: UNESP, 2003.

NÊTO, J. C.; MENEZES, P. de. Games como máquinas de aprendizagem: um relato de experiência com o uso dos games Assassin's Creed e Civilization VI na disciplina de História. **Revista Docência e Cibercultura**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 4, ed. esp., p. 191–215, 2021.

NITSCHKE, M. **Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds**. Cambridge: MIT Press, 2008.

PEDROSA, S. M. P. de A.; SOARES, K. P. Sobre Dewey, jogos digitais e ensino de História. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 19, n. 62, p. 1253–1272, 2019.

PIMENTEL, F. S. C.; NUNES, A. K. F.; SALES JÚNIOR, V. B. D. Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. **Educar em Revista**, v. 36, p. e76125, 2020.

POIRON, P. Assassin's Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience. **Near Eastern Archaeology**, v. 84, n. 1, p. 79-85, 2021.

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

RAMALHO, L. A. **Jogos digitais como material didático no ensino de História: análise da produção acadêmica**. 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2019.

ROCHA, E. S. da. **Jogos digitais e ensino de história: simulações vídeolúdicas como campo de possibilidades pedagógicas**. 2025. 125 f. Mestrado Profissional em Ensino de História – Universidade Estadual Do Sudoeste Da Bahia, Vitória da Conquista, 2025.

RÜSEN, J. **Razão histórica: teoria da história: os fundamentos da ciência histórica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

RÜSEN, J. **História viva: teoria da história III: formas e funções do conhecimento histórico**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

SALVADOR DA ROCHA, E. **Jogos digitais e ensino de História: simulações videolúdicas como campo de possibilidades pedagógicas**. 2025. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, 2025.

SILVA, D. A. P. Jogos Digitais no Ensino de História: Limites e Possibilidades. **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 8, p. 1-15, 2024.

SILVA, L. M. F. P. da; HOLANDA, A. O.; PEREIRA, P. A. C. Revisão sistemática de literatura sobre o uso de jogos no Ensino Médio e Superior. **Ensino em Re-Vista**, [S. l.], v. 31, n. Contínua, p. 1–28, 2024.

SOARES, K. P. **História, educação e games: literatura gamer em história no século XXI**. 2022. 263 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2022.

SQUIRE, K. D. **Video games and learning: teaching and participatory culture in the digital age**. New York: Teachers College Press, 2011.

SOUSA, R. do N. de. **Os jogos digitais no ensino de história: uma visão crítica a partir da franquia "Assassin's Creed"**. 2022. 118 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Fundação Universidade Federal de Roraima, Boa Vista, 2022.

SOUZA NETO, A G de. **Gênero nos jogos digitais históricos: imagens, representações e possibilidades para o ensino de História**. 2021. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2021.

TEIXEIRA, E. J. P.; PACÍFICO, J. M.; BARROS, J. A. O diário de campo como instrumento na pesquisa científica: contribuições e orientações. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 1678–1705, 2023.

TELLES, H. V.; ALVES, L. Ficção e narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. **Teccogs – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, São Paulo, n. 11, p. 115–130, 2015.

TELLES, H. V. **Empatia histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de História**. 2018. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018.

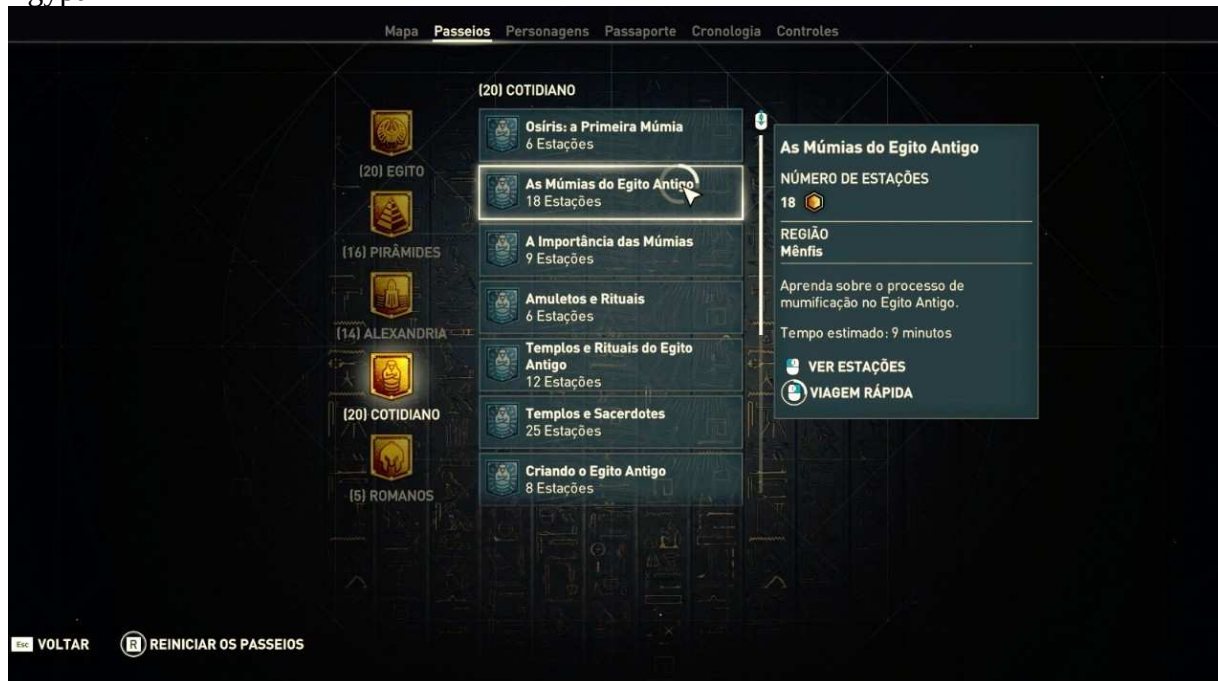
UBISOFT. **Discovery Tour: Ancient Egypt**. Conteúdo educacional do jogo Assassin's Creed Origins. PlayStation 4, Xbox One e Microsoft Windows. Montreal: Ubisoft, 2018. Jogo eletrônico.

WHITE, H. **Meta-história**: a imaginação histórica do século XIX. São Paulo: EDUSP, 1995.

WHITE, H. **Trópicos do discurso**: ensaios sobre a crítica da cultura. São Paulo: EDUSP, 2001.

ANEXO A – REGISTRO VISUAL DA ANÁLISE DO DISCOVERY TOUR: ANCIENT EGYPT

Figura 1 – Interface de apresentação de um percurso educativo no Discovery Tour: Ancient Egypt



Fonte: Ubisoft (2018)

Figura 2 – Representação da arquitetura e da espacialidade no Discovery Tour: Ancient Egypt



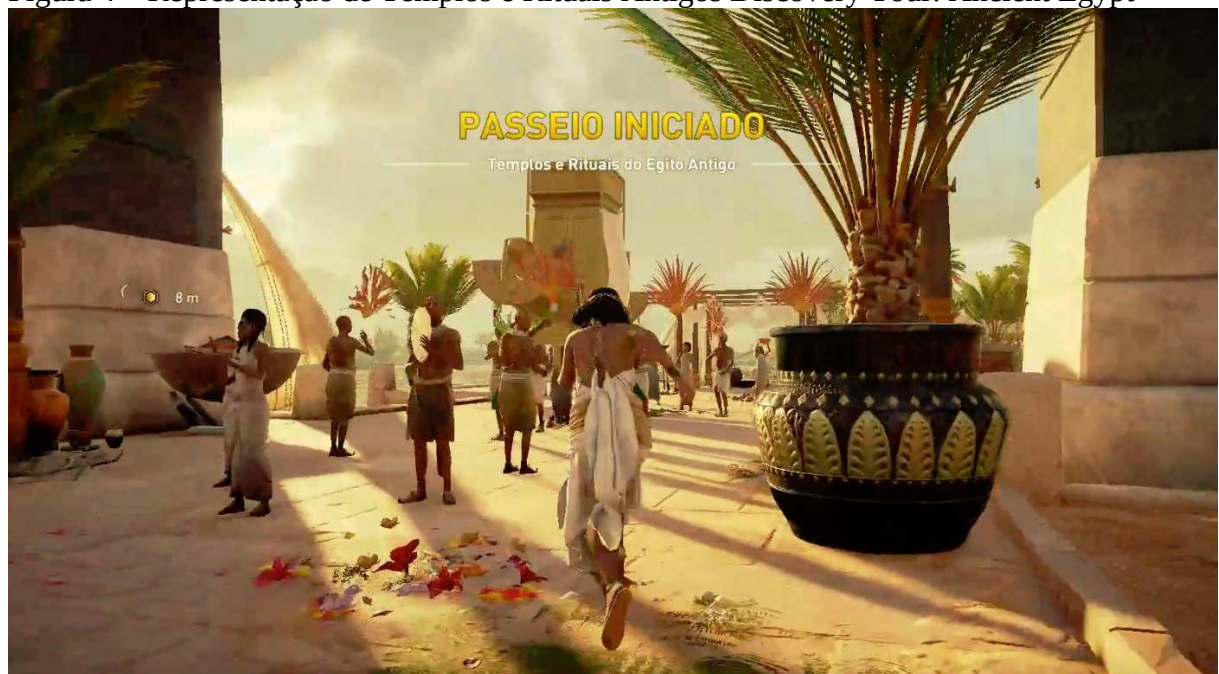
Fonte: Ubisoft (2018)

Figura 3 – Representação do processamento da vida cotidiana no Discovery Tour: Ancient Egypt



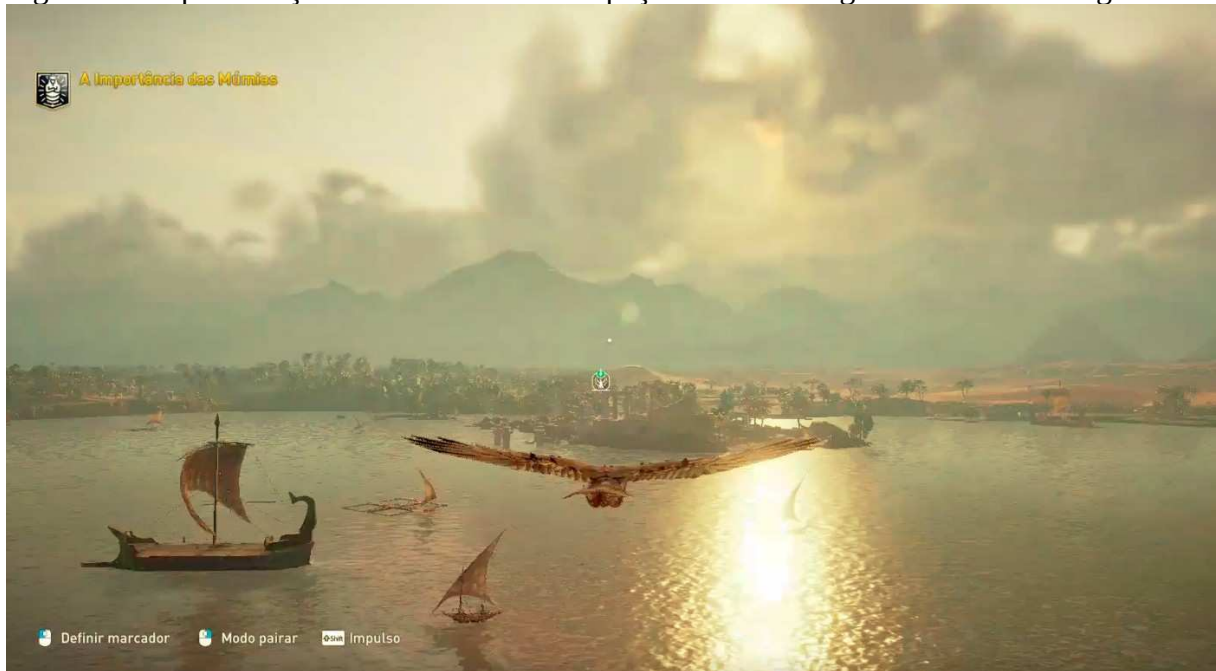
Fonte: Ubisoft (2018)

Figura 4 – Representação de Templos e Rituais Antigos Discovery Tour: Ancient Egypt



Fonte: Ubisoft (2018)

Figura 5 – Representação do Rio Nilo e da ocupação de suas margens no ambiente digital



Fonte: Ubisoft (2018)

Figura 6 – Representação das pirâmides e da paisagem monumental do Egito Antigo



Fonte: Ubisoft (2018)

Figura 7 – Representação da paisagem agrícola e das atividades produtivas no Discovery Tour: Ancient Egypt



Fonte: Ubisoft (2018)

Figura 8 – Representação da paisagem agrícola e das atividades produtivas no Discovery Tour: Ancient Egypt



Fonte: Ubisoft (2018)

Figura 9 – Representação do processo de mumificação no Discovery Tour: Ancient Egypt



Fonte: Ubisoft (2018)