

O Egito antigo ao alcance das mãos: O Discovery Tour como uma ferramenta inovadora no Ensino Imersivo e Interativo de História

Ancient Egypt at your fingertips: The Discovery Tour as an innovative tool in Immersive and Interactive History Teaching

Iandeyvison Gomes de Melo¹; Gustavo Manoel da Silva Gomes²

Resumo. Vivendo em uma sociedade altamente tecnológica e conectada, é crucial que a educação esteja alinhada com as experiências e interesses dos alunos. As Tecnologias de Informação e Comunicação desempenham um papel fundamental na vida cotidiana das novas gerações, moldando sua linguagem, modo de interação e busca de conhecimento. O objetivo deste estudo é analisar o potencial pedagógico do *Discovery Tour* como ferramenta auxiliar do professor de História e propor seu uso nas suas aulas, para um ensino mais atrativo e interativo. Destarte, realizamos uma revisão da literatura abrangendo o uso do *Discovery Tour* e o impacto dessas tecnologias na sociedade contemporânea como os estudos e conceitos de autores como Manuel Castells, que discute a Sociedade em Rede, e Pierre Lévy que cunhou o conceito de cibercultura. Esta revisão proporcionou uma base teórica para compreender o *Discovery Tour* como uma tecnologia educacional. Em seguida, analisamos detalhadamente as possibilidades e limitações dessa ferramenta no contexto do ensino de História, considerando aspectos históricos, técnicos, pedagógicos e de acessibilidade. Com base nas conclusões dessa análise, desenvolvemos uma proposta pedagógica para orientar os professores que desejam incorporar o Discovery Tour em suas aulas de História.

Palavras-chave: Ensino de História; Recurso Didático; Discovery Tour.

Abstract. Living in a highly technological and interconnected society, it is crucial that education aligns with the experiences and interests of students. Information and Communication Technologies play a fundamental role in the daily lives of the new generations, shaping their language, mode of interaction, and knowledge-seeking behavior. The objective of this study is to analyze the pedagogical potential of Discovery Tour as an auxiliary tool for History teachers and propose its use in their classes, for a more attractive and interactive teaching. In this context, we conducted a literature review covering the use of the Discovery Tour and the impact of technologies on contemporary society, like the studies and concepts of authors such as Manuel Castells, who discusses the Network Society, and Pierre Lévy, who coined the concept of cyberculture. This review provided a theoretical foundation for understanding the Discovery Tour as an educational technology. We then conducted a detailed analysis of the possibilities and limitations of this tool in the context of History education, considering historical, technical, pedagogical, and accessibility aspects. Based on the conclusions of this analysis, we

¹ Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Campus do Sertão; ian.18gm@gmail.com

² Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Campus do Sertão. Grupo de Estudos, Pesquisas, Extensão e Artes sobre História e Cultura Negra do Sertão Abí Axé Egbé; gustavo.gomes@delmiro.ufal.br

developed a pedagogical proposal to guide teachers who wish to incorporate the Discovery Tour into their History classes.

Keywords: History Teaching; Didactic Resource; Discovery Tour.

1 Introdução: passando da primeira fase

O *Discovery Tour* pode ser compreendido como uma nova possibilidade de interação e dinamização do ensino³ de História. Ele torna possível a imersão⁴ do aluno em um ambiente virtual arquitetado a partir de dados produzidos no campo da História e da Arqueologia. A ferramenta abordada neste artigo permite a exploração e o estudo de diversos objetos e estruturas do Egito Antigo, como por exemplo, a vida dos egípcios e muitas curiosidades sobre o seu cotidiano e suas relações com outros povos, tais como os gregos, por exemplo. Neste sentido, defende-se, neste trabalho, o argumento de que o *Discovery Tour* acerca do Egito Antigo, pode dinamizar a aula de História e auxiliar no aprendizado dos estudantes.

O uso de tecnologias digitais no ensino de História tem grande relevância em nossa atualidade pelo fato de vivermos em uma sociedade cada vez mais imersa na tecnologia e na conectividade, características que há algumas décadas são parte da cultura na qual as novas gerações nascem, crescem e são socializadas, construindo-se uma linguagem, um modo de estar no mundo e de relacionar-se que são atravessados por variados aparelhos, *chips*, redes de conectividade, formas de entretenimento e de busca, organização, construção e expressão de conhecimentos plurais. Sobre essas formas que se tornaram intrínsecas da maioria das culturas contemporâneas, são clássicos os estudos e conceitos de autores como Manuel Castells (1999), que discute a Sociedade em Rede, e Pierre Lévy (1999) que cunhou o conceito de cibercultura. Considerando tal contexto, se faz necessário que a educação acompanhe o cotidiano dos alunos, para assim incentivar o interesse e o estudo de uma disciplina tão importante quanto a História.

³ Neste trabalho, ao referirmo-nos à prática sociocultural de ensinar História no cotidiano da sala de aula, registraremos a palavra ensino com letra inicial "e" minúscula, pois, nesse caso, a palavra ensino exerce a função de um substantivo comum. Quando nos referirmos ao campo de estudos científicos, a expressão Ensino de História, será grafada com letra inicial "E" maiúscula, pois, neste caso, além de tratar-se de um substantivo próprio, o nome de um campo de estudos, é também um ato político grafá-la desta forma entre muitos especialistas do referido campo (Gomes, 2020).

⁴ O *Discovery Tour* do *Assassin's Creed* oferece uma experiência de ensino de História imersiva devido à sua recriação detalhada de imagens que representam ambientes históricos e produzem informações educacionais contextualizadas, possibilidade de liberdade de exploração de roteiros e recursos, interação com personagens históricos e atividades educacionais interativas (Bondioli & Lima, 2019). Essa abordagem proporciona aos alunos uma experiência de aprendizado envolvente e memorável, diferenciando-se das aulas tradicionais de História.

No entanto, embora o conceito de cibercultura seja muito relevante em nosso cenário atual, conforme apresentado nos estudos de Pierre Lévy (1999) e em que pesem as pesquisas sobre utilização de mídias digitais e jogos no Ensino de História, até o momento foram encontradas na literatura exíguos artigos que discutam o uso exclusivo do *Discovery Tour* no ensino de História, especificamente no ensino do Antigo Egito. Temos a hipótese de que isso se deva a alguns fatores como: o relativo caráter de novidade dessa ferramenta na indústria cultural; sua ligação direta com o mercado do entretenimento; a desconsideração do universo cultural, dos gostos e das formas de lazer dos estudantes; as poucas possibilidades e interesses de professores em pesquisar no campo do Ensino de História ou de refletir cotidianamente sobre as suas próprias práticas pedagógicas num mundo em que aumenta a agenda e as pressões profissionais; as dificuldades encontradas nas escolas brasileiras, como a falta de recursos e estrutura adequada para promover a inovação pedagógica; e as políticas públicas educacionais neoliberais que sucateiam a educação pública com poucos investimentos e muita burocratização etc.

Entretanto, a realização de uma revisão da literatura que abranja tanto a utilização do *Discovery Tour* quanto o impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC) na sociedade contemporânea se configura como uma iniciativa de grande relevância intelectual para o nosso campo do Ensino de História. Esta revisão visa refletir criticamente algumas informações pertinentes disponíveis sobre esses tópicos, proporcionando uma visão mais abrangente das abordagens, verificações e implicações no que tange ao uso do *Discovery Tour* e ao papel das TDIC na sociedade atual. Isso, por sua vez, contribuirá com o debate sobre as interações entre tecnologia, educação e sociedade. Portanto, o objetivo deste estudo é analisar o potencial pedagógico do *Discovery Tour* como ferramenta auxiliar do professor de História e propor seu uso nas suas aulas, para um ensino mais atrativo e interativo⁵.

A metodologia adotada neste estudo foi guiada por uma abordagem qualitativa compreendendo três etapas cruciais. Inicialmente, uma revisão bibliográfica foi realizada para pensarmos o contexto a que produz essa pesquisa e para o qual ela pretende contribuir. Abrangem-se, portanto, tópicos como o impacto das TIDCs na sociedade contemporânea, características da Sociedade em Rede e o conceito de cibercultura. Esta revisão proporcionou uma base teórica essencial para contextualizar o *Discovery Tour* como um produto, uma tecnologia digital da contemporaneidade. Em seguida, foi realizada uma análise detalhada das possibilidades e limitações inerentes ao *Discovery Tour* como recurso educacional no ensino de História. Isso incluiu uma avaliação de aspectos históricos, mercadológicos, técnicos, estéticos, pedagógicos e de acessibilidade

⁵ É importante destacar que a ferramenta em si oferece potencial para uma experiência de aprendizado mais interativa dos estudantes, proporcionando-lhes a oportunidades de escolha e exploração sobre aspectos do Egito Antigo de forma autônoma. No entanto, o potencial de interatividade dependerá das escolhas pedagógicas do professor e das atividades adicionais que ele incorporar à experiência.

relacionados a essa ferramenta. Essa análise permitiu uma compreensão mais aberta e “holística” de como o *Discovery Tour* poderia ser efetivamente empregado no ambiente educacional.

2 Capturados na rede da tecnologia: da televisão à internet, os desafios contemporâneos para a construção do saber histórico escolar.

É fundamental reconhecer a importância de considerar as TDICs como agentes transformadores das nossas experiências sociais, culturais, políticas, econômicas e históricas. Hoje, vivemos em uma sociedade profundamente interligada por meio de redes digitais e virtuais, onde informações, comunicações, entretenimento, consumo, produção de conhecimento e relações humanas são mediadas por essas tecnologias. Elas redefiniram nossa relação com o mundo, influenciando nossos sentimentos, pensamentos, ações, planos e comportamentos. Nas instituições educacionais, as TDICs desempenham papéis duplos, sendo tanto consumidas pelos estudantes para o entretenimento, o que muitas vezes atrapalha no cotidiano de ensino; e como ferramentas de trabalho para os professores.

Castells (1999) argumenta que vivemos em uma era onde as redes de comunicação e informação desempenham um papel central na organização da sociedade. Essas redes conectam indivíduos, comunidades e instituições em uma teia complexa de interações, influenciando a forma como as pessoas se comunicam, colaboram e constroem identidades. A Sociedade em Rede é caracterizada pela fluidez das relações sociais, onde o poder e a informação fluem por meio de conexões digitais. Nesse contexto, a televisão, como um meio de comunicação tradicional, também se insere nas redes digitais, desempenhando um papel importante na disseminação de informações e na formação de opiniões dentro dessa sociedade interconectada. Portanto, ao analisar a televisão e seu impacto, é essencial considerar sua função dentro desse paradigma de Sociedade em Rede, onde as TDIC desempenham um papel fundamental na moldagem das experiências humanas.

A relação entre o ser humano e a tecnologia sempre foi complexa, principalmente quando nos referimos à população pobre. O rádio, por exemplo, precisou de trinta anos e a televisão de quinze para chegarem a 60 milhões de usuários (Castells, 1999). Gradualmente foram acolhidos nos lares de muitos, por ser uma nova maneira de se manter informado sem que as pessoas precisassem comprar o jornal do dia. “A comodidade explica a rapidez que a televisão precisou para se estabelecer em comparação com o rádio, como meio de comunicação dominante” (*idem. Op. Cit.* p. 416). No entanto, a comunicação desse sistema desvela uma relação assimétrica de poder entre os proprietários das emissoras e o grande público, pois é quase uma via de mão-única. A pessoa que escuta ou assiste está em uma relação quase que passiva, a

qual não permite muitos meios de interação recíproca. Nesse sentido, há mais reprodução de informações intencionalmente selecionadas e organizadas do que a apresentação de ideias para seu debate e a construção de novos conhecimentos⁶.

É importante notar que os efeitos produzidos nos receptores das mensagens não são neutros e merecem atenção, pois a comunicação pode influenciar saberes, sentimentos, crenças e comportamentos. Até então, “a televisão exercia uma influência significativa, considerando que era o meio de comunicação predominante, pelo menos até a criação da Internet, que ampliou ainda mais a capacidade de disseminação de informações e influência nas sociedades modernas” (Castells, 1999, p. 420-421).

Se uma mensagem fosse veiculada na televisão, era praticamente certo que ela alcançaria a maioria das residências. Essas mensagens podiam se manifestar de diversas formas, como anúncios publicitários, informações, entretenimento ou instruções, e invariavelmente exerciam algum tipo de influência sobre os telespectadores, independentemente de ser positiva ou negativa. O acesso à disseminação de mensagens fora do meio televisivo era, em grande parte, restrito às redes interpessoais limitadas. Isso implicava que qualquer indivíduo ou entidade interessada em propagar sua mensagem necessariamente precisava buscar os estúdios de televisão como meio de veiculação. É relevante ressaltar que, nas sociedades urbanas, o consumo de mídia sempre ocupou e continua ocupando uma posição de destaque, sendo frequentemente a segunda atividade mais comum após o trabalho, e em muitos casos, até mesmo a atividade principal realizada dentro das residências (*idem. Op. Cit.* p. 421).

O perigo, na verdade, estava no ato de assistir despretensiosamente, pois era algo controlável do ponto de vista do receptor. As mensagens eram absorvidas de forma tranquilizadora, como se o telespectador estivesse recebendo todas aquelas informações de forma voluntária, criando assim uma ilusão de controle e consequências imperceptíveis (*idem. Op. Cit.* p. 422).

O Estado possui uma grande parcela de responsabilidade quando falamos sobre as inovações tecnológicas, foi a partir desse Estado e não a partir dos empreendedores de garagem como Steve Jobs e Steve Wozniak, fundadores da *Apple*, que se iniciaram as revoluções na tecnologia da informação. (Castells, 1999, p. 108). Temos como exemplo a China, que teve o Estado como sua principal força de inovação tecnológica, influenciando no forte desenvolvimento tecnológico evidenciado na história. Porém, quando o Estado se torna incapaz de promover as condições necessárias, o país chega à estagnação e a esterilização da energia inovadora autônoma. (*idem. Op. Cit.* p. 47). No entanto, é importante notar que a intervenção do Estado na economia também pode

⁶ Entretanto, como cita Bittecourt (2008) a teoria da receptividade nos lembra que nenhum ouvinte ou espectador é apenas passivo diante dos meios de comunicação.

ter desvantagens como o excesso de regulamentação e burocracia, sufocando a inovação e impedindo o desenvolvimento tecnológico.

Compreendendo a influência do Estado na promoção das inovações tecnológicas, é relevante perceber que essa intervenção estatal desempenhou um papel fundamental também na história da internet. O Estado, por meio de agências governamentais como a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, mais conhecida como DARPA, que desempenhou um papel crucial no desenvolvimento inicial da ARPANET, o precursor da internet moderna. Essa colaboração entre o setor público e a pesquisa acadêmica foi essencial para o surgimento da internet e ilustra como o Estado pode ser uma força motriz significativa por trás das revoluções tecnológicas.

A Internet foi criada na década de 1960 pela DARPA nos Estados Unidos. Esse projeto foi pensado como uma forma de impedir a destruição ou a tomada do sistema norte-americano de comunicação por parte dos soviéticos, no caso de uma possível guerra nuclear (Castells, 1999, p. 44). Assim foi criada a ARPANET, a primeira rede de computadores que conectava através de vários "nós" interconectados. Esses nós, também conhecidos como *hosts*, eram sistemas informáticos individuais que desempenhavam papéis essenciais na transmissão e recepção de dados na rede. Também utilizados para transmissão de dados sigilosos e para interligação de diversos departamentos de pesquisa. O primeiro nó estabelecido foi em 1969 na Universidade da Califórnia em Los Angeles, e outros seis foram criados em 1970 em outras grandes universidades dos Estados Unidos. Após isso a ARPANET se espalhou principalmente na comunidade acadêmica. Esta origem universitária da Internet sempre foi muito decisiva no desenvolvimento e popularização da comunicação eletrônica pelo mundo (Castells, 1999, p. 440).

Diferente de qualquer outro meio de comunicação, a Internet teve o índice de penetração mais rápido da história. Em apenas três anos após sua criação, conseguiu alcançar a marca de 60 milhões de pessoas conectadas à "teia mundial". Porém, na virada do século, a maioria das redes de pesquisa nas universidades ainda não estavam conectadas à internet, mas estavam aos poucos criando sua própria identidade e criando suas próprias regras de convivência. Hoje, vemos que existem milhões de usuários na rede, cobrindo todo o espectro da comunicação humana, da religião, da política, da educação e até mesmo do sexo. Porém, o processo de virtualização da cultura não aconteceu de um dia para o outro (*idem. Op. Cit.* p. 439).

Grande parte dos computadores não possuíam sequer monitores até os anos 1960, e as primeiras telas criadas exibiam apenas caracteres que necessitavam de grande conhecimento em programação para que se pudesse utilizar da maneira correta (Lévy, 1999, p. 37). Os programas, navegadores e aplicativos foram desenvolvidos posteriormente com o intuito de facilitar o acesso aos computadores por parte do público geral, sem que fosse preciso aprender uma linguagem de programação extremamente

técnica, o que seria muito complexo para aqueles que não trabalham na área (*idem. Op. Cit.* p. 42). Por conta da interface de fácil compreensão aos leigos e das ferramentas de pesquisa automatizadas, a partir da década de 1990 os computadores se popularizaram nas casas das pessoas comuns interessadas em “navegar” nesse novo “mar” da informação, chamado de ciberespaço.

O ciberespaço é um espaço global de comunicação e interação. É caracterizado pela interconexão de redes digitais que transcendem barreiras geográficas. No ciberespaço, as pessoas participam ativamente, criando conteúdos seja de modo colaborativo ou competitivo e moldando identidades digitais. Ele é central para as transformações sociais contemporâneas, impulsionando a economia informacional e servindo como plataforma para mobilização social e ativismos. Portanto, o ciberespaço também é palco de conflitos e questões de poder, levantando desafios relacionados à segurança e governança. Em resumo, o ciberespaço é um ambiente dinâmico que reconfigura a sociedade, a economia e a interação humana em escala global (Lévy, 1999, p. 75).

Nesse ciberespaço, o computador não é mais apenas uma ferramenta para produção de imagens, sons e textos, ele é um operador da virtualização da informação (*idem. Op. Cit.* p. 55). Essa é uma das mais marcantes características da Internet, o “dilúvio” informacional, que é gigantesco e incontrolável. Onde não há apenas uma “arca” informacional “navegando”, mas diversas “arcas” contendo em seu interior, diferentes preceitos e informações com o objetivo principal de preservar a sua cultura e diversidade (*idem. Op. Cit.* p. 15). É importante ressaltar, que mesmo a Internet tendo sido criada por um órgão governamental, os usos da informática pessoal não foram previstos ou decididos por qualquer multinacional ou governo. O seu principal inventor foi um movimento social que impulsionou a informática pessoal e é frequentemente associado à “Revolução da Informática Pessoal” ou à “Era da Informática Pessoal”. Isso ocorreu principalmente nas décadas de 1970 e 1980, quando computadores pessoais, como o *Apple II*, o *IBM PC* e o *Commodore PET*, se tornaram disponíveis para uso doméstico e empresarial.

Este movimento social e tecnológico foi impulsionado por indivíduos e empresas que acreditavam na ideia de que os computadores poderiam ser usados por pessoas comuns em suas casas e locais de trabalho, em vez de serem dispositivos enormes e caros usados apenas em ambientes de *mainframes* (tipo de computador de grande porte). Isso levou a uma revolução na maneira como as pessoas interagem com a tecnologia da informação e desempenhou um papel fundamental na formação do mundo da informática pessoal como o conhecemos hoje (Lévy, 1999, p. 125).

Os responsáveis pelo crescimento do ciberespaço são em sua grande maioria amadores e anônimos dedicados à constante melhora das ferramentas de software de comunicação. A Internet é um exemplo de construção cooperativa internacional, de um movimento constantemente alimentado por uma pluralidade de iniciativas locais (Lévy, 1999, p. 126). As comunidades virtuais se tornaram comuns no ciberespaço, nessas

comunidades pessoas de diversas partes do mundo se reúnem virtualmente para conversar e discutir sobre interesses em comum e conhecimentos mútuos, tudo isso de forma remota e independente de proximidade geográfica (*idem. Op. Cit.* p. 127).

A grande preocupação que surgiu junto a conectividade, e os mundos e comunidades virtuais, foi o receio e preconceito gerados pelo sensacionalismo, de que tais coisas poderiam substituir atividades e costumes feitos até então, unicamente de forma física e "real". É verdade que a conexão constante, frequente e sem limites ao ciberespaço podem trazer grandes malefícios à saúde física e mental, como a alienação, depressão, isolamento, exaustão, perda de interesse pela leitura educativa e atrofiamento das habilidades sociais. Porém, para Lévy, da mesma forma que o teatro não foi extinto com a chegada do cinema, assim é com o ciberespaço. As pessoas que mais se comunicam virtualmente são também aquelas que mais se encontram fisicamente com outras pessoas (Lévy, 1999, p.129). É necessário então, ponderar as qualidades e defeitos da Internet para que se possa ter um uso mais proveitoso e consciente.

Quando comparamos a Internet com a televisão, vemos que a principal diferença está no tipo de comunicação. Como dito anteriormente, a televisão e o rádio se comunicavam de forma unilateral, tendo o receptor como semipassivo e não totalmente participante. No ciberespaço, o usuário é participante na maioria das etapas da comunicação, ele não só recebe informação como também produz, pois é característica do ciberespaço o incentivo à troca comunitária e recíproca, trazendo ao usuário uma sensação de importância e pertencimento. (*idem. Op. Cit.* p. 203).

Uma área em que a tecnologia pode ser particularmente útil é na educação. Podemos observar isso quando se é preciso ter aulas remotas através de videoconferências, quando não é possível estar presente fisicamente, como foi o caso durante a pandemia da Covid-19 que durou de 2020 a 2022. O projetor, por exemplo, também se mostra um grande aliado dos professores quando se é necessário fazer uma apresentação de *PowerPoint* ou compartilhar um filme/documentário para seus alunos. Os jogos digitais demonstram ser uma forma inovadora de dinamizar e melhorar a imersão dos alunos no ensino de História, pois através de certas ferramentas tecnológicas contidas em alguns jogos com propósito educativo, é possível engajar os alunos e tornar o processo de aprendizagem mais interessante. É importante lembrarmos que o fato de vivermos numa sociedade em rede que partilha, mesmo que de modos diferenciados e desiguais, de uma cibercultura, nos coloca numa experiência histórica em que as tecnologias moldam nossas subjetividades e as formas de organização, construção, exploração e expressão de conhecimentos.

3 Possibilidades de interseção entre entretenimento e educação: *Assassin's Creed* e o *Discovery Tour*

A franquia de jogos *Assassin's Creed* foi e continua sendo desenvolvida pela Ubisoft Montreal, tendo em torno de vinte e um jogos lançados entre 2007 e 2020, disponíveis

em diversas plataformas. Além dos jogos, a franquia também se estende aos livros, histórias em quadrinhos e até mesmo aos filmes e animações. Isso faz com que essa franquia alcance diferentes nichos, e por essa razão, se consolidou como uma das mais famosas e reconhecidas franquias do mundo inteiro (Bondioli & Lima, 2019). Outra maneira de observarmos o sucesso dessa franquia é através dos números de faturamento da empresa. Uma estimativa feita pelo site Money Inc de 2020, mostra uma receita de \$311 milhões de dólares, e em torno de 100 milhões de cópias vendidas em todo o globo, evidenciando o sucesso e reconhecimento da franquia (Parker, 2020).

A ideia principal dos jogos *Assassin's Creed* é reconstruir cenários da história com grande efeito de realidade, mas de forma adaptada, com o intuito de criar uma experiência interativa ao reviver eventos históricos. A trama dos jogos de *Assassin's Creed* acontece em um mundo fictício, onde uma empresa multinacional chamada *Abstergo Inc*, tem como objetivo controlar a mente e o coração de todos os seres humanos, usando artefatos tecnológicos de uma civilização ancestral. Os Assassinos, por sua vez, lutam contra os objetivos totalitários desse grupo de pessoas e procuram proteger o livre arbítrio da humanidade. Porém, mesmo que muito interessante, a história da franquia não será relevante para esta pesquisa, pois o objeto de estudo analisado é uma ferramenta presente no jogo: o *Discovery Tour*, da plataforma *Assassin's Creed: Origins*⁷, *Odyssey* e *Valhalla*, que se aproveita dos cenários e mapas desenvolvidos inicialmente para a história principal de confrontos do jogo *Assassin's Creed*, mas, agora com o intuito educativo e pedagógico (Bondioli & Lima, 2019).

É de extrema importância que entendamos a definição de jogo, pois, assim será possível compreender a natureza do objeto estudado nesta pesquisa. Segundo Crawford (1982), existem quatro fatores fundamentais que estão presentes em todos os jogos, sendo eles os seguintes: representação, interação, conflito e segurança. Na representação, o jogo fornece uma representação subjetiva e simplificada da realidade, mesmo assim consegue ser completa e autossuficiente naquilo que se propõe. O segundo fator é a interação, onde o jogador tem uma experiência mais completa da representação, podendo provocar alterações e consequências referentes aos seus atos durante o jogo, dando a habilidade ao jogador de modificar a realidade apresentada pelo jogo.

O terceiro fator é o conflito, que está presente em todos os jogos. Esse conflito surge de forma natural e orgânica através da interação do jogador, quando ele tenta alcançar algum objetivo, obstáculos aparecerão para dificultarem ou impedirem o jogador de realizar seus objetivos. Esses obstáculos, por exemplo, podem se materializar na forma de inimigos, quebra-cabeças ou portas trancadas que precisam de uma chave para desbloquear o caminho a frente. O último fator é a segurança, pois mesmo que o jogo

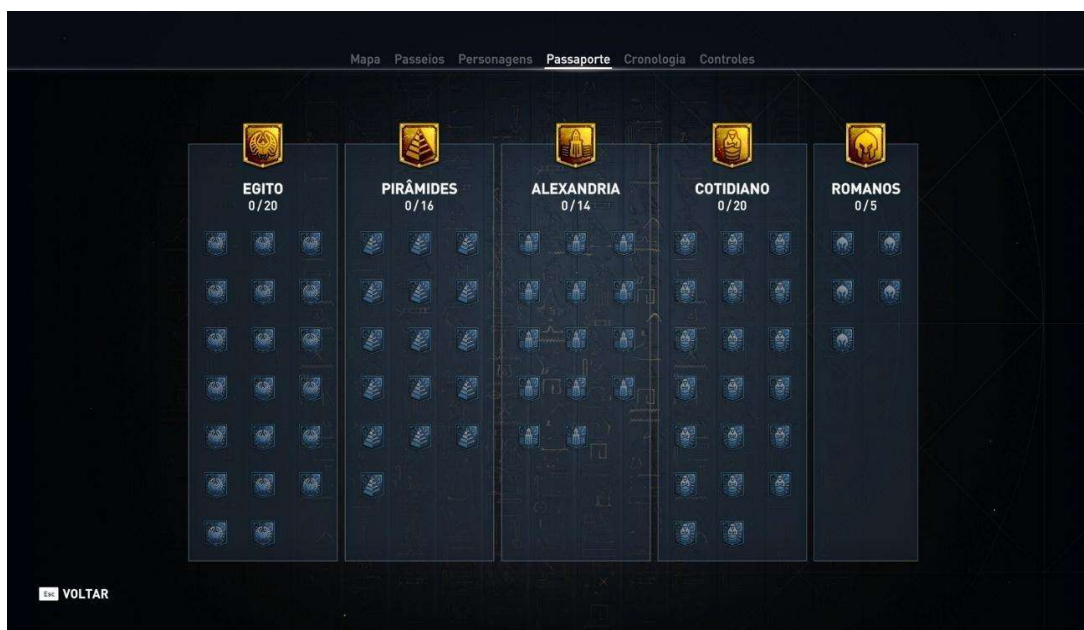
⁷ O *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* é um modo educativo no jogo que permite aos jogadores explorar o mundo do Antigo Egito sem combates, oferecendo informações e lições sobre a história, cultura e vida da civilização egípcia antiga, especificamente no período ptolomaico.

apresente um cenário de perigo, o jogador está imune a qualquer situação de risco físico. Portanto, é característica do jogo submeter o jogador a uma experiência psicológica de perigo ou conflito sem as consequências no "mundo real" (Crawford, 1982).

Crawford também diz que um dos principais intuítos dos jogos é educar, pois todo contato com os jogos tende a agregar novas experiências e conhecimentos ao jogador. Mesmo que o principal objetivo dos jogos seja o divertimento e a fuga do cotidiano, existe sim por parte do jogador uma necessidade de conhecer, explorar e aprender. Foi dessa necessidade e dos pedidos de diversos educadores que reconheceram o potencial educacional da franquia *Assassin's Creed* devido à sua recriação detalhada de ambientes históricos e culturais que se criou o *Discovery Tour* ("*Assassin's Creed Origins - Modo Discovery Tour*", [s.d.]). Esses educadores podem ter expressado interesse em utilizar os jogos como parte de seu currículo de ensino, o que pode ter contribuído para a decisão da Ubisoft de desenvolver o "Discovery Tour" como uma ferramenta educacional dedicada.

No entanto, não existem informações públicas que cite nomes específicos, de quais educadores entraram em contato com a *Ubisoft*, e quais os meios que entraram em contato com a equipe criadora da ferramenta, mas a própria empresa enfatiza que esses pedidos aconteceram. E foi assim que nasceu o *Discovery Tour*, criado inicialmente para o jogo *Assassin's Creed Origins*, ambientado no Egito antigo durante a Era Ptolomaica entre 49-43 AC. A ferramenta se utiliza de cenários verossimilhantes para contar a história do Egito através de setenta e cinco percursos diferentes, chamados de *tours* entre cinco temas, sendo eles: Egito, Romanos, Pirâmides, Dia a Dia e Alexandria (Ubisoft, 2017).

Figura 1. "Passaporte" *Discovery Tour*



Fonte: autoria própria (2023).

Na Figura 1, apresenta-se um elemento interativo: o "passaporte" dentro do ambiente do *Discovery Tour*. Esse componente desempenha um papel crucial ao rastrear e registrar meticulosamente todas as visitas e tours que foram concluídos, bem como aqueles que aguardam exploração. Com uma funcionalidade tão abrangente, os usuários têm a seu dispor uma ferramenta que amplia significativamente sua jornada de descobertas. Através dessa experiência os participantes imergem em um ecossistema digital cujas imagens, textos e efeitos são movidos a partir das escolhas e cliques do jogador.

No âmbito dessa plataforma, os usuários defrontam-se com uma gama diversificada de escolhas, refletidas na variedade de personagens fictícios e históricos, cada um caracterizado por vestimentas e características que lhes conferem uma identidade distinta. Esta variedade de personas é habilmente exemplificada na Figura 2, que ilustra os detalhes e as características de cada personagem. O que emerge dessa oferta de escolhas é uma oportunidade para a personalização da experiência do usuário.

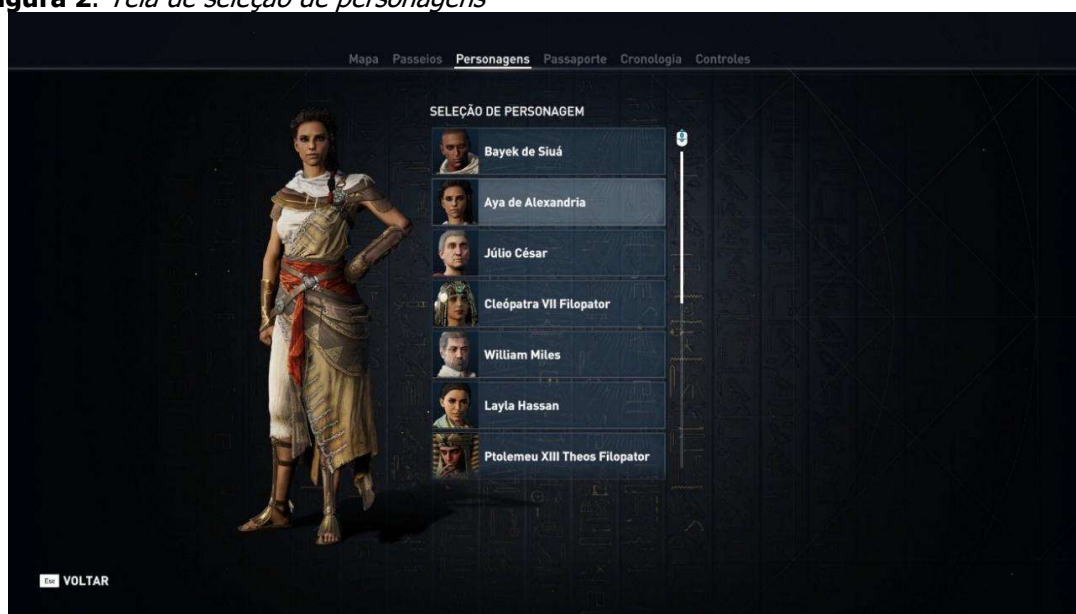
Ao permitir que os usuários selecionem seu personagem preferido, como é mostrado na Figura 2, a plataforma concede relativa liberdade de exploração. Cada personagem serve como uma entrada para um mundo repleto de possibilidades distintas. O usuário torna-se o arquiteto de sua própria imersão, escolhendo a perspectiva através da qual deseja absorver as informações e os conhecimentos oferecidos. Esta personalização não apenas amplifica o interesse, mas também fortalece o vínculo entre o usuário e o conteúdo. Mais do que uma mera interface interativa, o *Discovery Tour* emerge como uma jornada narrativa cativante, habilitada por esses elementos personalizáveis.

O usuário não é apenas um espectador passivo, mas um protagonista ativo em seu próprio aprendizado (o que não quer dizer que ele tenha liberdade total, pois os personagens, cenários e situações históricas já estão predeterminadas pela plataforma). Entretanto, esse protagonismo pode ser experimentado à medida que o usuário explora novos lugares, descobre culturas distintas e é inserido em situações históricas específicas. Tudo isso sob a perspectiva e identidade de seu personagem escolhido. É uma espécie de articulação que redefine uma maneira de como a educação e a indústria dos jogos podem coexistir, feitas as devidas observações críticas aos limites desse recurso, transformando o ato de aprender em uma busca empolgante e envolvente.

Em síntese, o sistema de "passaporte" e a gama de personagens no *Discovery Tour* não são meramente atributos estéticos, mas sim fundamentos que sustentam uma experiência educacional e exploratória. Com essas ferramentas inovadoras ao alcance dos usuários, a jornada de descoberta tem a possibilidade de ultrapassar os limites do convencional, mergulhando em um reino onde o conhecimento é moldado por escolhas individuais e enriquecido por narrativas perspicazes.

No entanto, o *Discovery Tour* não pode ser considerado como jogo, pois como foi definido, todo jogo necessita dos quatro fatores para adentrar nesta categoria. O *Discovery Tour* não possui conflitos, o que foge do modelo padrão de jogo. Essa ferramenta, se assemelha mais com uma simulação ou até mesmo um “museu digital”, permitindo que o usuário explore os ambientes, suas paisagens e estruturas, ou seja, guiado por um *tour*, onde serão mostradas diversas informações, imagens e curiosidades sobre o período do governo ptolomaico no Egito antigo. Esse mundo virtual criado no *Discovery Tour*, é capaz de simular o mundo real, mas de acordo com suas próprias escalas, tomando liberdades artísticas, como por exemplo, deixando as pirâmides maiores com um intuito estético, para que sejam vistas a partir de qualquer lugar do mapa. É importante ressaltar, que se a ferramenta *Discovery Tour* se utilizasse de uma escala 1:1, seria praticamente impossível a exploração de todo o mapa, o que tornaria a experiência cansativa e desinteressante para o estudante.

Figura 2. Tela de seleção de personagens



Nota. Fonte: autoria própria (2023).

No entanto, mesmo com essas liberdades, a ferramenta mantém a referência à abordagem e na história do Egito, pois durante seu desenvolvimento, diversos historiadores estiveram presentes como consultores e conselheiros. Dentre eles estavam Maxime Durant, historiador que foi responsável por dirigir o *Discovery Tour*, e o arqueólogo francês Jean-Claude Golvin, criador de diversas pinturas reconstruídas de forma hipotética para serem apreciadas nos diferentes sítios arqueológicos encontrados durante a experiência *Discovery Tour* (Bondioli & Lima, 2019; Golvin, 2023). De acordo com o jornal *The Guardian* (2017), houve diversos estudiosos e acadêmicos envolvidos na produção, pois um dos principais objetivos do *Discovery Tour* seria criar uma experiência o mais próximo possível da realidade, de acordo com a perspectiva histórico-arqueológica.

É fato que a maioria dos jovens dos centros urbanos passam mais tempo em frente a celulares, consoles de videogame e computadores do que no ambiente escolar. Isso mostra que de certa forma a escola perdeu sua centralidade nos processos formativos da vida dos jovens e adolescentes (Arruda, 2011). Por essa razão, é necessário que os educadores utilizem as atividades do cotidiano dos alunos dentro da sala de aula como uma maneira de gerar-lhes interesse em participar das aulas de História e de dinamizar a forma que os conteúdos são ensinados. A tecnologia pode se tornar uma forte aliada dos professores em um futuro não tão distante, e os jogos digitais e ferramentas de simulação como o *Discovery Tour* poderão estar presentes na metodologia dos docentes. Sabe-se também que a maioria das escolas do Brasil não possui a estrutura adequada para tais inovações na educação, mas acreditamos que com a adoção de políticas públicas adequadas e investimentos consistentes em infraestrutura, tecnologia e formação de professores, será possível superar essas limitações e promover mudanças significativas no ensino e aprendizagem dos estudantes.

Uma das dificuldades enfrentadas pelos usuários do *Discovery Tour* é a necessidade de comprá-lo no site da Ubisoft Store (Ubisoft, 2017). Embora o jogo *Assassin's Creed Origins* inclua a ferramenta *Discovery Tour* em sua compra, adquirir especificamente a ferramenta pode ser mais econômico, pois seu valor é reduzido em relação ao jogo completo. Esse fato pode desencorajar alguns educadores, pois eles teriam que inicialmente investir seu próprio dinheiro. No entanto, é importante destacar que políticas públicas e investimentos em tecnologia consistente podem tornar o acesso a essa ferramenta mais acessível.

No passado, o *Discovery Tour* já foi disponibilizado gratuitamente, o que sugere que isso pode ocorrer novamente no futuro, como ocorreu com os lançamentos de novas edições do *Discovery Tour*, ou mesmo em datas de eventos culturais ou históricos significativos, como aniversários de locais históricos. Essas ocasiões podem servir, mais uma vez, como ocasiões especiais para oferecer acesso gratuito como uma forma de comemoração e promoção da plataforma. Por isso, é recomendável verificar regularmente o site da *Ubisoft Store* em busca de promoções que reduzam ainda mais o preço ou até mesmo a possível disponibilização gratuita da ferramenta.

Da mesma forma que não condenamos a escrita ou as telecomunicações porque existem analfabetos e pessoas sem acesso ou condições de participarem dos avanços tecnológicos, assim também devemos ser com as novidades e ferramentas que são criadas com o intuito de melhorar e dinamizar as experiências sociais (Lévy, 1999, p. 237). Em suma, a inclusão de novas tecnologias no ensino de História pode parecer uma ameaça para alguns, mas é importante lembrar que sua finalidade é facilitar o acesso à informação e enriquecer o aprendizado dos alunos.

4 Da sala de aula ao Egito ptolomaico: o quão significativas podem ser as aulas de história

Uma vez que a plataforma do *Discovery Tour* aqui analisada é parte integrante do jogo *Assassin's Creed Origins*, o qual centra-se no Egito Antigo do período que a historiografia chamou de "Ptolomaico", a proposta pedagógica aqui referenciada se enquadra na política afirmativa do Brasil para a promoção da igualdade racial a partir da educação, embasada na Lei nº 10.639/03, que torna obrigatório o ensino de história da África, pois é neste continente que o Egito está localizado. Reconhecer esse argumento é importante, pois a referida lei ajuda a pôr em xeque um conjunto de representações estereotipadas sobre o continente africano como território marcado por presenças humanas ancestrais caracterizadas por selvageria, barbárie, irracionalidade, isolamento e pureza racial inferiorizada, classificações oriundas do racismo científico europeu do século XIX (Oliva, 2003).

Ao abordar o Egito Ptolomaico a partir do *Discovery Tour* tem-se a oportunidade de desconstruir ideias extremas como as de que o Egito situar-se-ia na Ásia, ou de que, reconhecendo-se seu território e habitantes enquanto africanos, se pensava que não interagissem com outras civilizações asiáticas, europeias e africanas; ou ainda, a de que o território africano não seria dotado de produção cultural densa, complexa, racional e plural, seja de forma autóctone, ou a partir de interações culturais com outros povos; além da ideia de que por se localizar na África não haveria mestiçagem étnica e cultural naquele Estado antigo, mas apenas uma pretensa pureza étnico-racial, seja, de um lado a negro-africana, seja de outro, a branca como a indústria cinematográfica nos fez ver durante muito tempo.

É importante reconhecermos a importância do Ensino de História da África no Brasil como consequência da luta antirracista desenvolvida por diversos movimentos negros e ativistas se levantaram contra as injustiças escancaradas no Brasil a partir da desigualdade racial. Assim conseguiram promover mudanças na política e no aparelho jurídico brasileiro garantindo uma mudança curricular que se adequasse a princípios mais inclusivos e democráticos (Gomes, 2020). Foi então, que em janeiro de 2003 se tornou obrigatório em todo território nacional o ensino de história da África e da cultura afro-brasileira. Conforme a legislação federal, esse tema deve ser ministrado em todas as disciplinas escolares, devido a sua natureza multidisciplinar (Brasil, 2003).

Essa normatização do Ensino de História no Brasil representa um avanço importante no reconhecimento e na valorização da diversidade cultural e étnica do país. Tal medida visa combater o apagamento histórico e promover uma visão mais completa e precisa da formação do povo brasileiro, considerando-se a complexidade e pluralidade de suas relações com as histórias ancestrais do continente africano.

No entanto, durante muito tempo, esses aspectos foram negligenciados e excluídos do currículo escolar, perpetuando estereótipos e preconceitos. Com a obrigatoriedade do

ensino desses temas, procura-se promover a igualdade racial, valorizar a ancestralidade africana, estimular o respeito à diversidade e combater o racismo presente na sociedade. É uma oportunidade de reconhecer a contribuição dos antepassados africanos e dos afrodescendentes para a cultura, a ciência, as artes e principalmente para a História (Gomes, 2020) Além disso, a abordagem interdisciplinar permite que os estudantes compreendam as múltiplas dimensões da história africana e afro-brasileira, conectando-as com diferentes disciplinas como Geografia, Literatura, Artes, Sociologia etc. Isso favorece uma compreensão mais ampla e contextualizada, contribuindo para uma formação cidadã mais crítica e consciente. É fundamental que os professores estejam preparados e atualizados para abordar esses conteúdos de maneira adequada, utilizando recursos pedagógicos diversificados e inovadores como é o caso do *Discovery Tour*.

Neste sentido, fica evidente que o *Discovery Tour* pode se enquadrar como uma alternativa válida para o Ensino de História da África, não somente para o campo da História como também para a Geografia, devido aos inúmeros mapas detalhados, assim como também para as Artes com diversos modelos em três dimensões ilustrando como seriam alguns objetos que atualmente estão deteriorados pelo tempo.

A ferramenta *Discovery Tour* tem como base o cenário do jogo *Assassin's Creed Origins*, que é ambientado no Egito antigo ao final da dinastia ptolemaica, um momento em que havia um crescimento da influência romana no Egito. Essa influência teve início com uma dinastia helenística estabelecida após a morte de Alexandre, o Grande. Foi um processo complexo que culminou na transformação política, cultural e social do Egito. A rivalidade entre Roma e os Ptolomeus levou às Guerras Alexandrinas e à anexação do Egito como província romana em 30 a.C. Sob o domínio romano, a administração e a burocracia romanas substituíram as estruturas ptolemaicas (Clímaco, 2017).

Culturalmente, a fusão entre a cultura greco-egípcia e a cultura romana tornou-se evidente. O Sincretismo religioso ocorreu, fundindo divindades egípcias e romanas, como o culto a Ísis/Serápis e Horus/Harpócrates. A arquitetura romana floresceu, com a construção de edifícios e monumentos, especialmente em Alexandria. A economia egípcia foi reorientada para atender às necessidades de Roma, tornando o Egito uma importante fonte de grãos e recursos (Clímaco, 2017). A língua grega permaneceu predominante, mas o latim ganhou relevância na administração. A educação e as instituições educacionais seguiram os padrões romanos. Mesmo após a queda do Império Romano, a influência romana continuou a moldar a sociedade egípcia, deixando um legado cultural duradouro. A influência romana no Egito Ptolemaico foi uma interação rica e multifacetada que moldou profundamente a história e a identidade cultural do Egito. A influência romana também fica evidente na disputa entre Ptolomeu XIII e sua irmã Cleópatra VII pelo trono (Bondioli & Lima, 2019). Essa rivalidade pelo poder culminou no envolvimento de Júlio César, líder romano, que apoiou Cleópatra na luta pelo trono. Essa trama política teve consequências significativas, incluindo o assassinato de Júlio César.

Antes mesmo dos romanos, o Egito ptolomaico também testemunhou a influência cultural e religiosa dos gregos, que introduziram sua língua como uma língua de elite e de administração. O grego se tornou amplamente falado nas esferas políticas e comerciais. Essa mudança linguística causou um desenvolvimento da língua egípcia, resultando em uma forma híbrida conhecida como "egípcio demótico". (Silva, 2013)

Além da língua, os gregos também trouxeram consigo seus costumes, tradições e práticas religiosas. Templos gregos foram construídos em cidades egípcias, onde os deuses gregos eram adorados e rituais helênicos eram realizados. Essa mistura de tradições religiosas deu origem a uma forma sincrética de culto, combinando elementos da mitologia grega com a religião egípcia (Salvati, 2017). A influência cultural dos gregos também se manifestou na arquitetura, nas artes e nas práticas educacionais. A cidade de Alexandria se tornou um centro de aprendizado e conhecimento, abrigando a famosa Biblioteca de Alexandria, que se tornou uma das maiores bibliotecas do mundo antigo.

Filósofos, matemáticos, cientistas e estudiosos gregos se reuniam em Alexandria para trocar ideias e avançar no conhecimento humano (Souza, 2009). No entanto, é importante ressaltar que essa influência grega coexistiu com a persistência da cultura egípcia tradicional. Muitos aspectos da sociedade egípcia, como a estrutura social, as práticas agrícolas, os costumes funerários exemplificados na Figura 3 pelo Discovery Tour e a produção de conhecimentos matemáticos, históricos, geográficos, medicinais etc. continuaram a ser praticados mesmo sob o domínio ptolomaico. Essas relações criaram um complexo cultural miscigenado e plural com distintas definições éticas, estéticas, políticas, epistemológicas e econômicas.

Considerando todas essas reflexões, é importante pensar maneiras mais adequadas de utilizarmos a ferramenta *Discovery Tour*. Cada escola possui sua realidade e dificuldades. Com isso em mente, apresentaremos três cenários fictícios de como é possível utilizar o *Discovery Tour*, partindo de um cenário ideal até o menos ideal, mas ainda com a possibilidade de utilização.

No cenário ideal, a escola disporia de recursos tecnológicos suficientes, como computadores ou consoles de videogame, para que cada aluno tenha acesso individual ao *Discovery Tour*. A experiência poderia acontecer no laboratório de informática, por exemplo. Nesse contexto, os estudantes teriam a possibilidade de explorar o jogo em seus próprios ritmos, perambulando pelos locais virtuais do Egito Antigo e interagindo com os passeios guiados ou admirando as estruturas ou objetos por conta própria ou de preferência com as instruções do professor.

O professor deve fornecer orientações iniciais e supervisionar as atividades, oferecendo suporte sempre que necessário. Essa abordagem permitiria que os alunos explorassem com mais detalhes os conteúdos do *Discovery Tour*, proporcionando uma experiência única. Após a exploração da ferramenta, os alunos poderiam também realizar pesquisas complementares no livro didático, paradidático, sites, enciclopédias, livros e artigos

científicos etc. de acordo com o direcionamento do professor, com o intuito de aprofundar ainda mais o aprendizado sobre o Egito Antigo e suas curiosidades. Além disso, o professor pode pedir que cada aluno escreva um texto compartilhando sua experiência e quais informações chamaram mais a sua atenção. Esse é o cenário que mais fugiria da realidade nas escolas públicas do Brasil, devido à falta de equipamentos e infraestrutura precária. Porém, é importante ressaltar como seria a utilização do *Discovery Tour* nas condições adequadas.

Figura 3. Imagem presente no Tour sobre as práticas de sepultamento



Fonte: autoria própria (2023).

Já no cenário o qual chamaremos de moderado, teríamos uma escola que possui um número limitado de recursos tecnológicos, tornando inviável o acesso individualizado ao *Discovery Tour*. Nesse caso, é possível adotar uma abordagem em grupo, em que os alunos são organizados em equipes e compartilham o uso dos computadores ou consoles. As atividades poderiam ser realizadas de forma rotativa, de modo que todos os estudantes tenham a oportunidade de explorar a plataforma, fazer pesquisas complementares e contribuir para as discussões em equipe. Essa abordagem permite a interação social e o compartilhamento de conhecimentos, incentivando a colaboração entre os estudantes.

Por último, temos o cenário menos ideal, mas ainda de possível utilização. A escola não possui recursos tecnológicos suficientes para acessar o *Discovery Tour*. No entanto, é possível adaptar o projeto utilizando recursos alternativos, como apresentações de slides, vídeos ou imagens impressas em papel A-4 relacionadas ao Egito Antigo apresentado pelo *Discovery Tour*. O professor pode selecionar materiais educacionais

complementares como livros didáticos, textos, fotografias, mapas ou até mesmo uma gravação de terceiros, utilizando o *Discovery Tour*.

Dessa maneira, mesmo que não seja possível o acesso direto ao jogo, os alunos ainda terão a oportunidade de explorar visualmente e compreender melhor o contexto do Egito Antigo. Os livros didáticos e textos fornecerão informações detalhadas sobre a história e a cultura, permitindo uma imersão teórica no tema. As fotografias e mapas ajudarão a visualizar a geolocalização e os locais históricos relevantes, enquanto uma gravação de terceiros pode apresentar experiências de outros usuários do *Discovery Tour*, enriquecendo a discussão e promovendo a troca de conhecimentos. Assim, mesmo sem o acesso direto à ferramenta, os materiais complementares possibilitarão uma abordagem mais abrangente e enriquecedora, estimulando assim o interesse e a compreensão dos alunos.

É importante frisar que, para que a aula não se reduza a aula expositiva, pois a proposta de utilização do *Discovery Tour* é promover um ensino imersivo e interativo, o professor pode estimular rodas de conversa com os discentes para compreender como eles vivenciaram a experiência exploratória da plataforma, o que mais lhes chamou a atenção, o sentiram enquanto passeavam pelos percursos disponíveis, o que aprenderam sobre a sociedade e cultura da época, o que aprenderam sobre os personagens que escolheram para “ser” durante a exploração etc. Além disso, pode perguntar também sobre que informações eles não acharam na plataforma e questioná-lo sobre onde acham que poderiam encontrá-las? Assim, levantando previamente, outras fontes de levantamento de dados e estudos para comparar as informações. O professor ainda pode exibir trechos de filmes: como Cleopatra (1963), clássico que retrata a vida da personagem; Roma (2005-2007), Uma série que retrata a história da Roma Antiga, incluindo eventos que afetaram o Egito Ptolomaico e Cleópatra: A verdadeira história (2010), documentário que conta detalhes e curiosidades sobre a vida da “serpente do Nilo”. Após as análises comparativas, solicitar que eles desenhem o que aprenderam e, juntos, ao final, montar uma exposição na própria escola para ser visitada por toda comunidade escolar. É importante perceber que a mídia digital é central, mas não deve ser encarada como possibilidade única do saber histórico escolar. Encará-la desta maneira seria um erro pedagógico, científico, político, ético e estético.

5 Considerações finais: *game over* ou continue?

No presente estudo, refletimos sobre os potenciais usos educacionais da ferramenta *Discovery Tour*, uma extensão da renomada franquia de jogos *Assassin's Creed*. Esta ferramenta, que se vale dos cenários e mapas presentes nos jogos para criar experiências educativas interativas, apresenta um considerável potencial para o ensino da História, notadamente no contexto do ensino da História da África, cuja obrigatoriedade foi instituída nas escolas brasileiras em 2003. Consoante com Crawford (1982), compreendemos que os jogos desempenham uma função educativa ao adicionar novas experiências e conhecimentos ao repertório dos jogadores. Nesta perspectiva, o

Discovery Tour oferece uma oportunidade singular para que os estudantes explorem o Egito Antigo de forma imersiva, interativa e lúdica mesmo não sendo exatamente um jogo. Ao facultar aos alunos a escolha entre uma variada gama de personagens fictícios e históricos, a ferramenta personaliza a experiência de aprendizado, possibilitando que os estudantes se envolvam profundamente na narrativa sobre a cultura do Egito Antigo no período Ptolomaico.

Esta abordagem multidisciplinar, que contempla aspectos da geografia, religião, língua e cultura egípcia em contato e transformação com a cultura greco-romana, permite aos alunos uma compreensão mais abrangente e contextualizada da História do continente Africano, considerando a complexidade de seus processos e afastando-se de visões essencialistas. Entretanto, defrontamo-nos com desafios na implementação do *Discovery Tour* nas escolas brasileiras. A escassez de recursos tecnológicos apropriados pode restringir o acesso dos alunos à ferramenta. Por conseguinte, apresentamos três cenários de utilização, indo desde o ideal, passando pelo moderado, e ponderando um cenário menos ideal, de modo a orientar os docentes na adaptação da ferramenta às peculiaridades de suas instituições de ensino.

No cenário ideal, cada estudante teria acesso individual ao *Discovery Tour*, explorando-o em seu próprio ritmo e compartilhando suas vivências posteriormente. No cenário moderado, os alunos trabalhariam em grupos, compartilhando o acesso à ferramenta, o que fomentaria a colaboração e o debate em equipe. No cenário menos ideal, em que os recursos tecnológicos são limitados, o docente recorreria a materiais complementares, como apresentações de *slides*, vídeos e imagens relacionados ao Egito Antigo, com o intuito de enriquecer o processo de ensino.

Em síntese, o *Discovery Tour* pode agregar uma perspectiva estimulante para revitalizar o ensino da História da África, proporcionando uma experiência de aprendizado não só envolvente, mas crítica e contextualizada considerando-se diferentes referências e questões. Não obstante os desafios de ordem tecnológica que podem se apresentar, a inventividade e o comprometimento dos professores podem suplantá-los, almejando, dessa forma, um ensino mais inclusivo e enriquecedor para os estudantes. Acreditamos que, com o apoio adequado e investimentos em tecnologia e formação docente, o *Discovery Tour* e experiências similares detêm o potencial de impulsionar o ensino da História, tornando-o mais dinâmico, imersivo e significativo para as futuras gerações.

Referências

- Arruda, E., P. (2011). *Aprendizagem e Jogos Digitais*. Editora Alínea.
- Bondioli, N. & Lima, R. (2019). Descobrimo e recobrimo o passado nas salas de aula com Assassin's Creed Origins Discovery Tour. *Revista Arqueologia Pública*, 13. <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rap/article/view/8654795/21023>
- Bittencourt, C. (2008). *Ensino de História: fundamentos e métodos*. Cortez.

- Brasil. (2008). *Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008*. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. 1ª ed. Paz e Terra.
- Clímaco, J. C. (2017). Alexandria e Roma: representações, dinâmicas e vicissitudes na esfera do poder ptolomaico. *Romanitas - Revista De Estudos Grecolatinos*, (10), 77–99. <https://doi.org/10.17648/rom.v0i10.18972>.
- Crawford, C. (1982). *The Art of Digital Game Design*, Washington State University.
- Golvin, J-C. (2023). *Biographie de Jean-Claude Golvin*. <https://jeanclaudegolvin.com/biographie/>.
- Gomes, G., M. da S. (2020). *Saberes e narrativas docentes: memórias e experiências do ensino de história e cultura afro-brasileira no sertão alagoano*. 269 f. (Tese de Doutorado) – Centro de Educação, Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.
- Nielsen, H. (2017). Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt. *The Guardian*. 5 de outubro de 2017. <https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>.
- Parker, G. (2020). Exactly How Valuable is the Assassin's Creed Franchise?. *Moneyinc*. <https://moneyinc.com/exactly-valuable-assassins-creed-franchise/>.
- Oliva, A., R. (2003). A História da África nos bancos escolares: representações e imprecisões na literatura didática. *Estudos Afro-asiáticos*, 25(3), 421–461. <https://doi.org/10.1590/S0101-546X2003000300003>
- Salvati, G. G. H. (2017). Hibridismo Cultural no Mundo Antigo – A Religião no Egito Ptolomaico (332-30 a.C.). *Anais*. VIII CIH. 2146-2153. <http://www.cih.uem.br/anais/2017/trabalhos/3920.pdf>.
- Silva, T. R. da. (2013). Os Estudos Demóticos e a Possibilidade de uma Nova Egiptologia. *Mare Nostrum*, 4(4), 22-43. <https://doi.org/10.11606/issn.2177-4218.v4i4p22-43>
- Souza, R. (2009). *Alexandria: a encruzilhada do conhecimento*. Faculdade de Letras do Porto. Biblioteca Digital.

Stanford, S. U. (2020). *Assassin's Creed: behind and beyond with Maxime Durand of Ubisoft*. Archaeology Center. <https://archaeology.stanford.edu/events/lunch-club/assassins-creed-behind-and-beyond-maxime-durand-ubisoft>.

Ubisoft. (2017). *Ubisoft Store*. Discovery Tour by Assassin's Creed. https://store.ubisoft.com/ofertas/game?lang=pt_BR&pid=5a7d728d0c8ee45b54018f23&dwvar_5a7d728d0c8ee45b54018f23_Platform=pcdl&edition=Ancient%20Egyt&source=detail.

Recebido 19/06/2024

Aceite 1/08/2024

Publicado 19/08/2024

Este artigo está disponível segundo uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).