

“TU NOS TROUXESTE DA ESCURIDÃO ATÉ OS DEUSES VERDADEIROS”¹: AS ESTELAS DE TUTANCÂMON EM ASSASSIN’S CREED: ORIGINS - A MALDIÇÃO DOS FARAÓS, E O SEU USO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA

“YOU WHO BROUGHT US BACK FROM DARKNESS TO THE TRUE ONES”: TUTANKHAMON’S STELES IN ASSASSIN’S CREED: ORIGINS - THE CURSE OF THE PHARAOHS, AND THEIR USE FOR TEACHING ANCIENT HISTORY

Ítalo Eduardo da Silva²
José Maria Gomes de Souza Neto³

Resumo: A partir da inserção das mídias digitais na vida dos alunos, o aprendizado histórico não se encontra necessariamente apenas no ambiente escolar; as séries, filmes, e os jogos fazem parte do cotidiano deles e do aprendizado constante sobre o passado. Deste modo, o ensino comum deve ser ampliado para abranger as novas necessidades e possibilidades que estas mídias propõem. Por isso, nesta pesquisa iremos nos debruçar sobre o uso das estelas de Tutancâmon do jogo *Assassin’s Creed: Origins – A Maldição dos Faraós*, integrando o conteúdo presente nessa mídia à aprendizagem ativa, transformando o jogo em uma fonte que possa ser utilizada pelos docentes para discutir o passado egípcio retratado a partir da Metodologia Ativa ampliando o debate sobre o ensino de História Antiga, a partir das mídias digitais.

Palavras-chave: História Antiga. *Assassin’s Creed: Origins – A Maldição dos Faraós*. Estelas de Tutancâmon. Mídias Digitais. Metodologia Ativa.

Abstract: With the introduction of digital media into students’ lives, historical learning is not necessarily limited to the school environment; TV series, movies, and games are part of their daily lives and their constant learning about the past. Therefore, regular education must be expanded to encompass the new needs and possibilities that these media propose. Therefore, in this research we will focus on the use of the stelae of

¹ Esse texto pode ser encontrado em uma estela no pós vida de Tutancâmon, intitulada de: “Restaurador da fé”. *Assassin’s Creed: Origins - A Maldição dos Faraós* (Ubisoft, 2018).

² Graduando em História (UP). Universidade de Pernambuco. Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-2205-9804> Email: italoeduardodasilva@gmail.com

³ Doutorado em História (UFPE). Universidade de Pernambuco. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2218-4456> Email: zemariat@uol.com.br

Tutankhamun from the game *Assassin's Creed: Origins – The Curse of the Pharaohs*, integrating the content present in this media into active learning, transforming the game into a source that can be used by teachers to discuss the Egyptian past portrayed from the Active Methodology, expanding the debate on the teaching of Ancient History, based on digital media.

Keywords: Ancient History. *Assassin's Creed: Origins – The Curse of the Pharaohs*. Tutankhamun's stelae. Digital Medias. Active Methodology.



10.23925/2176-4174.34.2025e71669

Recebido em: 15/05/25.

Aprovado em: 21/06/25.

Publicado em: 22/06/25.

Introdução

O ensino de História no Brasil nos dias atuais pode ser visto a partir da sala de aula limitada a utilização do livro didático como o principal instrumento educacional, sendo geralmente apoiado pelo quadro para anotações de atividades ou textos. Em contrapartida, por parte do alunado há uma grande inserção nos meios digitais, convivendo, inclusive, no ambiente escolar com seus smartphones que levam à escola e os utilizam. Diante do modelo de ensino tradicional mencionado acima, nossos alunos acabam por se distanciar da sala de aula, buscando o conteúdo de maneira mais divertida e que abarque suas necessidades de aprendizado através da tecnologia. Desta forma, as redes sociais como TikTok, YouTube, ou até mesmo as mídias digitais como filmes, séries e jogos históricos se tornam um meio geralmente utilizado pelos estudantes para aprender sobre um conteúdo de História⁴. Como pontua Casey (2018, p. 4) a partir dos jogos por exemplo, nossos alunos passarão mais tempo jogando um *game* sobre determinada temática histórica, chegando a

⁴ Como demonstrado em um questionário feito por Souza; Leite (2021) sobre o aprendizado histórico com alunos do 3º ano do Ensino Médio: 62,1% dos discentes responderam que aprendem sobre História através do livro didático; enquanto totalizando a partir do uso de séries, filmes, vídeos do YouTube e jogos, 25% deles estudam sobre História através dessas mídias. É possível vermos que mesmo que essas mídias digitais ainda não superem o livro didático, já obtêm $\frac{1}{4}$ dos resultados.

cerca de cem horas imersos nesses ambientes digitais, do que irão ler sobre a temática em um livro didático ou acadêmico.

Por isso, esses dois campos que aqui mencionamos necessitam integrar-se em convergência para um melhor proveito do conteúdo a ser estudado: a atenção do alunado precisa voltar à aula, os livros didáticos, mas também necessitam de novos apoios de ferramentas que venham a ser utilizadas digitalmente, apoiando o ensino que está sendo proposto, a temática, ou algum elemento que o professor queira trabalhar em sala. Diante disso, nosso trabalho tem como objetivo utilizar uma dessas mídias: os jogos; para que sirvam ao ensino de História Antiga.

Por isso, escolhemos como nosso objeto de análise o conteúdo de expansão (DLC), o jogo: *Assassin's Creed: Origins - A Maldição dos Faraós* (2018); no qual o foco da nossa pesquisa será sobre as estelas do faraó Tutancâmon existentes na DLC, utilizando-as como uma fonte midiática para o aprendizado de História Antiga sobre o período proposto.

1. Usos do passado, Egiptomania e Consciência História

Ao propormos o ensino do passado egípcio através da utilização de jogos, nos encontramos em meio a situação da aplicação de três conceitos teóricos que nortearão a nossa pesquisa: *Usos do Passado*; *Egiptomania*; e *Consciência Histórica*. Desse modo, nos aprofundaremos sobre cada um deles neste capítulo, entendendo como há a relação entre o produto e a sua construção e a formação do indivíduo enquanto um agente histórico.

Começando pelo *Usos do Passado*, veremos que o dito passado não fica parado no tempo, no momento em que ocorreu, mas está sempre em uso pelo presente para moldar narrativas específicas que sirvam ao que os seus agentes estão criando, uma visão sobre a antiguidade para o tempo contemporâneo. Como disse Silva (2007, p. 28): “A pretensão é mais simples. Importa saber é que a História é um discurso sobre o passado e, como todo discurso, é bem representativo da visão de mundo na qual foi concebido.”. Desse modo, quando nos encontramos diante das mais diversas produções midiáticas sobre a Antiguidade, visualizamos nelas presenças do nosso presente – ou do presente de quando a obra foi produzida –; o

cinema, as novelas, os livros, músicas e até mesmo os jogos que iremos tratar com ênfase se enquadram.

Todos esses processos construtivos do passado no presente moldam visões sobre a Antiguidade e tem por objetivo um público-alvo a ser alcançado por seus idealizadores. Por exemplo, citando o campo cinematográfico, temos o filme: *O Egípcio* (1956), dirigido por Michael Curtiz, situado no período amarniano (1353 - 1336 AEC), quando o faraó Akhenaton implementou uma reforma religiosa e implantou uma “monolatria” para a adoração ao deus Aton e a si próprio em vida. O filme se aproveitando dos debates que ocorriam na sua época sobre o monarca, levou ideias do cristianismo para esse momento histórico que foi retratado na obra fílmica e então mostrou que o atonismo implementado por Akhenaton seria um precursor das ideias cristãs que só viriam a surgir mil anos mais tarde (Pereira, 2015, p. 15)⁵. Esse é apenas um dos mais diversos exemplos, tanto dentro do cinema, como também de outras mídias sobre o *Usos do Passado*.

Para nós historiadores é preciso entendermos que o rigor historiográfico não se encontra presente nessas produções. Geralmente o tema, espaço e período históricos são distorcidos para caber em suas narrativas – como já pontuado, são visões do presente –. Mas, se perguntando *o que será contado?* Teremos também a dúvida de *como será contado?* Com que lentes o passado será visto e reapropriado na produção feita no presente? Novamente citando Silva (2007, p. 30), teremos:

Talvez caiba à História da Antiguidade, de modo geral, hoje, uma percepção maior acerca de suas apropriações, acerca do papel que desempenhou e desempenha em relação às construções identitárias, às reivindicações políticas, enfim, aos mais distintos jogos discursivos.

Aqui nos encontramos debatendo os passados criados pelos olhares do presente: identificando o que propõem, como afetam a sociedade e o jeito que o público olhará para a Antiguidade. Por isso, diante todas as obras que nos cercam sobre o Egito Antigo, elas não são produções feitas com ingenuidade daqueles que

⁵ O autor do texto referenciado fez uma análise mais profunda sobre diversos elementos que aparecem no filme e como eles foram usados, fazendo uma conexão entre o período amarniano e o cristianismo; além de demonstrar quais debates estavam acontecendo no período do lançamento da obra no cinema.

as produziram, mas sim de uma utilização ativa entre o que existe do passado e a visão do presente dos seus idealizadores, o que culmina nessas produções.

Em relação a *Egiptomania* trata-se de conceito baseado no aspecto de reinterpretação e de reutilização do passado egípcio – construções, itens, figuras, arte, e afins – para o tempo contemporâneo, ficando a cargo das mudanças que o tempo que está sendo produzido tal material exercerá sobre o que será criado com base no Egito Antigo (Bakos, 2004, p. 11; Sales, 2023, p. 16).

Esse conceito existente desde antes da sua criação (Cardoso, 2004, p. 171), cercou diversos períodos históricos com o fascínio pela *Terra Negra*⁶ suas construções, cultura, arte e dentre outros. Desde a Antiguidade, passando por Roma, à Idade Média, Idade Moderna, até hoje na contemporaneidade, elementos egípcios nos circundam (Brier, 2013). Porém, o seu primeiro momento de maior fama e que legou a egiptomania para o restante do mundo foi durante as expedições napoleônicas do século XIX, quando a “moda faraônica” chegou à Europa e começou a fazer parte da comercialização de produtos e da cultura europeia, gerando uma busca e admiração pela terra dos faraós por parte dos estrangeiros.

Entretanto, com o passar do tempo, o entusiasmo relativo à egiptomania foi ficando menor, entrando em decadência até o século XX, mais especificamente até 1922 com a descoberta da tumba do faraó Tutancâmon feita por Howard Carter, o que novamente alavancou o interesse pelo Egito Antigo (Bakos, 2011, p. 11). E diante a nova forma midiática de propagação: o cinema; o mundo egípcio estaria diante das telonas, adaptando grandes momentos da história egípcia como *Cleópatra* (1934) e *Os Dez Mandamentos* (1923) do diretor Cecil B. DeMille; ou, principalmente em relação a descoberta de Tutancâmon, filmes relativos a múmias, ao misticismo e exotismo do Egito são uma febre nas produções midiáticas do período, sendo uma das principais obras: *A Múmia* (1932), de Karl Freund, a desempenhar tal função⁷.

⁶ O significado de “Terra Negra” advém da escrita egípcia antiga (hieroglífica) acerca do seu próprio território. A palavra *kmt* significa Terra Negra e define os egípcios que viviam nas proximidades do rio Nilo, já que a partir do curso que o rio fazia desde o norte da Núbia até desembocar no mar mediterrâneo, uma estreita faixa de terra era banhada pelo rio, deixando-a com uma cor escura e propícia para o plantio, o que significava também a vida, pois sem água e uma terra agricultável, o ambiente seria infértil. No aspecto mitológico do Egito Antigo poderia representar o deus Osíris, já que sua função era ser àquele que dota a vida e agricultura no mito (Diop, 2010, p. 22; Bakos, 2014, p. 59 e 67).

⁷ Mesmo que tenha sido uma das mais importantes, vale ressaltar que *A Múmia* (1932) de Karl Freund se encontra perante mais de duzentas obras relativas apenas ao tema de múmias, principalmente após a descoberta de Tutancâmon, como é pontuado por Sales (2023, p. 20), através do site *The Ancient Egypt Film Site*.

Diante dessas obras, com o passar do tempo houve então a consolidação de ideias sobre o passado egípcio. Sendo o cinema uma escola (Souza Neto, 2019, p. 175), assim como a televisão e, nos dias de hoje, os jogos com a recriação dos mundos digitais tendo a agência dos jogadores como foco, ingressando-os dentro daquelas representações do passado (Sales, 2023, p. 22), essas obras se tornam parte do conhecimento da população e a maneira que o Egito Antigo é visto, a partir da *Consciência Histórica*.

Em relação ao conceito de *Consciência Histórica*, vemos como o passado representado nesses meios midiáticos tanto influenciam a vida das pessoas que os consumem, formando o saber delas sobre o Egito, ou em especial a forma como eles veem o passado faraônico. Como pontua Moerbeck (2020, p. 27), não é necessário que tenhamos a formação profissional nas instituições de ensino para nos orientarmos no tempo e no saber histórico, a formação do conhecimento sobre o passado para o autor:

[...] se constitui como o conjunto de processos de aprendizagem em que a História não se dirige, em princípio à formação profissional, pois há esse tipo de aprendizado nas escolas; nos meios de comunicação e na vida cotidiana (famílias, grupos, etc.)

Ou seja, encontramos representações do passado egípcio com frequência e nos apropriamos delas como parte da nossa formação do saber histórico sobre essa sociedade. Como pontuado por Rüsen (2001, p. 64), o ser humano se assenhora do tempo para se tornar agente do seu presente; logo, o conhecimento sobre o passado egípcio é adquirido pelas pessoas através das mídias como cinema, televisão, séries, jogos, dentre outros, fazendo com que o indivíduo tenha um conhecimento moldado sobre um período específico, guiando-o enquanto um sujeito ativo na sociedade em que vive, e que como dito por Moerbeck (2020, p. 25): “Não é a totalidade do mundo, mas o mundo que carregamos em nossas atividades e experiências. E ele é modelado por nossa cultura e forma particular de vida.”.

2. A importância dos jogos no aprendizado para além da sala de aula: moldando visões sobre o passado

Ao nos depararmos sobre como o passado egípcio chega até nós, nos encontramos assim como disse Casey (2018, p. 3, tradução nossa)⁸: “Foi puramente acadêmico? O mais provável é que tenha sido um filme, um romance ou alguma outra forma de entretenimento popular”. De fato, como o autor disse, nosso primeiro – e até apaixonante – encontro com o mundo egípcio se deu através dessas formas midiáticas que são tão abrangentes e presentes no nosso dia a dia. Histórias acerca desse passado nos circundam a todo instante; estamos sempre recebendo recepções do período faraônico em nossas vidas. Como aponta Funari (2004, p. 147), essa sociedade se encontra presente nos mais diversos meios de propagação midiáticas do nosso presente: sejam filmes com elementos históricos ou místicos; documentários sobre um tema específico e dotado de cientificidade, ou a série *Alienígenas do Passado*, por exemplo; e até mesmo nos jogos eletrônicos vemos recriações do passado egípcio que são feitos e que aqui iremos tratar.

Ao começarmos pelo mercado de jogos, é possível notar o grande aumento desse ramo em específico, sendo um assunto propagado em diversos canais de notícias e até mesmo em pesquisas sobre a área. Entre o ano de 2023 e 2024, o mercado de jogos atingiu marcas exorbitantes de lucros, gerando uma receita de até 187.7 bilhões de dólares ao final do ano de 2024, assim como aponta o site Meio & Mensagem (2024). Não somente, os jogos ultrapassaram as duas mídias mais conhecidas do ramo rentável, o cinema e a música, juntos. Em um índice de lucro publicado pelo IFPI, o ramo musical em 2023 conseguiu faturar 26.2 bilhões de dólares, enquanto de acordo com a Variety, o cinema arrecadou 25.9 bilhões de dólares de lucro (Mattos, 2023).

Quando nos deparamos com o Brasil isoladamente, nós temos um número elevado de jogadores e de lucro que essa mídia arrecada para os fundos brasileiros. Como aponta Ribeiro (2024, p. 13):

[...] os videogames constituem, há alguns anos, a maior indústria cultural do mundo, tendo superado o cinema e a música como locomotiva do mercado cultural global. Vale a pena atualizar os dados: segundo a última Pesquisa Game Brasil (2022), 74,5% dos brasileiros jogam videogames; o consumo promovido por eles movimenta, por ano, no país, 12 bilhões de Reais,

⁸ Texto original: “Was it purely academic? More likely, it was a film or a novel or some other form of popular entertainment.” (CASEY, 2018, p. 3 - 4).

fazendo do Brasil o maior consumidor da América Latina e o 13º consumidor global.

Dessa forma, podemos ver como os jogos são formas de entretenimento muito presentes nas vidas das pessoas, seja como um meio de diversão após um dia cansativo de trabalho, por exemplo; ou seja formando a *consciência histórica* delas enquanto jogam jogos como: *God Of War*; *Age Of Empires*; *Ryse: Son Of Rome*; ou no caso deste trabalho, *Assassin's Creed*. Pois como disse Chapman (2018, p. 28 – 29), os jogos tendo uma grande proliferação em meio a sociedade, fazem com que tenham um certo grau de poder acerca da construção do conhecimento sobre o passado que está sendo retratado; e isso acaba refletindo nas nossas salas de aula, já que é possível vermos nossos estudantes trazendo esses conhecimentos prévios adquiridos através dos jogos (Coelho, 2024, p. 145). Desse modo, normalmente encontraremos os discentes questionando sobre o conteúdo da aula em comparação ao representado na obra digital, ou tentando interagir em classe a partir das construções dos espaços virtuais que eles jogam, trazendo dúvidas, como se o que foi apresentado na obra realmente aconteceu ou não; pois concordamos com Chapman (2018, p. 26, tradução nossa)⁹ quando disse:

[...] estas formas populares não esperaram pelos resultados destes debates [acadêmicos]¹⁰ e já funcionam como história no mundo porque são tratadas como história pelos públicos que as utilizam como um recurso para estabelecer uma compreensão do passado.

Entretanto, não devemos deixar que esses passados sejam transmitidos por essas mídias isentos de um teor crítico advindo por parte dos historiadores. Pois como produtos advindos da geração capitalista com o foco no lucro, seu objetivo é centrado no retorno financeiro que será recuperado à empresa desenvolvedora, mais do que ser um material didático¹¹. Por isso, é comum vermos que o imaginário popular acerca

⁹ Texto original: “[...] these popular forms haven’t waited for the outcomes of these [academics] debates and are already working as history out in the world because they are treated as history by audiences who use them as a resource for establishing an understanding of the past.” (Chapman, 2018, p. 26).

¹⁰ Grifo nosso.

¹¹ A contraparte desses *jogos de entretenimento* são os *jogos de aprendizados* (Boller; Kapp, 2018); em que o foco principal não é a geração de lucro com base na diversão do usuário, mas ter a centralidade na questão educativa e tendo o aspecto da diversão como uma característica secundária - mesmo que ainda seja importante para engajar o jogador no uso do material.

do passado egípcio é repetido em estereótipos atrás de estereótipos, assim como diz Sales (2023, p. 11, tradução nossa)¹²:

Da mesma forma, é inegável que a ‘cultura pop’ está diretamente ligada ao mercado, ao consumo e às ideias capitalistas. Isto fica claro quando levamos em conta que a ‘cultura pop’ geralmente se baseia na padronização e repetição de padrões [...] e que seus produtos midiáticos [...] visam principalmente a geração de lucro, independentemente da população-alvo que atraem ou a quem se dirigem.

A partir disso ao olharmos para Sales (2023, p. 11), ele nos diz que o caráter popular dessas obras incute o acesso para mais pessoas acerca do que está sendo contado sobre o passado egípcio, pois há uma natureza democrática que essas produções midiáticas da cultura popular têm em relação as produções da cultura erudita¹³, possibilitando que diversos públicos por mais heterogêneos que sejam, possam ter acesso ao mesmo passado que está sendo representado de maneira mais acessível. Contudo, essas obras trazem à tona as ideias imperialistas e ocidentais da cultura norte-americana/europeia – que são quem produzem essas obras, geralmente – sobre algum período da antiguidade egípcia que está sendo contado, em que podemos ver uma formação da *Consciência Histórica* dos indivíduos através dos *Usos do Passado* que essas mídias fazem, como por exemplo em jogos como: *Paladins* (2016), um jogo de FPS Hero-Shooter¹⁴ que a partir da *Egiptomania* criou skins inspiradas em personagens da mitologia egípcia e suas divindades; *Age Of Empires* (1997; 2019), um jogo do gênero RTS¹⁵ que traz diversas sociedades dos mais variados períodos históricos – o Egito inclusive –, em que o jogador pode escolher

¹² Texto original: “Similarly, it is undeniable that ‘pop culture’ is directly linked to the market, to consumption, and to capitalist ideas. This is clear once we take into account that ‘pop culture’ is usually based on the standardisation and repetition of patterns [...] and that its media products [...] aim mainly at generating profit, regardless of the target population that they attract or at whom they are aimed.” (Sales, 2023, p. 11).

¹³ José das Candeias Sales debate durante seu texto sobre a questão da “cultura popular” e a “cultura erudita”, desenvolvendo de maneira mais aprofundada a discussão e as diferenças de cada uma delas.

¹⁴ Esse subgênero derivado do FPS (First Person Shooter), consiste em jogos que há personagens únicos com habilidades e armas únicas, podendo ser um jogo tanto em primeira pessoa, ou em terceira. Para mais informações: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hero_shooter>.

¹⁵ Esse gênero pertence aos jogos em que o objetivo do *player* é o de criar assentamentos, cidades, bases militares, e dentre outros no intuito de se defender dos seus inimigos, como também o objetivo de atacar os demais rivais. Para mais informações: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Estratégia_em_tempo_real>.

uma delas e jogar, evoluindo-as, e derrotando outras sociedades, provando a sua como a superior; ou também o *Assassin's Creed: Origins – A Maldição dos Faraós* (2018) que traz monarcas do Império Novo como múmias vingativas que o jogador tem de detê-los; além de outras produções diversas (Sales, 2023, p. 21).

Entretanto, como dito anteriormente, não devemos deixar que essas obras passem despercebidas do teor crítico da análise histórica. Temos que estar sempre levantando debates, sejam acadêmicos ou para o ensino, de como esse passado pode ser usado a nosso favor. Por isso, como pontuado por Sarah Boller e Karl Kapp (2018, p. 26 – 29), o melhor meio para aderirmos o conhecimento sobre esse tipo de mídia será jogando esses *games* e analisando diversos elementos que os compõem e o que faz com que sejam interessantes aos seus jogadores. Desta feita, análises acerca da identificação do que faz com que os jogos sejam divertidos, o aprendizado do vocabulário dessas obras, e entender o que é possível fazer com cada uma delas se tornam partes importantes do processo de pesquisa e ensino. Mas não somente, visualizar o uso dos gráficos, a ambientação, os efeitos sonoros e sons, a história do jogo, e em especial o modo como o jogador se sente ao jogar, são também elementos importantes para compreender a construção do jogo, o seu uso, e a importância àqueles que os utilizam.

Como o foco deste trabalho é sobre a questão estudantil, voltaremos nosso olhar para o *Assassin's Creed: Origins – A Maldição dos Faraós* como um material que possa ser utilizado pelos professores para o conteúdo de História, pois como disse Funari R. (2004, p. 156): “O importante é incentivar o aspecto lúdico da aprendizagem e despertar o interesse dos alunos pela história, inclusive ajudando-os a reconhecer a si mesmos como sujeitos históricos”. Desta feita, partiremos dessa questão estimulando os alunos a atuar ativamente, questionando o passado que eles veem nessas obras, e atiçando a curiosidade sobre o conhecimento histórico, pois o Egito é uma das únicas sociedades do passado que os alunos têm um contato antes mesmo que cheguem à sala de aula (Funari, 2004, p. 156) de modo que aproveitar esse momento para a educação é bastante proveitoso.

3. A terra amaldiçoada pelos faraós: o Império Novo diante o mundo digital de *Assassin's Creed: Origins*

O jogo *Assassin's Creed: Origins* foi lançado em 2017 e foi desenvolvido pela Ubisoft Montreal; tendo a distribuição feita pela Ubisoft. Sua comercialização inicial foi para a oitava geração de consoles da época: PlayStation 4, Xbox One e Computadores – e posteriormente atualizações de plataformas, abrangendo hoje: PlayStation 5, Xbox Series S/X, e streamings como Xbox Cloud Gaming, Amazon Luna, Geforce Now, –. O jogo foi considerado um sucesso comercial por sua desenvolvedora ultrapassando a marca de 10 milhões de cópias vendidas até o ano de 2020 (Paráboa, 2020), e recentemente a Ubisoft celebrou a quantia de 40 milhões de players que jogaram *Assassin's Creed: Origins* até o ano de 2025 (Vieira, 2025).

Assassin's Creed: Origins é um jogo situado no período ptolomaico do Egito Antigo (49 – 44 AEC) durante o momento de conflito entre a rainha Cleópatra e o seu irmão Ptolomeu XIII, com o desenvolver da trama a partir da inserção das demais figuras conhecidas desse momento: Júlio César, Pompeu, Apolodoro e outros. Em meio a este embate ocorrendo internamente no reinado egípcio, Bayek, o protagonista que controlamos, atua enquanto um agente oculto atrás dos seus próprios objetivos pessoais de vingança contra *A Ordem dos Anciões* (precursores dos templários da franquia) que por sua vez o coloca em meio às brigas mencionadas anteriormente, sendo assim um agente histórico que está envolvido na trama da ascensão de Cleópatra, como também tendo envolvimento na morte de Júlio César no senado de Roma.

Com o sucesso do jogo base durante o ano de lançamento em 2017, *Assassin's Creed: Origins* recebeu em seu tempo de vivência de conteúdos extras dois conteúdos de expansão (DLCs), sendo a primeira DLC intitulada de *Os Ocultos* (2018); com o foco na formação dos precursores do Credo dos Assassinos dos demais jogos, e mantendo a característica mais realista do enredo do jogo base. Já a segunda DLC recebeu o título de *A Maldição dos Faraós* (2018)¹⁶ e trouxe em sua trama os aspectos mais lúdicos e místicos do imaginário popular sobre o Egito Antigo¹⁷ com

¹⁶ O nome dessa DLC pode ser compreendido perante o imaginário popular sobre o Egito principalmente difundidos em filmes como *A Múmia*, mas não somente. O nome do conteúdo de expansão ser *A Maldição dos Faraós* está conectado a morte do parceiro e financiador de Howard Carter, Lord Carnarvon. Enquanto se encontrava no Cairo logo após a descoberta da tumba de Tutancâmon, Carnarvon foi picado por um mosquito e veio a falecer em decorrência disso, mas o povo considerou ser uma maldição do faraó menino que estaria irritado por terem o incomodado do seu eterno (Brier, 2013, p. 168).

¹⁷ Ao falarmos do "imaginário popular" que é legado ao Egito, nos encontramos perante o conceito de *Orientalismo* que foi desenvolvido por Edward Said. Visualizamos para o Egito uma imagem padronizada que o Ocidente deu ao Oriente; ou seja, o Egito é uma terra de mistérios, segredos,

faraós do Império Novo (Akhenaton, Nefertiti, Tutancâmon e Ramsés II) voltando à vida como múmias vingativas para assombrar a cidade de Tebas – maldição essa que Bayek precisa impedir.

Ao olharmos para o jogo é possível ver a escolha da figura de alguns faraós para comporem a trama, destacando três que aparecem na história principal, sendo necessário encontrá-los para concluir a DLC: Akhenaton, Nefertiti e Tutancâmon; membros da XVIII^a dinastia egípcia e conhecidos pelo processo da Reforma Amarniana que foi tentada por Akhenaton para ter apenas o deus Aton como divindade primordial responsável para a legitimação régia do faraó enquanto um deus na terra (Gralha, 2017, p. 61), o que causou diversos problemas para o Egito, como o banimento do culto aos outros deuses do panteão, em especial Amon-Rá que era o deus dinástico vigente; além da mudança de capital administrativa, saindo de Tebas para uma nova cidade erigida chamada Akhetaton (“O Horizonte de Aton”), deslocando todo o poder régio e religioso para a sua própria cidade criada do zero (David, 2011, p. 288 – 289), e por fim, os processos artísticos com mudanças significativas no cânone egípcio fizeram parte dos elementos do reinado de Akhenaton como tentativa de uma nova forma de legitimação a partir do uso das imagens (Chapot, 2014, p. 77 – 78).

Todos esses processos de mudanças efetuados pelo rei Akhenaton sofreram uma Contrarreforma por Tutancâmon, seu filho, que sucedeu ao trono após a morte do pai e restaurou o Egito ao status quo prévio, aderindo novamente ao culto politeísta e à primazia de Amon-Rá, bem como o retorno à capital administrativa de Mênfis, e a religiosa de Tebas; e o cânone artístico restaurado – também houve participações nesse processo efetuados por Ay e Horemheb, servos de Akhenaton e Tutancâmon, e futuros faraós, respectivamente – (David, 2011, p. 313 - 320).

Esse período foi adaptado ao mundo de *Assassin's Creed: Origins – A Maldição dos Faraós*. Entretanto, mesmo que o jogo seja situado no império tardio com o Egito sob domínio dos romanos, as figuras mumificadas retornam do mundo dos mortos e nosso protagonista inicia uma busca para solucionar essa “maldição” enquanto comprehende como havia sido o período amarniano diante da representação da franquia e suas regras.

exotismo e magia. Deste modo, há uma construção feita pelo homem que acaba impondo um sistema de dominação político, social, cultural e dentre outros para o dito “Oriente” (Said, 2007, p. 29 – 31).

Em sua procura, Bayek investiga o roubo de tumbas que estavam ocorrendo no Vale dos Reis e que trouxeram uma maldição para a cidade de Tebas em decorrência do furto de uma relíquia específica – que nosso protagonista sabe que é, uma *Maçã do Éden*¹⁸ –, e que ele terá de ir atrás de mais respostas para solucionar esse mistério, passando pelos “pós vidas”¹⁹ dos faraós presentes na DLC, visualizando o ambiente, lendo as estelas existentes nesses lugares, enfrentando os monarcas, e conhecendo pedaços da história da reforma, a ascensão de Akhenaton como uma divindade em terra; a perpetuação do culto a Aton por Nefertiti; e por fim o retorno para o politeísmo com Tutancâmon restaurando o culto de Amon-Rá como divindade primordial. Esse momento de “viagem ao pós vida” faraônico é importante para o *player*, já que o jogador poderá explorar esses ambientes e descobrir mais sobre como o passado egípcio foi retratado dentro do jogo.

Quando analisamos as estelas presentes no jogo, por exemplo, encontramos conteúdos riquíssimos para o debate historiográfico, as representações do passado faraônico presentes dentro do jogo. Em cada pós vida encontramos quatro estelas que servem para contextualizar o mundo da franquia com mais ênfase – apesar de estarem ligadas ao processo de procura e recompensa para o *player*²⁰ –.

Por isso, iremos escolher aqui duas dessas estelas presentes no pós vida de Tutancâmon: a primeira chamada *Restaurador da fé*, que pode ser encontrada em uma localização específica do mapa, e que serve para aprofundar a trama do jogo, explicando com mais ênfase o desenvolvimento da reforma amarniana e o retorno à ortodoxia egípcia; e a segunda *O Rei Menino* com o foco na coroação de Tutancâmon.

¹⁸ A *Maçã do Éden* é um artefato presente na franquia *Assassin's Creed* desde o primeiro jogo da série. É um item tecnológico – mas não o único – de formato esférico que tem a capacidade de manipular a mente dos humanos, com a possibilidade de verem ilusões. Criado pelos ISU's, uma raça superior que eram considerados deuses, mas que na verdade eram cientistas; forjaram diversos itens de grande poder, sejam bélicos, de controle mental, ou até mesmo com capacidades curativas.

¹⁹ Em *Assassin's Creed* não existem mundos mágicos como os pós vidas, por exemplo. O que o personagem vê se aproxima das características de sua crença, sua religião e fé. Logo, todas as viagens que Bayek efetuou a esses lugares é uma mistura de uma ilusão feita pela Maçã do Éden baseado no que ele crê. Tal debate sobre a ida de Bayek aos pós vidas dos faraós podem ser visto em um diálogo entre ele e outra personagem, Isidora, nas missões principais do jogo.

²⁰ Esse sistema de “recompensa” significa que os jogadores precisam passar por alguns desafios, enfrentando um *boss*, solucionando *puzzles*, ou procurando peças específicas que no final o premiam com um item raro (McGonigal, 2024, p. 25); e *Assassin's Creed* faz isso com as estelas, servindo tanto para contextualizar a história do período – mesmo que não sejam baseadas abertamente em escritos reais –, como também tendo por objetivo principal a premiação do jogador que se esforçar para solucionar o que foi colocado perante ele.

4. Conectando o virtual ao real: o uso das estelas de Tutancâmon para o ensino de História Antiga

Neste capítulo iremos tratar do nosso trabalho propriamente dito com as fontes advindas do jogo. Por isso, começaremos demonstrando o que há escrito em cada uma das estelas, e por fim, a discussão à prática em sala de aula. Começando com o *Assassin's Creed: Origins – A Maldição dos Faraós*, teremos o texto intitulado de *O Rei Menino*, que tem em seu escrito:

Aquenáton, a personificação do Disco Solar, jaz no salão eterno. Neferneferuaten está de pé mas o horizonte caiu. Nesta jornada ao redor do Áton, Tutancâmon assume o heka e o nekhakha. Então, Ámon é como a Lótus renascida.²¹

Já em relação a segunda estela presente no jogo de título *Restaurador da fé*, está escrito:

Tutancâmon, nós te honramos! Tu que és a imagem viva do Ámon. Tu nos trouxeste da escuridão até os deuses verdadeiros. Ergue os templos deles em cinco pilares, como os cinco que nasceram de Nut, aquela que deu a luz aos deuses, que usa em sua coroa a água corrente.²²

Para abarcarmos este conteúdo para a sala de aula precisamos primeiro atentar para o jogo utilizado. *Assassin's Creed: Origins – A Maldição dos Faraós* é um jogo com a faixa-etária para maiores de dezessete anos, indicando assim que teremos de aplicar esse trabalho para as turmas do Ensino Médio. E como o conteúdo programático sobre o Egito se encontra no primeiro ano, ainda assim é válido, considerando que esses estudantes já tem por volta dos seus quinze a dezesseis anos. Para isso, utilizaremos a Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio para moldarmos nossa aula, e traremos a Competência Específica 1, que tem por objetivo:

²¹ Esse texto pode ser encontrado em uma estela no pós vida de Tutancâmon, intitulada de: "O Rei Menino". *Assassin's Creed: Origins - A Maldição dos Faraós* (Ubisoft, 2018).

²² Esse texto pode ser encontrado em uma estela no pós vida de Tutancâmon, intitulada de: "Restaurador da fé". *Assassin's Creed: Origins - A Maldição dos Faraós* (Ubisoft, 2018).

Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir de procedimentos epistemológicos e científicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a esses processos e às possíveis relações entre eles. (Brasil, 2017, p. 559)

Diante do proposto, trabalharemos com as habilidades (EM13CHS101), e (EM13CHS102), que tem por seus objetivos, respectivamente: o trabalho com o uso de fontes diversas com a visão de enxergar os processos culturais, políticos, econômicos, geográficos e afins; e identificar as complexidades históricas trazendo narrativas que contemplam outros agentes e discursos para a pauta historiográfica. E por fim, a Lei 10.639/03, que tem em seu objetivo: a obrigatoriedade do ensino de História e da Cultura Afro-Brasileira nos ambientes escolares (Brasil, 2003). Todas essas habilidades e legislação farão parte da nossa colocação para aplicação do conteúdo.

Por estarmos na era digital onde os mais diversos tipos de mídias estão presentes em nossas vidas, os jogos de videogame podem se tornar materiais midiáticos capazes de serem tratados como fontes e analisadas criticamente pelo teor historiográfico e educacional assim como é requisitado pela BNCC. Como aponta Coelho (2024, p. 146), os discursos levantados por essa plataforma podem agregar debates enquanto uma fonte que pode ser unida a um diálogo com a própria comunidade de jogadores. Como dissemos anteriormente, nossos alunos chegam à sala de aula já com esses saberes, e tentam engajar o conteúdo apresentado pelos professores com esse conhecimento adquirido para além do âmbito escolar; nada melhor do que nós professores estarmos cientes de como tratar esse tipo de fonte, como já dito anteriormente.

Entretanto, o ensino através do uso dos consoles não é algo fácil, já que esses dispositivos no Brasil são caros para uma família que vive com uma renda média, e são relativamente poucos os alunos que têm acesso a eles; tampouco as instituições de ensino possuem material tecnológico que suporte o jogo (Coelho, 2024, p. 129)²³.

²³ Ao professor que dispuser dos materiais necessários para levar o jogo à sala de aula, quiçá poderá explorar o uso das estrelas através de alunos-pilotos que podem explorar o mapa do *game* para obter as estrelas, coletando-as, lendo-as presencialmente, e tendo uma imersão maior a partir do processo de agência e interação com o material de ensino.

Por isso, ao propormos o ensino com as estelas presentes no jogo, remediamos parte desta problemática a partir do momento que o professor não precisa necessariamente levar o jogo para os alunos, mas sim apenas este recorte. Um print das estelas, ou até mesmo a transcrição do texto para um slide poderá servir para a análise que o professor queira fazer sobre o período estudado; mas claro, deixando explícito a fonte de onde foram retiradas, havendo uma chance maior dos alunos identificarem o jogo, e se interessarem para discutir o tema.

Essa orientação levará o estudo a um processo de aprendizagem ativa, em que será possível os estudantes aprenderem através dos processos de comparação, interpretação, seleção, através de um conteúdo mediado por uma mídia que eles conhecem e têm domínio (Moran, 2018, p. 39). Podendo até serem discutidas com a *Estela da Restauração* erigida por Tutancâmon no momento da contrarreforma que foi efetuada, tendo praticamente o mesmo caráter otimista das estelas do jogo. Como exemplo, teremos dois trechos que podem ser ligados as versões do jogo. A primeira, podendo ser conectada ao debate com a estela *O Rei Menino*, diz:

10| Seus corações estavam fracos (de raiva); eles destruíram o que havia sido feito. Depois de alguns dias, [Sua Majestade apareceu] no trono de seu pai; ele governou os países de Hórus, a Terra Negra e a Terra Vermelha²⁴ estavam sob seu domínio [...] 11| e todas as terras estavam em obediência ao seu poder. Eis que Sua Majestade estava em seu palácio, que fica na propriedade de [...] Akheperkarec, como Rá nos céus, e Sua Majestade estava administrando esta terra e fazendo o governo diário das duas margens do rio. (Bennett, 1939, p. 9, tradução nossa)²⁵

²⁴ O significado do termo “Terra Vermelha” advém do egípcio antigo *dshrt* que significa o ambiente estéril do deserto que não era banhado pelo rio Nilo, logo, sendo um lugar de criaturas malignas onde habitava os males exteriores do mundo egípcio, o caos. Na mitologia, a *Terra Vermelha* era o habitat do deus Set, o irmão invejoso de Osíris (que reinava a Terra Negra), e que ao matar o seu irmão, tomou o trono egípcio, ou seja, levando a instabilidade/caos à terra egípcia. Após alguns anos, Hórus surge e destrona seu tio, retomando controle sobre as duas terras e trazendo a estabilidade de volta para a Terra Negra, ou também podemos chamar de Maat. (Bakos, 2014, p. 59 e 67).

²⁵ Texto original: "10| Their hearts were weak of themselves (with anger); they destroyed what had been done. After some days had passed by this, [His Majesty app]peared on the throne of his father; he ruled the countries of Horus, the Black Land and the Red Land were under his dominion [...] 11| and every land was in obeisance I to his might. Behold His Majesty was in his palace, which is in the estate of [...] Akheperkarec, like Re' in the heavens, and His Majesty was administering this land, and making daily governance of the Two River-banks." (Bennett, 1939, p. 9).

Já o segundo trecho que pode ser utilizado pelo professor para analisar o aspecto da edificação para os deuses em contraparte com a versão digital que está presente na estela *Restaurador da fé*, tem em sua escrita:

15| [...] ao passo que anteriormente a majestade deste augusto deus estava sobre [seis] pilares de sustentação. E Sua Majestade fez monumentos para os deuses, [fabricando] suas estátuas de ouro fino e verdadeiro, o melhor das terras estrangeiras [...] (Bennett, 1939, p. 10, tradução nossa)²⁶

Essas ligações deverão ser estabelecidas através do jogo e poderão engajar os alunos a aprenderem através de um produto que eles já consideram interessante e relevante, não ficando presos apenas na rigidez do livro didático, por exemplo, um ensino no qual os alunos abrem o material, leem, e respondem a um conteúdo (Moran, 2018, p. 38). Trazer essas diversas fontes, e em especial o Egito Amarniano, poderá mostrar aos alunos um Egito mutável, que houve instabilidades – para além dos Períodos Intermediários –, e que os processos de desenvolvimento da *Terra Negra* estiveram ligados a áreas como: arte, política e religião; e como cada uma delas foi importante, o que denota uma sociedade organizada e bem estruturada a nível das demais sociedades do considerado Ocidente (Diop, 2014, p. 109).

A sociedade e os professores devem ter consciência de que as representações do mundo antigo criadas pelos meios de comunicação de massa moldam as formas de apreensão do próprio mundo contemporâneo e que, de tempos a tempos, confrontar-se-ão com a História estudada na escola. À medida em que os educadores discernirem este turbilhão de informações a que seus alunos têm acesso, o ensino da História Antiga tornar-se-á ainda mais valioso para que visões distorcidas da Antiguidade não sejam projetadas como verdades sublimes à juventude.” (Moerbeck, 2021, p. 67).

Esse processo da aprendizagem ativa tem como seu objetivo que o conteúdo se torne reflexivo para os estudantes, havendo um trabalho constante de

²⁶ Texto original: "15| [...] whereas formerly the majesty of this august god had been upon [six] carrying-poles. And His Majesty has made monuments for the gods, [fashioning] their statues of real fine-gold, the best of foreign lands [...]" (Bennett, 1939, p. 10).

questionamento e do compartilhamento constante de informações, seja do lado do professor, quanto do lado dos alunos; a troca estará a todo momento presente entre o mundo educacional e o mundo externo das mídias digitais que aqui estão englobadas na aprendizagem híbrida a partir do uso desses materiais, o slide, e até mesmo possíveis atividades com tecnologia se possível, ampliando as percepções e o conhecimento acerca do conteúdo proposto (Moran, 2018, p. 39 – 46).

Toda essa problematização e trabalho com a fonte midiática pode demonstrar para os alunos a importância da pesquisa histórica e a construção do processo de questionamento sobre o que eles veem. A verdade é que eles podem a partir da utilização do jogo, questionar a narrativa que foi criada para atingir um fim econômico pela empresa desenvolvedora, transformando o aluno em um sujeito histórico que interpreta o mundo a sua volta, compreendendo não apenas o passado egípcio, mas a versão digital do Egito Antigo proposto pela Ubisoft Montreal (Souza; Mota, 2020, p. 155).

Desta forma com o *Assassin's Creed: Origins – A Maldição dos Faraós*, o estudo de história da África pode ser tomado como uma pauta importante, trazendo o ensino do continente africano com o Egito como protagonista do aprendizado, e agregando o uso do jogo e como foi feita a construção do passado da terra egípcia pelas mãos da Ubisoft Montreal. O estudo das estelas de Tutancâmon podem servir para os alunos refletirem sobre os processos de mudanças ocorridas no período amarniano, principalmente se colocadas em contraponto com a *Estela da Restauração* que foi erigida no reinado do Tutancâmon tendo o propósito de deixar os egípcios cientes que as coisas iriam voltar ao normal, pois esse era o papel do faraó enquanto governante do Egito, manter a estabilidade principalmente após um período de crise como as mudanças efetuadas por Akhenaton, assim como a verdade e a justiça, ou seja, o Maat – tão presente na filosofia egípcia e na organização do mundo terreno e divino – (Fronza, 2013, p. 112; Yoyotte, 2010, p. 89, 93 e 94).

Como pontua Sales (2023, p. 22), estes jogos são produzidos com uma grande equipe de consulta para auxiliar o processo historiográfico, com apoio de egiptólogos presentes nos projetos, por exemplo. Mesmo que já dito antes com o foco da produção sendo o lucro, ela não estará passando isenta do olhar crítico, ou da potencialidade pedagógica que pode ter.

Desconstruindo estereótipos e mitos que circundam a terra dos faraós, esse debate também poderá colocar em pauta como o Egito é visto de maneira intelectual, religiosa e filosófica que tanto é transmitida por terceiros, e que nesse caso fora a Ubisoft Montreal a produtora desse passado (Santos, 2020, p. 125 – 126; Diop, 2014, p. 89).

No fim, todos esses debates com o uso do jogo como fonte e a interação ativa entre o professor e os alunos estimulará um processo de integração, aproximação, e compartilhamento de ideias e informações a partir dos meios digitais (Moran, 2018, p. 47); a escolha do reinado de Tutancâmon e as mudanças que ocorreram no período vão contra a ideia de um Egito supostamente imutável, e o debate acerca da produção da Ubisoft Montreal sobre como esse passado foi retratado e tantos outros que possam vir a não esgotar o diálogo entre pesquisadores e docentes. Como bem colocou Moerbeck (2021, p. 51), “Nossa hipótese é a de que História Antiga é tanto mais oportuna para a aprendizagem escolar quanto mais dialogar com os problemas, questões, tensões e angústias do tempo presente.”.

Conclusão

Como retratado no texto, os jogos estão em um processo de expansão no mercado e contam com cada vez mais jogadores. Como pontuado por McGonigal (2012, p. 16), *players* do mundo inteiro gastavam em média 3 bilhões de horas semanais (entre 2011 e 2012 quando o texto foi escrito) jogando, com variações significativas entre faixa-etárias distintas, de jovens, adultos e até idosos. Agora, em meados da década de 20 deste século, o aumento da quantidade jogadores, os lucros gerados por essa indústria e a convergência dessas mídias (antes tão nichadas e que agora se expandem para outras áreas como o cinema, quadrinhos, livros²⁷) também são integradas na vivência da população.

²⁷ Podemos destacar em meio a essa convergência do mundo atual adaptações de grandes obras de sucesso que nasceram no videogame. A própria franquia *Assassin's Creed* que hoje em dia está imersa em novas mídias, tendo um filme live-action, livros, quadrinhos e afins, é um exemplo. Mas, diversos outros estão presentes, como a franquia *Sonic* (2020 – presente), que agora possui três filmes mainstream e diversos desenhos; *Uncharted* (2022) seguindo esse mesmo caminho do cinema; e um caso especial, *Grand Theft Hamlet* (2024), a recriação da clássica peça teatral de Shakespeare no jogo *Grand Theft Auto: V* (2013); e todos esses apenas mencionando os que foram para o cinema. Quando expandimos nosso olhar para as outras mídias, encontraremos diversas obras adentrando em outras bolhas.

Diante disso, uma nova formação do saber histórico das pessoas está sendo moldado dia após dia a partir dos jogos. Seja o conhecimento sobre o universo dos jogos em si, ou a formação da *consciência histórica* sempre presente nas obras que adaptam o passado como proposto nesta pesquisa. Os *usos do passado* estão agora em um novo espaço, um espaço que possibilita para os sujeitos uma interação maior com o digital. O aspecto da agência histórica dos indivíduos nesses mundos virtuais é sentido, e sua formação histórica agora se encontra para além do ambiente escolar e dos filmes, televisão, livros; nesse novo espaço eles são os próprios agentes que “vivem” essas histórias através de uma tela de televisão e um controle joystick (ou um mouse/teclado, ou a tela do próprio celular).

Viemos através deste artigo propor o ensino do Egito Antigo a partir da utilização dos jogos que estão presentes na nossa vida cotidiana. Seja conosco, os adultos, mas principalmente com adolescentes e crianças. Por isso, tivemos como objetivo ajudar a reflexão de nossos colegas professores e trazer uma nova fonte de ensino que eles possam utilizar em suas aulas de História, gerando uma conexão maior com seus alunos e o mundo em que eles vivem.

Compreendemos que há mais conteúdos a serem discutidos, diversos debates que podem ser levantados, e nós não nos dispusemos a esgotá-los. Esperamos, contudo, que o pensar sobre o Egito Antigo trazido aqui neste trabalho auxilie aqueles que estejam interessados e dispostos a implementar novos meios de ensino para além da utilização do livro didático como a única forma de aprendizado. Desta feita, como pontuado por Souza e Mota (2020, p. 155 – 156): “[...] A proposta não é que o game seja um substituto da aula ou que o ato de jogar tenha um fim em si mesmo, mas cabe ao docente utilizar o jogo como um pretexto ou expediente para suscitar o debate sobre um tema ou recorte histórico de sua escolha”.

Fontes

Assassin’s Creed: Origins – A Maldição dos Faraós (Expansão/DLC). 2018.

Direção: ISMAIL, A.; GUESDON, J. Produção: SCHELLING, M. Roteiro: MERCIÉCA, A. Plataformas: Playstation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series S/X, Xbox Cloud Gaming, Amazon Luna, Geforce Now, Computadores. Ubisoft, Montreal.

BENNETT, J. The restoration inscription of Tut'ankhamun. **The Journal of Egyptian Archaeology**. S.I, v. 25, n. 1, p. 8 – 15, 1939.

Referencial bibliográfico

BAKOS, M. M. **Egiptomania: O Egito no Brasil**. São Paulo: Paris Editorial, 2004.

BAKOS, M. M. **Fatos e mitos do Antigo Egito**. 3º ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014.

BELCHIOR, Y. K. Por uma História Antiga que promova a dignidade humana: um ensaio/provocação. **BRATHAIR - REVISTA DE ESTUDOS CELTAS E GERMÂNICOS**, São Luís, v. 1, n. 21, p. 92 – 106, 2021.

BENNETT, J. The restoration inscription of Tut'ankhamun. **The Journal of Egyptian Archaeology**. S.I, v. 25, n. 1, p. 8 – 15, 1939.

BOLLER, S.; KAPP, K. **Jogar para aprender**. Tradução de Sally Tilelli. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. **Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, 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 dá outras providências. *Diário Oficial da União*. Brasília, 10 de janeiro de 2003, Seção 1, p. 1. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm Acesso em: 03 de dez. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BRAUN, S. Nefertiti - beauty, Pharaoh, and murderous mummy in Assassin's Creed Origins - The Curse of the Pharaohs. In: DRAYCOTT, Jane. (org.). **Women in Historical and Archaeological Video Games**. Berlin De Gruyter Oldenbourg, 2022. p. 139 - 171.

BRIER, B. **Egyptomania: Our Three Thousand Year Obsession with the Land of the Pharaohs**. Editora: Palgrave MacMillan. 2013.

CASEY, C. Assassin's Creed Origins as a Digital and Pedagogical Tool. **ARCE Annual Meeting**, 2018.

- CARDOSO, C. F. Egiptomania na literatura. In: Bakos, Margaret Marchiori (org.). **Egiptomania**: O Egito no Brasil. São Paulo: Paris Editorial, 2004. p. 174 – 190.
- CHAPMAN, A. **Digital games as history**: how videogames represent the past and offer access to historical practice. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016.
- CHAPOT, G. As Representações da Família Real Amarniana e a Consolidação de uma Nova Visão de Mundo Durante o Reinado de Akhenaton (1353-1335 A.C). In: BRANCAGLION Jr., Antonio; *et al* (orgs.). **Semna – Estudos de Egiptologia**. Rio de Janeiro: Seshat - Laboratório de Egiptologia do Museu Nacional, 2014. p. 76 – 88.
- COELHO, G. L. S. Cultura digital, formação docente e ensino games e história. In: RIBEIRO, F. A.; CARVALHO, L. D. **Videogames e jogos eletrônicos**: caminhos teóricos e temáticos para a história. São Luiz: Editora UEMA, 2024. p. 129 – 153.
- DAVID, A. R. **Magia e Religião no Antigo Egito**. Tradução: Angela Machado. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.
- DIOP, C. A. Origem dos antigos egípcios. In: MOKHTAR, G. (editor). **História geral da África, II**: África Antiga. 2. ed. rev. Brasília: UNESCO, 2010.
- DIOP, C. M. Cheikh Anta Diop: o homem e a obra. In: DIOP, Babacar Mbaye; DIENG, Doudou. **A Consciência Histórica Africana**. Tradução de Narrativa Traçada. Luanda: Edições Mulemba; Portugal: Edições Pedago. 2014. p. 87 - 110.
- FRONZA, V. Ações restauradoras de Tutancâmon: a retomada de Tebas como principal centro religioso do Egito após a reforma amarniana. **Plêthos**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 105 – 118, 2013.
- FUNARI, R. S. O Egito na sala de aula. In: BAKOS, Margaret Marchiori. **Egiptomania**: o Egito no Brasil. São Paulo: Paris Editorial, 2004. p. 146 – 157.
- GRALHA, J. C. M. **Deuses, Faraós e o Poder**: Legitimidade e Imagem do Deus Dinástico e do Monarca no Antigo Egito (1550 - 1070 a.C). 2. ed. Rio de Janeiro: JCG Editor, 2017.
- MATTOS, G. **Guerra de Gigantes**: Descubra qual indústria domina o mundo do entretenimento – Cinema, Música ou Games? 19 abr. 2023. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2023/qual-industria-domina-entretenimento-cinema-musica-games.html>. Acesso em: 28 nov. 2024.
- MCGOGINAL, J. **A realidade em jogo**. Tradução de Eduardo Rieche. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

Meio & Mensagem. **Mercado de games deve atingir receita global de US\$ 187,7 bi em 2024.** 26 ago. 2024. Disponível em:

<https://www.meioemensagem.com.br/marketing/mercado-de-games-deve-atingir-receita-global-de-us-1877-bi-em-2024#:~:text=Marketing-,Mercado%20de%20games%20deve%20atingir%20receita%20global%20de,187%2C7%20bi%20em%202024&text=Um%20estudo%20realizado%20pela%20Newzoo,players%20de%203%2C42%20bilhões>. Acesso em: 28 nov. 2024.

MOERBECK, G. Em defesa do ensino da História Antiga nas escolas contemporâneas: Base Nacional Curricular Comum, usos do passado e pedagogia decolonial: (In defense of the teaching of ancient history in contemporary schools: Common National Curriculum Base, uses of the past and decolonial pedagogy).

BRATHAIR - REVISTA DE ESTUDOS CELTAS E GERMÂNICOS, São Luís, v. 21, n. 1, p. 50 – 91, 2021.

MOERBECK, G. Consciência Histórica, diferenciações étnicas e clivagens sociais: um estudo a partir do 7º e 8º anos do Ensino Fundamental. In: SOUZA NETO, J. M. G.; MOERBECK, G.; BIRRO, R. M. (Orgs.). **Antigas Leituras: Ensino de História**. Recife: Edupe, 2020. p. 19 – 50.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. E-book. p. 35 – 76.

PARÁBOA, V. **11 jogos da Ubisoft venderam mais de 10 milhões de cópias na atual geração**. 14 mai. 2020. Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/11-jogos-ubisoft-venderam-10-mi-geracao/>. Acesso em: 28 nov. 2024.

PEREIRA, A. M. A Representação de Akhenaton no cinema: um pré-cristianismo? In: CARLAR, C.; FUNARI, P. P.; FUNARI, R. (orgs.). **Cinema e o Mundo Antigo**: Antiguidade através da Sétima Arte. Novas Edições Acadêmicas, 2015.

RIBEIRO, F. A. Para uma crítica dos videogames: uma introdução teórica. In: RIBEIRO, F. A.; CARVALHO, L. D. **Videogames e jogos eletrônicos**: caminhos teóricos e temáticos para a história. São Luiz: Editora UEMA, 2024. p. 13 – 40.

RÜSEN, J. **Razão Histórica**: teoria da história: os fundamentos da ciência histórica. Tradução: Estevão de Rezende Martins. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

- SAID, E. W. **Orientalismo**: O Oriente como invenção do Ocidente. Tradução de Rosaura Eichenberg. 1. ed. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007.
- SALES, J. C. Theories on Pop Culture and Egyptology. In: PICHEL A. I. F. **How Pharaohs Became Media Stars**. Editora: Archaeopress Publishing Ltd, 2023. p. 9 – 28.
- SANTOS, Y. L. O Egito Fica na África: Notas de Como a Sociedade Egípcia Pode Servir Como Porta de Entrada Para o Estudo da Antiguidade Clássica no Continente Africano. In: SOUZA NETO, J. M. G.; MOERBECK, G.; BIRRO, R. M. (Orgs.). **Antigas Leituras**: Ensino de História. Recife: Edupe, 2020. p. 115 – 133.
- SILVA, G. J. **História Antiga e usos do Passado**: um estudo de apropriações da antiguidade sob o regime de Vichy (1940 – 1944). São Paulo: Annablume; Fapespe, 2007.
- SOUZA, A. L.; LEITE, V. J. Percepções de alunos e alunas do Ensino Médio sobre o conhecimento histórico: O ensino de história entre os saberes ensinados e os saberes designados a serem ensinados. **Sæculum - Revista de História**, João Pessoa, v. 26, n. 45 (jul./dez.), p. 291–304, 2021.
- SOUZA NETO, J. M. G. Apresentação: Ensinando História Antiga e Medieval no Brasil: Da Inércia à Potência. **BRATHAIR - REVISTA DE ESTUDOS CELTAS E GERMÂNICOS**, São Luís, v. 21, n. 1, p 1 - 14. 2021.
- SOUZA NETO, J. M. G. O Ensino de história e o infinito banco de imagens: **Êxodo, Deuses e Reis. Outros Tempos**, São Luís, vol. 16, n. 28, p. 162 – 183, 2019.
- SOUZA, M. M.; MOTA, Thiago E. A. O uso de mídias digitais e novas tecnologias aplicadas ao ensino de história antiga: possibilidades e perspectivas. In: SOUZA NETO, J. M. G.; MOERBECK, G.; BIRRO, R. M. (Orgs.). **Antigas Leituras**: Ensino de História. Recife: Edupe, 2020. p. 149 – 167.
- VIERIA, R. **Assassin's Creed Origins e Odyssey ultrapassam a marca de 40 milhões de jogadores e Ubisoft celebra**. 18 abr. 2025. Disponível em: <https://viciados.net/assassins-creed-origins-odyssey-40-milhoes-jogadores/>. Acesso em 18 jun. 2025.
- YOYOTTE, J. O Egito faraônico: sociedade, economia e cultura. In: MOKHTAR, G. (editor). **História geral da África, II: África Antiga**. 2. ed. rev. Brasília: UNESCO, 2010.