

Narrativas ficcionais como recurso didático: Runeterra e o ensino de Geografia na perspectiva da cultura digital

BENEDETTI, Pedro¹.

O presente pré-projeto propõe investigar as potencialidades do universo ficcional de Runeterra, ambientação do jogo *League of Legends* e da série *Arcane*, como recurso didático para o ensino de Geografia no Ensino Médio. Parte-se da constatação de que o ensino da disciplina ainda enfrenta desafios significativos, muitas vezes limitando-se a práticas fragmentadas e centradas na memorização, o que gera desinteresse e distanciamento entre o conteúdo escolar e as vivências dos estudantes. Nesse contexto, considera-se a relevância de aproximar o conhecimento geográfico das culturas juvenis mediadas pela cultura digital, reconhecendo o papel das mídias, jogos eletrônicos e narrativas ficcionais como elementos constitutivos do repertório simbólico dos alunos. Runeterra apresenta-se como um universo vasto e complexo, composto por regiões com identidades culturais, políticas e territoriais diversas, permitindo a exploração de conceitos centrais da Geografia crítica, como espaço geográfico, lugar, território e poder. O projeto tem como objetivo geral analisar as potencialidades educativas desse universo ficcional, especialmente no que se refere à aprendizagem de conceitos geográficos no Ensino Médio. Entre os objetivos específicos, destacam-se a análise das representações espaciais, culturais e políticas de Runeterra, a relação dessas narrativas com os conceitos da Geografia crítica, a elaboração de uma proposta didática em formato de oficina ou sequência de aulas e a avaliação de seus efeitos junto aos estudantes em termos de engajamento, compreensão conceitual e pensamento crítico. A pesquisa fundamenta-se em referenciais da Geografia crítica e do ensino de Geografia, articulados à cultura digital e às práticas pedagógicas contemporâneas, reconhecendo a necessidade de superar abordagens tradicionais em prol de metodologias ativas, dialógicas e conectadas à realidade dos alunos. Metodologicamente, caracteriza-se como pesquisa qualitativa, aplicada, exploratória e interpretativa, organizada em três etapas: revisão bibliográfica, análise documental do universo ficcional e elaboração e aplicação da proposta pedagógica. Como resultado, prevê-se a produção de um material didático em formato de oficina pedagógica sobre Runeterra, que poderá ser replicado e adaptado em diferentes contextos escolares. A relevância da proposta está em sua contribuição para o fortalecimento do ensino de Geografia em uma perspectiva crítica e significativa, ao mesmo tempo em que valoriza os códigos culturais juvenis e dialoga com os desafios da educação na cultura digital. No âmbito social, busca-se promover uma escola mais inclusiva, democrática e atenta à diversidade cultural dos estudantes, estimulando aprendizagens que unam conhecimento científico, experiências de vida e cultura popular. Assim, a pesquisa pretende oferecer subsídios para práticas pedagógicas inovadoras que contribuam para tornar a educação geográfica mais viva, participativa e transformadora.

¹ Mestrando Pedro Henrique da Costa Benedetti. Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação. peter.n.b@hotmail.com

The logo for XIV SEPE is a purple circle with a rainbow-colored border. Inside the circle, the text "XIV SEPE" is written in large, white, bold, sans-serif capital letters. Below this, in smaller white text, is "Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão".

**XIV
SEPE**

Seminário de Ensino,
Pesquisa e Extensão

20 a 24/10

**INTEGRIDADE CIENTÍFICA E
COMBATE À DESINFORMAÇÃO**

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Cultura digital; Narrativas ficcionais; Runeterra; Prática pedagógica.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

Origem: Ensino.