

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS ERECHIM
CURSO DE GEOGRAFIA**

PEDRO HENRIQUE DA COSTA BENEDETTI

GEOGRAFIAS DE MUNDOS IMAGINÁRIOS:

As Potencialidades do Universo de Runeterra na Educação Geográfica

ERECHIM, RS

2025

PEDRO HENRIQUE DA COSTA BENEDETTI

GEOGRAFIAS DE MUNDOS IMAGINÁRIOS:

As Potencialidades do Universo de Runeterra na Educação Geográfica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Geografia da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), como requisito para obtenção do título de Licenciado.

Orientadora: Prof. Dra. Raphaela de Toledo Desiderio

ERECHIM, RS

2025

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Benedetti, Pedro Henrique da Costa
GEOGRAFIAS DE MUNDOS IMAGINÁRIOS:: As
Potencialidades do Universo de Runeterra na Educação
Geográfica / Pedro Henrique da Costa Benedetti. -- 2025.
88 f.:il.

Orientadora: Doutora Raphaela de Toledo Desiderio

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de
Licenciatura em Geografia, Erechim,RS, 2025.

1. Arcane. 2. Ensino de Geografia. 3. League of
Legends (LoL). 4. Runeterra. 5. Universo Ficcional. I.
Desiderio, Raphaela de Toledo, orient. II. Universidade
Federal da Fronteira Sul. III. Título.

Elaborada pelo sistema de Geração Automática de Ficha de Identificação da Obra pela UFFS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

PEDRO HENRIQUE DA COSTA BENEDETTI

GEOGRAFIAS DE MUNDOS IMAGINÁRIOS:

As Potencialidades do Universo de Runeterra na Educação Geográfica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Geografia da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), como requisito para obtenção do título de Licenciado.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em 04/07/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Raphaela de Toledo Desiderio – UFFS
Orientadora

Prof.^a. Dra. Karina Rousseng Dal Pontl – UFPR
Avaliadora

Prof. Dra. Paula Vanessa de Faria Lindo – UFFS
Avaliadora

Dedico este trabalho a todas as pessoas que, como eu, sonham com mundos possíveis — reais ou imaginários — e encontram na Geografia uma forma de compreendê-los, transformá-los e habitá-los com mais sentido.

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho representa não apenas o encerramento de uma etapa acadêmica, mas também o reflexo de uma trajetória construída com o apoio, o incentivo e a presença de muitas pessoas especiais.

Agradeço, em primeiro lugar, à minha orientadora, Raphaela, pela escuta atenta, pelas sugestões cuidadosas, pela confiança no meu percurso e pela amizade. Sua orientação foi fundamental para que este trabalho ganhasse consistência, sensibilidade e profundidade.

Aos professores e professoras do curso de Geografia da UFFS, minha gratidão pelos ensinamentos, pelas provocações teóricas e pelo compromisso com a formação crítica de seus alunos. Em especial, agradeço a Talita, Paula, Régis, Regina, Jorge e Raphaela (minha orientadora), pela paciência, pela inspiração e por me mostrarem, com generosidade, o caminho do professor que desejo ser e, mais ainda, por mostrarem que esse caminho é possível. Cada disciplina, cada conversa e cada encontro contribuíram para a construção do olhar geográfico que trago neste trabalho.

Agradeço à Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim, pela oportunidade de estudar em uma instituição pública, popular e de qualidade, e a todos os docentes e técnicos que fizeram parte da minha formação enquanto graduando.

Aos meus colegas de graduação: Ana Nagel, Bruna Macedo, Douglas Carvalho, Luis Guilherme Valdecir, Vanessa Regina e Vinicius Amaral, agradeço por tornarem essa caminhada mais leve, divertida e, ao mesmo tempo, desafiadora. Pelas conversas nos corredores, pelas risadas em meio ao cansaço dos trabalhos de campo, pelas trocas sinceras e pelas parcerias que levarei comigo, meu muito obrigado.

Aos meus amigos que a vida colocou em meu caminho: Juli, Keli, Lucas Rafael, Roberta, meu carinho especial. Obrigado por me escutarem, acolherem, rirem e caminharem comigo, mesmo nos dias mais difíceis. Sou eternamente grato por ter vocês em minha vida. Levo vocês comigo para além da universidade, como parte essencial da minha história.

Agradeço profundamente à minha família, pelo apoio incondicional, pela paciência nos momentos de dúvida e pela fé nos meus sonhos, mesmo quando eu

hesitava. Em especial, aos meus pais, Patrícia e Valdecir, e aos meus irmãos, João Guilherme e Ricieri, por sempre estarem ao meu lado.

À minha companheira Camila, minha parceira de vida e de jornada, meu amor e meu agradecimento mais sincero. Por dividir todos os dias comigo, os bons e os difíceis; por me apoiar em silêncio e em palavras; por acreditar em mim quando eu mais precisei.

Agradeço também à *Riot Games* pela criação do universo de Runeterra, um mundo ficcional rico, complexo e inspirador, que possibilitou este trabalho. Ao transformar histórias, personagens e territórios em experiências simbólicas tão potentes, a Riot contribui não apenas para o entretenimento, mas também, (ainda que indiretamente) para a educação e a reflexão crítica na Geografia.

Por fim, agradeço a mim mesmo, por não ter desistido. Por ter acreditado nesta proposta, resistido ao medo, vencido os dias difíceis e transformado uma paixão pessoal em um projeto acadêmico. Este trabalho é também um gesto de amor: pelo conhecimento, pela educação e pela Geografia.

A todos, o meu muito obrigado!

“É só um joguinho, eles disseram

Ok, é só um joguinho, né?

Pega aí, então!”

(Emicida, É só um joguinho)

RESUMO

Este trabalho investiga as potencialidades do universo ficcional de Runeterra, presente no jogo *League of Legends* e na série animada *Arcane*, como ferramenta didática para o ensino de Geografia. Partindo da premissa de que a cultura digital e os produtos midiáticos exercem influência na formação dos imaginários espaciais contemporâneos, a pesquisa analisa como os elementos simbólicos, narrativos e territoriais desse universo podem ser mobilizados na construção do conhecimento geográfico escolar. Fundamentado nos aportes da Geografia crítica e nas teorias da educação, o estudo articula conceitos como espaço, território, lugar, paisagem e região às representações geográficas presentes nas narrativas de Runeterra. Os procedimentos metodológicos envolveram análise qualitativa de fontes oficiais da Riot Games, especialmente a série *Arcane* e o site Universo, além do conhecimento prévio do autor. A pesquisa conclui que a ficção pode contribuir significativamente para o ensino de Geografia ao favorecer o pensamento crítico, a leitura do espaço e a articulação entre saberes escolares e culturais. Ao reconhecer os mundos ficcionais como instâncias formadoras de geografias possíveis, o trabalho propõe um ensino mais engajado, criativo e sensível às linguagens da juventude contemporânea.

Palavras-chave: Arcane, Ensino de Geografia, League of Legends (LoL), Runeterra, Universo Ficcional.

ABSTRACT

This study investigates the potential of the fictional universe of Runeterra, featured in the game *League of Legends* and the animated series *Arcane*, as a didactic tool for Geography teaching. Based on the premise that digital culture and media products influence the construction of contemporary spatial imaginaries, this research analyzes how symbolic, narrative, and territorial elements from this universe can be used to build geographic knowledge in schools. Grounded in critical Geography and educational theory, the study connects key concepts such as space, territory, place, landscape, and region to the geographic representations present in Runeterra's narratives. The methodology consisted of qualitative analysis of official Riot Games sources, especially the *Arcane* series and the Universe website, along with the author's prior knowledge of the fictional world. The findings suggest that fiction can significantly contribute to Geography teaching by promoting critical thinking, spatial literacy, and the integration of school knowledge with students' cultural repertoires. By recognizing fictional worlds as formative instances of possible geographies, this research proposes a more engaging, creative, and culturally relevant approach to geographic education.

Keywords: *Arcane*, Geography Teaching, *League of Legends* (LoL), Runeterra, Fictional Universe.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Summoner's Rift.....	16
Figura 2 – O planeta Runeterra.....	18
Figura 3 – Regiões de Runeterra.....	20
Figura 4 – Freljord.....	22
Figura 5 – Demacia.....	25
Figura 6 – Noxus.....	28
Figura 7 – Piltover.....	31
Figura 8 – Zaun.....	33
Figura 9 – Ionia.....	35
Figura 10 – Águas de Sentina.....	37
Figura 11 – Ilhas das Sombras.....	38
Figura 12 – Shurima.....	40
Figura 13 – Targon.....	42
Figura 14 – Ixtal.....	44

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC Base Nacional Comum Curricular

LoL *League of Legends*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 RUNETERRA: UM UNIVERSO DE GEOGRAFIAS.....	16
2.1 DIVISÃO GEOGRÁFICA DE RUNETERRA.....	18
2.1.1 Freljord.....	20
2.1.2 Demacia.....	23
2.1.3 Noxus.....	25
2.1.4 Piltover.....	28
2.1.5 Zaun.....	31
2.1.6 Ionia.....	33
2.1.7 Águas de Sentina.....	36
2.1.8 Ilhas das Sombras.....	37
2.1.9 Shurima.....	38
2.1.10 Targon.....	41
2.1.11 Ixtal.....	42
2.1.12 Outras localidades.....	44
2.2 Geografia física de Runeterra.....	45
2.3 Geografia Política e Relações de Poder em Runeterra.....	47
3 As potencialidades do universo de Runeterra na educação geográfica.....	50
3.1 O ensino de Geografia e as diferentes linguagens.....	51
3.2 Narrativas audiovisuais e geografias imaginadas.....	53
3.3 O potencial da linguagem dos universos ficcionais.....	55
3.4 O universo de Runeterra e os conceitos fundamentais da geografia.....	57
3.4.1 Espaço geográfico.....	59
3.4.2 Território.....	61
3.4.3 Lugar.....	63
3.4.4 Paisagem.....	64
3.4.5 Região.....	67
3.5 Geografias possíveis: explorando runeterra a partir de temas escolares.....	70
3.5.1 Espaço geográfico e organização do território.....	72
3.5.2 Lugar e identidade cultural.....	73
3.5.3 Território e relações de poder.....	74
3.5.4 Geografia física: clima, relevo e biomas.....	75
3.6 Sugestões de práticas possíveis: a utilização de Runeterra em sala de aula.....	76
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS.....	82

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um tempo em que as fronteiras entre o real e o imaginado se tornam cada vez mais tênues. Séries, jogos, quadrinhos e universos ficcionais fazem parte do cotidiano de milhões de pessoas e, mais do que entretenimento, atuam na produção de repertórios simbólicos, imaginários coletivos e modos de ver e habitar o mundo. Esses mundos, muitas vezes, constroem paisagens tão coerentes e roneterracomplexas quanto aquelas que existem no espaço físico real, revelando geografias possíveis e permitindo reflexões profundas sobre território, poder, cultura e sociedade.

Criado pela Riot Games, Runeterra é um mundo fictício que se organiza espacialmente por meio de múltiplas regiões, cada uma com paisagens, culturas, estruturas políticas e dinâmicas sociais próprias. Apesar de sua natureza ficcional, esse universo possui coerência geográfica interna e oferece múltiplas possibilidades de leitura, tanto no campo da Geografia Física — com biomas, climas, relevos e impactos ambientais — quanto na Geografia Humana e Política — com disputas territoriais, relações de poder, desigualdades socioespaciais, segregações urbanas e conflitos ideológicos. Nesse contexto, surge uma pergunta central: seria possível ensinar Geografia a partir da ficção?

A escolha por investigar esse universo não partiu de uma simples curiosidade acadêmica, mas de vivências pessoais: o contato frequente com o jogo e suas narrativas despertou a percepção de que ali existiam elementos profundamente geográficos. Os mapas detalhados, os conflitos territoriais, as tensões políticas, os contrastes urbanos entre regiões como Piltover e Zaun — todos esses aspectos instigaram o olhar geográfico e deram origem à inquietação que move este trabalho: a ficção não poderia também ensinar a ler e pensar o mundo? E mais: poderia ela abrir caminhos para uma educação geográfica mais crítica, criativa e significativa?

Partimos da concepção de que o ensino de Geografia precisa dialogar com os repertórios culturais dos estudantes, incorporando diferentes linguagens e experiências para construir espaços educativos mais significativos. Como afirmam Freire (1996), Vygotsky (2007) e Cavalcanti (2012), é no encontro entre o saber escolar e os saberes do cotidiano que se constrói uma educação transformadora. Nesse sentido, os universos ficcionais não devem ser vistos como uma fuga da realidade, mas sim como uma ponte para sua problematização, sendo capazes de

ampliar o imaginário, favorecer a leitura crítica do espaço e instigar reflexões sobre o mundo vivido.

Nesse sentido, podemos pensar também que esses encontros aproximam os temas da geografia escolar com linguagens que a fazem variar através da educação geográfica. Aqui concordamos com Gonçalves (2011) quando afirma que a escola e as aulas não são os únicos lugares onde se aprende Geografia, mas que a educação geográfica acontece diariamente em variados espaços no/do mundo contemporâneo, uma vez que as imagens, os filmes, os livros, a televisão, os jogos, as séries, as músicas, entre outros, produzem expressões de geografias. Para Gonçalves (2011, p. 05) “[...] todas estas são instâncias culturais que edificam opiniões, visões e interferem nas relações que estabelecemos com os lugares. Portanto, também somos educados geograficamente por elas”.

Além de nos educarem geograficamente, as linguagens audiovisuais e os jogos digitais exercem papel central na constituição dos imaginários espaciais na cultura contemporânea. Autores como Hiernaux e Lindón (2012), Barbosa (1999) e Fantin (2018) afirmam que tais mídias não apenas representam o mundo, mas produzem sentidos sobre ele, interferindo diretamente nos modos como nos relacionamos com os espaços e com os outros. Nesse contexto, pensar com Runeterra na educação geográfica se torna um exercício investigativo e pedagógico que articula cultura digital, entretenimento e construção de saberes espaciais.

Esta pesquisa, portanto, tem como objetivo analisar as potencialidades do universo de Runeterra para a educação geográfica, investigando como sua linguagem ficcional, incluindo a materialidade das paisagens, as territorialidades, os conflitos e organizações sociais, pode ser mobilizada na criação de mundos para abordar conceitos e temas fundamentais da ciência geográfica. A proposta parte do reconhecimento de que a ficção, longe de ser mero escapismo, constitui uma linguagem potente para a problematização da realidade, funcionando como um território de mediação entre os repertórios culturais dos estudantes e os saberes escolares.

Para tanto, esta investigação utiliza como fontes principais os materiais narrativos produzidos pela *Riot Games* — como o *site Universo*, a *LoL Wiki* e a série *Arcane* — articulando-os ao conhecimento prévio do autor, construído a partir de anos de imersão nesse universo. As descrições das regiões, personagens e eventos não têm aqui um caráter enciclopédico, mas sim de mediações simbólicas que,

quando conectadas aos referenciais da ciência geográfica, tornam-se pontos de partida para a construção de leituras críticas e educativas sobre o espaço.

A estrutura do trabalho está organizada de forma a conduzir o leitor da exploração do universo narrativo ao campo didático da Geografia. O primeiro capítulo apresentamos os procedimentos metodológicos que sustentam a investigação, justificando a escolha do tema de estudo, a abordagem adotada e os critérios utilizados para a análise das fontes, especialmente do material narrativo proveniente da *Lore* do Universo de *League of Legends* e da série *Arcane*. Apresentamos também uma leitura descritiva e interpretativa da geografia ficcional de Runeterra, explorando suas regiões mais representativas e destacando as características físicas, sociais, políticas e culturais que compõem sua paisagem. Essa descrição visa oferecer ao leitor não familiarizado com o universo, uma base sólida para a compreensão dos capítulos seguintes.

O segundo capítulo aprofunda os fundamentos teóricos da pesquisa, discutindo a inserção das linguagens da cultura digital no ensino de Geografia e articulando os conceitos fundamentais da área às representações simbólicas de Runeterra. Ao final, são apresentadas sugestões de temas e estratégias pedagógicas que podem ser exploradas a partir desse universo, incluindo atividades que envolvem leitura cartográfica, criação de narrativas, comparação entre ficção e realidade e debates sobre relações de poder, território e paisagem.

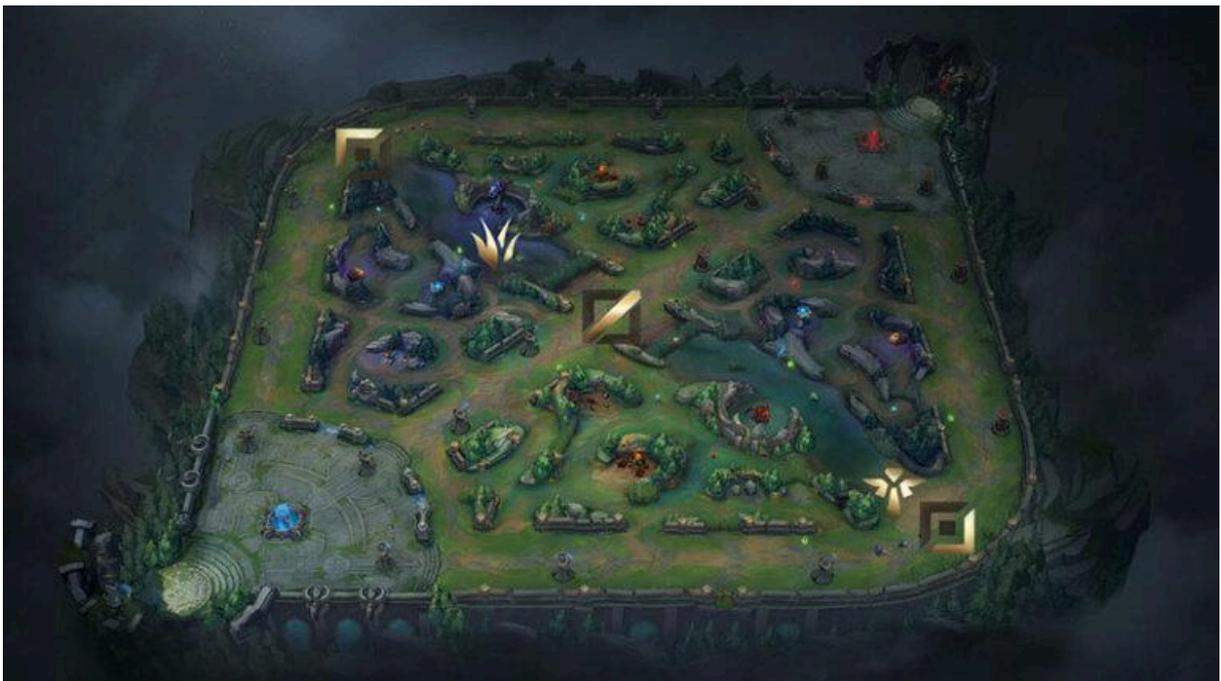
Ao apostar na potência educativa da ficção, esta pesquisa defende que mundos imaginários como Runeterra não devem ser ignorados pelos professores, mas sim incorporados como aliados na construção de um ensino mais próximo da vida, mais engajado com o presente e mais sensível à diversidade de linguagens e formas de aprender que marcam o nosso tempo.

2 RUNETERRA: UM UNIVERSO DE GEOGRAFIAS

Para além de mapas e batalhas, há universos inteiros que se constroem na imaginação coletiva por meio de narrativas ficcionais que, mesmo ambientadas em mundos distantes, falam muito sobre o nosso. Esse é o caso de Runeterra, um mundo criado pela *Riot Games* em 2009 para servir como ambientação ao jogo digital *League of Legends* (LoL). Desde então, esse universo se expandiu em histórias em quadrinhos, contos, curtas-metragens e, mais recentemente, na premiada série animada *Arcane* (Netflix, 2021), consolidando-se como um território simbólico onde a fantasia serve de espelho para refletir questões reais.

Inicialmente, Runeterra foi concebido como um simples suporte narrativo para justificar os confrontos entre personagens do jogo em campos de batalha fictícios. A “Fenda do Invocador” (*Summoner’s Rift*), principal mapa do jogo, era apenas uma arena mágica onde magos invocadores decidiam disputas políticas por meio de batalhas simbólicas. Com o tempo, no entanto, esse universo se tornou muito mais do que uma arena para combates. Ele ganhou profundidade, história, diversidade territorial e um conjunto de regiões com culturas, economias, crenças e conflitos próprios, formando uma geografia ficcional coerente e complexa.

Figura 1 – *Summoner’s Rift*



Fonte: <http://https://www.esports.net/news/lol/league-of-legends-map-explained/>. Acesso em: 24 maio 2025.

O nome Runeterra pode ser traduzido como "Terra Mágica", em referência à magia ancestral que permeia o mundo e à ideia de um espaço singular, marcado por forças místicas e estruturas sociais únicas. Inspirado em tradições da literatura fantástica e da mitologia nórdica, esse universo reúne elementos de fantasia épica, ficção científica, política e filosofia. Cada campeão — os personagens jogáveis de *League of Legends* — é originário de uma dessas regiões e carrega consigo as marcas simbólicas, culturais e geográficas de seu povo. Assim, os indivíduos não são apenas personagens: são expressões encarnadas do espaço que habitam.

A série *Arcane*, lançada em 2021, aprofunda ainda mais essa proposta, ao explorar o conflito entre duas regiões: Piltover, uma cidade de prosperidade tecnológica, e Zaun, seu subsolo marginalizado, arrasado pela desigualdade, poluição e exploração. A trama revela como os avanços científicos, as disputas políticas e as histórias pessoais se entrelaçam, dando densidade social a um universo que, embora ficcional, se assemelha à realidade. *Arcane* tornou-se um marco por sua abordagem estética inovadora, roteiro sofisticado e capacidade de emocionar e educar, sem perder sua identidade narrativa.

Com o passar dos anos, Runeterra passou a apresentar uma cartografia própria, com delimitações continentais, diversidade de biomas, zonas climáticas, cadeias montanhosas, fontes de energia mágica e relações políticas inter-regionais. A coexistência entre magia e tecnologia, por exemplo, é uma das tensões centrais que movem os enredos e moldam a configuração dos territórios. Em locais como Demacia, a magia é vista com desconfiança e até mesmo proibida, enquanto em Ixtal ela é parte essencial da cultura e do ambiente. Já em Piltover e Zaun, regiões apresentadas na série *Arcane*, a tecnologia ocupa o centro das transformações sociais, gerando inovações, mas também aprofundando desigualdades.

A história de Runeterra é marcada por eventos grandiosos, como as Guerras Rúnicas, a queda do império de Shurima, a invasão de Ionia por Noxus e a ascensão do Monte Targon como centro de poder cósmico. Esses acontecimentos não apenas estruturam a cronologia do universo, mas também moldam suas paisagens, relações de poder e imaginários sociais. Ao caminhar por esse mundo, é possível perceber que sua geografia — embora fantástica — reproduz dinâmicas reais de territorialidade, pertencimento, exploração de recursos, resistência cultural e conflitos espaciais.

Dessa forma, o universo de Runeterra pode ser compreendido como uma linguagem ficcional que cria mundos e oferece possibilidades educativas para o ensino de Geografia. Ao abordar as particularidades de cada região, suas estruturas sociais, formas de organização do espaço, dinâmicas políticas e relações com a natureza, é possível mobilizar conceitos centrais como espaço geográfico, território, lugar, paisagem e região. A ficção, nesse contexto, não representa uma fuga da realidade ou um obstáculo ao conhecimento, mas se configura como um meio expressivo e formativo, capaz de ampliar o imaginário, estimular o pensamento crítico e favorecer a construção significativa do saber geográfico.

Essa leitura geográfica foi elaborada com base em fontes oficiais da *Riot Games* e no repertório construído pelo autor em contato com o universo de Runeterra, buscando articular esse material à teoria geográfica e a práticas educativas.

Figura 2 – O planeta Runeterra



Fonte: Arcane, <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1 DIVISÃO GEOGRÁFICA DE RUNETERRA

Assim como em qualquer território real, Runeterra também apresenta uma organização espacial complexa e diversificada. Embora seja um universo fictício, sua cartografia é rica em detalhes: há continentes distintos, fronteiras políticas, zonas climáticas variadas, biomas reconhecíveis e até dimensões paralelas. Cada

região de Runeterra possui uma identidade própria, moldada por sua geografia física, sua história, seus modos de vida e, sobretudo, pelas relações de poder que nela se desenvolvem.

A divisão geográfica de Runeterra não é estática ou meramente administrativa. Ela reflete processos históricos profundos, conflitos territoriais e alianças políticas em constante transformação. Além disso, a paisagem de Runeterra é marcada por forças místicas e tecnológicas que influenciam diretamente na formação e na organização de suas sociedades. O resultado é um mapa dinâmico e simbólico, onde as fronteiras estão em frequente disputas e os territórios assumem múltiplos sentidos, materiais, culturais, espirituais e estratégicos.

A cartografia oficial de Runeterra, ainda em expansão conforme novos conteúdos são lançados pela *Riot Games*, apresenta três grandes massas continentais que servem de referência para a localização das principais regiões: Valoran, Shurima e Ionia. Valoran é geralmente compreendido como o continente central ou do norte, reunindo potências contrastantes como Demacia, Noxus, Piltover, Zaun e Freljord. Já o continente de Shurima, situado ao sul, abriga desertos ancestrais, impérios arruinados e civilizações que emergem das cinzas. Ionia, por sua vez, se localiza a leste e é formada por um arquipélago espiritualizado, marcado por harmonia com a natureza e fortes tradições filosóficas.

Além desses territórios principais, existem também regiões marginais, zonas fronteiriças, arquipélagos místicos, montanhas sagradas, selvas inexploradas e até domínios sobrenaturais, como as Ilhas das Sombras e o Vazio. Esses espaços extrapolam a geografia “clássica” e introduzem dimensões mais simbólicas e metafísicas, ampliando a possibilidade de leitura dos territórios não apenas enquanto espaços físicos, mas também como construções ideológicas, afetivas e culturais.

A diversidade dessas regiões é tamanha que cada uma delas funciona como um microcosmo geográfico, onde é possível identificar formas distintas de organização social, estruturas de poder, vínculos com o meio natural e formas de territorialização. Em alguns casos, como em Piltover e Zaun — regiões da série *Arcane* — essas diferenças se manifestam em um mesmo espaço urbano verticalizado e segregado. Em outros, como nas tribos do Freljord, a configuração do território está profundamente ligada às condições climáticas extremas e aos vínculos comunitários.

Figura 3 – Regiões de Runeterra



Fonte: https://map.leagueoflegends.com/pt_BR/. Acesso em: 24 maio 2025.

A seguir, serão analisadas as principais regiões de Runeterra com o objetivo de compreender como suas paisagens, histórias, organizações políticas e culturais podem ser interpretadas a partir dos conceitos fundamentais da Geografia. Essa leitura permitirá evidenciar como o espaço ficcional é construído e representado, e de que maneira pode ser mobilizado pedagogicamente no ensino de Geografia, conforme os direcionamentos da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018).

2.1.1 Freljord

Freljord; lar para alguns e o túmulo para muitos outros. Incontáveis tribos disputaram pelo direito de governar estas terras por milênios – todos falharam. Agora finalmente, três grandes líderes emergiram para reunir as tribos menores diante de suas bandeiras. As tempestades de guerra cobrirão os céus quando seus caminhos se cruzarem, mas quando a batalha terminar as pessoas descobrirão a única tribo que restará e reinará estas terras. - Lissandra¹

Localizada no extremo norte de Runeterra, marcada por uma geografia severa e inóspita, onde tundras congeladas, cadeias montanhosas cobertas por neve e geleiras dominam a paisagem. Essa região se caracteriza por seu clima polar, com invernos longos e rigorosos e verões breves e frios, moldando não apenas o ambiente físico, mas também as formas de vida, cultura e organização social dos povos que a habitam.

¹ Citação de Lissandra, campeã do jogo League of Legends, sobre a lore de Freljord.

A história e a mitologia de Freljord são entrelaçadas com seus elementos naturais e místicos, refletindo uma relação entre os seres humanos, as forças sobrenaturais e os semideuses que a protegem. Dentre as figuras míticas mais significativas da região, destacam-se os semideuses *Volibear* (tempestade, guerra e selvageria), *Ornn* (forja, artesanato e isolamento) e *Anivia* (reencarnação, proteção e o ciclo da vida). *Volibear*, o imponente urso guerreiro, é a manifestação da tempestade e da fúria indomável, ele valoriza a força bruta e a liberdade, sendo adorado por aqueles que rejeitam a civilização e abraçam a natureza selvagem. *Ornn*, o carneiro flamejante, semideus da forja e da criação, é associado à criação do fogo, solitário e reservado, ele molda as montanhas e cria armas lendárias, sendo reverenciado por artesãos e ferreiros, além de ser uma figura de equilíbrio e justiça. Já *Anivia*, a fênix glacial, representa o renascimento e a renovação, guiando as tribos por ciclos de destruição e reconstrução. Essas divindades desempenham papel central na cosmovisão local, influenciando rituais, crenças e a própria compreensão do mundo.

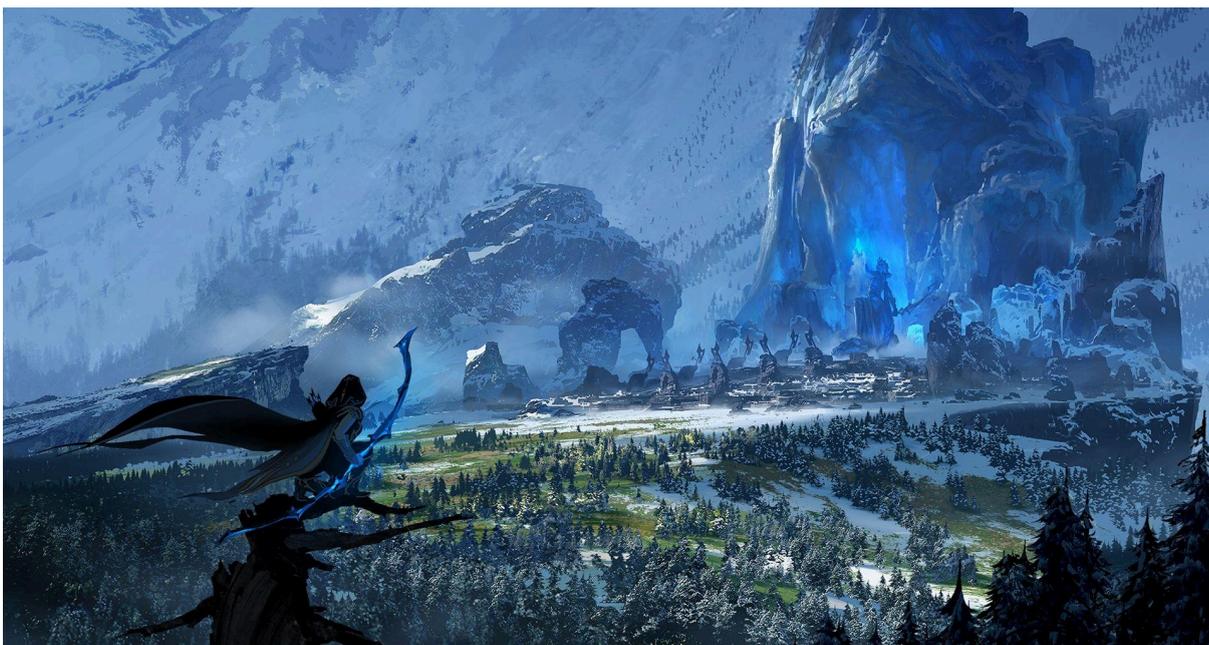
A mitologia do Freljord também é marcada pelas três irmãs lendárias: Avarosa, Serylda e Lissandra, cujas ideologias ainda permeiam as disputas atuais. Avarosa defende a união das tribos em prol da paz, Serylda valoriza a força e a conquista para garantir a sobrevivência, enquanto Lissandra, enigmática e sombria, que buscou poder através dos Observadores Gélidos, entidades do Vazio que tentam corromper a região. Esse legado mitológico estabelece o cenário para a fragmentação política e social do território, dividido principalmente entre três grandes facções: os Avarosianos, liderados por Ashe, que buscam a unificação pacífica; os Garras de Inverno, comandados por Sejuani, que apostam na força militar; e a Guarda Gélida, seguidores de Lissandra, que atuam nas sombras para preservar seus interesses e manter o controle dos poderes ocultos.

O ambiente natural, severo e quase implacável, impõe limitações rigorosas à vida cotidiana, mas também oferece recursos essenciais para a sobrevivência das comunidades. A economia local é caracterizada por uma forte adaptação às condições climáticas extremas, tendo como base a caça de grandes mamíferos como ursos e mamutes, a pesca em águas congeladas e a coleta de plantas e líquenes que complementam a alimentação e os conhecimentos tradicionais de cura. A agricultura é praticamente inexistente devido ao solo congelado e à curta temporada de crescimento. A extração de minerais, especialmente metais e pedras

preciosas das montanhas, representa uma atividade econômica importante, embora restrita pelo difícil acesso e pela ausência de tecnologia avançada, sendo frequentemente monopolizada por facções específicas. O comércio é realizado por meio de trocas entre tribos, envolvendo peles, armas e artefatos culturais, mas encontra obstáculos nas rivalidades históricas e nas vastas distâncias que separam os grupos.

Socialmente, Freljord é constituído por uma organização tribal, baseada em clã, laços familiares, e espirituais, onde líderes são escolhidos por sua força, sabedoria e conexão com os espíritos e os semideuses. A cultura local valoriza profundamente as tradições orais, os mitos ancestrais e os rituais que celebram os ciclos naturais, os feitos heróicos e as forças místicas da região. A música, as cerimônias xamânicas e os cantos de guerra são elementos essenciais para a coesão social e a transmissão do conhecimento. Politicamente, o território não possui uma centralização estável, sendo palco constante de conflitos por território, hegemonia e recursos entre as facções. As tentativas de unificação geralmente resultam em alianças frágeis e guerras, enquanto os seguidores de Lissandra mantêm uma presença silenciosa, manipulando acontecimentos para preservar os poderes do Vazio e o controle dos segredos ancestrais.

Figura 4 – Freljord.



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/freljord/?mv=image-gallery-2. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.2 Demacia

Localizada a oeste do continente central de Valoran, em Runeterra. Caracteriza-se por uma geografia marcada por colinas verdejantes, florestas densas e cadeias montanhosas calcárias, que abrigam tanto a capital quanto as cidades-fortaleza menores. Essa paisagem harmoniosa contrasta com o rigor do regime social, que preza pela ordem, lealdade e disciplina como fundamentos da vida coletiva. Demacia foi concebida como um refúgio idealista contra os horrores da magia e da guerra, erguendo-se sobre valores como honra, justiça e devoção à pátria.

A origem de Demacia remonta a um período de devastação conhecido como as Guerras Rúnicas, quando o uso indiscriminado de magia causou destruição em larga escala. Refugiados, soldados e cidadãos comuns uniram forças para fundar um novo lar onde a magia fosse contida, e os valores humanos pudessem florescer livres do caos arcano. Assim nasceu Demacia, estruturada como um reino de fortes tradições, com uma sociedade organizada em torno da nobreza guerreira, cujos líderes são vistos como exemplos de virtude. A figura dos fundadores lendários, como o rei Jarvan I, simboliza o início de uma linhagem de governantes comprometidos com a proteção do reino e a manutenção da ordem.

A mitologia política de Demacia gira em torno da ideia de uma missão civilizatória, sustentada por um código moral inflexível e por uma tradição legalista que marginaliza qualquer elemento que ameace a coesão do reino, especialmente a magia. A rejeição à magia é um pilar da identidade demaciana, enraizada tanto no temor de catástrofes passadas quanto em um ideal de pureza moral. Contudo, essa rigidez encontra uma exceção notável em Galio, o colosso de pedra. Forjado em petricita, um material único com a capacidade de absorver magia, Galio foi construído para proteger as cidades contra feitiçarias externas. Ele se tornou um símbolo da resistência demaciana e da força bruta do reino. No entanto, sua própria existência revela uma contradição inerente a Demacia: a necessidade de utilizar um meio mágico para se defender da magia.

Em termos de estrutura política, Demacia é uma monarquia hereditária liderada atualmente pelo rei Jarvan IV, com apoio de uma elite aristocrática que compõe o Conselho Real. O exército, altamente disciplinado, é um dos pilares da sociedade e opera tanto como força defensiva quanto como instrumento de

imposição dos valores demacianos nos territórios periféricos. A sociedade é rigidamente hierarquizada, com destaque para a nobreza, os cavaleiros e os soldados, enquanto camponeses, artesãos e comerciantes ocupam os estratos mais baixos. As mulheres têm certa participação na vida pública, especialmente por meio de linhagens militares femininas e enfrentam as mesmas pressões conservadoras impostas aos homens no cumprimento dos deveres sociais.

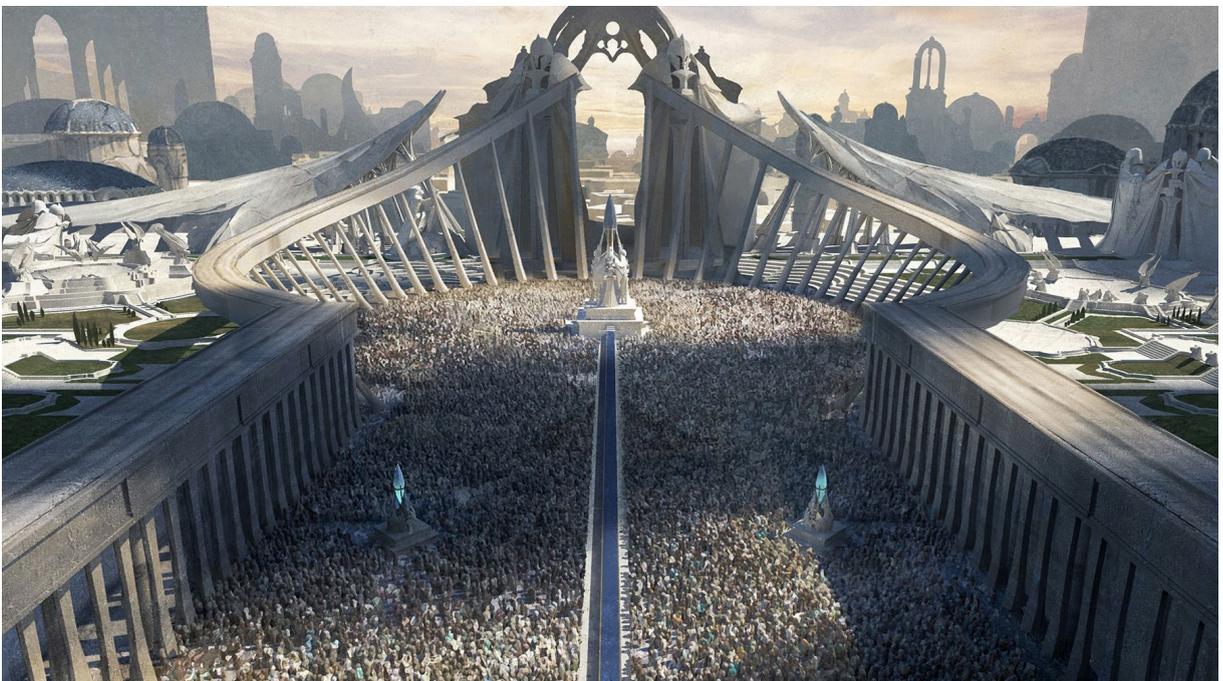
Do ponto de vista econômico, Demacia possui uma base produtiva sólida e organizada, sustentada principalmente pela agricultura, pecuária e mineração. As terras férteis das planícies centrais permitem o cultivo de cereais e hortaliças, enquanto a criação de animais supre a alimentação e o transporte. A mineração de calcário e a extração de petricita são de importância estratégica, sendo esta última utilizada para neutralizar e conter magias. O comércio interno é incentivado pela segurança das rotas e pela estabilidade institucional, enquanto o comércio externo é mais restrito, refletindo o isolamento ideológico do reino. Em Demacia, as corporações de artesãos e ferreiros desfrutam de grande prestígio, especialmente aquelas dedicadas à fabricação de armamentos e armaduras para a renomada cavalaria demaciana.

No campo cultural, a sociedade valoriza fortemente os ideais de honra, dever e patriotismo, celebrados por meio de festivais militares, competições de cavalaria e rituais de passagem que exaltam o serviço à pátria. A religião institucional não é fortemente presente, sendo substituída por um culto quase secular aos heróis e mártires do passado. As lendas sobre Kayle a “Protetora Alada” e Morgana “Redentora Velada” filhas do aspecto da justiça, as gêmeas, dotadas de asas de luz e um senso inato de justiça. Kayle, a primogênita, abraçou a justiça incondicional. Ela via a lei como a única forma de ordem e acreditava que a punição, mesmo a mais severa, era necessária para manter a pureza e a segurança. Sua busca por uma justiça implacável a levou a usar suas lâminas flamejantes contra qualquer um que considerasse um infrator, sem distinção ou misericórdia. Com o tempo, essa rigidez a afastou dos mortais e de sua própria família. Morgana, a caçula, possuía um senso de justiça mais compassivo. Ela acreditava na redenção e na possibilidade de perdão, lutando por aqueles que eram oprimidos ou que erravam, mas buscavam se corrigir. Suas asas sombrias, embora igualmente poderosas, eram usadas para conter e prender, não para destruir. Ela defendia a ideia de que o julgamento deveria vir do coração e da compreensão, e não apenas de leis rígidas.

Com uma fachada de estabilidade que se desintegra, Demacia está à beira do colapso. A hipocrisia é evidente: enquanto aristocratas com poderes mágicos, como Lux, escondem suas habilidades em segredo, magos de classes sociais mais baixas são implacavelmente caçados e oprimidos. Movimentos de resistência, como o liderado por Sylas, um ex-prisioneiro que se voltou contra a aristocracia demaciana, desafiam abertamente os valores fundamentais da nação e a ordem estabelecida. Paralelamente, uma parcela da juventude começa a questionar a rigidez dos costumes e a buscar uma conciliação entre tradição e modernidade.

Assim, o conflito entre a pureza idealizada de Demacia e a diversidade real que pulsa dentro de suas fronteiras se manifesta de forma cada vez mais clara e intensa. A lenda de Kayle e Morgana é um reflexo das tensões que ainda hoje permeiam Demacia, o conflito entre a lei inflexível e a misericórdia, entre a ordem e a compaixão, moldando os ideais e as divisões dentro da nação. Demacia, portanto, representa uma nação forjada na disciplina e na honra, mas confrontada por suas próprias contradições internas.

Figura 5 – Demacia.



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/demacia/. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.3 Noxus

Localizada na região centro-oeste do continente de Valoran. Seu território é marcado por uma diversidade geográfica que vai desde planícies áridas até regiões

montanhosas e zonas urbanas fortificadas, refletindo a expansão militar e a incorporação de diferentes culturas ao longo de sua história. Ao contrário de Demacia, que valoriza a pureza moral e a tradição, em Noxus, qualquer pessoa que demonstre capacidade, seja ela física, intelectual ou mágica, pode ascender a posições de destaque e prestígio, independentemente de sua origem social, local de nascimento ou riqueza. A força, entendida em um sentido amplo, é o valor mais elevado para os noxianos, manifestando-se não apenas no campo militar, mas também na política, no comércio, nas artes e na magia.

A origem de Noxus está diretamente ligada aos eventos que se seguiram à destrutiva Grande Guerra Darkin. Séculos atrás, o Bastião Imortal foi construído por um poderoso feiticeiro, e, após sua queda, a fortaleza foi sitiada e tomada por tribos bárbaras, que a transformaram em sua capital. Durante as antigas Guerras Rúnicas, enquanto muitas civilizações eram destruídas, os noxianos encontraram proteção dentro das muralhas do Bastião Imortal, que permaneceu inviolável. Ao saírem desse período de isolamento, cercados por inimigos, os noxianos decidiram expandir e subjugar seus adversários, consolidando o império que passaria a ser conhecido como Noxus. A força se tornou, então, o princípio norteador do império, assegurando a cada indivíduo oportunidades iguais no campo de batalha, sem distinção de origem social ou econômica. Para liderar suas campanhas militares e políticas, os noxianos criaram o cargo de Grande General, que também assumia a chefia do império. A constante luta pela sobrevivência forjou um povo orgulhoso e aguerrido, que impulsionou a contínua expansão territorial de Noxus ao longo da história.

Noxus invadiu Ionia, uma nação pacífica e rica em magia, após espionar suas fraquezas. O ataque em Navori causou grande destruição e mortes, mas a resistência ioniana, utilizando suas danças marciais, conseguiu reverter o curso da guerra. A guerra terminou com a ascensão de Swain ao poder, que, aliado a parceiros estratégicos e utilizando o poder do demônio dos segredos como auxílio, demônio esse escondido no interior do subterrâneo do Bastião Imortal, depôs o Imperador Darkwill e instituiu uma nova estrutura de governo, conhecida como Trifarix. Ainda que a guerra tenha acabado oficialmente, a presença noxiana em solo ioniano permanece até os dias atuais.

Com Swain no comando, Noxus passou a ser governada por um conselho de três membros, a Trifarix, formada para garantir um equilíbrio de poder e evitar a

concentração de autoridade em um único governante. Cada membro da Trifarix representa um dos Princípios Fundamentais da Força: Swain simboliza a Visão, Darius o Poder e um terceiro membro, conhecido como Sem Rosto, encarna a Astúcia. Essa divisão tem como objetivo prevenir que a incompetência, a loucura ou a corrupção de um membro coloquem em risco o império, pois os outros dois têm a função de conter tais desvios. Darius, que saiu da pobreza para se tornar a Mão de Noxus, assumiu seu lugar no conselho e ficou responsável pela criação da Legião Trifariana – uma tropa de elite composta pelos mais leais e hábeis guerreiros, encarregada de liderar Noxus em uma nova era de conquistas.

As cidades conquistadas por Noxus são rapidamente incorporadas ao império. Maçons de Guerra são enviados para estabelecer a autoridade noxiana, erguendo os Noxtoraa, portões monumentais de pedra que simbolizam a dominação noxiana sobre as novas terras. Cada cidade conquistada recebe um administrador responsável por assegurar o cumprimento da lei e a manutenção do controle político. A relação com as regiões subjugadas é complexa: os povos conquistados podem optar entre jurar lealdade ao império, beneficiando-se da proteção e da ordem noxiana, ou resistir e enfrentar punições severas.

Fisicamente, o território de Noxus inclui áreas urbanas fortificadas, zonas rurais exploradas economicamente, regiões montanhosas e florestas adaptadas para fins militares. A capital, Noxus Prime, é uma cidade imensa, labiríntica e altamente militarizada, com centros de treinamento, arenas de combate e templos laicos dedicados aos grandes heróis. A paisagem urbana reflete a valores da força e da funcionalidade, com poucos adornos e construções sólidas voltadas à defesa e ao controle populacional. Regiões periféricas conquistadas são frequentemente reorganizadas para servir ao império, seja na produção agrícola, extração de recursos ou recrutamento militar.

A sociedade noxiana é baseada na meritocracia, cidadãos de qualquer origem, etnia ou classe podem ascender ao poder caso demonstrem competência. Esse ideal, embora progressista na superfície, convive com práticas autoritárias, competição predatória e vigilância constante. Crianças dotadas de potencial são recrutadas ainda jovens para treinamento militar ou mágico, enquanto os fracos são marginalizados ou enviados para funções de base. Mulheres têm acesso igualitário às posições de poder. O sistema valoriza a lealdade ao império acima de tudo, sendo a traição punida com brutalidade exemplar.

Economicamente, Noxus se sustenta por meio de um sistema de pilhagem, tributação e exploração de territórios conquistados. A agricultura é desenvolvida nas regiões férteis incorporadas ao império, assim como a mineração e a metalurgia, que são fundamentais para o suprimento militar. A indústria bélica, altamente desenvolvida, garante armamentos e infraestrutura para a contínua expansão das legiões. O comércio interno é vigoroso, favorecendo o trânsito de recursos e de tropas, mas o comércio externo é muitas vezes subordinado à diplomacia expansionista. Mercadores, artesãos e alquimistas ocupam posições de prestígio desde que suas atividades fortaleçam o projeto imperial.

Figura 6 – Noxus



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/noxus/?mv=image-gallery. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.4 Piltover

Piltover é uma metrópole costeira localizada no alto de uma falésia da região ocidental de Valoran, situada estrategicamente acima de Zaun, sua cidade-irmã subterrânea. Conhecida como a “Cidade do Progresso”, é o símbolo máximo da inovação tecnológica e científica em Runeterra, marcada por sua arquitetura refinada, seus sistemas de transporte altamente desenvolvidos e, sobretudo, por ser o epicentro do desenvolvimento da Hextec, uma forma avançada de tecnologia que funde ciência e magia. Sua localização geográfica privilegiada, com acesso ao mar e às rotas comerciais, transformou Piltover em um dos centros econômicos mais influentes do continente, servindo de ponte entre diversas regiões e culturas. Ao mesmo tempo, sua ascensão histórica e o controle das tecnologias avançadas refletem um modelo de organização social altamente hierarquizado, em que o progresso é sinônimo de poder e exclusividade.

A história de Piltover está intimamente ligada à sua relação simbiótica e, por vezes, conflituosa com Zaun. Originalmente uma única cidade, as transformações políticas e sociais ao longo dos séculos levaram à separação entre a elite que ocupava os níveis superiores (hoje Piltover) e os trabalhadores e marginalizados, empurrados para os níveis inferiores (Zaun). A construção do canal de navegação que atravessa o rochedo permitiu o escoamento de mercadorias e foi o estopim para a ascensão econômica de Piltover como porto de importância estratégica. Com o tempo, a cidade passou a atrair inventores, comerciantes, estudiosos e alquimistas de todas as partes de Runeterra, consolidando-se como um polo de ciência aplicada, onde o avanço técnico é profundamente valorizado.

A figura de cientistas como Heimerdinger, pioneiro em engenharia e mentor de muitas gerações, ocupa lugar de destaque no imaginário de heróis do progresso científico. Com a descoberta e posterior regulamentação da Hextec, tecnologia capaz de manipular energia mágica através de cristais raros, conhecidos como gema hextec, Piltover iniciou uma nova era. Desenvolvida por Jayce Talis e Viktor e, apoiado pelo Conselho de Clãs, a Hextec tornou-se apropriação científica da magia, que é transformada em fonte de energia para armas, portais de teletransporte, próteses mecânicas e sistemas energéticos para a cidade.

Piltover é governada por um Conselho de Clãs, uma aristocracia de famílias influentes que controlam diferentes setores da cidade, como, comércio, ciência, segurança e transporte. Esse sistema concentra o poder nas mãos de poucos e reforça uma estrutura social elitista, onde o acesso às inovações e aos meios de produção científica é restrito às camadas mais altas. Figuras como Mel Medarda, representante de um clã estrangeiro influente, simbolizam o jogo diplomático e econômico entre Piltover e outras nações. A cidade se mantém aparentemente estável, mas vive sob tensões crescentes com Zaun e com os próprios conflitos internos entre inovação descontrolada e responsabilidade social.

A economia de Piltover é uma das mais dinâmicas de Runeterra, baseada no comércio de tecnologia, na produção de instrumentos Hextec, na navegação e na exportação de conhecimento científico. Seu porto movimentava recursos de todas as partes do continente, e as academias da cidade formam inventores e engenheiros altamente especializados. Apesar disso, esse florescimento econômico ocorre em paralelo à exploração das camadas sociais mais baixas e ao uso intensivo de recursos extraídos de regiões periféricas, até mesmo de Zaun, que serve como pólo

industrial subsidiário. Embora a meritocracia técnica seja exaltada como valor cultural, o acesso aos meios de formação é seletivo e favorece as elites.

A educação é fortemente voltada para as ciências exatas, e os inventores são considerados figuras de prestígio. A arte, a arquitetura e a moda seguem estilos modernos e geométricos, alinhados ao ideal de uma sociedade ordenada e progressista. O ambiente físico de Piltover combina características naturais e urbanas. Localizada em altitudes elevadas, a cidade domina a paisagem com suas pontes elevadas, cúpulas de vidro, torres científicas e vias férreas suspensas. Entre os edifícios mais emblemáticos está a Academia de Piltover, centro de excelência acadêmica e científica, cuja imponência simboliza o saber como fundamento da ordem social. O prédio abriga tanto as atividades políticas do Conselho quanto os laboratórios onde se desenvolvem as pesquisas de ponta em Hextec. A Torre do Hexgate (portal hextec), por sua vez, se projeta como o ponto mais alto da cidade, operando como sistema de transporte e comunicação intercontinental. A infraestrutura de Piltover acompanha seu status de metrópole tecnológica. A cidade dispõe de um sistema de transporte que inclui dirigíveis, canais navegáveis e portos. O uso de energia derivada dos gemas hextec permite o funcionamento de máquinas industriais, sistemas de defesa, iluminação pública e mecanismos urbanos diversos. Há também uma rede de comunicação baseada em tubos pneumáticos que interliga setores administrativos.

O clima temperado favorece a vida urbana, e o espaço urbano é marcado por uma estética refinada que expressa a confiança no progresso e na racionalidade. A ponte do Progresso, que liga Piltover a Zaun, reforça as fronteiras de classe e de poder, operando como metáfora visual das desigualdades sociais enraizadas no projeto piltovense. A cidade é organizada de maneira vertical e hierárquica, o que evidencia uma divisão espacial que ultrapassa a geografia e alcança dimensões sociais, econômicas e políticas. A elite piltovense ocupa a parte superior da cidade, onde se concentram as decisões políticas, as instituições científicas e os maiores investimentos públicos. Já a população operária, marginalizada e estigmatizada, vive em Zaun, na cidade subterrânea, cuja estrutura labiríntica, úmida e decadente contrasta radicalmente com a riqueza da superfície.

Figura 7 – Piltover



Fonte: Arcane, <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.5 Zaun

Localizada logo abaixo de Piltover, compoendo com esta uma complexa dualidade urbana em Runeterra. Enquanto Piltover se apresenta como a cidade do progresso e da racionalidade, Zaun emerge como um espaço de resistência, marginalização e invenção alternativa. Seu território se estende através de vales profundos, passagens estreitas, tubulações industriais e esgotos transformados em bairros habitáveis, compoendo um ambiente caótico, mas cheio de vida e inovação. Apesar de geograficamente inferior (tanto no sentido literal quanto simbólico), Zaun sobrevive sendo engenhosa, utilizando-se magia, ciência e alquimia.

Historicamente, Zaun e Piltover eram uma única cidade. Contudo, com a ascensão comercial e científica de Piltover, marcada pela construção do canal e a institucionalização das academias, fez com que as camadas mais pobres, os trabalhadores braçais e os alquimistas considerados perigosos fossem empurrados para os níveis inferiores da cidade. Esse processo urbano de segregação resultou em uma profunda cisão social, transformando Zaun em um espaço de exclusão e de reinvenção cotidiana. À margem do Conselho de Clãs e das regulações da Hextec, Zaun desenvolveu seu próprio sistema de conhecimento técnico e mágico: a Quimtec. Essa forma híbrida de tecnologia é baseada na manipulação de elementos tóxicos, vapores químicos e processos alquímicos, muitas vezes instáveis e perigosos, mas extremamente eficazes.

A magia se funde com substâncias químicas e formas de energia não convencionais, gerando tecnologias mutantes e imprevisíveis. A Quimtec é utilizada para a criação de armas, próteses, drogas de aprimoramento físico e até organismos artificiais. A Cintila ilustra bem essa realidade: uma substância difundida entre criminosos e milicianos, mas também adotada por cidadãos comuns como uma alternativa acessível à custosa Hextec. A presença constante de vapores esverdeados, neblinas tóxicas e resíduos mágicos desenha um ambiente onde a magia se infiltra e altera tudo, impactando diretamente corpos, mentes e o próprio cenário.

A ausência de um governo central permite o surgimento de diversas facções, gangues, clãs e comunidades autogeridas. Os Barões Químicos são os maiores detentores de poder, controlando territórios através de milícias, tráfico de substâncias e alianças instáveis. Cada bairro zaunita apresenta uma organização própria, com lideranças informais e redes de solidariedade que garantem alguma forma de ordem em meio ao caos. Ao mesmo tempo, há uma forte cultura de coletividade, especialmente entre os jovens, como demonstrado pelos Fogolumes, um grupo de resistência e sobrevivência em Zaun, liderado por Ekko. Em Zaun, a tecnologia é ligada à sobrevivência, e a criatividade emerge da necessidade, sendo transmitida informalmente por meio de oficinas coletivas, feiras de troca e redes clandestinas de informação.

A economia de Zaun, embora informal e descentralizada, é altamente dinâmica. A cidade possui seu próprio sistema de produção industrial, com fábricas, oficinas e laboratórios que funcionam à margem das leis piltovenses. A exportação de substâncias químicas, próteses e tecnologias alternativas para o mercado negro alimenta uma rede de trocas que se estende por toda Runeterra. Muitos componentes utilizados em Piltover, inclusive na Hextec, têm origem em Zaun, ainda que essa dependência seja frequentemente negada. A cidade também é celeiro de mão de obra barata, com operários trabalhando em condições insalubres para manter o funcionamento de indústrias que abastecem ambas as cidades.

Por se tratar de uma cidade subterrânea, a luz solar chega de forma escassa e indireta, muitas vezes filtrada pela fumaça das fábricas ou refletida nos vitrais coloridos espalhados pela arquitetura local. O ambiente urbano é composto por uma densa rede de tubulações, fábricas barulhentas e vielas estreitas. A cidade é organizada em níveis: os superiores coexistem com as camadas inferiores de

Piltover e abrigam zonas comerciais mais ativas, enquanto os níveis mais profundos, conhecidos como "Sumidouro", concentram áreas insalubres e altamente poluídas, onde a chamada "Cinza de Zaun" se acumula de maneira mais intensa.

Figura 8 – Zaun



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/zaun/?mv=image-gallery. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.6 Ionia

Uma região de profundos contrastes, marcada por uma rica herança espiritual, beleza natural exuberante e, ao mesmo tempo, por cicatrizes recentes de guerra e desequilíbrio. Localizada nas vastas ilhas ao leste de Runeterra, é composta por um arquipélago de paisagens encantadoras, formando um território onde o mundo físico e o espiritual coexistem em harmonia tênue. Ionia é conhecida como a Terra do Equilíbrio, pois seu povo tradicionalmente vive em comunhão com as forças naturais e mágicas, guiado por filosofias que valorizam a introspecção, a harmonia com os ciclos da vida e o respeito aos fluxos da essência espiritual, conhecida localmente como *espirit* ou simplesmente "a energia".

Historicamente, Ionia não se estruturou como um Estado unificado, mas como um conjunto de comunidades autônomas conectadas por tradições culturais e

espirituais compartilhadas. Templos, monastérios e santuários espalhados por toda a região são os centros de autoridade e saber, servindo como referência moral e educativa. Cada província de Ionia carrega particularidades culturais e vínculos com entidades espirituais ou naturais específicas, como dragões da floresta, espíritos da água ou entidades do vento.

A espiritualidade ioniana não se configura como uma religião institucionalizada, mas como um modo de vida. Os habitantes veem a magia não como algo a ser dominado, mas como uma expressão do mundo natural. Alguns indivíduos, no entanto, desenvolvem grande habilidade em manipular essas forças. Campeões como Karma, símbolo da reencarnação de uma consciência ancestral coletiva, e Shen, líder dos Kinkou, ordem responsável pelo equilíbrio entre luz e sombra, representam as manifestações mais elevadas dessa espiritualidade ativa. Além disso, certas linhagens e escolas de artes místicas, como os Wuju ou os Kinkou, treinam guerreiros e sábios capazes de usar a energia vital para fins de proteção, cura ou combate.

No entanto, a recente invasão de Noxus, transformou o cenário político e social da região. O conflito marcou profundamente a paisagem e os valores de Ionia, rompendo o equilíbrio antes preservado. A ocupação forçada e a destruição de vilas, templos e ecossistemas inteiros não apenas ceifaram vidas, mas também provocaram uma crise identitária entre os ionianos. Alguns grupos mantiveram-se fieis à tradição pacifista, acreditando na reconciliação espiritual; outros, como a resistência armada liderada por Ireliia e outros combatentes, defenderam o uso da força como forma de libertação e reconstrução do orgulho cultural. Essa ruptura revela uma tensão fundamental entre tradição e transformação, introspecção e ação.

O território é composto por planaltos envoltos em névoa, florestas encantadas com árvores milenares, jardins suspensos e montanhas que parecem tocar o céu. Essa paisagem se altera de acordo com as emoções e energias predominantes do ambiente, sendo moldada pelas forças espirituais que ali habitam. Certos lugares, como o Refúgio de Placidium ou a Montanha dos Cinco Picos, são considerados sagrados, e sua presença física é inseparável de seu significado simbólico.

Do ponto de vista econômico, Ionia tradicionalmente baseava-se na agricultura de subsistência, no cultivo de ervas medicinais, no artesanato espiritual e na troca entre comunidades locais. As redes de comércio eram guiadas por princípios de reciprocidade e respeito aos ciclos naturais. Com a modernização

forçada causada pelo conflito com Noxus, houve uma crescente introdução de armamentos, rotas comerciais externas e interesse por recursos naturais mágicos, o que gerou desequilíbrios nas estruturas locais.

Íonia é uma fonte de artes, filosofia, música e arquitetura que expressam a fluidez e a harmonia de seu povo. A dança, a caligrafia, os cânticos rituais e a meditação não são apenas expressões artísticas, mas formas de conexão com o mundo invisível. Muitos desses elementos são aprendidos desde cedo nos mosteiros e transmitidos oralmente ou por meio de rituais. A noção de tempo em Íonia é menos linear e mais cíclica, o que influencia tanto suas práticas cotidianas quanto a forma como encaram a história e o destino.

A região vive um momento de reestruturação e debate interno. Não há um governo central, e as decisões são tomadas de forma descentralizada, com conselhos locais, ordens espirituais e líderes de clãs desempenhando papéis variados. As cicatrizes deixadas pela guerra contra Noxus geraram movimentos de autodefesa, debates sobre a relação com o exterior e transformações na forma como a juventude ioniana enxerga sua identidade. Alguns clamam por uma Íonia mais aberta e combativa; outros, por um retorno às práticas tradicionais e à reconexão com os espíritos.

Figura 9 – Íonia



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/ionia/?mv=image-gallery. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.7 Águas de Sentina

Na costa leste de Valoran, constitui um dos principais portos livres do mundo conhecido, marcado por uma intensa movimentação de navios, comércio e culturas diversas. É uma cidade portuária construída sobre rochedos e ilhas conectadas por pontes, passarelas e estruturas improvisadas. Seu crescimento urbano é desordenado, guiado pelo acúmulo de riquezas obtidas em expedições e pela necessidade de adaptação a um ambiente hostil, onde o oceano exerce domínio absoluto.

A origem de Águas de Sentina está ligada à sua localização estratégica nas Ilhas da Chama Azul. Inicialmente, essas ilhas eram habitadas pelos Buhru, um povo nativo com uma rica cultura espiritual centrada na Mãe Serpente (Nagakabouros). Com o tempo, marinheiros, piratas e caçadores de monstros marinhos foram atraídos para a região pela abundância de grandes feras marinhas. Os produtos dessas caças, como óleo, carne e ossos, são de grande valor no mercado negro. Esse fluxo de pessoas levou ao crescimento desordenado de um porto improvisado, que eventualmente se tornou a cidade de Águas de Sentina. Por muitos anos, a cidade foi dominada por figuras como Gangplank, um pirata temido que mantinha uma ordem brutal. Contudo, seu reinado foi encerrado por Sarah Fortune (Miss Fortune), que buscava vingança pela morte de seus pais. A queda de Gangplank mergulhou a cidade em um período de grande disputa pelo poder, com diversas facções lutando pelo controle. Miss Fortune emergiu como a figura mais influente, sua liderança é constantemente desafiada nesse ambiente sem lei.

Águas de Sentina opera em um estado de anarquia. Não há um governo central, leis escritas ou uma polícia formal. O poder é dividido entre diversas facções, como gangues, cartéis do crime, capitães piratas e senhores das docas. Essas figuras controlam territórios e atividades ilegais através da força e da intimidação. A "lei" é, na verdade, a lei do mais forte e mais esperto, onde disputas são frequentemente resolvidas através de combates. Apesar da falta de leis formais, existe um "Código de Sentina" informal, um conjunto de entendimentos sobre honra e lealdade entre os piratas e marinheiros, que ajuda a manter uma certa ordem no caos.

A caça a monstros marinhos é a base econômica da cidade. As enormes criaturas das profundezas fornecem materiais valiosos que são processados nos

"Diques de Abate" e comercializados, atraindo muita riqueza. Além disso, o comércio marítimo e o contrabando são cruciais. A cidade é um centro para o comércio ilegal de produtos proibidos, gerando grandes lucros. Jogos de azar, caça de recompensas e serviços portuários também são atividades econômicas importantes, atraindo pessoas e dinheiro para a cidade. Essa economia, embora volátil, oferece grandes oportunidades para aqueles dispostos a assumir riscos.

Muitos chegam a Águas de Sentina em busca de liberdade e um recomeço, fugindo de leis rígidas de outras regiões. A vida no mar e as ameaças constantes alimentam uma profunda superstição entre os marinheiros, que acreditam em presságios e na influência de seres místicos. A arquitetura da cidade é única, com construções improvisadas feitas de destroços de navios e materiais reciclados, criando um visual labiríntico.

Figura 10 – Águas de Sentina



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/bilgewater/?mv=image-gallery. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.8 Ilhas das Sombras

Localizadas a sudoeste de Valoran, as Ilhas das Sombras constituem uma região insular de Runeterra marcada por eventos catastróficos de natureza mágica. Originalmente conhecidas como Ilhas Abençoadas, esse arquipélago era outrora um lugar de beleza exuberante, reverenciado por sua energia espiritual pura e utilizado como santuário por comunidades ligadas à cura e ao culto dos ancestrais. Contudo, a região foi tragicamente transformada após um evento conhecido como a Ruína, que rompeu o equilíbrio entre o mundo dos vivos e dos mortos, criando uma

paisagem marcada por trevas, decadência e corrupção arcana. O resultado é um espaço geográfico totalmente transfigurado: envolto por uma névoa negra que devora a vida e com uma vegetação espectral que recobre construções em ruínas, as Ilhas das Sombras são hoje um epicentro de morte viva, onde o tempo parece suspenso e o natural cedeu lugar ao profano.

A transformação das Ilhas das Bênçãos, nas atuais Ilhas das Sombras, é resultado direto de um evento cataclísmico conhecido como Ruína. Há séculos, um rei conhecido como Viego, o Rei Destruído, governava um poderoso império. Consumido pela dor e loucura após a morte de sua amada esposa, Isolde, Viego buscou as lendárias Ilhas das Bênçãos e sua mística Água da Vida, acreditando que ela poderia ressuscitá-la. No entanto, sua tentativa desesperada e egoísta de trazer Isolde de volta causou uma sobrecarga e corrupção na magia das ilhas. A Água da Vida, que antes curava e trazia vida, foi pervertida para ressuscitar os mortos de forma profana. Essa energia distorcida explodiu, transformando a vida em morte, a luz em escuridão e a pureza em podridão. A Névoa Negra, uma força espectral e corrompedora, emergiu, cobrindo as ilhas e transformando seus habitantes em almas torturadas, presas a um tormento eterno.

Figura 11 – Ilhas das Sombras



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/shadow-isles/?mv=image-gallery. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.9 Shurima

Localizada na parte central-sul do continente. Trata-se de uma vasta extensão desértica marcada por dunas, ruínas ancestrais e resquícios de um império que,

outrora, dominou boa parte do mundo conhecido. Shurima ocupa uma posição central que a conecta com Ixtal a sudeste, Piltover e Zaun ao norte e o Mar do Guardião a oeste. Embora sua paisagem atual seja marcada por aridez, escassez hídrica e isolamento, seus vestígios arquitetônicos e artefatos mágicos testemunham um passado glorioso, onde magia, tecnologia e organização sociopolítica coexistiram em níveis excepcionais.

Historicamente, Shurima foi o berço de um dos primeiros grandes impérios de Runeterra, unificado por poderosas famílias e liderado por imperadores que recebiam o dom da Ascensão, um ritual sagrado realizado na presença do Sol e concedido pelos Aspectos² celestiais através do Disco Solar. Esse processo transformava mortais em entidades sobre-humanas, os Ascendentes, também chamados de Filhos do Sol, dotados de poderes divinos, longevidade e força descomunal. Essa forma de divinização consolidou a hegemonia do império por séculos, assegurando uma estrutura política centralizada, um sistema econômico vasto e a dominação militar sobre povos vizinhos. A queda de Shurima foi um evento rápido e devastador: durante o ritual de Ascensão do imperador Azir, Xerath, seu conselheiro e mago, o traiu. Isso levou à destruição do Disco Solar, ao colapso da capital e ao fim abrupto do império. O deserto engoliu as cidades, e as rotas comerciais foram perdidas por milênios.

A mitologia shurimane está profundamente vinculada aos cultos solares e à relação entre mortais e deuses. Os Ascendentes não eram apenas líderes, mas também objetos de veneração, identificados com formas animais e símbolos cósmicos. Após a queda do império, muitos desses seres vagaram por séculos, alguns enlouquecendo com o tempo, outros mantendo a vigilância sobre ruínas e tradições esquecidas. As práticas religiosas de Shurima, ainda continuam presentes em tribos nômades e ordens secretas que esperam pelo renascimento do império. Esse retorno começou a se tornar realidade com a ressurreição de Azir, que, guiado por forças mágicas antigas, reconstruiu o Disco Solar e tenta restaurar a grandeza de Shurima. O Disco Solar, em especial, é uma construção única que canaliza poder celestial, funcionando como uma ponte entre o plano mortal e o plano dos Aspectos.

² Entidades cósmicas que residem no Monte Targon e representam forças universais como o Sol, a Lua, a Guerra, a Justiça, o Protetor e o Crepúsculo. Aqueles que escalam a montanha e sobrevivem ao processo de "escolha" podem se tornar receptáculos desses Aspectos

As estruturas sociopolíticas de Shurima variam de acordo com o tempo histórico considerado. No auge imperial, a sociedade era rigidamente hierarquizada, com o imperador no topo, seguido por nobres, oficiais militares e sacerdotes solares. Hoje, após séculos de decadência, Shurima abriga diversos povos e tribos descentralizadas, muitos dos quais vivem como nômades, saqueadores ou místicos. Algumas comunidades mantêm laços com os antigos cultos solares, enquanto outras rejeitam o passado imperial e buscam autonomia.

Shurima encontra-se em um estado de transição. Azir, enquanto figura imperial restaurada, busca reconstruir a unidade nacional com base na glória ancestral, mas enfrenta resistência tanto de inimigos externos quanto de comunidades que questionam a centralização do poder. A restauração parcial do império abre possibilidades para a reativação de antigas rotas comerciais, exploração de ruínas tecnomágicas e circulação de artefatos mágicos altamente valiosos. Ainda assim, a maioria da população depende de trocas locais, extração de minerais raros e o uso de conhecimentos tradicionais para a subsistência. O contato com regiões como Piltover e Noxus já começa a provocar choques culturais e conflitos por recursos e território. Algumas caravanas comerciais e expedições arqueológicas vêm sendo organizadas por potências estrangeiras interessadas nas riquezas soterradas sob a areia.

Figura 12 – Shurima



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/shurima/?mv=image-gallery. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.10 Targon

Localizada a oeste de Shurima, nas fronteiras do continente. Trata-se de uma montanha imponente e quase inatingível. O Monte Targon, o pico mais alto do mundo conhecido, cuja escalada representa tanto um desafio físico quanto uma provação espiritual. Diferentemente das demais regiões, Targon não se define por estruturas políticas tradicionais ou vastas populações, mas por seu papel central no equilíbrio cósmico e no contato direto com entidades celestiais, funcionando como um elo sagrado entre os planos terrenos e os domínios transcendentais.

A história de Targon não se estrutura em termos imperiais ou cronologias lineares, mas sim por ciclos míticos, aparições divinas e manifestações de poder que moldam a realidade. O Monte Targon é o epicentro da conexão com os Aspectos, entidades cósmicas que representam forças universais como o Sol, a Lua, a Guerra, a Justiça, o Protetor e o Crepúsculo. Aqueles que conseguem escalar a montanha e sobrevivem ao processo de “escolha” podem se tornar receptáculos dos Aspectos, fundindo-se a eles em um processo que transcende a existência humana. Esses indivíduos tornam-se os chamados Aspectos, seres de poder quase divino que carregam a vontade cósmica em suas ações.

A região serve como um ponto de acesso aos planos superiores, lar dos Aspectos e também observatório de ameaças universais, como o Vazio. Existem registros orais e simbólicos de guerras celestiais travadas há milênios, com reflexos nas manifestações mágicas em Runeterra. A montanha em si parece estar viva, guiando, punindo ou revelando verdades a quem ousa desafiá-la.

A organização social em Targon é fortemente marcada pela cosmovisão religiosa. As comunidades humanas que vivem nas encostas e vales da montanha dividem-se principalmente entre os Solari, seguidores do Sol e os Lunari, que cultuam a Lua. Durante séculos, os Lunari foram perseguidos e considerados hereges pelos Solari, resultando em conflitos internos que ainda moldam as dinâmicas locais. A região não participa das redes comerciais convencionais de Runeterra. A subsistência das comunidades locais baseia-se em práticas agrícolas rudimentares, pastoreio e, em alguns casos, trocas com viajantes e peregrinos.

Targon não exerce domínio externo sobre outras regiões, mas sua influência é sentida de forma transversal, especialmente por meio dos Aspectados, que frequentemente intervêm em crises de escala global. Targon é um ambiente hostil e

sublime, desafia as leis da física e da natureza, apresentando terrenos que se moldam conforme a mente dos escaladores, ilusões temporais, visões transcendentais e fenômenos atmosféricos únicos. A fauna e a flora da região são adaptadas à altitude extrema, mas também permeadas por aspectos mágicos: criaturas celestiais, constelações vivas e seres espectrais habitam os arredores do monte. É uma região que questiona a própria natureza da existência, do poder e da transcendência, posicionando-se como uma arena filosófica e mágica onde o destino do mundo é, muitas vezes, silenciosamente decidido.

Figura 13 – Targon



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/mount-targon/?mv=image-gallery-1. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.11 Ixtal

Ixtal é uma região de Runeterra envolta por mistério e marcada por uma intensa conexão com a natureza e a magia elemental. Isolada do restante do continente por barreiras naturais e tecnológicas, essa civilização desenvolveu-se de maneira autônoma, preservando saberes ancestrais e práticas profundamente enraizadas em uma cosmovisão elementalista. Seus habitantes são especialistas no controle dos elementos e valorizam o equilíbrio ecológico, mantendo-se afastados das guerras e disputas dos grandes impérios.

Um aspecto notável da organização espacial de Ixtal é a cidade de Ixaocan, frequentemente associada ao conceito de arcologia, termo que une “arquitetura” e

“ecologia”. Arcologia, em essência, refere-se à fusão da arquitetura com a ecologia, explorando a possibilidade de cidades serem construídas em estruturas gigantescas, como prédios do tamanho de cidades, integradas a ecossistemas. Em Ixaocan, essa ideia é materializada por meio de construções que se erguem em meio à floresta densa, aproveitando a energia dos elementos, minimizando o impacto ambiental e reforçando a interdependência entre sociedade e natureza.

Essa concepção de cidade representa uma alternativa às formas tradicionais de urbanização encontradas em outras regiões de Runeterra, como Piltover ou Zaun, onde o crescimento técnico-industrial se sobrepõe à conservação ambiental. Em Ixtal, o espaço urbano não é pensado para dominar o ambiente, mas para coexistir com ele, promovendo uma relação simbiótica entre território e identidade cultural. Esse modelo de ocupação pode ser explorado em sala de aula para discutir temas como sustentabilidade, ecourbanismo e modos alternativos de habitar o espaço.

Ao mesmo tempo, o isolamento de Ixtal e sua autossuficiência reforçam também uma forma particular de territorialidade, marcada por desconfiança em relação ao exterior e por mecanismos de proteção física e simbólica de seu território. A manutenção das fronteiras e do segredo sobre suas tecnologias revela uma relação com o território que envolve não apenas pertencimento, mas também controle e resistência cultural.

Figura 14 – Ixtal



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/ixtal/?mv=image-gallery. Acesso em: 24 maio 2025.

2.1.12 Outras localidades

Embora grande parte das regiões de Runeterra esteja organizada territorialmente em continentes, arquipélagos e vastos domínios reconhecíveis no mapa do mundo, algumas localidades desafiam as convenções geográficas tradicionais, inserindo-se na cosmologia do universo como realidades alternativas, dimensões paralelas ou civilizações extintas cujas marcas permanecem apenas na história e na mitologia.

Bandópolis, por exemplo, é uma dimensão mágica autônoma, habitada majoritariamente pelos yordles, seres espirituais que manifestam características físicas e culturais únicas. Embora seus portais conectem diversas partes de Runeterra, Bandópolis em si não pertence ao mundo físico como as demais regiões. Seu ambiente é fluido, mutável, e regido por leis próprias, onde o tempo e o espaço seguem lógicas diferentes das demais localidades. Isso faz de Bandópolis um entreposto metafísico com implicações simbólicas e mágicas que ultrapassam a compreensão humana convencional.

O Vazio, por sua vez, representa uma ameaça existencial e ontológica à própria estrutura de Runeterra. Localizado fora dos limites do mundo material, o Vazio é uma dimensão primordial de entropia, onde criaturas ancestrais — conhecidas como entidades do Vazio que buscam consumir, corromper e reconfigurar toda forma de existência. Seu acesso à realidade material ocorre através de fendas abertas por rituais proibidos, colapsos geológicos ou manifestações espontâneas em regiões frágeis do tecido do mundo, como em Icatia ou nas profundezas de Freljord. O Vazio não é um território no sentido geopolítico, mas uma força disruptiva com motivações incompreensíveis e poderes devastadores.

Por fim, Camavor constitui uma exceção de natureza histórica. Trata-se de um antigo império localizado em uma região não mapeada de Runeterra, cuja relevância está diretamente ligada à trajetória de Viego e ao surgimento das Ilhas das Sombras. Embora Camavor não figure nas representações cartográficas atuais, sua existência e colapso moldaram eventos centrais da lore, como a Ruína e o nascimento dos espectros.

2.2 GEOGRAFIA FÍSICA DE RUNETERRA

O universo ficcional de Runeterra, concebido pela *Riot Games* e ambientado no jogo *League of Legends*, constitui-se como um espaço de riqueza geográfica e simbólica, no qual as condições naturais moldam culturas, delimitam territórios e influenciam diretamente os conflitos. Ao se inspirar em paisagens reais da Terra, os criadores desse mundo ficcional compuseram um mosaico de biomas, climas e relevos que permitem leituras analógicas com os sistemas ambientais do planeta. Essa configuração espacial pode se relacionar com o que Ab'Sáber (2003) chamou de “domínios morfoclimáticos”, onde as condições do relevo, clima e vegetação interagem na produção de paisagens complexas.

Runeterra, embora seja um mundo ficcional, apresenta uma coerência geofísica interna que favorece o estudo das inter-relações entre os elementos naturais. A análise de suas regiões mostra como os biomas exercem influência direta sobre os modos de vida e as formas de apropriação do território. Essa abordagem permite articular a Geografia Física com uma dimensão simbólica e cultural, promovendo um olhar integrado sobre os sistemas naturais e sociais (Becker, 2001).

As regiões tropicais de Ixtal e Ionia, por exemplo, são compostas de florestas densas e biodiversas, com solos úmidos, clima equatorial ou subtropical e hidrografia complexa. São ambientes semelhantes à Floresta Amazônica e à Mata Atlântica, onde o ciclo hidrológico, a umidade e a diversidade biológica são elementos estruturantes da paisagem (Ross, 2006). Em Ixtal, o isolamento geográfico e a preservação ambiental são centrais, configurando uma dinâmica espacial que se aproxima das Unidades de Conservação em áreas de floresta densa, como as reservas amazônicas.

Já Shurima representa um deserto hiperárido, composto por dunas, solos arenosos, escassez hídrica e altas temperaturas. Esse bioma encontra paralelo nos desertos da África e do Oriente Médio, mas também pode ser comparado com o semiárido brasileiro em termos de desafios humanos à escassez hídrica, além dos impactos na fauna e na flora. Permite a discussão de processos como desertificação, erosão eólica e a importância estratégica dos recursos hídricos subterrâneos, como os aquíferos (Loureiro, 2004).

As regiões montanhosas como Targon e Freljord apresentam paisagens de altitude extrema, onde ocorrem nevascas, formação de geleiras e rarefação do ar. Tais características se alinham à morfologia de cadeias orogênicas como os Andes ou o Himalaia, sendo úteis para o estudo de climas alpinos e processos de intemperismo físico (Ab'Sáber, 1996), por exemplo. Além disso, essas regiões possuem forte carga simbólica, como aponta Santos (2004), ao sugerir que a verticalidade do relevo representa, em muitas culturas, um caminho de transcendência espiritual.

Em contraste, as regiões de Demacia e Noxus revelam usos distintos do solo e do relevo. Enquanto Demacia se estrutura sobre vales férteis e clima temperado, favorecendo a agricultura e a fixação populacional, Noxus, com sua diversidade morfoclimática, representa a expansão e a exploração dos recursos em múltiplos territórios, remetendo à lógica imperialista da apropriação do espaço. Ambas as regiões são úteis para compreender as interações entre potencialidades naturais e organização social do espaço geográfico (Becker, 2001; Carvalho, 2011).

A dualidade entre Piltover e Zaun expressa uma crítica socioambiental à urbanização desenfreada e à industrialização desigual. Piltover, símbolo de modernidade, tecnologia e controle, se opõe a Zaun, onde a degradação ambiental e a segregação espacial são marcas evidentes. A leitura região dialoga com os

estudos sobre geografia urbana, clima urbano e impactos da industrialização, conforme discutido por Villaça (2001) e Harvey (2005).

Por fim, a configuração das regiões como Águas de Sentina e as Ilhas das Sombras são potentes para discussões relevantes em torno dos litorais, arquipélagos, riscos ambientais e desequilíbrios ecológicos. Enquanto a primeira remete às dinâmicas marítimas e à economia portuária, a segunda representa um espaço devastado por uma catástrofe mágica, que simboliza os impactos de desastres ambientais e a perda de equilíbrio entre natureza e sociedade.

Assim, compreender a geografia física de Runeterra vai além da análise das paisagens ficcionais. Trata-se de reconhecer como a ambientação natural do universo de Runeterra atua como um elemento estruturador das narrativas e das práticas sociais dentro do universo ficcional, mostrando-se também como linguagem potente para a educação geográfica.

2.3 GEOGRAFIA POLÍTICA E RELAÇÕES DE PODER EM RUNETERRA

A Geografia Política em Runeterra revela uma teia complexa de relações territoriais, disputas por poder, fronteiras instáveis e dinâmicas de dominação que refletem, de forma alegórica, conflitos observados no mundo real. Além de importantes do ponto de vista das relações das sociedades com o ambiente físico, as paisagens também são cenários de disputas políticas, econômicas e simbólicas. Nesse aspecto, Runeterra também apresenta potencialidades para estudos geográficos direcionados às relações entre espaços e poder.

Em Runeterra, o território não é apenas um espaço delimitado geograficamente, mas sim um espaço apropriado, marcado por relações de poder. Conforme define Haesbaert (2014), o território é sempre “território usado”, isto é, o resultado da ação política de apropriação, controle e dominação. As nações e regiões de Runeterra demonstram essa apropriação simbólica e concreta de diferentes maneiras: através de guerras, alianças, tecnologia, religião, magia ou tradição.

A oposição entre Demacia e Noxus apresenta-se como um dos exemplos mais notórios da geopolítica de Runeterra. Demacia, com seu discurso de ordem, justiça e anti-magia, constrói sua identidade em torno da proteção de um território homogêneo e disciplinado. Já Noxus, um império expansionista e heterogêneo,

impõe sua autoridade sobre diversas regiões conquistadas, promovendo uma política de assimilação forçada. Essa oposição expressa duas concepções de poder: o poder normativo (Demacia) e o poder imperialista e estratégico (Noxus), lembrando disputas históricas como aquelas entre o Império Romano e seus vizinhos ou entre potências coloniais europeias..

Essas dinâmicas refletem o conceito de poder como relação, e não como posse, conforme apresentado por Foucault (1979) e utilizado como referência na Geografia por autores como Souza (2013), por exemplo. O poder em Runeterra se manifesta nas formas de controle territorial, mas também nas resistências que emergem. Em Freljord, por exemplo, os conflitos entre tribos refletem disputas por hegemonia simbólica e política sobre um território hostil. A paisagem gelada é cenário luta por identidade, sobrevivência e controle de recursos escassos, como o fogo e os locais sagrados.

Piltover e Zaun, regiões em que se ambienta a série *Arcane*, a divisão territorial é urbana e representada de forma verticalizada. Para que o espectador possa visualizar a segregação espacial urbana, Piltover, que exerce os domínios tecnológico e econômico dessa região, se localiza acima de Zaun. Zaun está “abaixo” de Piltover, permanece nas profundezas da região, relegada à marginalidade e à exploração. Essa configuração espacial expressa os mecanismos de produção de desigualdades socioespaciais apresentados por Santos (2004).

Shurima, por sua vez, é um território marcado pela memória imperial. Suas ruínas e narrativas lembram um passado glorioso, onde o poder era centralizado por meio da mitologia solar e do domínio sobre os desertos. Atualmente fragmentada, Shurima é disputada por facções que desejam reviver ou explorar esse legado. Essa característica regional permite refletir sobre o uso simbólico do território como instrumento de legitimação política, algo recorrente na história humana.

Em Ionia, o território é concebido de forma espiritual e simbiótica. A invasão de Noxus ao arquipélago ioniano representa uma violação não apenas geopolítica, mas também existencial. O conflito evidencia as tensões entre cosmologias distintas: o utilitarismo expansionista contra a visão harmônica e espiritual do espaço. Aqui, o território é ressignificado como campo de resistência cultural, reforçando o conceito de “territórios existenciais” (Souza, 2013), onde o espaço representa modos de vida ameaçados por projetos hegemônicos.

Runeterra transcende o papel de mero cenário para confrontos épicos, apresentando uma complexa articulação de poder, territorialidade, cultura e conflito que reflete, de maneira marcante, as tensões geopolíticas globais. A verdadeira riqueza de Runeterra reside, portanto, em sua notável habilidade de materializar os conceitos mais abstratos da Geografia Política.

3 AS POTENCIALIDADES DO UNIVERSO DE RUNETERRA NA EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA

Este capítulo apresenta os fundamentos teóricos que sustentam a análise do universo ficcional de Runeterra e suas potencialidades educativas no contexto da educação geográfica. Ao explorar um universo ficcional buscando suas geografias possíveis, acionamos a ficção via linguagem, ou seja, como obras da cultura que viabilizam novas produções de mundo (Oliveira Jr.; Girardi, 2011). Ao discutir os usos das diferentes linguagens no ensino de Geografia, os pesquisadores separam esses usos em dois grandes grupos: aqueles que tomam as linguagens como maneira de comunicar e aqueles que avançam, questionando o próprio conteúdo do processo comunicativo. Neste trabalho, consideramos o universo ficcional de Runeterra e suas potencialidades para a educação geográfica a partir dessas duas chaves de interpretação, ou seja, reconhecemos que a linguagem comunica, que serve ao como ensinar algo a alguém, mas também compreendemos a linguagem como parte de um processo de criação, de produção de pensamento sobre o espaço (Oliveira Jr.; Girardi).

Através do exercício de análise geográfica do universo de Runeterra — suas divisões territoriais, dinâmicas naturais e disputas políticas — evidenciam-se as potencialidades dessa linguagem para a educação geográfica. Como obra ficcional, pode ser lida como uma linguagem que produz pensamento sobre o espaço, ou seja, que expande seu uso meramente comunicativo.

A construção narrativa detalhada de cada região, bioma e organização sociopolítica, por exemplo, oferece múltiplas possibilidades para abordar conteúdos curriculares da Geografia. Desde a leitura de paisagens e formações geomorfológicas até o entendimento das dinâmicas populacionais, fluxos migratórios, urbanização, exploração de recursos naturais e relações de poder entre povos e territórios, o universo ficcional anuncia de forma acessível complexidades presentes no mundo real. Tal potencial reside, em grande parte, na capacidade de articular o universo cultural e imaginário dos estudantes aos conceitos científicos e acadêmicos da disciplina, fundamentais para a compreensão do espaço geográfico e suas interações sociais (Souza, 2013).

Ao trazer esse universo para o campo da educação, abre-se espaço para conectar o imaginário juvenil aos conceitos geográficos de forma crítica e contextualizada. Assim, Runeterra não apenas entretém, mas também educa,

convidando à reflexão sobre o mundo e suas contradições através da linguagem ficcional.

As discussões apresentadas até aqui, ao mapear o potencial didático de Runeterra, servem como alicerce para o aprofundamento teórico que se segue neste mesmo capítulo. Na sequência, serão discutidos os fundamentos do ensino de Geografia e sua relação com as linguagens, especialmente com a cultura pop³, o audiovisual e os universos ficcionais, reforçando o argumento de que a gamificação e o uso dessas narrativas podem ser ferramentas pedagógicas transformadoras.

Parte-se da compreensão de que o ensino de Geografia vem passando por transformações significativas nas últimas décadas, especialmente quanto à necessidade do diálogo com as diferentes linguagens e os repertórios culturais dos estudantes.

3.1 O ENSINO DE GEOGRAFIA E AS DIFERENTES LINGUAGENS

Nas últimas décadas, o ensino de Geografia tem se reconfigurado diante das transformações sociais, culturais e tecnológicas que atravessam a contemporaneidade. O professor, enquanto espaço de formação crítica, precisa rever suas práticas pedagógicas para acompanhar as mudanças nos modos de viver, comunicar e aprender dos sujeitos, especialmente das juventudes.

Nesse sentido, é necessário superar o modelo de ensino tradicional baseado na transmissão mecânica e na memorização descontextualizada, tal como criticado por Paulo Freire (1996), ao se referir à “educação bancária”, na qual o aluno é apenas um receptáculo de informações. Em lugar disso, é preciso promover práticas pedagógicas que valorizem a construção do conhecimento, dialógica e significativa do conhecimento, nas quais os estudantes sejam reconhecidos como sujeitos históricos e sociais.

Como destaca Vygotsky (2007), a aprendizagem é um processo social e culturalmente mediado, e o desenvolvimento cognitivo se dá na interação com os outros, especialmente no contexto escolar. Isso implica reconhecer e incorporar os saberes que os alunos trazem de seus cotidianos, integrando suas vivências, linguagens e repertórios culturais ao processo educativo.

³ A cultura pop pode ser compreendida como um conjunto de práticas e produtos culturais amplamente difundidos pela indústria cultural e apropriados socialmente de diferentes maneiras.

Libâneo (1994) também reforça a necessidade de um ensino comprometido com a realidade dos estudantes e com a formação para a cidadania crítica, em que o conteúdo escolar se articula ao contexto social e cultural dos aprendizes. No âmbito da geografia escolar, Cavalcanti (2012) afirma que o ensino de Geografia deve contribuir para formar sujeitos capazes de interpretar, criticar e transformar o espaço em que vivem. Para isso, é necessário que os conteúdos escolares dialoguem com as experiências cotidianas dos estudantes e com os sentidos que atribuem ao mundo. Isso implica reconhecer que o espaço geográfico não se apresenta de forma neutra ou homogênea, mas é vivido, representado e apropriado de maneiras diversas.

Essa discussão exige, como ressaltam Oliveira Jr. e Girardi (2011), uma revisão do lugar das linguagens no ensino de Geografia. Os autores afirmam que é preciso ir além da concepção das linguagens como simples ferramentas de ensino, reconhecendo suas dimensões criadoras:

[...] as próprias linguagens são tomadas como obras humanas nas quais se pode ou não, se consegue ou não dizer algo. A escolha de uma linguagem para dizer alguma coisa, para criar alguma coisa é já uma escolha que definirá o conteúdo que será dito. (Oliveira Jr.; Girardi, 2011, p. 4.

Essa perspectiva aponta que as linguagens, inclusive as presentes em jogos, séries e outras manifestações da cultura pop, não apenas ilustram ou comunicam o espaço, mas produzem sentidos e realidades sobre ele. Assim, ao invés de restringi-las ao campo da motivação ou da ilustração, é necessário compreendê-las como formas legítimas de produção de conhecimento geográfico.

Moreira (2006) e Fantin (2018) reforçam essa visão ao defenderem que o ensino de Geografia deve dialogar com os imaginários e experiências dos estudantes, valorizando suas vivências como ponto de partida para uma aprendizagem crítica e situada. As diferentes linguagens, nesse sentido, não são apenas meios, mas constituem-se como territórios de (re)significação, nos quais o espaço geográfico é (re)apresentado, interpretado e recriado.

Essas linguagens constituem universos simbólicos complexos, nos quais são expressas relações de poder, disputas territoriais, identidades e transformações socioambientais. Quando trazidas para a sala de aula, essas narrativas não são apenas recursos, mas expressões culturais que criam mundos e, por isso, podem funcionar como articulações entre o conhecimento científico e o cotidiano dos

estudantes, estimulando a criação de vínculos afetivos e cognitivos mais duradouros.

3.2 NARRATIVAS AUDIOVISUAIS E GEOGRAFIAS IMAGINADAS

A cultura pop, enquanto expressão das práticas culturais contemporâneas, oferece um vasto repertório simbólico que pode ser mobilizado no contexto escolar para construir e acessar novos sentidos sobre o espaço geográfico. Séries, filmes, jogos, quadrinhos, animações e outras manifestações do audiovisual são linguagens potentes e multifacetadas que dialogam com o cotidiano dos estudantes, possibilitando novas formas de apreensão e significação do espaço geográfico. Como afirma Cavalcanti (2012), a Geografia ensinada na escola precisa estabelecer vínculos com a experiência vivida pelos sujeitos, de modo que os conteúdos curriculares façam sentido e possam ser apropriados criticamente.

A inserção do audiovisual no ensino de Geografia não é apenas uma adaptação à cultura juvenil, mas uma forma de reconhecer a legitimidade dos saberes produzidos fora do espaço escolar. Nesse sentido, Paulo Freire (1996) nos lembra da importância de uma educação dialógica, que valorize a escuta e os repertórios culturais dos educandos. A cultura pop, nesse contexto, não deve ser vista como mero entretenimento, mas como campo de produção de sentidos, de representações e expressões espaciais e de discursos sobre o mundo.

Como destacam Hiernaux e Lindón (2012), às imagens e narrativas audiovisuais constituem percepções espaciais que moldam os imaginários sociais e contribuem para a formação de concepções de mundo. Ao mobilizar universos simbólicos como os das séries animadas ou dos jogos digitais, cria-se a possibilidade de construir geografias imaginadas que são também possíveis representações que, embora ficcionais, dialogam criticamente com a realidade social, econômica e política. Nesse sentido, Massey (2017) argumenta que:

Muito da nossa 'geografia' está na mente. Ou seja, nós carregamos conosco imagens mentais do mundo [...]. Refletir sobre essas coisas e falar sobre elas parece-me um bom caminho para começar a examinar o que significa "pensar geograficamente". (Massey, 2017, p. 38)

Essa reflexão de Massey destaca como a geografia é construída também a partir do imaginário e das representações que os sujeitos carregam consigo. É nesse ponto que o audiovisual se mostra uma ferramenta potente: por meio de suas

imagens e narrativas, ele ajuda a construir, consolidar ou mesmo questionar essas geografias mentais. Essa capacidade do audiovisual reside no fato de atuar como uma linguagem complexa que codifica e decodifica o espaço, indo além de ser um mero recurso didático. Para Massey (2017), a reflexão geográfica deve explicitar essas imaginações, questionar suas origens e expor suas contradições, um objetivo crucial para uma educação que busca a reflexão crítica. Essas geografias imaginárias revelam modos de viver, ocupar e disputar o espaço, permitindo que os estudantes compreendam as dimensões simbólicas e materiais dos territórios.

A Geografia como disciplina está no currículo escolar por causa do valor que ela oferece para a educação do jovem. Pensar geograficamente contribui para os/as estudantes compreenderem e interpretarem as suas próprias reações às pessoas e aos lugares e para a reflexão sobre as perspectivas dos outros que podem ser diferentes das suas. (Massey, 2017, p. 40)

Barbosa (1999) reforça essa perspectiva ao considerar o cinema e, por extensão, as séries e jogos como arquivos visuais do espaço social, nos quais discursos geográficos e ideológicos se entrelaçam. Assim, ao analisar uma obra audiovisual, não se trata apenas de decifrar seu conteúdo narrativo, mas de interpretar as formas de espacialização ali presentes: quem ocupa o território, quem exerce poder sobre ele, como ele é representado, explorado ou contestado.

Segundo Vygotsky (2007), a aprendizagem ocorre por meio da mediação simbólica, sendo os signos culturais — como as linguagens visuais e as narrativas audiovisuais — fundamentais para o desenvolvimento do pensamento. Nesse sentido, ao utilizar produtos da cultura pop em sala de aula, o professor assume o papel de mediador entre essas linguagens e os conceitos científicos da Geografia, promovendo experiências de aprendizagem mais significativas.

Essa mediação, à luz de Massey (2017), não se limita à simples apresentação de conteúdos. Ela exige um olhar crítico sobre as representações do espaço, revelando suas contradições e interrogando as geografias imaginadas que carregam geometrias de poder. Conforme propõe Fantin (2018), a articulação das narrativas audiovisuais aos objetivos pedagógicos, quando conduzida de forma crítica e criativa, constitui um recurso capaz de potencializar processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, no campo da Educação Geográfica, tal abordagem pode contribuir para o fortalecimento dos vínculos afetivos e cognitivos entre os estudantes e o conhecimento geográfico.

A Geografia, enquanto ciência que analisa as múltiplas dimensões do espaço, encontra no audiovisual linguagens expressivas para abordar temas como territorialidades, identidades, redes de poder, mobilidades, paisagens e conflitos socioambientais. A partir das narrativas de mundos ficcionais, como as de *Arcane* e o universo de Runeterra, torna-se possível provocar reflexões sobre o mundo real, explorando analogias, contrastes e interpretações críticas. Como destaca Moreira (2006), o ensino de Geografia não deve se limitar à memorização de conceitos, mas deve fomentar a capacidade de leitura e transformação do espaço vivido. Nesse sentido, Massey (2017) ressalta que a Geografia pode ajudar os jovens a explorar a natureza controversa do mundo e a compreender a complexidade dos lugares como “lugares de encontro” de diferentes pessoas e grupos.

Além disso, o uso da cultura pop e do audiovisual em sala de aula favorece a articulação entre o conteúdo escolar e o repertório cultural dos estudantes, valorizando seus saberes e experiências. A utilização do universo de Runeterra, nesse sentido, propicia o trabalho com múltiplas dimensões espaciais, estimulando o desenvolvimento de competências críticas e sensíveis. “Podemos avançar [...] tratando as linguagens [...] como viabilizadoras de novas produções de mundo.” (Oliveira Jr.; Girardi, 2011, p. 3)

Conforme defendem Oliveira Jr. e Girardi (2011), a própria natureza das linguagens, “os modos como operam, o que mobilizam, ao que dão língua”, é fundamental para a produção de pensamento sobre o espaço, e “forma e conteúdo não se desgrudam.” (Oliveira Jr.; Girardi, 2011, p. 4)

Dessa forma, ao reconhecer a cultura pop como parte do universo dos alunos e como linguagem legítima para a produção de sentido, o ensino de Geografia se torna mais conectado com o tempo presente, mais acessível e, sobretudo, mais significativo. O audiovisual, quando compreendido e apropriado como uma linguagem geográfica que cria e afeta pensamentos sobre o espaço, transforma-se em ponte entre o saber escolar e o mundo vivido, entre o conteúdo acadêmico e os afetos juvenis, entre a ciência e a imaginação.

3.3 O POTENCIAL DA LINGUAGEM DOS UNIVERSOS FICCIONAIS

A inserção de universos ficcionais no ensino de Geografia representa uma estratégia metodológica inovadora, capaz de articular temas e conteúdos escolares com os interesses, vivências e repertórios culturais dos estudantes. Ao mobilizar

elementos como a construção de mundos complexos, a representação simbólica de conflitos espaciais e dinâmicas sociais, os universos ficcionais não apenas tornam o processo de construção do conhecimento geográfico mais significativo, participativo e crítico, mas também permitem tensionar os modos como representamos e imaginamos o espaço. O universo de Runeterra, por exemplo, instiga reflexões sobre as formas de organização territorial, as relações de poder e as disputas socioespaciais. Nesse sentido, mais do que apenas reproduzir dinâmicas do mundo real, essas narrativas podem funcionar como linguagens que viabilizam a produção de outros mundos possíveis, como defendem Oliveira Jr. e Girardi (2011), ao permitir imaginar, criticar e ressignificar estruturas espaciais. Assim, a leitura geográfica do jogo pode evidenciar tanto as reproduções das desigualdades quanto as possibilidades de ruptura e invenção de outras espacialidades.

De acordo com Santos e Chiapetti (2011), o uso de linguagens alternativas como filmes, séries, músicas e jogos permite que os conteúdos escolares dialoguem com a cultura midiática que permeia o cotidiano dos jovens. Essa mediação contribui para um ensino mais atrativo, que rompe com a fragmentação tradicional dos conteúdos e promove conexões com a realidade social. No caso específico de *League of Legends* e da série *Arcane*, o universo de Runeterra apresenta uma narrativa rica, com diferentes sociedades, territórios, paisagens e relações de poder, possibilitando a aplicação de diversos conceitos geográficos de maneira contextualizada.

O trabalho com universos ficcionais também contribui para o desenvolvimento da capacidade de abstração, fundamental no pensamento geográfico. Ao interagir com territórios simbólicos, estudantes exercitam a leitura crítica de contextos espaciais complexos, articulando diferentes escalas, temporalidades e relações de poder. Essa abordagem permite que o conhecimento escolar dialogue com os modos de ver e viver o espaço presentes nas culturas juvenis, promovendo uma aprendizagem mais situada, reflexiva e conectada com o cotidiano. Nesse processo, o professor atua como mediador entre o universo escolar e as linguagens culturais, estimulando interpretações geográficas baseadas em conexões afetivas e cognitivas.

Além disso, os mundos ficcionais permitem representar de forma simbólica processos geográficos como disputas territoriais, transformações ambientais e desigualdades sociais. Ao serem mobilizados no contexto escolar, tornam-se

ferramentas que possibilitam a leitura crítica da realidade. Como defende Luz Neto (2018), é por meio da problematização do cotidiano e da articulação entre teoria e prática social que se constrói um raciocínio geográfico significativo. Nesse sentido, universos como Runeterra podem funcionar como disparadores de projetos pedagógicos que estimulem a reflexão, a pesquisa e a construção colaborativa do conhecimento, articulando conteúdos curriculares às vivências dos estudantes.

A adoção dessas linguagens no processo pedagógico requer, contudo, intencionalidade e planejamento por parte do professor. Não se trata de substituir os conteúdos escolares por entretenimento, mas de reconhecer os universos ficcionais como linguagens legítimas na construção do pensamento geográfico. O professor, nesse processo, atua como articulador entre o saber escolar e os repertórios culturais dos estudantes, possibilitando a criação de vínculos mais significativos com os conteúdos.

A construção do conhecimento geográfico, na perspectiva histórico-cultural, dá-se por meio da construção de conceitos escolares para interpretação do mundo, a partir dos conhecimentos prévios dos alunos. Dessa forma, os professores de Geografia podem buscar práticas pedagógicas que conduzam o aluno a superar as suas dificuldades na construção de conceitos científicos. (Luz Neto, 2018, p. 3)

Assim, universos como o de Runeterra deixam de ser apenas cenários ficcionais para se tornarem dispositivos didáticos que promovem a leitura crítica da realidade e o desenvolvimento de competências espaciais, sensíveis e reflexivas.

3.4 O UNIVERSO DE RUNETERRA E OS CONCEITOS FUNDAMENTAIS DA GEOGRAFIA

A Geografia, como ciência que analisa as relações entre sociedade e natureza no espaço, estrutura-se em torno de conceitos fundamentais que permitem interpretar a complexidade do mundo em que vivemos. Entre esses conceitos, destacam-se espaço, território, lugar, paisagem e região. A relevância desses conceitos transcende a mera catalogação de dados da experiência, sendo a base para a produção de teorias e para o desenvolvimento do pensamento geográfico.

No contexto do ensino, a abordagem desses conceitos não se limita à transmissão de conteúdos, mas se insere em uma proposta de entendimento de que a Geografia na escola tem o papel fundamental de contribuir com a formação dos alunos, propiciando-lhes elementos simbólicos que lhes permitam ampliar sua capacidade de pensamento. Conforme Cavalcanti (2009), a essência da contribuição da disciplina reside em seu propósito metodológico:

Destarte, a ideia central é a de que o que justifica a presença dessa disciplina na escola é o pressuposto de que ela tem uma contribuição particular na formação dos alunos. contribuição é, especialmente, a de ensinar um modo de pensar pela Geografia, ensinar a pensar por meio dos conteúdos que são veiculados nas aulas dessa disciplina, estruturados a partir de conceitos e princípios.(Cavalcanti, 2009, p. 139).

Essa perspectiva metodológica reconhece que a capacidade de pensamento geográfico está ligada aos instrumentos simbólicos próprios desse campo do saber. Para que os alunos desenvolvam essa capacidade e formem conceitos, é necessário encaminhar as atividades de modo a favorecer o pensar teoricamente, o que não ocorre automaticamente através da transmissão e memorização de conteúdos. Dessa forma, a construção do conhecimento geográfico escolar se dá por um processo que articula a assimilação de conhecimentos produzidos pela ciência geográfica com o desenvolvimento da capacidade dos alunos de se colocarem como sujeitos do conhecimento, aprendendo a olhar a realidade sob a perspectiva geográfica.

Ainda nessa lógica, a compreensão de como se produz o conhecimento geográfico, especificamente nesse campo, é um dos pilares para a orientação metodológica no ensino, quando se almeja ajudar os alunos a desenvolverem a capacidade de pensar pelo estudo dos conteúdos desse campo. A Didática da Geografia, portanto, reflete sobre princípios epistemológicos da área e sobre os processos de construção de conhecimento no âmbito escolar.

Nesse processo, propõe-se a utilização do universo ficcional de Runeterra como referência central para a exploração dos conceitos fundamentais da Geografia. Com isso, a análise de suas regiões, paisagens, relações territoriais, conflitos e organizações espaciais poderá contribuir significativamente para a compreensão e aplicação desses conceitos em sala de aula, aproximando o conhecimento geográfico do cotidiano e dos interesses dos estudantes. Essa aproximação é um desafio didático crucial, pois, como aponta Cavalcanti (2019), a relevância da Geografia para o desenvolvimento de capacidades intelectuais muitas vezes não é inicialmente valorizada pelos alunos. O esforço do professor reside em atuar para que ocorra a percepção da relevância do conhecimento para suas vidas, demonstrando as possibilidades do pensamento teórico-científico para o dia a dia. Embora o conteúdo geográfico não precise ter uma correspondência direta com a realidade empírica dos alunos, é papel do docente conduzi-los a reflexões que

revelem as ligações, por vezes indiretas ou ocultas, entre suas vidas e os conteúdos estudados.

Ao trazer Runeterra como eixo articulador, os conteúdos da Geografia atuam como mediadores entre o universo ficcional e o mundo vivido, auxiliando o aluno a se relacionar com o mundo como objeto de pensamento, o que, por sua vez, o transforma como sujeito. A utilização de mundos ficcionais, nesse sentido, pode se tornar uma ferramenta pedagógica eficaz para essa mediação, ao atuar como linguagem simbólica que oferece contextos, embora não diretamente empíricos, nos quais os conceitos geográficos podem ser explorados e aplicados de forma engajadora, crítica e significativa para os interesses dos alunos.

3.4.1 Espaço geográfico

O espaço geográfico constitui o objeto de estudo central da ciência geográfica, e sua compreensão é fundamental para a análise das dinâmicas sociais, políticas, econômicas e culturais que conformam o mundo. Na perspectiva de Santos (1996), o espaço geográfico é concebido como um conjunto indissociável de sistemas de objetos — como edifícios, ruas, tecnologias — e sistemas de ações — as práticas sociais que produzem, organizam e transformam esse espaço. O autor aprofunda essa concepção ao afirmar que o espaço é:

“Formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá.” (Santos, 2006, p. 38)

Essa formulação reforça a ideia de que o espaço não é apenas o cenário onde a sociedade atua, mas um produto histórico em constante transformação, resultado das interações, contradições e disputas entre diferentes agentes sociais.

Complementando essa visão, Souza (2013) destaca que o espaço é sempre político, construído por relações de poder que se expressam na organização e apropriação do território. O espaço, portanto, carrega marcas das desigualdades sociais e deve ser entendido como um campo de significações, controle e resistência. Moreira (2006), por sua vez, aprofunda a concepção dialética do espaço ao compreendê-lo como expressão concreta da relação histórica entre sociedade e natureza. Em suas palavras:

“A relação homem-meio na sua expressão historicamente concreta. É a natureza, mas a natureza em seu vaivém dialético: ora a primeira natureza que se transforma em segunda, ora mais adiante a segunda que reverte em

primeira, para mais além voltar a ser segunda. É a história em seu devir perpétuo. História na sua expressão concreta de dada sociedade. E espaço como resultante/determinante dessas relações.” (Moreira, 2006, p. 71)

Esse trecho sintetiza a complexidade do espaço como algo simultaneamente produzido pela ação social e condicionante das práticas humanas, mediando as transformações da natureza e da sociedade ao longo do tempo. Com isso, reforça-se a necessidade de abordagens críticas e contextualizadas no ensino da Geografia.

Nesse sentido, além de sua relevância na produção acadêmica, o conceito de espaço geográfico ocupa lugar central na educação geográfica. Segundo Cavalcanti (2019), o espaço é o principal articulador do conhecimento da Geografia escolar, e seu ensino deve possibilitar ao estudante compreender como as formas espaciais resultam de processos sociais e históricos. Para a autora, ensinar Geografia é, sobretudo, estimular o aluno a perceber o espaço como construção coletiva, heterogênea e carregada de significados. Isso exige práticas pedagógicas que articulem o vivido com o conceitual, promovendo uma leitura crítica da realidade e do mundo em que os sujeitos estão inseridos.

No universo ficcional de Runeterra, o conceito de espaço geográfico pode ser mobilizado como recurso didático para provocar reflexões sobre a produção e organização do território. A divisão entre Piltover e Zaun, por exemplo, expressa de forma simbólica e visual a fragmentação espacial: enquanto Piltover representa um espaço elitizado, planejado e altamente tecnificado, Zaun ocupa os subterrâneos com uma configuração marcada pela precariedade, poluição, imprevisto e resistência popular. Embora interdependentes, essas duas cidades revelam um espaço estruturado pela desigualdade, reproduzindo dinâmicas presentes em contextos urbanos reais.

Essa configuração permite discutir com os estudantes como os espaços reais também são atravessados por disputas históricas, econômicas e políticas. A relação simbiótica, mas assimétrica, entre Piltover e Zaun remete a realidades urbanas em que zonas centrais e periféricas coexistem, mas com acessos desiguais a recursos, tecnologia, infraestrutura e poder decisório.

Além disso, outras regiões de Runeterra, como os impérios de Noxus, os reinos de Demacia ou as terras espirituais de Ionia, oferecem exemplos de como diferentes racionalidades constroem espaços geográficos diversos, com base em lógicas culturais, políticas e militares. Esses territórios são moldados por disputas,

alianças e práticas sociais que traduzem múltiplas formas de apropriação e organização do espaço.

Assim, o ensino do conceito de espaço geográfico, articulado a narrativas ficcionais, pode contribuir para desenvolver nos estudantes a capacidade de perceber o espaço como algo construído, vivido e disputado — uma chave para compreender a realidade e, ao mesmo tempo, imaginar formas outras de habitá-la e transformá-la.

3.4.2 Território

O conceito de território é central para a compreensão das dinâmicas de poder, controle e apropriação do espaço geográfico. Na Geografia crítica, o território é entendido não apenas como uma porção delimitada do espaço, mas como uma construção social, marcada por relações de poder, disputas e pertencimentos. Para Haesbaert (2004), o território não é apenas o espaço dominado por um Estado ou grupo, mas sim um espaço vivido, simbólico, que envolve múltiplas territorialidades e escalas de controle. Ele propõe pensar o território a partir da ideia de “multiterritorialidade”, reconhecendo que um mesmo sujeito pode se vincular a diferentes territórios ao mesmo tempo – de forma afetiva, simbólica, política ou econômica. Raffestin (1993), concebe o território como o resultado da ação de atores sobre o espaço, mediada por relações de poder. Nesse sentido, o território não é algo dado, mas produzido a partir de intencionalidades, técnicas e mediações sociais. O autor enfatiza que o território é sempre uma produção relacional, configurada a partir do controle que os sujeitos exercem sobre os recursos, os símbolos e os fluxos que circulam pelo espaço. Souza (2013) também contribui para essa perspectiva ao destacar que o território é, antes de tudo, uma categoria política. Ele o define como o espaço apropriado por uma ou mais relações de poder, sendo inseparável das práticas de dominação e resistência. O território, portanto, é um campo de tensão entre quem domina e quem contesta esse domínio. Santos (2000), por sua vez, compreende o território como o espaço usado, ressaltando a importância das técnicas, da informação e da organização social na constituição do território. Em sua abordagem, o território não é apenas o chão, mas aquilo que se realiza com ele: os usos, os sistemas de objetos e ações que o constituem.

No âmbito da educação geográfica, a abordagem do conceito de território requer uma consideração especial de sua complexidade e de sua relação com as experiências dos alunos. Conforme Lana Cavalcanti (2009) explora, a formação desse conceito na mente dos estudantes se dá por um processo que articula os conceitos cotidianos e os conceitos científicos. Nesse sentido, as próprias vivências dos alunos podem ser o ponto de partida para a compreensão do território, como ela ilustra ao discutir a espacialidade dos jovens:

Uma espacialidade dos jovens que se constitui como território peculiar é o próprio corpo. Eles utilizam seu corpo para se apropriar da cidade, para ocupar seus lugares e neles imprimir suas marcas. Eles se movimentam e circulam na cidade por meio desse território que é seu próprio corpo. E, por meio desse corpo, os jovens buscam identificação nos espaços da cidade, buscam constituir territórios onde podem controlar sua vida e ter acesso às coisas do mundo. Seu corpo e os lugares da cidade são, assim, territórios onde eles realizam suas histórias, e os quais se constituem em temas muito interessantes para serem abordados em sala de aula." (Cavalcanti, 2009, p. 177)

Essa perspectiva metodológica implica reconhecer que os estudantes já atuam em múltiplos territórios e, por meio de suas práticas espaciais, instituem seus próprios espaços de vivência. A escola, portanto, pode partir dessas experiências – como a apropriação de espaços na cidade, ou mesmo a concepção do próprio corpo como território – para problematizar e ampliar a compreensão dos estudantes, conectando suas vivências ao entendimento do território como um espaço de poder, identidade e apropriação, que vai além das delimitações formais, abrangendo dimensões afetivas, culturais e simbólicas.

Ao analisar o universo de Runeterra, essas abordagens sobre território permitem uma leitura rica e complexa das relações entre as regiões e os grupos que as habitam. Por exemplo, a expansão imperialista de Noxus pode ser interpretada como a produção de um território político e militar, em que o controle se exerce pela força, mas também por estratégias de assimilação cultural e manipulação simbólica. A lógica noxiana de territorialização se baseia na subjugação dos povos conquistados, mas também na incorporação das suas forças e talentos para fortalecer o império, um processo que lembra as tensões entre dominação e resistência apontadas por Souza (2013). Em contraponto, Demacia constrói seu território com base em um ideal de ordem, pureza e exclusão. As fronteiras rígidas, o culto à tradição e a rejeição à magia indicam um projeto territorial conservador, no qual o pertencimento é determinado por critérios normativos e hierárquicos. Já Ionia, marcada por múltiplas territorialidades, representa um território fluido, entre o

espiritual e o material, em que o conflito entre tradição e modernidade gera disputas internas e externas. A invasão noxiana, nesse caso, não apenas impôs um novo controle territorial, mas também desencadeou processos de resistência cultural e militar, expressões de contra-territorialidades. Essas diferentes territorializações em Runeterra exemplificam as múltiplas formas pelas quais os territórios são construídos, disputados e ressignificados. Cada região, facção ou povo expressa modos distintos de se apropriar e controlar o espaço, revelando que o território é, acima de tudo, uma arena de conflitos, identidades e narrativas. Assim, o conceito de território permite compreender como o espaço é constantemente negociado, tensionado e reconstruído a partir das relações de poder que o atravessam.

3.4.3 Lugar

O conceito de lugar ocupa uma posição central na Geografia, sobretudo quando pensamos nas relações afetivas, simbólicas e cotidianas que os sujeitos estabelecem com os espaços vividos. Diferente de uma abordagem meramente técnica ou cartográfica, pensar o lugar é pensar a dimensão experiencial e subjetiva do espaço, aquilo que é vivido, sentido, apropriado.

Segundo Tuan (1983), lugar é o espaço dotado de significado. É quando o espaço deixa de ser apenas extensão e se torna parte da experiência humana. Para Milton Santos (2006, p. 212), o lugar pode ser compreendido como um elo fundamental entre o mundo global e a experiência individual, sendo a esfera onde a vida cotidiana se desenrola e onde se manifestam as complexas interações entre o global e o local, os sistemas técnicos e as ações humanas. Já Souza (2013) enfatiza o lugar como expressão da identidade, da resistência e das relações de poder inscritas nos espaços da vida cotidiana.

No âmbito do ensino de Geografia, Lana Cavalcanti (2009) ressalta a importância de abordar o lugar não apenas como uma categoria de análise, mas como uma perspectiva metodológica fundamental para a construção do conhecimento geográfico escolar. A autora enfatiza a centralidade da vivência dos alunos como ponto de partida:

Na medida em que se pretende trabalhar o ensino de Geografia de modo significativo, em que se considere a realidade concreta dos alunos e também de outros sujeitos (espaço vivido) e seus problemas, é relevante que se parta do seu lugar, que se convoque esse lugar à cena de toda e qualquer problematização do pensamento geográfico. (Cavalcanti, 2009, p. 168)

Essa perspectiva metodológica visa auxiliar o estudante a ampliar a dimensão do vivido empiricamente para uma concepção teórico-conceitual de lugar, integrando elementos como localização, distância e representação cartográfica para além da experiência imediata. Assim, o lugar é compreendido como onde os sujeitos vivem, se relacionam, produzem e reproduzem suas vidas, e onde a vida dos sujeitos se expressa nas contradições e movimentos da sociedade.

No universo de Runeterra, o conceito de lugar pode ser mobilizado para compreender como os personagens constroem laços afetivos, simbólicos e políticos com os espaços que habitam e como esses vínculos influenciam suas identidades e trajetórias.

Um exemplo emblemático é Zaun, frequentemente retratada como um lugar de marginalização, mas também de resistência e pertencimento. Para personagens como Ekko, Zaun não é apenas um "espaço degradado" do ponto de vista ambiental e urbano, mas sim um lugar de memória, de afetos e de possibilidades. A construção da comunidade dos "Fogolumes", liderada por Ekko, representa uma tentativa de reinventar o cotidiano a partir da coletividade, da solidariedade e do uso criativo da tecnologia. Essa ação remete diretamente à ideia de lugar como espaço de resistência e identidade, conforme proposto por Souza (2013), ao analisar os territórios insurgentes nas cidades.

Outro exemplo é Piltover, que se apresenta como um lugar de prestígio, inovação e racionalidade técnica. No entanto, mesmo dentro de Piltover, há lugares com significados distintos para seus habitantes: para Caitlyn, as áreas nobres significam dever e vigilância; para Jayce, o laboratório é um lugar de criação, mas também de conflito ético. Isso reforça a noção de que o lugar não é neutro: ele é polissêmico e relacional, como apontado por Tuan (1983) e Cavalcanti (2012).

Essa pluralidade de sentidos associados aos lugares permite ao professor de Geografia, ao utilizar narrativas como *Arcane*, trabalhar com os alunos as relações entre identidade, vivência e espaço. Assim, os estudantes podem reconhecer que seus próprios lugares cotidianos (como o bairro, a escola ou a casa) também são marcados por relações simbólicas e políticas, sendo continuamente apropriados, ressignificados e disputados.

3.4.4 Paisagem

A paisagem é um dos conceitos mais tradicionais e complexos da Geografia. Em sua essência, refere-se ao conjunto de formas visíveis do espaço, ou seja, aos elementos naturais e humanos que compõem a aparência do território. No entanto, para além do aspecto puramente visual, a paisagem é também uma expressão sensível das relações sociais e dos processos históricos. Segundo Cavalcanti (2012, 182), “Trata-se de uma habilidade que pode ser desenvolvida na escola, e particularmente na Geografia, que tem nas formas espaciais (paisagem) um primeiro nível de análise do próprio espaço”.

Para Santos (1996), a paisagem é o conjunto de objetos geográficos visíveis em determinado momento, produto da ação humana sobre o espaço ao longo do tempo. Ela não é apenas aquilo que se vê, mas também aquilo que carrega as marcas do tempo, da técnica e das relações sociais. Já para Bertrand (2002), a paisagem é um sistema dinâmico, que articula elementos naturais e antrópicos em constante transformação. Cavalcanti (2012) também destaca que a observação e compreensão dessas formas, em seus aspectos subjetivos e objetivos, servem para produzir caminhos de análises sobre o espaço.

A paisagem é uma construção social, resultado de processos históricos e políticos que evidenciam relações de poder, conflitos e formas distintas de apropriação do espaço. Ela funciona como um registro visível da organização espacial, revelando desigualdades, disputas e sentidos atribuídos ao território.

No universo de Runeterra, as paisagens são profundamente reveladoras dos conflitos, valores e modos de vida das diferentes regiões. Piltover, por exemplo, é marcada por arranha-céus reluzentes, pontes metálicas, edifícios de arquitetura refinada e vias suspensas, uma paisagem que comunica progresso, modernidade e domínio tecnológico. Essa paisagem materializa o ideal de “cidade do progresso”, mas, como nos lembra Santos (1996), por trás da paisagem aparente, existem processos muitas vezes contraditórios e excludentes.

Logo abaixo, a paisagem de Zaun se impõe em contraste: túneis enferrujados, tubulações de vapor, névoa tóxica, construções improvisadas. A imagem da degradação urbana e ambiental não é apenas estética, ela reflete relações socioespaciais de dominação, marginalização e abandono institucional. A verticalidade entre Piltover (acima) e Zaun (abaixo) é também uma paisagem

simbólica de desigualdade e segregação espacial, ilustrando visualmente o abismo entre as duas classes sociais.

Para trabalhar o conceito de paisagem no ensino de Geografia, Cavalcanti (2009) sugere que o processo deve partir do desenvolvimento de capacidades como a observação e a imaginação. A observação, definida como prestar atenção em algo, examinando minuciosamente e identificando elementos, é uma forma de descobrir informação. A imaginação, por sua vez, permite ir além da realidade e da experiência imediata, explorando o que não foi vivenciado diretamente. Ambas se complementam na experiência empírica com a paisagem, contribuindo para sua elaboração teórico-conceitual. A descrição também é uma operação mental importante nesse processo, ajudando a compor um modo singular de se relacionar com o mundo e de enxergar as paisagens e seus significados.

A escola e o ensino de Geografia têm a tarefa de desenvolver a capacidade dos alunos de observar, imaginar e descrever a paisagem, auxiliando-os, com elementos da teoria geográfica, a compreender a espacialidade e a forma-conteúdo expressas nela. Para isso, trabalhos de campo são metodologias muito relevantes.

Analisar essas paisagens fictícias de Runeterra, a partir de narrativas como *Arcane* ou mapas e cinemáticas do jogo *League of Legends*, permite trabalhar a paisagem como expressão sensível do espaço geográfico, como propõe a Geografia crítica. Essa abordagem potencializa a experiência com a paisagem, buscando "ensinar" os alunos a olhá-la de forma contemplativa e interrogativa. Conforme destacado por Cavalcanti, sobre o processo de conhecimento e a humanização do sujeito:

Compõe essa compreensão a convicção de que o processo de conhecimento dos objetos, obtido na relação que o sujeito estabelece com eles, é constituidor do sujeito, de seu processo de humanização: os alunos que conhecem Geografia, que desenvolvem o pensamento geográfico, que são capazes de apreender o "geográfico" nos objetos, são sujeitos transformados individual e socialmente. (Cavalcanti, 2009, p. 179)

É crucial que os alunos possam descrever o que observam, ouvir o que os outros observam, e juntos questionar o que viram ou não viram na paisagem. A leitura de paisagens fictícias pode, assim, converter-se em ferramenta pedagógica para ler e interpretar também as paisagens reais, percebendo nelas as marcas do trabalho, da técnica, da cultura, das desigualdades e da história.

Dessa forma, o ensino de Geografia pode ajudar os alunos a compreenderem que toda paisagem é carregada de intencionalidades e significados. Ela é, ao

mesmo tempo, documento e discurso, expressão visível de uma geografia vivida, construída e disputada cotidianamente. Ao trabalhar o conceito de paisagem, o professor deve mobilizar a atividade intelectual e emocional dos alunos, aceitando que eles aprendem quando aliam razão e emoção, mas sempre buscando ampliar sua capacidade de produção de conhecimentos e de sua experiência, sem se limitar ao excesso de subjetividade.

3.4.5 Região

O conceito de região, fundamental na Geografia, passou por profundas reformulações epistemológicas ao longo da história da disciplina. Tradicionalmente, na geografia regional clássica, a região era concebida como uma porção da superfície terrestre que se distinguia por características homogêneas, fossem elas naturais, econômicas ou culturais. Essa abordagem, influenciada por vertentes positivistas e funcionalistas, tendia a ver as regiões como recortes objetivos, dados e fixos do espaço geográfico, buscando uma "essência" que as definisse (Claval, 2011).

Contudo, a partir da segunda metade do século XX, o conceito de região foi profundamente reinterpretado. O foco se desloca da busca por uma homogeneidade interna para as dinâmicas, conflitos, interações e processos históricos que constituem as identidades regionais e suas desigualdades.

Para Milton Santos (1979), a região, embora historicamente percebida como um espaço de identidade e solidariedade orgânica, baseada em tradições e autonomia local, foi redefinida pelas transformações do capitalismo e a internacionalização do capital. Ele argumenta que:

Todo espaço conhece assim uma evolução própria, resultado de uma conjunção de forças externas pertencentes a um sistema cujo centro encontra-se nos países-pólos e de forças internas já existentes nesse espaço. Resulta daí a diversidade das condições de subdesenvolvimento e a originalidade das situações para cada lugar. (Santos, 1979, p. 25)

No entanto, essa percepção se alterou drasticamente na era da globalização. Santos postula que a região se torna um "teatro de ações internacionais", um espaço funcional do modo de produção global, moldado por interesses externos em contato com as dinâmicas locais. A coesão regional, antes orgânica, passa a ser uma "solidariedade organizacional", ditada por forças que, muitas vezes, transcendem a própria região, tornando-a instável e sujeita a contínuas mudanças. A velocidade dos

fluxos globais acentua a diferenciação dos lugares, especializando-os de acordo com as necessidades sistêmicas.

Essa perspectiva se alinha à compreensão de que o conceito de região está ligado "à noção fundamental de diferenciação de área, quer dizer, à aceitação da ideia de que a superfície da Terra é constituída por áreas diferentes entre si" (Corrêa, 2002, p. 22). Ou seja, pode-se definir de forma mais geral que a região seja essa área que se define pelas diferenças espaciais entre determinadas porções do espaço, elegendo-se, para essa diferenciação, determinado aspecto ou aspectos capazes de possibilitar essa unidade interna. Esse detalhamento maior, ao descrever a região como uma unidade espacial definida de acordo com determinadas especificidades, é trazido por Rogério Haesbaert (2014), que a caracteriza como:

[...] uma espécie de unidade espacial definida a partir de uma determinada articulação de relações socioespaciais, dotada de similaridade ("homogeneidade relativa") e/ ou de coesão (funcional e/ ou simbólica) [além de que], evidentemente, é sempre definida a partir de sua especificidade, de sua diferenciação ou contraste – naquilo que muitos geógrafos, numa perspectiva mais tradicional, identificaram como o foco central da disciplina, a diferenciação espacial ou de áreas. (Haesbaert, 2014, p. 127)

Para Souza (2013), pensar a região é, portanto, pensar em como os sujeitos se organizam territorialmente, como constroem suas referências espaciais e como resistem ou se submetem a projetos hegemônicos. É essa compreensão que nos permite superar visões simplificadoras e reconhecer a região como um campo de disputas.

Ao observar o universo de Runeterra, percebe-se que as regiões são elementos centrais da organização política, cultural e simbólica do mundo ficcional, refletindo a complexidade do conceito geográfico. Cada região, como Demacia, Noxus, Ionia, Shurima, Ixtal, Freljord, Bandle, Piltover/Zaun, Águas de Sentina e Ilhas das Sombras, possui características próprias de organização espacial, poder político, identidades culturais e relações sociais. No entanto, essas regiões não são blocos homogêneos, mas territórios atravessados por disputas internas e externas, por projetos de poder e por construções identitárias.

Por exemplo, Noxus, frequentemente associada a uma região expansionista e imperialista, marcada pela valorização da força e pela assimilação de outras culturas, ilustra a tese de Milton Santos sobre a região como um espaço moldado por interesses hegemônicos e como um "teatro de ações internacionais". Essa

construção regional revela um projeto de poder onde a ideia de “região” serve como ferramenta para legitimar o domínio sobre outros territórios. Em contraposição, Ionia representa uma região que busca preservar sua identidade espiritual e sua autonomia territorial, resistindo à dominação noxiana, o que evidencia a construção política das identidades regionais como forma de resistência e a constante disputa pelo controle do espaço.

Piltover e Zaun, embora coabitando o mesmo espaço geográfico verticalizado, constituem regiões distintas do ponto de vista simbólico, político e socioeconômico. Enquanto Piltover representa uma região institucionalizada, elitizada e tecnologicamente avançada, Zaun é uma região marginalizada, autônoma e marcada por práticas populares, informais e por vezes clandestinas. A divisão entre essas duas regiões ilustra com clareza a tese de Haesbaert (2014) sobre regiões como expressões de desigualdades, resistências e identidades em disputa, e a reflexão sobre as dinâmicas internas que as constituem.

Ademais, os próprios conflitos entre essas regiões, como a guerra entre Noxus e Ionia ou as tensões comerciais entre Piltover e Zaun, mostram que as regiões, em Runeterra como na realidade, não são entidades estáticas ou naturais, mas sim produtos históricos e sociais, moldados por relações de poder, projetos econômicos e processos culturais, revelando sua natureza instável, dinâmica e historicamente situada.

Essa compreensão multifacetada da região, ao articular o conceito geográfico com universos ficcionais como o de Runeterra, abre espaço para uma leitura crítica das regionalizações do mundo real. Como destaca Lana de Souza Cavalcanti (2010), o ensino de Geografia deve ir além de descrições técnicas, buscando aproximar os temas da espacialidade local e global dos temas da espacialidade vivida no cotidiano dos alunos, “propiciar o interesse coletivo dos alunos, aproximando os temas da espacialidade local e global dos temas da espacialidade vivida no cotidiano.” (Cavalcanti, 2010, p. 1).

A análise das regiões de Runeterra permite aos estudantes uma reflexão sobre como as fronteiras, divisões territoriais e identidades regionais são fruto de disputas históricas e interesses diversos, estimulando uma postura mais crítica e criativa diante do mundo. Além disso, Cavalcanti (2019) reforça que desenvolver o pensamento geográfico implica em capacitar os alunos a apreender o “geográfico” nos objetos, transformando-os individual e socialmente.

A articulação entre os autores como Santos (2006), Haesbaert (2014), Corrêa (2002), Souza (2013) e Cavalcanti (2012) e o uso de narrativas ficcionais permite evidenciar a potência dos conceitos geográficos em contextos pedagógicos diferentes, nos quais o ensino da região se ancora em práticas culturais significativas para os estudantes. Cada conceito, ao ser articulado com as experiências e conflitos presentes nas regiões de Runeterra, revela camadas de significação que vão além da ficção e nos remetem a dinâmicas espaciais reais: desigualdades, disputas territoriais, apropriações simbólicas, resistências, identidades e imaginários. Nesse processo, evidencia-se que o espaço geográfico é atravessado por interesses, disputas e significados, sendo continuamente (re)construído pelas relações sociais.

Ao articular o conceito de região com universos ficcionais como o de Runeterra, amplia-se o campo das práticas pedagógicas possíveis no ensino de Geografia. Como defende Cavalcanti (2019), é por meio da problematização do espaço vivido, e de suas representações, que se desenvolve o pensamento geográfico dos estudantes. Nesse sentido, a ficção não apenas ilustra conteúdos, mas funciona como linguagem capaz de provocar o olhar geográfico, conectando os repertórios culturais dos alunos às múltiplas formas de organização, disputa e significação do espaço. Trabalhar com narrativas como Runeterra permite, assim, consolidar o conceito de região como ferramenta de leitura crítica da realidade, promovendo um ensino que forma sujeitos capazes de interpretar e transformar o mundo que habitam.

3.5 GEOGRAFIAS POSSÍVEIS: EXPLORANDO RUNETERRA A PARTIR DE TEMAS ESCOLARES

Como componente curricular da Educação Básica e ciência voltada à compreensão das dinâmicas espaciais, a Geografia oferece caminhos metodológicos potentes para explorar narrativas ficcionais como ferramentas de análise crítica do mundo. Universos como o de Runeterra podem ser analisados a partir de uma perspectiva geográfica, contribuindo para a leitura de temas centrais da disciplina, tais como organização territorial, relações de poder, diversidade ambiental e produção do espaço. Sua complexa estrutura narrativa — composta por múltiplas regiões, povos, conflitos e formas de apropriação do território — permite ao professor articular conteúdos escolares com representações simbólicas próximas ao universo cultural dos estudantes.

Embora o trabalho com linguagem audiovisual e cultura pop já tenha sido discutido em tópicos anteriores, neste momento a ênfase recai sobre os conteúdos conceituais da Geografia escolar. A ideia é destacar como temas como desigualdades socioespaciais, territorialidades, identidades culturais e dinâmicas naturais podem ser problematizados a partir de situações e cenários ficcionais. Em vez de tratar a ficção como ilustração de conteúdos, propõe-se que ela seja compreendida como uma linguagem geradora de sentidos e de possibilidades de leitura do espaço, que favorece a construção de relações entre o mundo vivido e o mundo imaginado.

A partir dessa perspectiva, o universo de Runeterra pode ser mobilizado como linguagem pedagógica para instigar reflexões sobre a organização dos espaços, os conflitos por poder, as transformações ambientais e as formas de resistência territorial presentes na narrativa. As disputas entre Demacia e Noxus, a segregação entre Piltover e Zaun, a relação espiritualizada de Ionia com o território ou os desafios impostos pelo clima em Freljord são exemplos que podem ser explorados criticamente para pensar o espaço geográfico como construção social e histórica. Como afirmam Oliveira Jr. & Girardi (2011, p. 6), “a potência política desta perspectiva está em tomar as próprias linguagens como criadoras de mundos e de pensamentos acerca do espaço geográfico”, entendendo que essas linguagens, como as que compõem os universos ficcionais — não apenas comunicam conteúdos, mas constituem formas de ver, viver e imaginar o mundo. Assim, ao serem integradas ao ensino, essas narrativas não operam como meras ilustrações, mas como possibilidades epistemológicas que ampliam o campo do pensamento geográfico, abrindo espaço para novas sensibilidades e formas de questionar a realidade.

De modo a elaborar uma análise dos temas, conteúdos e conceitos geográficos possíveis de serem abordados a partir do universo ficcional de Runeterra, organizamos quatro eixos temáticos/conceituais:

1. Espaço geográfico e organização do território;
2. Lugar e identidade cultural;
3. Território e relações de poder;
4. Geografia física.

Cada subtópico desenvolvido a seguir busca relacionar conceitos fundamentais da Geografia com elementos narrativos da série *Arcane* e do jogo

League of Legends, sugerindo caminhos para sua aplicação no contexto educacional.

3.5.1 Espaço geográfico e organização do território

A análise do espaço geográfico em Runeterra permite uma abordagem rica sobre a forma como os territórios são organizados, ocupados e transformados pelas ações humanas. Conforme definido por Santos (2006), o espaço é o resultado da interação entre sociedade e natureza, moldado por relações sociais, técnicas e políticas. Em Runeterra, essa relação se evidencia na maneira como diferentes regiões se estruturam política, econômica e simbolicamente.

O continente é formado por uma diversidade de formas territoriais, que variam entre cidades-estado como Piltover, impérios expansionistas como Noxus, territórios descentralizados como Ionia e zonas tribais como o Freljord. Essa pluralidade possibilita discutir com os estudantes diferentes tipos de estrutura e organização espacial, refletindo sobre como diferentes formas de poder e controle manifestam sobre o território.

Um exemplo particularmente significativo é a análise de Piltover e Zaun, duas cidades geograficamente sobrepostas e verticalmente organizadas, mas social e economicamente desiguais. Essa disposição espacial, com Piltover acima e Zaun abaixo, não é aleatória: ela simboliza e reforça uma hierarquia social e territorial, na qual os “de cima” detêm o poder, o prestígio e a tecnologia, enquanto os “de baixo” são associados à poluição, à marginalização e à informalidade. Essa escolha estética e narrativa permite ao espectador ver e sentir essa desigualdade como algo estrutural e naturalizado, reforçando a crítica às dinâmicas urbanas que segregam socialmente pelo espaço. Enquanto Piltover representa a elite científica e tecnológica, marcada pela ideia de progresso e pela estética da ordem, Zaun é o submundo industrial, poluído e marginalizado, onde se concentram as camadas exploradas da sociedade. Essa configuração é um recurso narrativo poderoso, pois evidencia visualmente a segregação socioespacial e estimula a discussão sobre os usos políticos da paisagem urbana. Assim, a relação entre essas duas regiões é útil para trabalhar conceitos como desigualdade urbana, segregação socioespacial, hierarquia territorial e processos de industrialização, articulando o conteúdo geográfico com temas contemporâneos do mundo real.

A partir de atividades como a análise de mapas, a produção de esquemas comparativos e a leitura crítica de cenas da série *Arcane*, é possível discutir com os alunos como diferentes agentes (políticos, econômicos, culturais) atuam na produção e organização do espaço. Essa abordagem contribui para a formação de uma consciência geográfica crítica, que compreende o território não apenas como uma porção da superfície terrestre, mas como um espaço carregado de relações de poder e significados.

3.5.2 Lugar e identidade cultural

O conceito de lugar, na Geografia, ultrapassa a dimensão meramente física do espaço e se relaciona profundamente com as experiências, memórias e identidades que os indivíduos e grupos constroem em seus vínculos com determinados lugares. Para Tuan (1983), o lugar é o espaço dotado de significado, e para Carlos (1996), o sentimento de pertencimento é o que transforma um espaço qualquer em um lugar vivido.

No universo de Runeterra, diversos povos desenvolvem relações identitárias marcantes com seus territórios, o que permite explorar essa noção de maneira significativa com os estudantes. As tribos do Freljord, por exemplo, apresentam modos de vida baseados em tradições ancestrais, práticas de subsistência adaptadas ao frio extremo e disputas históricas por liderança e sobrevivência. Esse cenário possibilita discutir o papel da cultura, da espiritualidade e do clima na formação da identidade territorial.

Outro exemplo é o arquipélago de Ionia, conhecido por sua forte ligação com o equilíbrio espiritual e a natureza. A resistência dos ionianos contra a invasão de Noxus não é apenas militar, mas também simbólica e cultural: eles lutam pela preservação de seu modo de vida, de seus valores e de sua conexão com o território. Essa relação reforça a ideia de que os lugares não são apenas construções físicas, mas espaços carregados de significados, afetos e disputas. Como destaca Souza (2013), o lugar é um espaço dotado de significados socialmente atribuídos, sendo também palco de conflitos, memórias e identidades. Assim, os povos de Runeterra constroem seus lugares a partir de relações sociais, tradições e disputas territoriais, como exemplificado pela resistência cultural de Ionia diante da expansão de Noxus.

Trabalhar o conceito de lugar com base em Runeterra permite relacionar os conteúdos escolares às vivências dos estudantes, convidando-os a refletir sobre os lugares que eles mesmos ocupam e as identidades que constroem em relação a esses espaços. Estratégias como debates, produção de mapas afetivos inspirados nos personagens e análise das motivações culturais que sustentam os conflitos entre regiões podem contribuir para a construção de uma consciência geográfica sensível às múltiplas dimensões do espaço vivido.

3.5.3 Território e relações de poder

A noção de território, segundo Raffestin (1993), envolve necessariamente uma relação de poder. O território não é apenas uma porção do espaço físico delimitado por fronteiras, mas o resultado da apropriação e do controle de um determinado lugar por um sujeito ou grupo social, mediado por relações de poder e por elementos simbólicos, econômicos e políticos. Raffestin destaca que todo território é produzido socialmente, sendo marcado por intenções, disputas e domínios.

Foucault (1979), por sua vez, contribui para a compreensão das dinâmicas territoriais ao analisar como o poder se distribui em redes, se manifesta em discursos e se territorializa por meio de estratégias que vão além da simples força física, envolvendo mecanismos de vigilância, normalização e dominação simbólica. Esse enfoque permite uma leitura crítica dos conflitos espaciais, mostrando que o controle de um território implica também o controle sobre corpos, saberes e subjetividades.

No universo de Runeterra, as relações de poder territorial estão claramente representadas nos embates entre regiões como Noxus e Demacia. Enquanto Noxus adota uma política expansionista e agressiva, buscando anexar outros territórios por meio da força militar e da imposição de sua ideologia de força e mérito, Demacia representa um modelo mais conservador, com valores de ordem, honra e hierarquia rigidamente estruturados. A disputa entre esses dois impérios evidencia diferentes formas de exercer o poder sobre o espaço e sobre os sujeitos que nele habitam.

Outro exemplo marcante está nas fronteiras fluidas e nas tensões entre Noxus e Ionia. A invasão noxiana ao território ioniano não é apenas um ato de guerra territorial, mas uma tentativa de apagamento cultural e imposição de um novo

regime político e simbólico. A resistência de Ionia, por sua vez, revela a força do território como espaço de identidade, espiritualidade e autodeterminação.

Assim, ao explorar os conflitos geopolíticos e as estratégias de dominação presentes em Runeterra, é possível trabalhar em sala de aula os conceitos de território, poder e resistência de forma crítica e instigante, mostrando como esses elementos estruturam tanto os mundos ficcionais quanto a realidade.

3.5.4 Geografia física: clima, relevo e biomas

A análise dos elementos da Geografia física presentes no universo de Runeterra oferece um ponto de partida significativo para abordar conteúdos relacionados ao clima, relevo e biomas. A diversidade dos ambientes presentes nas diferentes regiões do mundo fictício permite estabelecer paralelos com os sistemas naturais da Terra e discutir como as sociedades se adaptam ou modificam os espaços em que vivem, mesmo em contextos fantásticos.

Trabalhar os conteúdos físicos da Geografia de forma articulada com elementos culturais e sociais é essencial para superar visões fragmentadas e descontextualizadas do espaço. Ao reunir ambientes extremos e variados, o universo de Runeterra favorece essa abordagem integrada, ao apresentar sociedades que se estruturam a partir de suas condições naturais, seja enfrentando climas áridos, frios intensos, florestas densas ou paisagens místicas carregadas de energia mágica.

No deserto de Shurima, por exemplo, é possível explorar aspectos de climas áridos e semiáridos, além de discutir processos de desertificação, migração populacional e adaptação social a ambientes hostis. Já as terras gélidas de Freljord possibilitam reflexões sobre climas polares e subpolares, condições de vida em regiões de baixíssima temperatura e a relação entre clima e cultura material.

As florestas de Ixtal e as regiões tropicais de Ionia podem ser analisadas a partir dos biomas tropicais, da biodiversidade e dos saberes ambientais. Em Ixtal, onde há um domínio de práticas místicas conectadas à natureza, pode-se trabalhar com a ideia de uma cosmovisão ecológica, comparando-a a perspectivas indígenas ou tradicionais presentes em povos reais.

O relevo das diferentes regiões, como as montanhas de Targon ou as planícies de Demacia, permite abordar noções de altimetria, formação geológica e

impacto do relevo na organização das sociedades. Mais do que ilustrar conteúdos, esses elementos possibilitam o desenvolvimento de um pensamento geográfico que articula natureza e sociedade como dimensões indissociáveis da realidade. Como propõe Cavalcanti (2019), pensar pela Geografia é promover a leitura crítica das relações espaciais em suas múltiplas dimensões. Nesse sentido, desenvolver o raciocínio geográfico exige compreender os ambientes como construções simbólicas, políticas e materiais, e não apenas como cenários naturais. Como também destaca Massey (2008), “os lugares não são coisas fixas, mas encontros em movimento, constelações momentâneas de relações”, sendo, portanto, resultado de múltiplas interações entre processos naturais e sociais.

Dessa forma, o trabalho com os elementos físicos de Runeterra não apenas estimula o interesse dos estudantes, como também amplia suas possibilidades de compreender o espaço como um sistema em constante transformação. Ao comparar os cenários ficcionais com contextos reais, os estudantes são convidados a exercitar uma atitude interpretativa diante da diversidade dos ambientes, aprendendo a pensar geograficamente as implicações socioculturais e políticas das dinâmicas naturais.

3.6 SUGESTÕES DE PRÁTICAS POSSÍVEIS: A UTILIZAÇÃO DE RUNETERRA EM SALA DE AULA

A partir das potencialidades didáticas apresentadas, é possível estruturar estratégias de ensino que mobilizem o universo de Runeterra como linguagem geográfica no ensino da disciplina. Trata-se de compreendê-lo não apenas como algo que ilustra conteúdos, mas como uma linguagem que comunica e também produz pensamento sobre o espaço. Tais estratégias valorizam o papel ativo dos estudantes, a cultura juvenil, a ludicidade e a reflexão crítica sobre o mundo. Ao integrar referências culturais ao ensino, propõe-se que os conteúdos escolares dialoguem com os repertórios simbólicos dos sujeitos, promovendo vínculos entre saberes escolares e experiências vividas.

O uso de universos ficcionais como o de *League of Legends* e *Arcane* favorece processos de aprendizagem que fazem sentido para os estudantes, pois estabelecem relações entre afetos, experiências e conceitos científicos. A seguir, são apresentadas algumas sugestões de práticas possíveis para o trabalho com Runeterra em sala de aula:

- **Análise cartográfica:** Os mapas oficiais de Runeterra podem ser utilizados para explorar noções de localização, orientação, escala, projeções e representação gráfica. É possível propor atividades como a criação de mapas temáticos (climáticos, demográficos, territoriais) com base nas informações das regiões fictícias, promovendo o desenvolvimento do raciocínio geográfico e da linguagem cartográfica.
- **Estudos de caso:** Conflitos territoriais como o embate entre Noxus e Ionia, ou as desigualdades entre Piltover e Zaun, podem ser analisados como estudos de caso que abordam temas como relações de poder, exploração de recursos, resistência cultural e organização do espaço. Segundo Foucault (1979), o poder se exerce em múltiplas relações, e tais disputas ficcionais permitem uma leitura crítica das formas de dominação e resistência nos territórios.
- **Produção de narrativas geográficas:** Estimular os estudantes a criar suas próprias histórias ambientadas em Runeterra, relacionando-as a conceitos geográficos previamente trabalhados. Essa proposta ativa a imaginação e reforça o papel do aluno como sujeito produtor de conhecimento.
- **Debates e rodas de conversa:** A partir da análise de episódios da série *Arcane*, pode-se promover rodas de conversa sobre temas como desigualdades socioespaciais, segregação urbana, industrialização e marginalização. Os estudantes são convidados a posicionar-se, refletir e argumentar, desenvolvendo competências críticas e comunicativas.
- **Comparações entre a ficção e a realidade:** Estabelecer paralelos entre os contextos ficcionais de Runeterra e processos históricos e geográficos reais, como a colonização, a revolução industrial, os movimentos de resistência e a degradação ambiental. Essa estratégia contribui para o desenvolvimento da consciência histórica e geográfica, articulando conteúdos escolares com o mundo vivido.

Ao propor o uso de Runeterra em sala de aula, não se trata apenas de incorporar conteúdos da cultura pop ao currículo, mas de reconhecer que essas narrativas funcionam como linguagens capazes de impulsionar o pensamento geográfico. O

verdadeiro desafio pedagógico está em criar situações em que os estudantes possam interpretar conflitos, simbolismos e territorialidades de maneira crítica e contextualizada. Nesse sentido, Vygotsky (2007) ressalta que a aprendizagem ocorre por meio da mediação simbólica e da interação social, o que reforça o papel do professor como mediador entre os saberes escolares e os repertórios culturais dos alunos. É nesse espaço de mediação que as linguagens da cultura pop ganham força, potencializando a construção de novos sentidos sobre o mundo e tornando a Geografia escolar mais sensível, reflexiva e conectada à experiência vivida pelos estudantes.

Ao trabalhar com os elementos simbólicos e territoriais de Runeterra, é possível estimular um olhar interpretativo sobre o espaço, ajudando os estudantes a compreenderem que os ambientes, sejam eles reais ou fictícios, são sempre produzidos por relações de poder, disputas e sentidos. Essa abordagem fortalece o ensino de Geografia como uma prática formativa, capaz de promover não apenas o domínio de conceitos, mas também a ampliação do repertório crítico e criativo dos sujeitos.

Dessa forma, o universo ficcional de Runeterra, ao integrar elementos simbólicos e narrativos a uma construção geográfica complexa, revela-se uma linguagem potente no ensino da disciplina. Ao articular dimensões físicas, humanas, políticas e culturais, esse universo possibilita a mobilização de conceitos fundamentais da ciência geográfica em contextos significativos para os estudantes, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, criativos e engajados.

Mais do que apresentar conteúdos, o ensino de Geografia deve provocar interpretações, leituras e ressignificações do espaço vivido. A utilização de Runeterra em sala de aula, por meio de práticas didáticas articuladas a essa linguagem, aproxima o conhecimento escolar do repertório cultural juvenil, dialogando com linguagens que circulam fora do ambiente escolar, como os jogos digitais e as séries animadas. Além disso, o uso desses universos fictícios favorece a construção de aprendizagens significativas, estimulando a criatividade, a expressão simbólica e o desenvolvimento do pensamento espacial, entendido como a capacidade de compreender e analisar as relações sociais, políticas, culturais e naturais que organizam os territórios em diferentes escalas.

Essas reflexões apontam caminhos promissores para a educação geográfica, preparando o terreno para as considerações finais deste trabalho, nas quais serão

retomados os principais resultados e as contribuições da pesquisa para o ensino de Geografia.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho partiu de uma pergunta instigante: seria possível ensinar Geografia a partir da ficção? Mais do que um simples exercício de análise narrativa, a proposta envolveu a articulação entre práticas culturais contemporâneas e o ensino escolar da ciência geográfica. Ao longo da pesquisa, exploramos o universo de Runeterra, criado pela Riot Games, como um campo fértil para a construção de saberes geográficos. Essa análise nos permitiu reafirmar que a ficção, longe de representar um afastamento da realidade, pode operar como uma lente crítica por meio da qual diferentes mundos, reais e imaginários, podem ser compreendidos, problematizados e ressignificados.

Runeterra revelou-se uma geografia possível: um mundo ficcional composto por territórios complexos, estruturas de poder, conflitos sociais, paisagens diversas e organizações culturais que dialogam, por analogia ou contraste, com realidades concretas. A análise das regiões de Piltover e Zaun, por exemplo, mostrou como a desigualdade espacial, a segregação urbana e os processos de industrialização e marginalização são tematizados por meio da linguagem audiovisual. Esse recurso não apenas representa esses fenômenos, mas os dramatiza, oferecendo ao estudante uma experiência estética e reflexiva sobre as dinâmicas espaciais do mundo contemporâneo.

O percurso metodológico adotado combinou análise de narrativas com aportes da Geografia crítica e da Educação, permitindo aproximar conceitos fundamentais da ciência geográfica, como espaço, território, lugar, paisagem e região, das expressões simbólicas do universo de Runeterra. Essa aproximação não teve como intuito “ensinar conceitos pela ficção” de forma direta, mas sim demonstrar como os mundos ficcionais podem servir como mediações significativas no processo de construção de conhecimento geográfico.

O diálogo com autores como Cavalcanti (2013;2019), Moreira (2006), Haesbaert (2004; 2020), Souza (2013), Vygotsky (2007) e Fantin (2018) foi fundamental para sustentar a ideia de que o conhecimento geográfico não se limita ao espaço da escola nem à linguagem dos manuais didáticos. As geografias são produzidas também pelas mídias, pelos jogos, pelos filmes e pelas séries, que não apenas representam o espaço, mas constroem sentidos sobre ele. Nesse sentido, Runeterra se insere como uma instância cultural capaz de educar geograficamente,

por meio da ativação de imaginários espaciais, de repertórios afetivos e de experiências sensoriais.

É nesse ponto que a noção de geografias possíveis se mostra fundamental. Ao invés de restringir a Geografia ao que é empírico e mensurável, essa perspectiva amplia o campo da ciência, reconhecendo que os espaços são também construções simbólicas e sociais. Como vimos ao longo do trabalho, as paisagens de Runeterra, seus conflitos territoriais, suas tensões políticas e sua diversidade cultural revelam-se como representações complexas que podem ser exploradas em sala de aula para provocar discussões sobre o mundo real. Essas geografias possíveis não são meras abstrações: elas estimulam o pensamento crítico, ampliam o horizonte de análise dos estudantes e promovem um deslocamento em direção à compreensão mais profunda da realidade.

O trabalho demonstrou, portanto, que a ficção pode ensinar a ler e pensar mundos. Ao criar experiências simbólicas que envolvem múltiplas linguagens, visual, textual, sonora, afetiva, a ficção permite ao estudante estabelecer conexões entre diferentes escalas espaciais, entre territórios distantes, entre tempos históricos diversos. O universo de Runeterra, por sua estrutura densa e coerente, por sua capacidade de gerar identificação e por sua familiaridade com o público jovem, configura-se como um recurso potente no ensino da Geografia.

Mas a potência da ficção não se limita ao seu conteúdo. Ela está também na forma como engaja, desperta curiosidade, gera vínculos e mobiliza afetos. Como afirmam Vygotsky (2007) e Fantin (2018), o conhecimento não se dá de forma neutra ou descontextualizada: ele envolve mediações simbólicas, relações sociais, cultura e emoção. O professor que reconhece e valoriza essas dimensões está mais próxima de promover uma aprendizagem significativa, crítica e criativa.

Ao propor a utilização de Runeterra no ensino de Geografia, este trabalho não defende uma substituição dos conteúdos tradicionais, mas sim a ampliação das formas de abordagem, por meio de linguagens que dialoguem com o cotidiano dos estudantes. Os jogos digitais, as séries e as narrativas de ficção são parte integrante da cultura juvenil contemporânea, e ignorá-los no processo educativo significa perder uma oportunidade valiosa de estabelecer conexões entre saberes escolares e repertórios culturais. A escola, ao incorporar essas linguagens, aproxima-se dos estudantes, escuta seus mundos, valoriza seus interesses e transforma o ato de aprender em uma experiência mais significativa.

Além disso, a pesquisa sugere que o ensino de Geografia pode se beneficiar de abordagens interdisciplinares que articulem elementos da cultura digital, das artes, da literatura e da tecnologia. A leitura crítica de mundos ficcionais como Runeterra pode ser complementada com atividades que envolvam cartografia, produção textual, criação de mapas, comparação entre contextos reais e imaginários, debates sobre desigualdade e poder, entre outras possibilidades. A ficção, nesse caso, atua como um disparador de sentidos, um provocador de perguntas, um recurso mediador que favorece a problematização.

Portanto, respondendo às questões que mobilizaram este trabalho: sim, é possível (e necessário) ensinar Geografia a partir da ficção. Sim, a ficção pode ensinar a ler e pensar mundos. E sim, ela pode abrir caminhos para um ensino mais engajado, mais crítico, mais conectado com os desafios contemporâneos e com os sujeitos que habitam a escola hoje.

Como todo trabalho, este também deixa questões em aberto. Uma delas diz respeito à implementação prática dessas propostas no contexto escolar. Embora tenhamos indicado possibilidades didáticas, ainda é necessário investigar como os professores podem incorporar esses recursos em seu planejamento, considerando as limitações curriculares, estruturais e formativas da realidade educacional brasileira. Além disso, seria interessante desenvolver sequências didáticas experimentais, aplicadas em sala de aula, que pudessem validar empiricamente a abordagem aqui defendida.

Outra possibilidade de desdobramento diz respeito à ampliação do repertório de universos ficcionais utilizados no ensino de Geografia. Runeterra é apenas um exemplo, entre tantos outros possíveis: Teyvat (de Genshin Impact), Westeros (de Game of Thrones), Pandora (de Avatar), os mundos distópicos de Jogos Vorazes ou The Last of Us, entre muitos outros, também apresentam geografias possíveis que podem ser exploradas pedagogicamente.

Finalizando, este trabalho reafirma que a Geografia escolar precisa, mais do que nunca, ser uma ciência viva, sensível, inventiva e comprometida com a formação crítica dos sujeitos. Ao assumir a ficção como uma linguagem legítima de mediação do conhecimento, abrimos espaço para uma educação geográfica mais dialógica, criativa e afetiva. Uma educação que, ao invés de apenas transmitir conteúdos, convida a imaginar, pensar e transformar mundos — reais e possíveis.

REFERÊNCIAS

AB'SÁBER, Aziz Nacib. **O Brasil: paisagens de exceção**. Cotia: Ateliê Editorial, 1996.

AB'SÁBER, Aziz Nacib. **Os domínios de natureza no Brasil: potencialidades paisagísticas**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

BARBOSA, Jorge Luiz. **A arte de representar como reconhecimento do mundo: o espaço geográfico, o cinema e o imaginário social**. *GEOgraphia*, Niterói, v. 2, n. 3, p. 69–88, 2009.

BECKER, Bertha K. **Geografia e meio ambiente no Brasil**. São Paulo: Hucitec, 2001.

BERTRAND, Georges. Paisagem e geografia física global: esboço metodológico. In: ROSS, Jurandyr Luciano Sanches (org.). **Geografia do Brasil**. São Paulo: Edusp, 2002. p. 119–134.

CALLAI, Helena Copetti. A formação do pensamento espacial e o ensino de Geografia. In: CASTELLAR, Sonia Regina de Souza (org.). **Ensino de Geografia: práticas e textualizações no cotidiano escolar**. São Paulo: Contexto, 2000. p. 89–105.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. São Paulo: Hucitec, 1996.

CARVALHO, José Murilo de. **Cidadania no Brasil: o longo caminho**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Pensar pela Geografia: ensino e relevância social**. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **A Geografia e a realidade escolar contemporânea: avanços, caminhos, alternativas**. In: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO - PERSPECTIVAS ATUAIS, 1., 2010, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte: UFMG, 2010. p. 1–13.

CLAVAL, Paul. **Epistemologia da Geografia**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

CORRÊA, Roberto Lobato. **Região e organização espacial**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2002.

FANTIN, Monica. Cultura digital e infância: diálogos com a educação. In: KISHIMOTO, T. M.; ALMEIDA, J. G. (orgs.). **O brincar e a cultura digital na infância**. São Paulo: Cortez, 2018. p. 73–93.

FANTIN, Monica. Cultura digital e práticas lúdicas na escola. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2018.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. 8. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **O feudalismo**. São Paulo: Brasiliense, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 21. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GONÇALVES, Amanda Regina. A geografia escolar como campo de investigação: história da disciplina e cultura escolar. **Biblio 3W. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales**, Universidad de Barcelona, Vol. XVI, nº 905, 15 de enero de 2011. <<http://www.ub.es/geocrit/b3w-905.htm>>. [ISSN 1138-9796].

GOMES, Paulo César da Costa. **Geografia: conceitos e temas**. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade**. 6. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2020.

HAESBAERT, Rogério. **Regional-global: dilemas da região e da regionalização na Geografia contemporânea**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

HAESBAERT, Rogério. **Territórios e territorialidades: uma introdução à geografia do poder**. 3. ed. São Paulo: Bertrand Brasil, 2020.

HARVEY, David. **A produção capitalista do espaço**. São Paulo: Annablume, 2005.

HIERNAUX, Daniel; LINDÓN, Alicia. **Geografias de lo imaginário**. México: Anthropos Editorial, 2012.

JUNK, Wolfgang J., et al. **The Pantanal: ecology, biodiversity and sustainable management of a large neotropical wetland**. Sofia: Pensoft, 2006.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. **Categoria: Lugares**. Fandom, [s.d.]. Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/pt-br/wiki/Categoria:Lugares>. Acesso em: 13 maio 2025.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. **Category: Places**. Riot Games Wiki, [s.d.]. Disponível em: <https://wiki.leagueoflegends.com/en-us/Category:Places>. Acesso em: 13 maio 2025.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 22. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

LOUREIRO, Carlos Frederico Bernardo. **Trajetória e fundamentos da educação ambiental**. São Paulo: Cortez, 2004.

LUZ NETO, Daniel Rodrigues Silva. **Inovação em educação geográfica: a pedagogia de projetos uma possibilidade no ensino de geografia**. *Geosaberes*, Fortaleza, v. 9, n. 19, p. 1–8, set. 2018. Disponível em: <http://www.geosaberes.ufc.br/geosaberes/article/view/662>. Acesso em: 7 jun. 2025.

MASSEY, Doreen. **A mente geográfica**. *GEOgraphia*, Niterói, v. 19, n. 40, 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/geographia/article/download/13798/8998/53164>. Acesso em: 7 jun. 2025.

MOREIRA, Ruy. **O que é Geografia**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

NAKANO, Yoshiaki. **A estética japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma geografia do poder**. Tradução de Maria Cecília França. 2. ed. São Paulo: Ática, 1993.

RIOT GAMES. **Ashe: Mãe Guerreira**. [S.l.]: Riot Games, [s.d.]. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/comic/ashe-war-mother/issue-1/. Acesso em: 13 maio 2025.

RIOT GAMES. **League of Legends: reinos de Runeterra**. Tradução de Edmundo Barreiros. Rio de Janeiro: Galera Record, 2020.

RIOT GAMES. **Lux**. [S.l.]: Riot Games, [s.d.]. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/comic/lux/issue-1/. Acesso em: 13 maio 2025.

RIOT GAMES. **Zed**. [S.l.]: Riot Games, [s.d.]. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt-br/comic/zed/issue-1/>. Acesso em: 13 maio 2025.

ROSS, Jurandyr Luciano Sanches. **Geografia do Brasil**. São Paulo: Edusp, 2006.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2006.

SANTOS, Milton. **A urbanização desigual: a especificidade do fenômeno urbano em países subdesenvolvidos**. São Paulo: Hucitec, 1996.

SANTOS, Milton. **O espaço dividido: os dois circuitos da economia urbana dos países subdesenvolvidos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1979.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2000.

SEN, Amartya. **Desenvolvimento como liberdade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

SOUZA, Marcelo Lopes de. **Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

TUAN, Yi-Fu. **Space and place: the perspective of experience**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1983.

UNIVERSE LEAGUE OF LEGENDS. **Runeterra**. [S.l.]: Riot Games, [s.d.]. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com>. Acesso em: 13 maio 2025.

VILLAÇA, Flávio. **Espaço intra-urbano no Brasil**. São Paulo: Studio Nobel, 2001.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.