***Minecraft* como estratégia pedagógica de ação através da educação patrimonial para preservação do patrimônio cultural e desenvolvimento local do Município de Nazaré da Mata, Pernambuco**

**Antônio Henrique Bernardo de Souza e silva;**

**Dra. Luciana Rachel Coutinho Parente**

Estudante do Curso de Licenciatura em Geografia do Campus Mata Norte

E-mail: antonio.bernardosouza@upe.br

Professora do Curso Licenciatura em Geografia do Campus Mata Norte

E-mail: luciana.coutinho@upe.br

A pesquisa em questão teve por intuito promover a educação patrimonial, conscientizando e instruindo alunos do ensino fundamental para a preservação e valorização do patrimônio, e usando-o como ferramenta pedagógica. Com o objetivo de aguçar essa prática nas escolas entre os alunos, aplicou-se o jogo Minecraft, que permite que o jogador construa livremente em sua plataforma, podendo replicar, casarões coloniais, igrejas históricas e engenhos presentes na cidade de Nazaré da Mata. A pesquisa teve como meta transformar os alunos em agentes replicadores dessa prática, almejando, futuramente, bons resultados na preservação do patrimônio material e imaterial do município. Essa estratégia foi adotada levando em consideração a afinidade com que os alunos desenvolvem seus momentos de lazer usando o jogo. Objetivo principal desse estudo foi realizar o levantamento do acervo do patrimônio cultural do município de Nazaré da Mata, com a finalidade de refletir sobre estratégias pedagógicas de ação, que para além de descrever, apontará as potencialidades do referido acervo, no sentido de colaborar para inovação sócio territorial e com o desenvolvimento sustentável através da educação patrimonial. No que se refere ao método de análise, teremos como eixo norteador o materialismo histórico, pois esta corrente filosófica permite analisar as relações de poder a partir da perspectiva dialética. Deve-se deixar claro que a tese do materialismo histórico defende a ideia que a evolução histórica, desde as sociedades mais remotas até à atual, se dá pelos confrontos entre diferentes classes sociais. Assim, os territórios são fruto deste confronto, da luta entre interesses contraditórios. Devido às dificuldades estruturais encontradas durante a prática da dinâmica do aplicativo Minecraft, optou-se em fazer a atividade de forma adaptada usando blocos de montar para a Escola Municipal Dom Mota e aplicando o jogo na Escola Maurina Rodrigues dos Santos, localizada na cidade de Passira em Pernambuco. Sendo surpreendente a forma com que ambas atividades se desenvolveram, os alunos replicaram, de forma espontânea, diversos elementos históricos. Observou-se que ambas atividades correram muito bem, aguçando a observação nos alunos e levantando questionamentos, sobre os porquês do abandono de determinados monumentos históricos do município de Nazaré da Mata. Por fim, os alunos refletiram sobre a importância da manutenção desses ambientes e a importância histórica e econômica para a população.

Palavras-Chave: Educação patrimonial, Minecraft, estratégias pedagógicas.