



A EFICÁCIA DOS MATERIAIS DIDÁTICOS SIMPLES NO ENSINO DE CIÊNCIAS: PROMOVENDO ENGAJAMENTO E QUALIDADE EDUCACIONAL

GABRIELA THAINA SOARES DE ANDRADE; VICTÓRIO AUGUSTO SANTOS SILVA;
FABRICIO JOSE OLIVEIRA DA SILVA SANTOS

Introdução: O ensino de ciências é vital para a alfabetização científica, ajudando os alunos a desenvolverem uma compreensão baseada no conhecimento científico. A criação de material didático com recursos simples é uma solução prática e eficiente para um ensino de ciências acessível e eficaz. Além de complementar o conteúdo expositivo em sala de aula, essa abordagem visa despertar o interesse dos estudantes, um dos maiores desafios dos professores. **Objetivo:** O principal objetivo deste trabalho é relatar uma experiência em aula, promovendo o conhecimento dos conteúdos propostos e assegurando um ensino de qualidade. Também visa incentivar os alunos a expandirem seus conhecimentos em ciências. **Relato de experiência:** No relato de experiências vivenciadas por alunos do 6º ano da escola Maria José de Medeiros, localizada no município de Passira, Pernambuco, destacam-se atividades práticas, como a modelagem das camadas da Terra e a simulação de erupções vulcânicas, além da criação de dinossauros utilizando materiais recicláveis. Essas experiências, além de demonstrar fenômenos naturais, reações químicas e conceitos históricos de forma envolvente e educativa, também evidenciou que o uso desses materiais aumentou o interesse e a participação dos alunos. **Conclusão:** Os resultados indicam que materiais didáticos simples e práticos aumentam o engajamento e a participação dos alunos. A familiaridade dos conteúdos com as experiências diárias dos alunos contribui para o aumento do interesse e facilita a aplicação prática do conhecimento adquirido. Esses materiais não só tornam o aprendizado mais funcional, mas também facilitam a assimilação da teoria, permitindo uma melhor compreensão dos tópicos discutidos. A construção de materiais didáticos se destaca como uma ferramenta valiosa nas metodologias ativas, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais personalizada e envolvente. Apesar da gamificação ser uma estratégia interessante, sua aplicação pode ser limitada. Em contraste, a criação de materiais didáticos oferece maior flexibilidade e originalidade, promovendo uma conexão mais profunda com a matéria.

Palavras-chave: **ESCOLA; PASSIRA; CIÊNCIAS; PRÁTICA; SIMULAÇÃO**