

MUSEU DA ÁGUA: UM PROJETO INTERDISCIPLINAR DE CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL NO ENSINO FUNDAMENTAL I

ODS 6 – Água Potável e Saneamento (metas 6.3 e 6.4)

Nome dos autores: Amanda Campos Nogueira Vitor (Colégio Max); Ana Angélica Magalhães dos Santos (Colégio Max); Gisele de Araújo Magalhães (Colégio Max); Helena Lourenço de Moura (Colégio Max); Lara Frade de Souza (Colégio Max); Lucinéia Ferreira S. Virgínio (Colégio Max); Pedro Maciel Rocha (Colégio Max); Simone F. Humberto Bastos (Colégio Max); Sophia Coelho de Abreu dos Santos (Colégio Max); Cíntia Ynara Garcez da Silva (Colégio Max, Orientadora)

O projeto Museu da Água foi desenvolvido no Colégio Max Taubaté com estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I, com o propósito de promover a conscientização sobre a importância da água para a vida e estimular práticas de preservação por meio de atividades interativas, criativas e acessíveis ao contexto escolar. A iniciativa surgiu da necessidade de ampliar a compreensão dos alunos acerca da crise hídrica, do desperdício cotidiano e da relevância de se adotar atitudes responsáveis no uso da água, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, em especial ao ODS 6, que trata do acesso à água potável e saneamento e envolve metas relacionadas à qualidade da água e à eficiência no seu uso. O objetivo principal foi aproximar as crianças do tema ambiental de forma prática, lúdica e interdisciplinar, valorizando o protagonismo estudantil e a cooperação entre turmas. A metodologia consistiu em dividir as séries em estações temáticas: o 1º ano construiu maquetes representando rios, lagos, mares, chuva, torneiras e caixas d'água; o 2º ano elaborou miniestufas com garrafas PET para observar o ciclo da água; o 3º ano realizou experimentos de filtragem com materiais simples como areia, carvão e algodão; o 4º ano produziu folders educativos para conscientizar a comunidade escolar sobre o uso responsável da água; e o 5º ano desenvolveu jogos didáticos que possibilitaram a aprendizagem por meio da interação e da diversão. Os resultados revelaram alto engajamento dos alunos e interesse dos visitantes, que participaram das atividades e relataram ter ampliado seus conhecimentos sobre o tema. Conclui-se que o projeto cumpriu o papel de fortalecer a educação ambiental, despertar senso crítico e estimular práticas sustentáveis, demonstrando que é possível aprender ciência de forma criativa, significativa e socialmente transformadora.

Palavras-chave: água; educação ambiental; ensino fundamental I; aprendizagem lúdica.