

## **Mochila Mágica da Isa: Plataforma e Metodologia Lúdica-Inovadora de Educação Ambiental e Turismo Pedagógico**

**Autora**

Isabelle Cristine de França Aragão  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (Campus Cubatão)  
aragao.isabelle@aluno.ifsp.edu.br

**Orientador**

Aristides Faria Lopes dos Santos  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (Campus Cubatão)  
aristidesfaria@ifsp.edu.br

**Resumo:** Este projeto investiga como as experiências de turismo e lazer contribuem para o desenvolvimento socioemocional das crianças, a partir dos referenciais da psicologia do desenvolvimento infantil. Parte-se da compreensão de que viajar e vivenciar momentos lúdicos não se restringe ao entretenimento, mas também promovem aprendizagens significativas, fortalecendo a autonomia, a autoestima, a socialização e outras competências essenciais. A pesquisa busca analisar de que forma tais experiências impactam diferentes fases da infância, em especial entre 4 e 12 anos, e como influenciam a formação de adolescentes e adultos mais confiantes e equilibrados emocionalmente. A relevância do estudo está na articulação entre turismo, lazer e psicologia, propondo uma reflexão sobre o papel dessas vivências na promoção da saúde mental, da qualidade de vida e da educação humanizada.

**Palavras-Chave:** desenvolvimento infantil; turismo; lazer; competências socioemocionais; ludicidade.

## 1. Introdução

Viajar sempre foi compreendido como um ato de descoberta e transformação. Trata-se de uma experiência que transcende o deslocamento físico e permite mergulhar em novas culturas, modos de vida, paisagens e histórias. A viagem não se restringe a visitar um ponto no mapa, mas envolve observar com novos olhos o cotidiano, explorar a identidade de uma região, vivenciar práticas locais e, sobretudo, criar memórias carregadas de significado. Esse encantamento é ainda mais intenso quando associado à infância, período no qual a curiosidade, a imaginação e a ludicidade constituem elementos centrais do desenvolvimento (BROUGÈRE, 1998; KISHIMOTO, 2011).

No entanto, nem sempre o turismo e o lazer são reconhecidos como componentes fundamentais na formação socioemocional da criança. Muitas vezes, tais experiências são vistas apenas como momentos de descanso ou recreação, desconsiderando seu papel na construção da autonomia, da autoestima, da socialização e de outras competências essenciais ao desenvolvimento humano (PIAGET, 1975; VYGOTSKY, 1991; ERIKSON, 1998). Surge, assim, a necessidade de problematizar: em que medida as vivências turísticas e lúdicas podem ser entendidas como recursos pedagógicos e psicológicos que favorecem a formação integral da criança?

Outro aspecto relevante diz respeito ao cenário contemporâneo da infância. Hoje, as crianças estão cada vez mais expostas ao uso excessivo de tecnologias e à internet, consumindo conteúdos que, em muitos casos, pouco contribuem para o desenvolvimento saudável. O acesso ilimitado a vídeos, jogos digitais e redes sociais pode gerar impactos negativos, como dificuldades de concentração, isolamento social, baixa autoestima e até comportamentos de risco. Nesse sentido, é urgente propor alternativas que conciliem a presença da tecnologia com experiências educativas, criativas e humanizadas, capazes de estimular a imaginação, o convívio social e o senso crítico.

A Turminha da Mochila Mágica surge justamente como uma resposta a esse desafio. Trata-se de uma iniciativa educativa e cultural que utiliza personagens lúdicos e narrativas encantadoras para ensinar crianças sobre meio ambiente, cultura local, turismo sustentável e valores humanos essenciais. O projeto tem como cenário a rica biodiversidade da natureza e como missão formar uma geração mais consciente, empática e emocionalmente saudável. Vivências educativas na infância não apenas ampliam o conhecimento, mas moldam a forma como crianças crescem, sentem e se relacionam com o mundo. Por meio da Turminha da Mochila Mágica da Isa, as crianças têm acesso a experiências significativas que estimulam a imaginação, a empatia, o cuidado com a natureza e o respeito às diferenças. Esses momentos lúdicos e simbólicos não são apenas “brincadeiras”, são estruturas emocionais fundamentais para o desenvolvimento de adolescentes e adultos mais confiantes, equilibrados e seguros de si. Ao abordar temas como amizade, pertencimento, cooperação e preservação ambiental, o projeto contribui para o fortalecimento da saúde mental e do senso de identidade das crianças. Além disso, está alinhado com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), promovendo educação de qualidade (ODS 4), cidades e comunidades sustentáveis (ODS 11) e ação climática (ODS 13). A Turminha da Mochila Mágica da Isa é mais do que um recurso educativo, é uma semente de transformação social.

Dessa forma, a proposta não se restringe apenas à criação de personagens ou atividades recreativas, mas se configura como uma plataforma ampla de aprendizagem, capaz de unir educação, cultura, meio ambiente e inovação em um mesmo universo narrativo. O projeto busca

construir experiências que extrapolem a sala de aula, aproximando as crianças de temas globais e locais por meio de jogos, roteiros interativos, oficinas, passaportes culturais e materiais digitais de fácil acesso.

A relevância desta investigação se sustenta na compreensão de que a infância é uma etapa decisiva do desenvolvimento humano. Reconhecer o turismo e o lazer como aliados da educação e da saúde emocional infantil permite ampliar horizontes para políticas públicas, práticas educativas e projetos turísticos mais humanizados (CORIOLANO, 2006). Além disso, este estudo articula três áreas complementares — turismo, lazer e psicologia — na busca por estratégias que promovam qualidade de vida, bem-estar e desenvolvimento integral das crianças, possibilitando que cada viagem, real ou imaginária, se torne também um caminho de crescimento e aprendizado.

## **2. Fundamentação Teórica**

O desenvolvimento infantil é um processo complexo que envolve dimensões físicas, cognitivas, emocionais e sociais, as quais se entrelaçam desde os primeiros anos de vida. Para que esse processo ocorra de maneira saudável, é necessário o equilíbrio entre diferentes pilares formativos: a família, a escola, os amigos e as experiências de lazer, recreação e turismo. A família representa a base afetiva e a transmissão de valores; a escola, por sua vez, contribui para a socialização e o conhecimento sistematizado; os amigos fortalecem vínculos e ampliam a convivência coletiva; enquanto o lazer e o turismo oferecem oportunidades de experimentação, criatividade e ampliação de horizontes. A integração desses fatores cria um ambiente propício para o florescimento integral da criança, tanto em nível cognitivo quanto socioemocional.

Sob a perspectiva da psicologia do desenvolvimento, diferentes autores contribuíram para compreender como a criança aprende e constrói sua identidade. Piaget (1952) enfatiza os estágios do desenvolvimento cognitivo, destacando o brincar como forma de assimilação do mundo. Vygotsky (1991), por sua vez, evidencia o papel do meio social e da linguagem, especialmente por meio da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), em que a mediação de adultos e pares potencializa as aprendizagens. Erikson (1980) apresenta os estágios psicossociais, apontando a importância de a criança desenvolver autonomia, iniciativa e confiança. Já Winnicott (1971) ressalta o brincar e a existência de um ambiente seguro como fundamentais para o equilíbrio emocional e a constituição do self.

O brincar, nesse contexto, assume papel central no bem-estar infantil. Kishimoto (2007) o reconhece como elemento estruturante da infância, essencial para a criatividade, a autonomia e as relações interpessoais. Pronovost (1999) analisa o lazer como dimensão cultural e espaço para a constituição da criança como sujeito social. Nessa mesma linha, Carvalho e Feitosa (2016) compreendem o lazer como um direito, com função formativa e de equilíbrio no desenvolvimento integral. Além disso, Louv (2011) introduz o conceito de “transtorno de déficit de natureza”, alertando para os impactos negativos da ausência de contato com ambientes naturais na infância. Dessa forma, o lazer e o brincar não são apenas momentos recreativos, mas práticas educativas e de fortalecimento emocional.

A aprendizagem das crianças se dá, sobretudo, pela vivência concreta com o mundo e pela experimentação de experiências significativas e prazerosas. Ambientes estimulantes, como parques, museus interativos, centros culturais e espaços naturais, potencializam a curiosidade e a criatividade, permitindo que o conhecimento seja construído de maneira contextualizada. O

uso de narrativas e histórias também se mostra fundamental, já que possibilita a associação de conceitos abstratos a imagens, emoções e memórias, facilitando a compreensão. Nesse processo, a mediação de pais, professores e guias qualificados contribui para transformar atividades em experiências pedagógicas efetivas.

O turismo, nesse sentido, pode ser compreendido como campo de experiências afetivas, sociais e cognitivas para a infância. Kushano (2008) destaca que o turismo infantil favorece a autonomia e o senso de pertencimento, enquanto Reis (2016) ressalta o turismo pedagógico como ferramenta de ensino-aprendizagem. Ribeiro (2012), ao abordar o turismo familiar, evidencia o fortalecimento dos laços afetivos por meio de vivências compartilhadas. Tais experiências, gravadas na memória afetiva das crianças, permanecem como recordações de alegria, descoberta e conexão, reforçando a importância de inserir o turismo como prática educativa e cultural.

Ao conhecer o ambiente e a história local, a criança desenvolve identidade, sentimento de pertencimento e consciência cidadã. Esse processo favorece não apenas a valorização cultural e a preservação do patrimônio, mas também a formação de uma consciência ecológica e social desde cedo. A criança, ao se apropriar do território, transforma-se em multiplicadora de saberes, compartilhando suas descobertas com a família e com outras crianças.

Por fim, a inserção das crianças em experiências turísticas e de lazer de caráter educativo requer metodologias adaptadas ao universo infantil. O uso de personagens, narrativas lúdicas, jogos, trilhas temáticas e oficinas práticas possibilita que o aprendizado seja significativo e prazeroso. A mediação de guias capacitados e a integração com família e escola fortalecem a continuidade do processo, demonstrando que o turismo ultrapassa a dimensão do entretenimento e se consolida como recurso de educação, cidadania e valorização cultural.

## **2.1.Contexto da Mochila Mágica da Isa**

### **2.1.1. Oficinas lúdicas e educativas**

As oficinas do projeto foram desenvolvidas com foco na aprendizagem socioemocional e cognitiva, utilizando narrativas, personagens, trilhas temáticas e atividades práticas que estimulam a imaginação e a curiosidade. Cada oficina é planejada de acordo com a faixa etária:

- 4 a 6 anos: atividades de exploração sensorial, histórias interativas, jogos de simulação e desenhos.
- 6 a 10 anos: oficinas de turismo pedagógico, jogos de grupo, construção de mapas do território e atividades de registro de descobertas.
- 10 a 12 anos: desafios criativos, projetos de mini-pesquisa sobre locais visitados e exercícios de reflexão sobre meio ambiente e cultura local.

As oficinas piloto já realizadas permitiram testar metodologias, ajustar materiais e observar o engajamento das crianças, além de fornecer dados preliminares sobre os impactos socioemocionais e cognitivos. Esses resultados serão sistematizados em tabelas e gráficos comparativos para análise posterior.

### **2.1.2. Plataforma digital interativa**

A Mochila Mágica da Isa contará com uma plataforma digital complementar, que terá:

- Jogos educativos e interativos baseados nas oficinas presenciais.
- Diário de bordo digital, onde crianças poderão registrar descobertas, fotos e desenhos.
- Recursos multimídia como vídeos, áudios narrados e quizzes sobre cultura e meio ambiente.
- Área para pais e educadores acompanharem o progresso das crianças e receberem orientações pedagógicas.
- Mapa interativo do Brasil, destacando todas as cidades e seus principais pontos turísticos de forma lúdica e didática. Por meio desse mapa, a criança poderá explorar virtualmente cada local, entender o que é possível fazer, aprender sobre a cultura e história, e planejar experiências de forma divertida e educativa.



Figura 1. Tela inicial do Protótipo da Plataforma  
Fonte: Acervo pessoal da autora (2025).



Figura 2. Tela do mapa interativo de uma cidade do Protótipo da Plataforma  
Fonte: Acervo pessoal da autora (2025).

Essa plataforma permitirá ampliar o alcance do projeto, possibilitando que crianças que não possam participar presencialmente das oficinas também vivenciem experiências educativas lúdicas e turísticas.

### 2.1.3. Produtos licenciados

O projeto prevê o desenvolvimento de produtos licenciados que reforcem a narrativa e os personagens.

- Mochilas educativas com materiais interativos.
- Livros ilustrados e cadernos de atividades.
- Jogos de tabuleiro e cartas com temáticas de turismo e cultura.
- Pelúcias, bonecos e materiais pedagógicos baseados nos personagens da Mochila Mágica.

Os produtos serão planejados para estimular o aprendizado contínuo, incentivando a exploração, o brincar e a criatividade mesmo fora das oficinas presenciais.



Figura 3. Jogo Caça ao Tesouro com a Turma da Mochila Mágica da Isa  
Fonte: Acervo pessoal da autora (2025).

#### 2.1.4. Parque de diversão temático

Como meta de longo prazo, o projeto inclui a criação de um parque de diversão educativo, voltado para crianças de 4 a 12 anos. O parque terá:

- Espaços temáticos inspirados em personagens e histórias da Mochila Mágica.
- Trilhas lúdicas com atividades pedagógicas sobre cultura, história e meio ambiente.
- Laboratórios de criatividade, oficinas de arte e espaços de exploração sensorial.
- Experiências interativas que conectam aprendizagem e diversão, reforçando competências socioemocionais e cognitivas.

O parque funcionará como extensão presencial das oficinas e da plataforma digital, consolidando a marca e ampliando o impacto educativo do projeto.



Figura 4. Mapa ilustrativo do Parque Mochila Mágica da Isa.  
Fonte: Elaborada pela autora, com apoio de ChatGPT (2025).

A integração entre oficinas, plataforma, produtos e parque constitui um ecossistema educativo completo, potencializando desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Oficinas piloto já realizadas permitiram testar metodologias e observar impacto em autonomia, socialização e autoestima, oferecendo dados preliminares para análise.

### 3. Método de Pesquisa

A pesquisa sobre o projeto Mochila Mágica da Isa adota uma abordagem aplicada, pois busca transformar conhecimentos teóricos sobre desenvolvimento infantil, lazer e turismo pedagógico em práticas educativas que possam ser utilizadas em oficinas e experiências turísticas.

Quanto à abordagem metodológica, será predominantemente qualitativa, visto que tem como foco compreender percepções, experiências e significados atribuídos por crianças, famílias e educadores às atividades lúdicas de turismo e lazer. Entretanto, também poderá incorporar elementos quantitativos (como número de participantes e frequência das atividades) para complementar a análise.

No que se refere aos objetivos, a pesquisa caracteriza-se como exploratória e descritiva. Exploratória, porque pretende ampliar a compreensão sobre como o turismo pode se integrar à educação infantil de forma lúdica; e descritiva, ao buscar caracterizar as contribuições das experiências desenvolvidas pela Mochila Mágica da Isa para o aprendizado, a socialização e o fortalecimento do vínculo das crianças com seu território.

#### 3.1.Procedimentos metodológicos

Os procedimentos metodológicos compreendem:

- Pesquisa bibliográfica, realizada a partir de livros, artigos científicos e documentos que tratam do desenvolvimento infantil, lazer, educação patrimonial e turismo pedagógico.
- Pesquisa documental, considerando legislações, diretrizes educacionais e relatórios sobre turismo e infância.
- Estudo de caso, tendo como objeto as oficinas e atividades desenvolvidas pelo projeto Mochila Mágica da Isa, analisando sua estrutura pedagógica, aplicação e resultados.
- Pesquisa de campo, envolvendo a observação participante das oficinas, bem como a aplicação de questionários e entrevistas semiestruturadas a famílias, educadores e crianças participantes.

O universo da pesquisa será composto por crianças na faixa etária de 4 a 12 anos que participarem das oficinas da Mochila Mágica da Isa, além de seus familiares e educadores envolvidos. A amostra será definida por conveniência, considerando os grupos atendidos em atividades específicas do projeto.

### **3.2. Inserção da experiência de vida como recurso metodológico**

Além desses procedimentos, esta pesquisa adota uma dimensão **(auto)biográfica**, na qual a experiência de vida da pesquisadora é considerada como parte do material empírico e do processo de reflexão teórica. As memórias de infância relacionadas a viagens em família, vivências interculturais e momentos de lazer coletivo são mobilizadas como narrativas exemplares que ilustram e problematizam a relação entre turismo, ludicidade e desenvolvimento infantil.

Essa escolha metodológica se fundamenta na pesquisa narrativa (CLANDININ; CONNELLY, 2000) e nas abordagens autobiográficas em educação (NÓVOA, 1992; ABRAHÃO, 2003), que reconhecem o valor das histórias de vida como fonte legítima de produção de conhecimento. Ao resgatar lembranças de destinos como Embu das Artes, Paraty, Olímpia e Canadá, busca-se compreender como o turismo pode se constituir em espaço de aprendizagem, pertencimento e construção de identidade. As fotografias, registros pessoais e relatos de memória são tratados como documentos narrativos, não apenas representações individuais, mas também expressões de processos coletivos que evidenciam o papel do turismo no desenvolvimento socioemocional. Assim, a vivência da pesquisadora não é entendida apenas como relato pessoal, mas como um recurso que amplia a compreensão dos fenômenos investigados, estabelecendo pontes entre teoria e prática. Essa dimensão (auto)biográfica reforça a perspectiva qualitativa do estudo, permitindo que a análise considere o lugar do pesquisador como sujeito situado e implicado no campo de investigação.

### **3.3. Instrumentos de coleta de dados**

Os instrumentos de coleta de dados incluirão:

- Observação participante, com registro em diário de campo das interações e reações das crianças durante as atividades.

- Questionários aplicados a familiares e educadores, a fim de identificar percepções sobre o impacto das oficinas no aprendizado e no comportamento infantil.
- Entrevistas semiestruturadas, para aprofundar aspectos qualitativos da experiência.
- Atividades lúdicas de avaliação, como desenhos, narrativas espontâneas e jogos simbólicos, que permitam às crianças expressar sua visão sobre o que aprenderam.

A análise dos dados será realizada por meio da análise de conteúdo (BARDIN, 2011), categorizando as informações obtidas em eixos temáticos relacionados aos objetivos da pesquisa: estímulos à aprendizagem, percepção do território, valorização cultural e impacto socioemocional das experiências.

Por fim, serão considerados os aspectos éticos inerentes à pesquisa com crianças. Será solicitado o consentimento dos responsáveis legais por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), bem como o assentimento das próprias crianças, respeitando sua autonomia e direito de participação. O anonimato e a confidencialidade dos participantes serão assegurados em todas as etapas da pesquisa.

## Referências

- BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1998.
- CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. Sociologia do turismo. São Paulo: Aleph, 2005.
- CARVALHO, Maria Amélia; FEITOSA, Tereza. Lazer e infância: um direito em construção. Revista Brasileira de Estudos do Lazer, Belo Horizonte, v. 3, n. 1, p. 35-52, 2016.
- CORIOLOANO, Luzia Neide Menezes Teixeira. Turismo e meio ambiente: globalização e sustentabilidade. São Paulo: Papyrus, 2006.
- ERIKSON, Erik H. Infância e sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- KUSHANO, Elizabete Sayuri. Turismo infantil: possibilidades educativas. São Paulo: Aleph, 2008.
- LOUV, Richard. A última criança na natureza: resgatando nossas crianças do transtorno de déficit de natureza. São Paulo: Aquariana, 2011.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. Estudos do lazer: uma introdução. Campinas: Autores Associados, 2006.
- PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1952.
- PRONOVOST, Gilles. Sociologia do lazer. São Paulo: SENAC, 1999.
- REIS, Marília Gomes dos. Turismo pedagógico: contribuições para o desenvolvimento afetivo e cognitivo da criança. São Paulo: Annablume, 2016.
- RIBEIRO, Lílian A. G. Turismo familiar: memórias e vínculos afetivos. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

---

WINNICOTT, Donald Woods. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1971.