

**ENQUANTO A AVENTURA NÃO VEM...: CONTRIBUIÇÕES DAS LIVES
DA CORRENTE DA AVENTURA PARA O CAMPO DO LAZER**

**WHILE ADVENTURE DOES NOT COME...: CONTRIBUTIONS OF THE
ADVENTURE CHAIN LIVES TO THE LEISURE FIELD**

**MIENTRAS NO LLEGA LA AVENTURA ...: CONTRIBUCIONES DE LAS
LIVES DE LA CADENA DE AVENTURA AL CAMPO DEL OCIO**

Juliana de Paula Figueiredo

<http://orcid.org/0000-0001-8477-465X> 

<http://lattes.cnpq.br/7767131349980665> 

Universidade do Estado de Santa Catarina (Florianópolis, SC – Brasil)
julianapfig@hotmail.com

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro

<https://orcid.org/0000-0001-7782-9915> 

<http://lattes.cnpq.br/1938316094152220> 

Universidade Estadual Paulista (Rio Claro, SP – Brasil)
anapaulaguizarde@yahoo.com.br

Gisele Maria Schwartz

<http://orcid.org/0000-0003-1599-5314> 

<http://lattes.cnpq.br/9893065420927189> 

Universidade Estadual Paulista (Rio Claro, SP – Brasil)
gisele.schwartz@unesp.br

Resumo

A Corrente da Aventura é uma iniciativa *online*, criada por um grupo de pesquisadores de atividades de aventura no campo do lazer, a qual antecede os eventos presenciais referentes aos Congressos Brasileiro e Internacional de Atividades de Aventura, que foram adiados em decorrência das medidas de isolamento social, necessárias para a contenção da atual pandemia de COVID-19. Esta iniciativa, em interface com o ambiente virtual, buscou abrir espaços para a continuidade das reflexões na área, minimizando os prejuízos e impactos. Sendo assim, este estudo, de natureza qualitativa, teve por objetivo analisar os conteúdos expressos nas *lives* da Corrente da Aventura, envolvendo as atividades de aventura no âmbito do lazer, contribuindo para a disseminação do conhecimento na área. Os dados foram analisados descritivamente, por meio de Análise de Conteúdo e os resultados indicam a preocupação com os aspectos pedagógicos seguida da formação profissional, como temas de maior relevância debatidos nas *lives*.

Palavras-chave: Lazer; Aventura; Natureza.

Abstract

The Adventure Chain is an online initiative, created by a group of researchers of adventure activities in the field of leisure, which precedes the face-to-face events related to the Brazilian and International Congresses of Adventure Activities, which were postponed due to the isolation measures necessary to contain the current COVID-19 pandemic. This initiative, in interface with the virtual environment, sought to open spaces for the continuation of reflections in the area, minimizing losses and impacts. Thus, this study, of a qualitative nature, aimed to analyze the content expressed in the Adventure Chain, involving adventure activities in the scope of leisure, contributing to the dissemination of knowledge in the area. Data were descriptively analyzed, through Content Analysis and the results indicate the concern with the pedagogical aspects followed by professional training, as topics of greater relevance discussed in the *lives*.

Keywords: Leisure; Adventure; Nature.



Resumen

La Corriente de la Aventura es una iniciativa *online*, creada por un grupo de investigadores de actividades de aventura en el campo del ocio, que precede a los eventos presenciales relacionados con los Congresos Brasileños e Internacionales de Actividades de Aventura, los cuales fueron pospuestos debido a las medidas de aislamiento necesarias para contener la actual pandemia de COVID-19. Esta iniciativa, en interfaz con el entorno virtual, buscó abrir espacios para la continuación de las reflexiones en la área, minimizando pérdidas e impactos. Así, este estudio, de carácter cualitativo, tuvo como objetivo analizar los contenidos expresados en la Corriente de la Aventura, involucrando actividades de aventura en el ámbito del ocio, contribuyendo a la difusión del conocimiento en el área. Los datos fueron analizados de manera descriptiva, mediante Análisis de Contenido y los resultados indican la preocupación por los aspectos pedagógicos seguida de la formación profesional, como temas de mayor relevancia discutidos en las *lives*.

Palabras clave: Ocio; Aventuras; Naturaleza.

INTRODUÇÃO

O lazer tem representado tema de pesquisa em diversas áreas do conhecimento na atualidade, devido à sua multiplicidade de conteúdos e sentidos atribuídos às suas atividades (PHILLIPS, 2021; AINI; KAILANI, 2021; ROJO-RAMOS et al., 2021). Alguns desses estudos não são especificamente da área de lazer, mas, de forma interdisciplinar, o tomam como um aspecto relevante da vida, trazendo interfaces interessantes para a compreensão da área, aumentando sua legitimidade como fenômeno social.

Phillips (2021), na área de tecnologias, aponta como as interconexões baseadas nas teorias do sistema e quântica e no uso da *internet* influenciam as ciências, ressaltando que estas influências podem deflagrar mudanças sociais e polarizações políticas importantes, afetando, inclusive, as tendências nos contextos do entretenimento e do lazer. Na área de economia, a respeito da qualidade nas vivências no lazer, Aguiar e colaboradores (2021) analisaram as mudanças ocorridas com adultos jovens, ao adotarem, cada vez mais, *videogames* e atividades recreativas *online*, e os resultados apontaram que as inovações tecnológicas nesse campo ampliaram o valor do tempo destinado ao lazer, uma vez que, atualmente, esses adultos mais jovens destinam 2% menos horas para o trabalho do que outros adultos com mais idade.

Todo esse prisma elencado evidencia impactos significativos na configuração do lazer na atualidade e a complexidade para se compreender esse campo e suas diferentes interfaces. Existem distintas perspectivas e olhares disponíveis, o que auxilia a legitimá-lo como importante fenômeno social. Quando o foco recai em uma das vivências do âmbito do lazer referente às atividades de aventura a multiplicidade de olhares é ainda mais evidente, devido às características peculiares dessas atividades.



Penetrar no universo das atividades de aventura e absorver seus significados é um desafio acadêmico intenso, porém, representou um estímulo para o desenvolvimento do presente estudo, no sentido de contribuir para ampliar os conhecimentos na área e auxiliar para minimizar as lacunas ainda existentes. Com a chegada da pandemia de COVID-19, muitas iniciativas em desenvolvimento foram prejudicadas, como cursos, eventos e vivências *in loco*. Entretanto, o compromisso social e a criatividade de pesquisadores da área do lazer, envolvidos com as atividades de aventura, geraram estratégias interessantes para manter contínuas as reflexões.

Estas iniciativas fazem parte do olhar e da análise neste artigo, visando minimizar os impactos do isolamento social sobre a produção e difusão de conhecimento a respeito das atividades de aventura, dando continuidade à disseminação de conteúdos, mesmo no cenário atual de privação dos eventos presenciais. Este é o caso da Corrente da Aventura, a qual se tornou objeto de estudo neste artigo, buscando provocar e difundir conhecimentos, enquanto as atividades relacionadas aos eventos científicos presenciais estão em suspensão.

DESENVOLVIMENTO

No contexto das atividades de aventura, entram em cena importantes variáveis amalgamadas a essas experiências, as quais promovem interações psicossociais e geopolíticas relativas ao corpo, ao ambiente envolvido e às intercorrências ambientais provocadas pela participação humana. Assim, vários estudiosos (ROJO-RAMOS et al., 2021; BANDEIRA; MAYOR, 2021; RODRIGUES; GONÇALVES JUNIOR, 2009) têm prestado colaboração para se atender às demandas de produção de conhecimento especificamente sobre os significados dessas atividades no campo do lazer.

Rojo-Ramos e colaboradores (2021), preocupados com aspectos da sustentabilidade, reafirmam o crescimento de interesse pelo turismo de aventura na atualidade, gerando impactos positivos e negativos nos campos econômico, social e ambiental. Assim, eles sugerem que o conhecimento do perfil socioeconômico de participantes pode representar uma estratégia útil para início do planejamento adequado do turismo de aventura sustentável. Bandeira e Mayor (2021), preocupadas com os impactos políticos e ambientais relacionados com as atividades de aventura, elucidam os aspectos históricos da evolução da cidade de Brotas -SP, a qual passou de uma vocação natural e espontânea de atividades em meio natural, para a autodesignação de “capital brasileira da aventura”, buscando gerenciar



esse interesse turístico-esportivo como alternativa econômica rentável, porém, baseada no desenvolvimento ecoturístico menos predatório nesse município.

Em artigo pautado na Filosofia, Findler (2021) traz para discussão os aspectos morais que perpassam as vivências na natureza, focalizando a necessidade de atenção ao que ele denomina de princípio do risco comparável, explorando os limites do dever e do bom senso. Esse tema carrega uma diversidade de enfoques, muitos deles ainda inexplorados ou pouco focalizados, além disso, tendo em vista que a produção de conhecimento é esparsa e nem sempre acessível, algumas formas de aglutinar, gerenciar e difundir essa produção foram surgindo em âmbito acadêmico, valorizando as reflexões dos atores sociais envolvidos com essas atividades, seja fazendo parte da esfera político-administrativa, ou produzindo conhecimento. Esse foi o caso da criação dos Congressos Brasileiro e Internacional de Atividades de Aventura (CBAA/CIAA).

Esses eventos foram gerados em 2006, no LEL-Laboratório de Estudos do Lazer, da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Campus de Rio Claro, São Paulo, Brasil e promovidos em parcerias com outros pesquisadores, centros de pesquisas, setores políticos, ou empresas atuantes no ramo das atividades de aventura, ocorrendo anualmente até 2012, quando passaram a ser bianuais. Foram criados para atender a uma crescente demanda de pesquisadores, gestores e praticantes de esportes de aventura, no sentido de difundir seus estudos, ações políticas e formas de treinamento, promovendo reflexões para ampliar a qualidade das atividades de aventura. Estes eventos possuem uma natureza itinerante, para atender a todas as regiões do país, com uma base científico-acadêmica, agregando, também interessados na disseminação de conteúdos sobre o significado social e político da aventura, como, gestores, atletas e empresários do setor. Eles ressaltam uma variedade de temas interfaceados a essas atividades, expostos por meio de palestras, apresentações de trabalhos científicos, painéis de debates, *cases* de sucesso, oficinas, *workshops* e lançamento de livros. Com esta amplitude, eles agregam públicos com expectativas diferenciadas, formações distintas e com interesses variados.

Em 2020, já na décima primeira edição, os eventos presenciais sofreram impactos das medidas de contenção do COVID-19, adotadas ao longo da pandemia que assola o mundo. Com isto, foram adiados, trazendo uma limitação para todos os que se interessam pelo tema e deixando uma lacuna para a difusão dos estudos já realizados. Em decorrência deste quadro, um grupo de pesquisadores de atividades de aventura, unidos pelo bem desta causa e para a



continuidade de disseminação de conhecimentos, procurou uma estratégia para driblar a paralisação das atividades presenciais temporariamente abortadas, criando a Corrente da Aventura, evento realizado em formato de *lives online* pelo *Instagram*, tendo por objetivo promover diálogos entre um convidado e um mediador, os quais abordam temas variados relativos ao âmbito das atividades de aventura no contexto do lazer.

Os recursos *online* já têm sido importantes na difusão de conteúdos em diversas áreas (SAVITRI; IRWANSYAH, 2021), uma vez que podem alcançar grande audiência. Sendo assim, a Corrente de Aventura se pautou nas *lives*, para a discussão dos temas, permitindo, também, a participação de interessados, em forma de *chat*, para perguntas e intervenções diretas. Essas *lives* ficam posteriormente gravadas em forma de vídeo, com acesso aberto, na página do CBAA/CIAA no *Instagram* (CBAA/ CIAA, 2021). Desta forma, muitos assuntos foram abordados na Corrente, podendo enriquecer as reflexões na área. Assim, tendo em vista a importância desta iniciativa antecedendo os eventos CBAA/CIAA, para a continuidade da produção e difusão do conhecimento acadêmico para a área, esta pesquisa teve por objetivo analisar as principais contribuições dos conteúdos expressos nas *lives* da Corrente da Aventura, envolvendo as atividades de aventura no âmbito do lazer.

O estudo tem uma natureza qualitativa, uma vez que este tipo de abordagem oferece uma rica visão sobre o fenômeno pesquisado, contribuindo para a análise e compreensão do contexto social (BRAUN; CLARKE; GRAY, 2019). O estudo se apoiou no tipo de pesquisa exploratória *online*, uma vez que ela permite congrega diversas informações, auxiliando na geração do conhecimento, por centrar-se na ubiquidade, na acessibilidade e na forma multimodal, com grande potencial para a coleta de dados *online*.

A pesquisa exploratória foi desenvolvida tomando-se por base o conteúdo das *lives* da Corrente de Aventura, expressas no *Instagram* do CBAA/CIAA. Os dados foram analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo (BARDIN, 2016). Foram elaboradas *a priori* duas categorias temáticas: **1- dimensão tecnológica das lives** – em que são descritas as potencialidades desses recursos *online* utilizados como ferramentas para criação e difusão do conhecimento produzido na Corrente da Aventura e **2- dimensão conceitual das lives** – sendo evidenciadas as temáticas abordadas pelos convidados e mediadores e levadas em consideração as possibilidades de interação por meio das perguntas feitas nos *chats*.



RESULTADOS

Os resultados apontam que, em relação à **categoria temática 1- dimensão tecnológica das lives** pode-se perceber que os recursos de tecnologia envolvendo o *Instagram* foram efetivamente úteis para a produção e difusão de conhecimentos sobre as atividades de aventura. Esta afirmativa se apoia na manutenção da regularidade e frequência das propostas, gerando interesse constante do público participante. Estas *lives* ocorreram no período noturno, durante cerca de 1h de 13/07/2020 a 07/12/2020, com a participação de professores, pesquisadores, atletas, empresários e gestores de atividades de aventura. Ressalta-se que, no início da proposta, as *lives* ocorriam todas as semanas, sempre às segundas-feiras. A partir do mês de outubro, elas passaram a ser mensais, devido à sobrecarga de eventos *online*, especialmente *lives*, que vinham acontecendo nas mais diversas áreas do conhecimento.

A respeito dos aspectos técnicos envolvendo conferências virtuais, Le, MacIntyre e Outlaw (2020) evidenciaram que, assistir a vídeos ou a transmissões ao vivo junto com outras pessoas em um ambiente virtual, pode melhorar a experiência do usuário. Assim, a Corrente da Aventura, sendo desenvolvida em forma de conferência virtual, como as *lives*, pode aprimorar a experiência dos participantes nesses ambientes sociais virtuais, desencadeando a fidelização da assistência e podendo promover aprendizados significativos.

A Corrente da Aventura tem como princípio que o primeiro convidado ficou responsável por convidar um próximo para a *live* seguinte e, assim, sucessivamente. As *lives* foram transmitidas das residências dos convidados e moderadores, representando um espaço pessoal e restrito, sendo difundidas por meio de um canal (*Instagram*), cujo formato de diálogo e a possibilidade de interação com os ouvintes gerou boa coesão, porém, de forma mais intimista.

A forma como os convidados foram sendo chamados para participar das *lives* da Corrente pode ter gerado um efeito de contaminação positiva entre grupos de seguidores desses convidados e dos que já participaram anteriormente. Os seguidores dos convidados, automaticamente, se interessavam pela *live* e permaneciam, a partir daí, motivados para frequentar as *lives* seguintes. Isto parece ter ampliado a dimensão e o alcance das próximas *lives*, de modo exponencial.

Os eventos virtuais não substituem o valor dos eventos face a face presenciais, entretanto, podem representar recursos viáveis para esse momento de cuidado e preocupação



causado pela pandemia. Para que sejam adequados, os eventos remotos devem atentar para os princípios de usabilidade, buscando atender às expectativas dos usuários, viabilizando uma experiência positiva (GUARIZO; SCHWARTZ, 2020). A possibilidade de interlocução direta dos participantes ouvintes com os convidados, por meio de comentários e perguntas transmitidas pelo moderador ao convidado, assegurou a motivação e parece ter promovido o interesse em acompanhar as próximas atividades.

A presença de um canal de participação referente ao *chat* é um recurso tecnológico importante para valorizar a audiência. As pessoas que assistem e usufruem a possibilidade de interação direta com os protagonistas da *live* se tornam, também, parte da construção dessa *live*, suscitando um processo de cocriação enriquecedor e mantenedor da motivação de participação, gerando uma experiência positiva (GUARIZO; SCHWARTZ, 2020).

No que concerne à **categoria temática 2- dimensão conceitual das *lives*** pode ser notada a diversidade de temas abordados. Apesar de alguns temas persistirem em mais de uma *live*, estes ganharam reflexões complementares. Os temas abordados foram:

Quadro 1 – Resumo dos temas abordados nas *lives* da Corrente de Aventura*

1 – Pedagogia da aventura na escola

Foram discutidos os desafios para superação de obstáculos e preconceitos gerados em relação às atividades de aventura com a presença de risco para inserção em âmbito escolar, alertando sobre a necessidade de formação profissional adequada, segurança e inclusão de pessoas com deficiência. Foram apresentadas sugestões como: o desenvolvimento do tema da aventura de forma interdisciplinar, ressaltando as relações com o meio ambiente; utilização de imagens, fotos, vídeos para o aprendizado; participação dos docentes em cursos *online* durante a pandemia, para complementar o conhecimento; adoção de estratégias lúdicas; encorajar o posicionamento de igualdade de gênero; divulgação de relatos de experiências positivas em congressos para ajudar a legitimar a área dentro dos contextos acadêmico e escolar. Foram citados livros, cursos rápidos e de especialização, para embasar a atuação na escola, além de destacar que se invista na formação de mestres e doutores ministrando aula nos cursos de graduação e pós-graduação com qualidade.

2 – Perspectivas ecopedagógicas da aventura

Foi abordada a importância da influência dos pais para estimular os primeiros contatos com a natureza e possivelmente desenvolver uma noção mais apurada de preservação ambiental. A pandemia provoca desafios para o retorno das atividades e uma das iniciativas deve ser a de criação ou manutenção de mecanismos de controle de acesso a alguns locais, devido ao grande número de pessoas que deverá se interessar em buscar ambientes abertos para o lazer, depois do longo período de confinamento. A educação para o lazer na natureza não está na escola e isto afeta seu desenvolvimento em vários aspectos. Na perspectiva fenomenológica, a experiência em si é mais valorizada, porém, com a pandemia, o ambiente virtual entra nessa discussão como alternativa. Entretanto, é na experiência vivida que se percebem as dissonâncias corporais que são marcantes. Ao mesmo tempo em que se criam oportunidades para pessoas conhecerem as aventuras com o virtual, isto também as afasta da experiência em si. A cotidianidade da prática é um recurso importante para a construção do *habitus* ambiental.

3 – Aventura? Não obrigada!

O título da *live*, de imediato, tem o intuito de provocar, o que levou à discussão e às reflexões sobre o sentido das atividades pela prática em si, com riscos pessoais e ambientais não calculados, sendo consideradas como um lazer desviante, o qual é predatório ou discriminatório. Foi evidenciado o quanto é importante tratar a aventura pela ótica ecopedagógica, sobre a necessidade de desconstruir idealismos, romantismos, elitismos e



individualismos, os quais são problemas associados às atividades de aventura, olhando para essas limitações e investindo em suas formas de superação. Foi questionada a oferta dessas atividades na escola, com base no despreparo do profissional para atuar. É necessário o desenvolvimento de consciência ambiental, mas com o desafio de que esta ocorra de formas recreativa e substancial ao mesmo tempo. Foi indagado se é a questão do risco ou do consumo cultural que estimula as pessoas a procurarem as novidades no setor. O ambiente virtual foi visto como uma ampliação dos sentidos humanos, transcendência da ecologia humana, onde as atividades viram consumo e entretenimento. Foram sugeridas aproximações dos atores sociais da aventura para um diálogo, com mais pesquisas participantes e ações coletivas. Para superar o idealismo, é preciso mais discussão e fundamentação teórica. Para superar o elitismo, é importante a adoção de políticas públicas, além de se alterarem os modos de produção e de consumo predatórios, com mudanças materiais e espirituais. Para superar o individualismo, deve-se não proibir, mas orientar e educar. Individualismo é uma constante antropológica e um traço biológico, mas, a aventura está inserida em questões sociais muito maiores.

4 – Prática de aventura na natureza: perspectiva de retomada pós-pandemia

Foi apresentada a empresa *Speed Trekking*, do nordeste brasileiro, destinada a amadores e profissionais do *trekking* de navegação e velocidade em ambiente natural. A *Speed Trekking* procura fomentar a geração de renda local. Como medidas de segurança, a empresa utiliza foto aérea, com pontos circulados, inicialmente, para que o participante aprenda a manusear a planilha e praticar o esporte. Com a pandemia, a empresa criou o desafio virtual do *Speed Trekking*, o desafio *5km kids*, onde crianças podem praticar seguramente nos condomínios e no entorno de suas casas, além dos desafios para adultos, com 75km e 150km, desenvolvidos em 4 dias. Foi salientada a boa procura por Profissional de Educação Física para cuidar do treinamento, o que valorizou a profissão. Entre os cuidados com os atletas e familiares, o lixo produzido, a passagem nos pontos feita com *chip* eletrônico sem toque de mão, o monitoramento para ver se há alguém com COVID-19. A empresa adota estratégias *online* pelo *Instagram*, uso de redes sociais para ensinar, compartilhar, produzir e publicar dados, inserir crianças autistas, deficientes, pessoas com limitações e idosos, além de fazer parcerias com universidades para garantir qualidade, selecionar o pessoal técnico, cuidar de planilhas de treinamento. Apesar de o *trekking* ser atividade de intensidade elevada, é democrática, a navegação feita em grupo nivela pelo trabalho em grupo, para que haja participação de forma segura. Após a pandemia, o campo da aventura deve crescer, mas, é preciso que isto ocorra de modo seguro. A escola deve fomentar essas atividades vencendo o medo cultural da oferta. O circuito de eventos foi postergado, havendo protocolos nacionais para os eventos, ex. largada fracionada a cada 1 ou 2 minutos e participações individuais, mapas diferenciados, para que as pessoas não se cruzassem ao longo da atividade, utilizar base eletrônica para traçar trajetos que não se cruzem e dialogar com pares. As pessoas utilizam o aplicativo da empresa para postarem os detalhes dos treinos e divulgarem seus progressos, mantendo um vínculo.

5 – Formação profissional e aventura: caminhos e desafios

Foi debatido o papel dos cursos formais e não formais para atuação no campo da aventura. Hoje, já está se abrindo o caminho de inserção de disciplinas em níveis de graduação e pós-graduação, tanto da área de Educação Física, como em outras áreas, tendo como foco as atividades de aventura. Para inseri-las adequadamente na escola, é importante adaptar as informações constantes na Base Nacional Comum Curricular, respeitando-se o que for possível fazer na escola. Importante que o profissional busque informação para poder aplicar. Aumento da participação feminina nessas atividades. Quando os jovens se inserem na aventura, é provável que continue na vida adulta e até vá além de ser praticante, buscando ser instrutor ou formador. Se não vivencia, não se apropria, fala apenas com base na experiência de colegas. A intencionalidade das atividades de aventura deve prezar pela inclusão de pessoas de diferentes idades, capacidades e deficiências. Apesar de os cursos não prepararem para a inclusão, os profissionais devem procurar parcerias, para definirem adequadamente suas ações nesse sentido.

6 – Práticas corporais de aventura: do lazer para a escola

Foi relatado sobre o desafio de se compreender se as atividades de aventura se inserem como esporte de rendimento, ou como atividade do contexto do lazer. A falta de consenso sobre a nomenclatura pode trazer dificuldade na busca de conteúdos acadêmicos. Está sendo criada a biblioteca da aventura para acesso *online*. Um dos desafios atuais se refere a como empoderar a mulher para atuação nos diversos setores nesse campo, tanto como atleta, como nos setores privados e políticos.

7 – A importância das disciplinas de aventura na formação profissional

Foi constatado que poucas disciplinas oferecem o conteúdo de atividades de aventura ou possuem poucas horas para seu desenvolvimento. Foi mencionada a importância da qualificação do profissional atuante, para tomar decisões e sobre a falta de educação ambiental que pode levar a problemas de impactos irreversíveis, devendo-se atentar para esse conteúdo. Quanto mais pessoas tiver acesso a essas atividades, maior poderá ser o despertar da conscientização ambiental.

8 – Da teoria à prática: experiências internacionais de formação em aventura



Foram feitas reflexões sobre formação profissional, capacitações, atuação, entidades, contexto universitário e experiências nos países Brasil, Nova Zelândia e Portugal. Não há uma preocupação real com o fomento à cultura das atividades *outdoor* no Brasil, as bases da aventura no campo do turismo são frágeis. Na Nova Zelândia, essa cultura já existe há anos e praticar atividades ao ar livre é seguro, por não haver animais peçonhentos, pelo baixo índice de criminalidade e por haver estrutura nas instalações. No Brasil, não há esse desenvolvimento ainda, não há demarcação de trilhas, se os espaços naturais forem mais ocupados, diminui a criminalidade. Foram citados exemplos das vivências e apreciações dos dois participantes nos países em foco.

9 – Contribuições do CBAA para a produção do conhecimento sobre aventura

Foram evidenciados os impactos dos eventos CBAA/CIAA na vida acadêmica e profissional dos participantes. Com base nos registros de pioneiros, na geração de coletâneas com os textos dos principais palestrantes e convidados e com a produção dos anais, o conhecimento se perpetua. O formato de competição na aventura é importante, porém, deve-se procurar democratizar a prática para todos. Conjeturam passar o *parkour* para competição, mas, isto pode interferir na própria essência da atividade. A respeito da mulher praticante, deve-se transformar o preconceito em possibilidade de problematização e promover o engajamento feminino no setor, com base na reorganização das provas nos eventos para inserção feminina. Um dos dilemas na organização dos eventos com essas atividades é referente aos possíveis impactos no ambiente, os quais devem ser minimizados.

10 – Primeiros obstáculos do *parkour* na escola

Foi explicitado que, como o *parkour* é uma modalidade de transpor obstáculos, não deve ser transformada em competição. O desafio do sujeito deve ser com ele próprio. O professor precisa conhecer essa modalidade e utilizar as dimensões conceitual, atitudinal e procedimental, para inseri-la na escola. Foi destacada a importância de o professor vivenciar o *parkour*, para passar seu conteúdo. Com a exibição, o *parkour* pode perder sua essência. O lado bom de a mídia focalizar o *parkour* é difundir a modalidade, mas, o lado ruim é deturpar o conceito. O *parkour* pode ser encarado como ferramenta de educação. O professor atento consegue ver o que é modificado no aluno com esta prática e o aumento da motivação, quando consegue vencer um desafio proposto. Faz-se necessário investir nos aspectos pedagógicos para o desenvolvimento da atividade.

11 – Meio ambiente e desenvolvimento pessoal

Foi relatado o quanto a mídia, geralmente, mostra o extremo da aventura, o que não representa toda a versatilidade da experiência. Dentro do conceito de Inteligências Múltiplas, foi incluída a Inteligência Ecológica, dando ênfase na relação humana com o meio ambiente. Os participantes de aventura se empoderam e se reinventam. Devem ser propostas atividades para serem realizadas na escola, para sensibilizar o aluno. Porém, os projetos de desenvolvimento pessoal pela aventura devem transcender os muros da escola, tornando-se um projeto pessoal. Devem ser feitas ações em nível micro, nas regiões, para que ela se expanda gradativamente. Durante a pandemia, há aulas *online*, entretanto, para além da informação, é preciso ter sensibilização.

12 – Aventura na formação profissional

Foi destacado que é recente a inclusão de disciplinas específicas na formação em Educação Física e em cursos de extensão, para preparar para operar com as atividades de aventura. Há necessidade de construção de competências técnica e ambiental e é obrigação das Instituições promover o acesso da comunidade às atividades, por exemplo, promovendo a olimpíada de aventura. A participação nos eventos CBAA/CIAA agrega conhecimentos, pela oportunidade de envolvimento com pessoas de diferentes lugares e formações. Essas atividades podem promover aspectos econômicos nas regiões, a valorização do espaço e a conscientização ambiental. A cidade sede se apropria das vivências e pode crescer. Outros temas foram debatidos, como a tecnologia, que otimiza a passagem de conhecimento, as possibilidades de repensar as relações com as pessoas e com o meio e o quanto ainda existe uma postura machista nas aventuras. A formação profissional é a base para uma boa atuação.

13 – Escalada e conquista de vias em MG

Foi ressaltada a importância da oferta de vivências práticas aos alunos. No caso da escalada, a conquista seria a abertura de novas vias, as quais, muitas vezes, tem que se ter autorização de proprietários privados. A escalada em Diamantina é forte e vários estudantes universitários se envolvem. Muitas vezes, o escalador abre uma nova via sem ter estudado, ou sem ter preparado adequadamente um croqui. A maioria vai direto para a rocha e enfrenta o desafio lá mesmo. Com a pandemia, houve um aumento do interesse em construção de *bolders* em casa e a procura pela escalada *indoor*. Pode haver um declínio de interesse pela atividade *outdoor*, após a pandemia, por motivo de segurança. Algumas academias *indoor* fizeram rifas coletivas para ajudar nesse momento da pandemia. Foi discutido o quanto é importante valorizar as consultorias para praticar em casa, porém, após a pandemia, pode aumentar o número de pessoas à procura do ambiente natural, para superar o tempo que ficaram em confinamento.

14 – Pedagogia da aventura na corda bamba

Foi relatado o aumento do interesse e da oferta de cursos de formação que abordam o tema do *slackline*, além da importância da discussão sobre a pedagogia da aventura. Para o início, a pessoa tem que se sentir confiante



para montar o equipamento, depois, fazer atividades iniciais exploratórias, sem preocupação com refinamento técnico. O professor precisa observar como os alunos se adéquam ao equipamento, como ousam, como imitam os outros e como criam frente ao desafio. Faz-se necessário diversificar os jogos, as brincadeiras e os desafios para motivar pessoas com diferentes níveis de habilidades. A exploração, a resolução e a organização são 3 eixos pedagógicos sequenciais para serem aplicados. Para se trabalhar com aventura pode-se iniciar fazendo cursos *lato sensu*, *stricto sensu* e participar de eventos. Foram destacadas algumas estratégias para professores abordarem esses conteúdos de forma *online*, como vídeos informativos, incentivar pesquisas e as apresentarem *online*. O CBAA é a concretização do sonho acadêmico, é um evento acadêmico, mas tem abertura para maior liberdade nas interações. É como ir para uma aventura! O formato envolve a todos, sem distinção de título. O CBAA é uma grande família da aventura.

Fonte: construção das autoras

Nota: Ao todo, ocorreram 16 *lives*, contudo, duas não foram salvas, sendo assim, não entraram na análise apresentada.

DISCUSSÃO

Quando o ambiente de pesquisa aborda o virtual, como é o caso das *lives* produzidas e difundidas como recursos de produção e difusão de conhecimentos, por meio do *Instagram* relativos aos eventos CBAA/CIAA, inúmeros aspectos se tornam importantes, haja vista a peculiaridade desse ambiente para pesquisas. Segundo Braun, Clarke e Gray (2019), a *internet* e o ambiente virtual para pesquisas trazem inúmeros desafios aos pesquisadores, uma vez que há uma dificuldade na seleção da grande diversidade de informações produzidas. Estes desafios aceleraram a implementação de métodos e técnicas de coleta de dados específicos, cuja produção de conhecimento encontra-se em uma dimensão anteriormente inimaginável.

A medida de distanciamento social decorrente da pandemia atual impôs restrições aos campos presenciais de investigação e difusão do conhecimento, com a suspensão temporária dos eventos presenciais, mas, também, incentivou a criação e formulação de estratégias de melhoria, tanto para as coletas de dados *online*, como para a divulgação desses dados. A produção de fontes de dados utilizando o ambiente virtual para pesquisas tornou-se mais recorrente e robusta. Estes desafios contribuem para a construção de novos sentidos e apropriações na área do lazer (ARAUJO; CIPINIUK, 2020).

Vantagens das coletas de dados ocorridas no ambiente virtual ressaltam a superação da distância física, a flexibilidade e facilidade de encontrar e capturar os dados, conveniência em tempos de distanciamento social. Conforme salientam Braun, Clarke e Gray (2019), o ambiente virtual para pesquisas apresenta-se com uma perspectiva abrangente e que pode ampliar as possibilidades de captação e registro de um grande volume de informações.



As *lives*, assim como os *blogs* e fóruns de discussão *online*, representam recursos de geração e transmissão de informações e conhecimentos, sendo bastante viáveis nos dias atuais, com a necessidade de isolamento social (ARAUJO; CIPINIUK, 2020), como foi o caso da iniciativa da Corrente de Aventura, desenvolvida por meio de *lives*. Elas podem ser utilizadas como estratégias pedagógicas, ou também, aplicadas em outros campos, como na esfera empresarial. Nessas *lives* da Corrente da Aventura também houve a presença de *chats*, acrescentando a possibilidade de diálogo remoto com participantes e ouvintes, enriquecendo o conteúdo dessas *lives* (ARAUJO; CIPINIUK, 2020). Esses autores ainda evidenciam a importância social do compartilhamento de informações nesta fase de impossibilidade provisória de contato presencial. No entanto, eles alertam que as *lives* são recentes e seus códigos e regulamentos ainda estão sendo formulados, sobretudo para serem apropriados ao rigor do campo da pesquisa e na divulgação científica, merecendo cada vez mais atenção em estudos da atualidade.

Ainda que suas potencialidades não estejam totalmente reconhecidas, as *lives* representam uma significativa oportunidade de participação popular, ampliando as condições de democratização da audiência e a possibilidade de construção de conhecimento de modo coletivo. Esta estratégia já havia sido adotada antes da pandemia, sobretudo na esfera da educação à distância. Entretanto, neste momento, ela tem sido uma ferramenta importante para enfrentamento do isolamento social, tornando-se um recurso recorrente para otimizar os processos de divulgação de conhecimento e promoção de debates no contexto acadêmico, conforme salientam Freire e Guimarães (2020).

A Corrente da Aventura, expressa em forma de *live*, auxiliou a compreender os conteúdos disseminados e o modo como estas atividades se inserem na tessitura social. Com isto, foram ampliadas as condições de interpretação desses fenômenos, enriquecendo as perspectivas de utilização de novas técnicas de pesquisa qualitativa.

A frequência semanal e a duração com que as *lives* da Corrente da Aventura foram estabelecidas e administradas propiciou regularidade e estimulou o crédito e a permanência dos interessados. Este é um dos critérios mais importantes para promoção da credibilidade para quem navega em rede, segundo Freire e Guimarães (2020).

A utilização desses recursos envolvendo as *lives* da Corrente de Aventura abriu espaços para discussões, as quais foram facilitadas no ambiente virtual, atendendo às necessidades atuais de continuidade de acesso ao conhecimento, podendo contribuir como



agente de mudança social. Entre os temas que foram abordados, uma das preocupações centrais recaiu na formação profissional, assim como, nos aspectos pedagógicos envolvendo as atividades de aventura.

A respeito dos fatores intervenientes nos estudos sobre atividades de aventura, Teodoro e colaboradores (2020) evidenciam que, tanto a formação profissional, como os elementos pedagógicos são cruciais para o desenvolvimento dessas atividades e merecem maior atenção no contexto acadêmico. Pereira, Romão e Camargo (2020) contribuem para as reflexões acerca dos princípios pedagógicos das atividades de aventura, ressaltando esses aspectos relevantes para o trato com essas atividades. Esses autores salientam que há um verdadeiro desafio aos professores, no contexto da Educação Física escolar, para inserirem este conteúdo na escola, sobretudo, como vencer os preconceitos arraigados a estas atividades, assim como, superar a falta de formação adequada do profissional para lidar com as atividades de aventura. Para Paixão (2017), devem ser superadas as atitudes conformistas dos envolvidos no processo educacional, buscando um modelo adequado para a sociedade na atualidade.

A temática envolvendo educação ambiental, a qual esteve presente na maioria das *lives*, é vital em todas as áreas e campos da ciência, uma vez que as interfaces das ações humanas com o ambiente natural podem definir a sustentabilidade do planeta (PORTUGAL; SORRENTINO, 2020). Figueiredo e Schwartz (2013) alertaram que essas relações ainda são pouco exploradas na área da Motricidade Humana, sendo apenas tangenciados alguns aspectos desse importante conteúdo. Isto requer uma revisão de princípios, para que a inserção das atividades de aventura possa encampar essa ética como primeiro paradigma. Bandeira e Mayor (2021) apregoam que as atividades de aventura devem ser geridas de forma a implementar a conscientização sobre a necessidade de preservação ambiental, primando por inferir mecanismos de participação comunitária, com a devida gestão ambiental.

Outro aspecto explorado pelos participantes dos *chats* e também em algumas *lives*, foi a questão da mulher nas atividades de aventura. Todos evidenciaram o crescimento de interesse das mulheres pelas distintas modalidades de aventura, mas apontaram as dificuldades de inserção nessas atividades. Como uma das formas de se vencer isto, foi mencionada a participação massiva da mulher em todos os canais de difusão dessas modalidades, a fim de promover o empoderamento nas atividades em si. Devido a estigmas presentes socialmente, ainda não se tornou constante o envolvimento da mulher nesse tipo de atividade (SILVA et al., 2020). Entretanto, é com apoio das redes sociais e recursos do



ambiente virtual, que as mulheres praticantes de atividades de aventura podem disseminar mais facilmente suas participações e evoluções, como também, se apoiar mutuamente, desencadeando mais confiança para vencer os obstáculos.

Wenetz, Athayde e Lara (2020) ressaltam a necessidade de se promover a visibilidade do debate sobre gênero, inclusive no campo do lazer, contribuindo para ampliar as reflexões acerca das estratégias de enfrentamento das desigualdades de gênero no esporte. Segundo Moraldo (2020), a participação feminina nos esportes de aventura teve que passar por inúmeros desafios, para os quais houve o desenvolvimento de estratégias de enfrentamento de posturas sociais arraigadas e, até mesmo hostis, superando a falta de legitimidade da presença feminina nesse âmbito. Ainda que as mulheres sejam minoria nas atividades de aventura, Silva e colaboradores (2020) ressaltam que a participação feminina vem crescendo significativamente, o que pode abrir novos espaços de resistência à desigualdade de gênero nessas atividades.

No que concerne aos aspectos do ensino remoto e os desafios da passagem de conhecimento dessas atividades na natureza, as quais são eminentemente práticas, muitos desafios criativos foram lançados para os convidados, no sentido de contribuírem com detalhes e sugestões de apropriação desse conteúdo no ambiente virtual. Uma das iniciativas foi ampliar a oferta de vídeos ilustrativos aos alunos, assim como, solicitar pesquisas sobre determinadas modalidades. Para Dania e Griffin (2021), a mídia digital favorece um sistema de suporte para o aprendizado pautado em conteúdo, auxiliando no estabelecimento de novos laços inclusivos, ampliando as extensões e limites de autoridades e compartilhamento de saberes.

O ambiente virtual amplia as maneiras de representação e análise dos objetos de estudo. Entretanto, são requeridas adequações específicas para serem apropriadas ao contexto das pesquisas no âmbito do lazer, exigindo boa configuração e planejamento, para que sejam selecionados os aspectos mais relevantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A manutenção de paradigmas sociais em andamento não foi mais possível, a partir da definição do surto de COVID-19 como pandemia, em escala mundial. Assim, diversas alterações foram propostas, no sentido de minimizar os impactos negativos das medidas de contenção a esse vírus. No campo acadêmico, o impacto foi gerado, tanto no formato de



desenvolvimento e coleta de dados de pesquisas, como nas formas de socializar e difundir os conhecimentos produzidos.

Assim foi o caso da criação da Corrente da Aventura, estratégia que veio agregar reflexões importantes a respeito das atividades de aventura. Seu formato de *live* com *chats* para participação foi adequado para fomentar essas reflexões. Esse formato oportunizou compartilhamento de experiências em dimensão social, avivando um fragmento dessa realidade histórico-social atual. Dar vez e voz a essas narrativas permitiu analisar o contexto das atividades de aventura e seus significados, dando força e motivando novas ações.

As *lives* da Corrente da Aventura representam uma síntese do que tem sido tratado sobre a temática e a análise da plataforma utilizada, de sua audiência e das interações que aconteceram ao vivo durante a mesma, ressaltam os possíveis impactos positivos na formação e na atuação docente/profissional daqueles que participaram. Entre os participantes do *chat*, também houve oportunidade de troca de informações a respeito de bibliografias sobre aventura, ou de cursos que estavam sendo oferecidos. Assim, as participações foram efetivamente enriquecidas com mais informações trocadas nos bastidores da *live*.

Portanto, as *lives* da Corrente da Aventura e os *chats* representaram oportunidades importantes para socializar as reflexões sobre o tema da aventura, contribuindo para ampliar a dialogicidade na área. O aspecto remoto da Corrente da Aventura possibilitou o intercâmbio de ideias e experiências advindas de vários pontos do país, instigando demandas para novas investigações no campo do lazer.

Como limitações do estudo pode ser citado o limite de tempo de uma hora, o que poderia ser ampliado para maior tempo de reflexões e participações, assim como, a restrição de foco apenas à Corrente de Aventura. Ampliar o foco para outros recursos, como vídeos existentes em outras plataformas e cursos *online*, poderia incrementar novos delineamentos para a construção do conhecimento sobre essa temática no campo do lazer.

Para novos estudos, é sugerida a atenção mais vivaz a respeito da apropriação do ambiente virtual nas pesquisas qualitativas e abordagens dos estudos empíricos no campo do lazer e das atividades de aventura, por ser, ainda, tema pouco explorado. Esse ambiente apresenta recursos importantes para difundir os discursos e as percepções da sociedade, podendo contribuir para dar mais visibilidade e legitimidade à área e seu campo acadêmico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



AGUIAR, Mark e colaboradores. Leisure luxuries and the labor supply of young men. **Journal of political economy**, Chicago, v. 129, n. 2, 2021.

AINI, Rezki Putri Nur.; KAILANI, Najib. Identity and Leisure Time: Aspiration of Muslim Influencers on Instagram. **Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies**, v. 5, n. 1, p. 57-80, 2021.

ARAUJO, Mayra Terra Maluf de; CIPINIUK, Alberto. O entretenimento online - A sociedade espetacular das lives nos tempos de pandemia. **Revista interdisciplinar internacional de artes visuais-art&sensorium**, v. 7, n. 2, p. 193-206, 2020.

BANDEIRA, Marília Martins; MAYOR, Sarah Teixeira Soutto. A construção da 'capital brasileira da aventura': a transformação da cidade de Brotas em destino turístico-esportivo nas décadas de 1980 e 1990. **Revista caminhos da história**, v. 26, n. 1, p. 128-147, 2021.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições70, 2016.

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria; GRAY, Debra (Org.). **Coleta de dados qualitativos: um guia prático para técnicas textuais, midiáticas e virtuais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

CBAA.CIAA. Instagram: **@cbaa.ciaa**. Disponível em: <https://www.instagram.com/cbaa.ciaa/>. Acesso em: 19 mar. 2021.

DANIA, Aspasia; GRIFFIN, Linda L. Using social network theory to explore a participatory action research collaboration through social media. **Qualitative research in sport, exercise and health**, v. 13, n. 1, p. 41-58, 2021.

FIGUEIREDO, Juliana de Paula; SCHWARTZ, Gisele Maria. Atividades de aventura e educação ambiental como foco nos periódicos da área de Educação Física. **Motriz**, v. 19, n. 2, p. 467-479, 2013.

FINDLER, Patrick. Climbing high and letting die. **Journal of the philosophy of sport**, v. 1, n. 1, p. 1-16, 2021.

FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo; GUIMARÃES, Marcus Vinícius de Albuquerque. Uso das redes sociais digitais nos programas de pós-graduação em ciência da informação: contribuições para a comunicação e divulgação científica. **Bibliomar**, v. 19, n. 2, p. 193-217, 2020.

GUARIZO, Marília Amábile; SCHWARTZ, Gisele Maria. Usabilidade de sites nos contextos do lazer, turismo e hospitalidade: uma análise da produção científica. **Licere**, v. 23, n. 2, p. 362-385, 2020.

LE, Duc Anh; MACLINTYRE, Blair; OUTLAW, Jessica. Enhancing the experience of virtual conferences in social virtual environments. In: 2020 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D



User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW), 2020, Atlanta. **Proceedings...** Atlanta, GA, USA, 2020. p. 485-494.

MORALDO, Delphine. Women and Excellence in Mountaineering from the Nineteenth Century to the Present. **The international journal of the history of sport**, v. 37, n. 9, p. 727-747, 2020.

PAIXÃO, Jairo Antônio da. Esporte de aventura como conteúdo possível nas aulas de educação física escolar. **Motrivivência**, v. 29, n. 50, p. 170-182, 2017.

PEREIRA, Dimitri Wuo; ROMÃO, Sara Pereira; CAMARGO, Aline Aparecida Silva. A aventura como desafio aos professores de Educação Física. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 3, p. 36-46, 2020.

PHILLIPS, Fred. Interconnections: A systems history of science, technology, leisure, and fear. **Journal of open innovation: technology, market, and complexity**, v. 7, n. 1, p. 14-28, 2021.

PORTUGAL, Simone; SORRENTINO, Marcos. A educación ambiental no Brasil: diferentes perspectivas e boas práticas. **AmbientalMente sustentable: revista científica galego-lusófona de educación ambiental**, v. 27, n. 1, p. 79-86, 2020.

RODRIGUES, Cae; GONÇALVES JUNIOR, Luiz. Ecomotricidade: sinergia entre educação ambiental, motricidade humana e pedagogia dialógica. **Motriz**, v. 15, n. 4, p. 987-995, 2009.

ROJO-RAMOS, Jorge e colaboradores. Adventure tourism in the spanish population: sociodemographic analysis to improve sustainability. **Sustainability**, v. 13, n. 4, p. 1706, 2021.

SAVITRI, Syahnaz; IRWANSYAH, Irwansyah. The Use of Instagram Stories at the Age of COVID-19 Pandemic. **Jurnal Aspikom**, v. 6, n. 1, p. 182-196, 2021.

SILVA, Fabiana Duarte e colaboradores. Memórias de Atenah: trajetórias de mulheres brasileiras na corrida de aventura. **Movimento**, v. 26, n. 1, p. e26076, 2020.

TEODORO, Ana Paula Evaristo Guizarde e colaboradores (Orgs.). **Atividades de aventura no Congresso Brasileiro de Atividades de Aventura (CBAA) e no Congresso Internacional de Atividades de Aventura (CIAA)**. São Paulo: Supimpa, 2020.

WENETZ, Ileana.; ATHAYDE, Pedro; LARA, Larissa (Orgs.). **Gênero e sexualidade no esporte e na educação física**. Ciências do Esporte, Educação Física e Produção do Conhecimento em 40 anos de CBCE, v. 6. Natal, RN: EDUFRRN, 2020.

Dados da primeira autora:

Email: julianapfig@hotmail.com

Endereço: Rua Paula Ramos, 1223, Coqueiros, Florianópolis, SC, CEP 88080-401, Brasil

Recebido em: 28/02/2020

Aprovado em: 22/03/2021

Como citar este artigo:



FIGUEIREDO, Juliana de Paula; TEODORO, Ana Paula Evaristo Guizarde; SCHWARTZ, Gisele Maria. Enquanto a aventura não vem...: contribuições das lives da Corrente da Aventura para o campo do lazer. **Corpoconsciência**, v. 25, n. 1, p. 137-153, jan./ abr., 2021.