

CONTRIBUIÇÕES DA AVENTURA PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA: CAMINHOS DA COMPLEXIDADE

Dimitri Wuo Pereira ¹

RESUMO

O trabalho que se apresenta, procura tratar do tema Aventura, a partir da perspectiva da complexidade. O objetivo do texto é apresentar uma reflexão crítica a respeito do conceito de Aventura para a Educação Física revelando as contrariedades e complementaridades próprias do pensamento complexo e demonstrar por meio de propostas pedagógicas de Aventura o relacionamento dos conhecimentos de modo interdisciplinar com essa temática. Espera-se demonstrar a clareza do conceito de Aventura incorporada à cultura corporal como o Esporte, a Dança, a Luta, o Jogo e a Ginástica, com intervenções passíveis de interligação entre os saberes.

Palavras-chave: Aventura. Educação Física. Complexidade. Interdisciplinaridade.

ABSTRACT

The work presented seeks to address the theme of Adventure, from the perspective of complexity. The objective of the text is to present a critical reflection on the concept of Adventure for Physical Education, showing the contradictions and complementarities of complex thinking and to demonstrate through pedagogical proposals of Adventure the relationship of knowledge in an interdisciplinary way with this theme. It is expected to demonstrate the clarity of the concept of Adventure incorporated into body culture such as Sport, Dance, Fight, Game and Gymnastics, with interventions capable of interconnecting knowledges.

Keywords: Adventure. Physical Education. Complexity. Interdisciplinarity.

¹ Docente do curso de Pós-Graduação do SESI – SP. Doutor em Educação. E-mail: dimitriwuo141@gmail.com

INTRODUÇÃO

Este ensaio foi produzido para enriquecer os debates acerca da inserção da Aventura no campo da Educação Física. A intenção é apontar as possibilidades que já existem, tanto na área escolar, quanto nas esferas não escolares, em que a Educação Física se insere na sociedade, tendo em vista a gama variada de instâncias, nas quais ela se encontra.

O objetivo do ensaio é apresentar a lógica contraditória e complementar existente no conceito de Aventura para a área de Educação Física e demonstrar através de propostas pedagógicas com o tema Aventura, como é possível estabelecer relações interdisciplinares que permitem a junção dos conhecimentos.

Um aspecto fundamental do texto é buscar as relações interdisciplinares e transdisciplinares que permeiam as intersecções entre Aventura e Educação Física. Por meio da complexidade ampliar-se-á a visão das contradições e complementariedades existentes no tema, permitindo a abertura aos novos olhares a respeito das transformações da área.

A fundamentação teórica pautada em Morin (2005) será o fio condutor da reflexão, no sentido de diminuir a simplificação do fenômeno, aumentar a conexão dos elementos que costumam ser separados e, para que, deste modo, possamos alcançar uma visão do todo e das partes sobre a Aventura.

Aventura, mas afinal o que é isso?

A Aventura já estava presente nos textos de Homero (Ilíada e Odisseia), na Grécia antiga e simbolizava as virtudes do ser humano, que enfrentava os desafios naturais e sobrenaturais para provar seu valor, demonstrando coragem, determinação e confiança.

Na atualidade, a Educação Física debruça-se sobre a Aventura tentando compreender a relação corpo, cultura e movimento com esse desejo de descobrir o que está por vir, isto é, o próprio significado de *adventura* em latim.

Da Espanha surge um conceito que fomenta debates no Brasil sobre essa temática, são as denominadas Atividades Físicas de Aventura na Natureza (AFAN), que congregam práticas de lazer e risco controlado que com apoio de novas tecnologias possibilitam popularizar os mitos gregos descritos por Homero, dessa vez, numa perspectiva do lazer.

Fernandes (1998) talvez tenha sido uma das primeiras pesquisadoras a publicar sobre o tema no Brasil. Sua perspectiva foi abordar os esportes radicais, afirmando a necessidade de compreender a questão do esporte e do jogo, prevendo uma mercantilização que sobreveio nessas práticas de risco associadas à competição e à mídia.

Marinho (1999), por sua vez, chama a atenção para a aproximação do esporte com o meio ambiente, utilizando o termo esporte na natureza a partir de um olhar menos competitivo e mais solidário que conjuga com o lazer.

Uvinha (2001), pouco tempo depois, utiliza o mesmo de Fernandes, esportes radicais, para compreender os comportamentos jovens associados ao skate, encontrando nesta tribo um modo de expressão dos anseios e angústias dos adolescentes, que colocam sua energia numa atividade arriscada para ir contra o controle social em que vivemos.

O uso do conceito Aventura aparece quase ao mesmo tempo, em especial na pesquisa da professora Vera Lúcia Menezes Costa, abordando as práticas do surfe, voo livre e alpinismo, recorrentes no Rio de Janeiro e que ela denomina Esportes de Aventura (COSTA, 2000).

Cantorani e Oliveira Junior (2005) trazem o conceito de Atividades Físicas de Aventura (AFA) para demonstrar que essas práticas de risco associadas ao lazer crescem no apreço das pessoas devido à necessidade de escapar da monotonia do cotidiano, pois elas carregam um apelo para sair do lugar comum, ir à natureza, mudar de paisagem, colocar-se a prova numa tensão com o perigo.

São diversas as publicações a respeito do tema, atividades físicas de aventura na natureza, muitas dessas publicações orientadas pela Dra. Gisele Maria Schwartz, em que se encontra a noção de que as pessoas buscam essas práticas motivadas para a busca de bem-estar, prazer e divertimento, o que a relacionam diretamente com o uso do tempo livre de modo intencional e consciente (TAHARA; CARNICELLI FILHO; SCHWARTZ, 2006).

Inácio (2006) afirma que os estudos neste segmento confirmam a proposição de que há uma forte relação entre as práticas corporais na natureza e o lazer, e vai além, apontando para uma necessária correlação com a educação, em especial pelo fato das práticas de aventura se integrarem aos estudos sobre a preservação e conservação ambiental, numa relação interdisciplinar.

Outro pensamento que surge neste debate, refere-se à noção de Esportes na Natureza, defendida a partir do ponto de vista histórico, pois no texto se aponta que a busca de prazer e diversão junto à natureza já vinha do século XIX, numa reaproximação do ser humano com o ambiente natural, que o crescimento dos centros urbanos e a revolução industrial foram distanciando (DIAS; MELO; ALVES JUNIOR, 2007).

Atividade de Aventura pode ser vista como um modo de expressar que nessas práticas há uma forte ligação com o lazer, no sentido de uma ruptura com a necessidade de competição que se associa ao conceito de esporte, e que nessas atividades há uma busca por contato com a natureza e de utilização do espaço urbano de forma mais orgânica e fluída, na qual o risco é o fator de desafio e não o adversário (MARINHO, 2008).

Pereira, Armbrust e Ricardo (2008), avançaram na classificação dos Esportes Radicais, explicando que a adrenalina proveniente de práticas esportivas arriscadas aflora o sentimento de pertencimento no mundo, pois permitem enraizar no indivíduo as sensações únicas que levará com ele devido às fortes emoções do momento vivido.

Retomando a linha da contracultura do skate, já mencionada por Uvinha (2001), Brandão (2012) chama essas práticas corporais de Esportes de Ação, apontando para o conflito de interesses entre a marginalização dessas atividades e sua esportivização mercadológica. Percebe-se que entre o posicionamento de Dias, Melo e Alves Junior (2007) e Brandão (2010) existe uma separação entre práticas consideradas da natureza e urbanas.

Paixão, Costa e Gabriel (2009) trazem para o meio acadêmico a ideia de Esporte de Aventura, pois enxergam um caráter indissolúvel entre o esporte, o lazer e a natureza, como vetores de uma ressignificação da relação humano – meio ambiente, em que a preservação ambiental deve ser o foco dos praticantes, em um mundo cada vez mais causador de impactos à qualidade dos espaços naturais.

Pimentel (2013) discute o tema e postula que a Aventura está no campo das experiências da cultura corporal que ocorrem no tempo livre das pessoas, todavia, alerta para o fato de que a área está ainda na superfície do debate, necessitando um mergulho mais profundo entre os pesquisadores.

O sociólogo francês Le Breton (2016) fala da Aventura, como uma imersão numa prática física intensa, carregada de riscos reais, ou imaginários, que ajudam os jovens e as pessoas, de modo geral, a irem mais profundamente encontrar consigo mesmas, através das

emoções vividas, permitindo enfrentar seus medos e ganhar autonomia. Resulta desse reencontro consigo uma chance de aproximação com o outro, pois a coletividade e o companheirismo são os apoios que a pessoa encontra nos momentos difíceis dessas atividades.

Como é possível observar, muito esforço foi dispendido na tentativa de compreender o tema da Aventura pelos pesquisadores da área da Educação Física nas últimas décadas. Se por um lado, eles impulsionaram os avanços que a Aventura está colhendo nos dias de hoje, por outro, ainda causa confusão a nomenclatura utilizada pelos autores e autoras, afinal, não há consenso entre eles e as diferenças epistemológicas e semânticas podem tornar a Aventura na Educação Física, uma “Torre de Babel”.

O pensamento complexo trata este tipo de situação como caótica, no sentido de que muitos elementos de um sistema estão em movimento e chocam-se mutuamente, produzindo energia e calor. Essa ebulição é capaz de reorganizar o sistema gerando novidades e emergências capazes de trazer melhorias para o próprio sistema (MORIN, 2005).

Uma mudança ocasionada pela desorganização da Aventura na Educação Física e que começa a se estabilizar é a proposta na área escolar de uma nomenclatura que venha a ser usada pelos professores nas escolas e que configure o ponto de partida para a inserção da Aventura na Educação Física escolar.

Certo é, que, desde 2018, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC – (BRASIL, 2018), trouxe para a área escolar a Aventura como conteúdo no ensino básico e o termo Práticas Corporais de Aventura (PCA) foi adotado, passando a ser o mais utilizado, pois a BNCC tem força de lei e os documentos oficiais do governo tornaram-se públicos e decisivos nas políticas educacionais por todo o país, desde então (SEVERINO; PEREIRA; SANTOS; 2016; INÁCIO *et al.* 2016).

Salienta-se que apesar dos cadernos oficiais trazerem a definição de PCA como um lugar comum, este é um conceito discutido no meio acadêmico, mas o cerne deste objeto de estudo e ainda pouco conhecido pelos professores das escolas, o que pode exigir reflexões extras, antes de ser consensual. Há contradições presentes nesta nomenclatura, que podem ser positivas para se alcançar mais um degrau neste debate semântico.

Em primeiro lugar, aponta-se que a própria BNCC nos apresenta as unidades temáticas (conteúdos) da Educação Física, através de sinônimos: Esporte, Luta, Dança,

Jogo/Brincadeira e Ginástica como partes constituintes da cultura corporal, então, fica a pergunta, por que apenas as PCA são apresentadas como adjetivo? Seriam elas uma qualidade da cultura, ou se constituem como uma cultura verdadeira?

O segundo questionamento que se faz, refere-se a má comunicação gerada com os estudantes, que dificilmente compreenderão: de que se trata uma Prática Corporal de Aventura? Todavia na realidade, o andar de skate, bicicleta, patins, transpor os obstáculos do parkour, caminhar sobre o slackline, mergulhar, surfar, escalar ou fazer uma caminhada em uma trilha já são atividades que muitos alunos conhecem e incorporam às suas rotinas, apenas eles não as reconhecem como PCA. Em relação a essa dificuldade na comunicação com os alunos, o uso da sigla também não facilita o diálogo e não ajuda na aprendizagem.

Como se observa, nessas indagações, colocar a Aventura como conteúdo na Educação Física escolar foi um passo importante para a solidificação do conteúdo na cultura corporal, contudo, é necessário continuar a reflexão.

Pereira (2019), analisando o tema, propõe apenas Aventura para designar essas práticas corporais, pois entende que é o modo mais sintético de expressar essa cultura corporal e que essa definição carrega os elementos essenciais com os quais a Educação Física se alinha com o meio ambiente, natureza, risco, adrenalina, extremismo, emoção, proeza, ação, radicalidade, prazer, liberdade, fluidez, coragem.

O pensamento de Caillois (1990) contribuiu, decisivamente, para essa opção por Aventura, pois quando trata dos jogos, ele sugere que aqueles aos quais o ser humano busca sentir um “frio na barriga”, devido à sensação de medo ou que a vertigem (*ilinx*) proporciona, são o que se considera neste texto como Aventura.

A partir de então, este texto assume o termo Aventura como o aglutinador dessas ideias, mas mantém-se aberto à outras perspectivas, acreditando-se que a caminhada se faz ao caminhar e que é preciso manter-se em movimento para avançar ao desconhecido, pois isto é uma aventura.

Interdisciplinaridade e transdisciplinaridade da Aventura na Educação Física

Muitos são os aspectos a serem abordados na relação Educação Física e Aventura. De modo didático, será feita uma separação entre Educação Física escolar e não escolar e Aventura, ou seja, uma abordagem voltada para as situações da formação em Licenciatura e

Bacharelado de modo separado. Espera-se ao final, poder reunir os principais pontos de congruência entre ambas.

Um dos aspectos que se pode adiantar sobre a Aventura e Educação Física, reside na ampla gama de atividades que fazem parte da Aventura. Uvinha (2001), Pereira e Armbrust (2010) trouxeram uma classificação, pelo ambiente em que ocorrem, que ajuda a entender essa questão: Água – surfe, *stand up paddle*, mergulho, canoagem; Ar – paraquedas, parapente, asa delta, balonismo, *wing suit*, *base jump*; Terra – *mountain bike*, skate, patins, parkour, slackline, escalada, trilhas, cavernismo, rapel, arvorismo. Essas inúmeras atividades permitem várias opções de atividades que desenvolvem aspectos cognitivos, motores, afetivos e sociais nas pessoas, variando o rol de vivências na área.

Aventura e Educação física escolar

A escola é um local no qual as crianças e jovens passam boa parte de suas vidas. Oportunizar que esse tempo seja de experiências significativas é um dos papéis fundamentais dos professores. A Aventura apresenta-se como uma possibilidade de criar possibilidades de forma interdisciplinar porque seus temas ocorrem em forte relação com a natureza e com o despertar de emoções.

A prancha de surfe e *stand up paddle*

Interdisciplinaridade: Física, Química, Engenharia, Arquitetura, Design e Artes.

Público sugerido: 8º e 9º ano do ensino fundamental e ensino médio.

No meio líquido, uma boa atividade é a confecção de pranchas de surfe e *stand up paddle* com garrafas PET. Essa é uma ideia que surgiu com o surfista Jairo Lumertz, de Santa Catarina, que vendo muita sujeira nas praias, decidiu criar essas pranchas para ajudar na reutilização das garrafas PET encontradas na areia.

Para confeccionar as pranchas, será necessário que os estudantes recolham garrafas PET de dois litros cilíndricas, depois de lavadas e secas elas devem receber um pequeno pedaço de gelo seco e serem tampadas para que expandam e mantenham-se mais firmes. O passo seguinte é colar as garrafas umas nas outras e usar um cano de plástico (usado para passagem de água nas construções) colado nas garrafas, para manter a dureza da estrutura da

prancha, após a secagem, colar uma folha de EVA com o tamanho da prancha e fixar na parte inferior uma quilha, que também pode ser adaptada com um pedaço de plástico rígido, como uma tábua de cozinha.

Nas cidades praianas, os estudantes podem levá-las até o mar para testar, em um dia especial e diferenciado, como uma forma de avaliação do processo de criação. Em outras localidades, podem ser usadas piscinas públicas para esse fim. No caso das piscinas, as pranchas de *stand up paddle* são mais recomendadas por terem um remo para a locomoção. Ele pode ser feito com um cabo de vassoura e uma tábua de cozinha presa à ponta. Uma alternativa para uso na quadra é colocar rodas de carrinho de supermercado fixas na parte de baixo da prancha e remá-la no cimento

Observa-se que em atividades aquáticas, o cuidado com a segurança dos estudantes deve ser priorizado pelos professores, especialmente, em relação aos afogamentos. Sugere-se a presença de bombeiros ou guarda vidas nas atividades em água.

Paraquedista

Interdisciplinaridade: Física, Química, Arquitetura, Engenharia, Design e Artes.

Público sugerido: educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental I.

Nessa aula os alunos irão brincar de paraquedista, reconhecendo as questões de peso e forças que atuam sobre o corpo. Sugere-se passar um vídeo sobre paraquedistas saltando de aviões ou outros lugares para incentivar a imaginação das crianças.

Inicia-se a brincadeira com saquinhos plásticos (de supermercado) que deverão ter suas alças cortadas e depois devem ser feitos quatro pequenos furos nas laterais para passar uma linha bem fina em cada furo. As linhas devem ser reunidas e na junção delas pode ser amarrada uma borracha, ou aqueles soldadinhos de plástico, o importante é que sejam objetos leves e pequenos.

Com os paraquedistas prontos, basta encontrar um local mais alto que pode ser o parapeito de um andar superior, uma árvore, uma escada ou mesmo um banco e do alto desse lugar lançar o paraquedista para verificar se ele pousará com suavidade.

Uma atividade que pode ser feita é todos os alunos lançarem, ao mesmo tempo, os paraquedistas para o alto e juntos eles verificam qual demorou mais para cair, descrevendo depois, porque uns caíram mais rápido do que outros.

A essa estratégia pode ser acrescida mais uma, que consiste em pegar um grande pano fino em formato circular e todos os alunos seguram-no pelas bordas. Junto com o professor eles movimentam o pano para cima e para baixo criando um movimento que recria um paraquedas quando o pano está para o alto e neste momento os alunos, ainda segurando o pano entram embaixo do mesmo para sentir-se como se estivessem num paraquedas.

Atividades como essa, simulam a Aventura de modo fictício para crianças e suas sensações e emoções assemelham-se àquelas vividas nas aventuras reais. As crianças têm grande facilidade em imaginar e fantasiar, sendo a Aventura para elas um momento de risco imaginário vivida como real.

Aula de skate

Interdisciplinaridade: História, Sociologia, Geografia, Inglês, Português, Matemática e Artes.

Público sugerido: ensino fundamental e médio.

Nesta aula a abordagem inicial, de atividade terrestre, pode ser feita com vídeos sobre o skate que retratem suas origens. Após os vídeos, um debate sobre seu surgimento pode levar a discussões sobre o local em que foi criado, os lugares em que é possível andar de skate na sua região, as gírias usadas pelos skatistas, os nomes das manobras em inglês, como são as competições e os hábitos dos praticantes.

Em seguida, o professor numa quadra, distribui giz aos alunos que deverão desenhar seus skates no chão criando desenhos neles personalizados e que tenham identificação clara da parte da frente (*nose*) e de trás (*tail*) do skate.

Criadas as artes, pede-se que os alunos subam nos skates pintados no chão e posicionem-se na base, isto é, escolhendo o pé que preferem na parte dianteira do skate. Identifica-se com eles a base regular (pé esquerdo à frente) e *goofy* (pé direito à frente) e eles devem realizar o movimento de remada, impulso no chão, mantendo o pé de base apoiado e remando com o pé contrário (que fica atrás no skate). Ao sinal do professor eles retomam o pé de remada na traseira do skate.

Um bom jogo para fazer em sequência é, ao sinal sonoro do professor (pode ser uma palma), os alunos devem sair de seus skates e seguir para o skate de um colega, identificando a parte dianteira e remando neste skate desenhado no solo. Durante essa fase, o professor bate

a palma e ele mesmo sobe em um skate, de um aluno qualquer, ou seja, uma pessoa ficará sem skate, e ela, percebendo que ficou de fora deverá bater palma para retornar ao jogo.

Os skates devem ser pegos, para iniciar a prática com os materiais específicos. Sugere-se que os alunos estejam em duplas, cada uma com um skate. A primeira atividade é deslocar-se sentado no skate com o parceiro empurrando, depois a própria pessoa deve estar ajoelhada no skate e tentar deslocar-se sobre ele.

Por fim, usando o apoio de um colega os alunos podem deslocar-se pela quadra. Neste momento, eles podem experimentar a remada sobre o skate, usando o apoio do amigo. Uma boa opção para essa atividade é solicitar que os alunos se desloquem em círculo pelo espaço, todos na mesma direção, para evitar que se choquem entre si e após um período que mudem todos de direção, assim, aprenderão a fazer curvas para a esquerda e para a direita.

Um jogo legal para efetivar a aprendizagem é feito com duas equipes, uma em cada extremidade da quadra. Uma pessoa de cada equipe desloca-se sobre o skate na direção da equipe adversária, ao encontrar um adversário da outra equipe no meio do caminho, ambos deverão jogar: pedra, papel ou tesoura. O vencedor continua e o perdedor deverá retornar para sua equipe, enquanto um colega da equipe vai ao encontro do adversário que tenta atingir o ponto inicial da equipe contrária. Vence o jogo a equipe que conseguir que um de seus componentes chegue até o início do outro time.

Muitas possibilidades podem ser feitas para se trabalhar com Aventura na escola. A criatividade do professor e sua atenção aos interesses e saberes dos estudantes serão de grande valia para que essas práticas se efetivem na escola.

As propostas apresentadas contêm elementos aos quais Morin (2000) acredita serem os pilares da Educação no século XXI: o erro presente na aprendizagem; o conhecimento com significado; a tríade: indivíduo – sociedade – espécie; a compreensão das nossas diferenças; a incerteza da vida; a preservação do planeta; a ética do cuidado com o outro e consigo mesmo. E será na reunião da Educação Física com as outras áreas de conhecimento que esses saberes se solidificarão.

O verdadeiro trabalho interdisciplinar que compõe a complexidade educacional, exige uma integração entre os saberes e isso se efetiva num planejamento coletivo e intencional que vise a compreensão do todo e das partes.

Aventura e Educação Física não escolar

No campo não escolar existem inúmeras possibilidades de se desenvolver atividades com Aventura, seja na recreação, no meio corporativo, no condicionamento físico, nas políticas públicas de lazer, no esporte de alto rendimento ou, ainda, nas interações com o Turismo.

Conhecer a Aventura e propiciar atividades com esse tema são formas concretas dos bacharéis diferenciarem seus currículos e portfólios profissionais.

Seguem algumas dessas ações e suas relações interdisciplinares necessárias para o bom desenvolvimento das práticas.

Brincadeira dos animais

Interdisciplinaridade: Biologia, Ecologia, Pedagogia e Artes.

Público sugerido: crianças da primeira infância.

Reúna seu grupo de crianças, num espaço aberto que permita deitar e rolar no chão. Pergunte que animais elas conhecem e use tinta antialérgica para pintar no rosto delas, figuras que lembrem os animais, depois peça que imitem seus animais favoritos.

Depois chame uma delas para que faça um animal e os colegas devem tentar imitar esse bicho. Dê a oportunidade para que todas as crianças sejam imitadas em seus animais.

Em seguida, escolha você um animal que ainda não foi usado por elas e imite-o, fazendo gestos parecidos com o animal de verdade parecidos com o animal de verdade, use a imaginação e pesquise sobre esse animal para ser o mais realista possível.

Peça que tentem repetir seu animal e que façam sons dos animais imitados.

Escolha em conjunto com as crianças um animal para ser um pegador e as crianças que quiserem ser esse animal, deverão tentar pegar os colegas movimentando-se como o bicho. Quem for pego deve se transformar no animal e ajudar o coleguinha.

Depois distribua alguns objetos pelo espaço: bancos, colchões, espumas, cordas, bambolês e diga aos alunos que estão numa floresta e que esses objetos são pedras, rios, árvores etc. Então diga que eles devem passar pela floresta e que quando ouvirem um barulho são os “destruidores da natureza” que vieram queimar a floresta. Explique que se elas ouvirem esse barulho devem pegar bolinhas de papel que você colocou sobre o banco (árvore) e jogar essas “frutas” nos destruidores para afugentá-los. Enquanto estiverem passeando pela floresta,

use um tambor, ou apito, ou pandeiro para fazer barulho e espere pelas bolinhas de papel que serão lançadas para fugir da floresta.

Converse com as crianças sobre os animais que brincaram e peça que dissertem sobre suas características, hábitos alimentares, cores, tamanhos e formas de se locomover, além do local onde esses animais existem na natureza. Pergunte se conhecem animais das florestas brasileiras e se já viram algum. Converse também a respeito da preservação à natureza e da extinção de diversas espécies animais que está ocorrendo pelo mundo e dos efeitos do aquecimento global e das queimadas para a vida dos animais.

Corrida de Aventura Adaptada

Interdisciplinaridade: História, Geografia, Economia, Sociologia, Ecologia e Matemática.

Público sugerido: adultos do mundo corporativo.

Em local amplo com piscina, campo, quadra, árvores, salas e usando diversos materiais, como: pranchas, cordas, cadeirinhas, mosquetões, freios de segurança, capacetes, bússolas, mapas, garrafas pet transparentes, lycra preta e outros materiais que julgar necessário, monte um percurso que deve ser percorrido por equipes com, no máximo, 4 pessoas cada uma.

Este percurso deverá estar identificado por um mapa que você deve criar e que dá informações sobre os Postos de Controle (PC), que são locais que os participantes devem descobrir e chegando neles pegar pedaços de papel com pistas para um enigma a ser decifrado ao final de todo o percurso.

No início do jogo, apresente as regras e explique como funciona a bússola, pois cada equipe deve carregar uma, que será usada em determinado ponto do percurso para retirar e descobrir o caminho certo para atingir um determinado PC.

Depois certifique-se que todas as equipes têm seu mapa e inicie o jogo de modo que cada uma siga uma ordem diferente para atingir todos os PC's. Isto pode ser feito com a equipe 1 iniciando no PC1, a equipe 2 iniciando no PC2, a equipe 3 iniciando no PC3 e assim por diante, para que elas sigam o mesmo caminho, mas em ordem distinta uma da outra.

Vencerá a equipe que terminar primeiro o percurso e que, ao final, descobrir o enigma deixado nas pistas que ela pegou em cada um dos PC's.

Algumas sugestões de obstáculos que devem existir no percurso são:

Rapel: um local em que há uma corda e que todos os integrantes da equipe deverão vestir a cadeirinha de segurança e descer pela corda. Certifique-se que há pessoal capacitado para a realização dessa atividade, bem como material de segurança correto.

Escalada: numa parede de escalada com nível fácil de dificuldade, todos os participantes da equipe devem escalar, usando os equipamentos de segurança para conseguir pegar a pista. Nesta situação, pode ter uma pessoa da organização das atividades fazendo a segurança na corda para os participantes.

Stand up paddle e mergulho: na piscina são lançadas garrafinhas de água de 500ml cheias de água, de forma que fiquem espalhadas pela água da piscina. Os participantes deverão se organizar de modo que um deles fique em cima da prancha de *Stand up paddle*, enquanto os outros devem entrar na água amarrados pelas mãos em forma de corrente e mergulhar na piscina para pegar as garrafinhas de água e levar para a pessoa da prancha, completando a prova, quando todas as garrafas forem pegadas.

Camp: cria-se um campo de provas com cordas para subir, lama para rastejar, barris para ultrapassar, falsa baiana para atravessar, entre outras possibilidades e os participantes devem ultrapassar os obstáculos juntos com as mãos atadas.

Arvorismo: prendem-se cordas e fitas de *slackline* entre árvores, com apoios para mãos e pés e as pessoas deverão atravessar o circuito sem descer ao chão.

Ao final, quando as equipes terminam o percurso, o enigma deve envolver questões relacionadas ao mundo do trabalho no qual elas atuam envolvendo questões financeiras, administrativas e de relações humanas, assim, elas usarão sua experiência profissional para resolver as pistas e acertar o enigma.

Trilha na Natureza

Interdisciplinaridade: História, Geografia, Economia, Sociologia, Ecologia e Matemática.

Público sugerido: todos os públicos.

Conduzir grupos à natureza é uma atividade profissional voltada a guias de turismo, com formação técnica para tal, profissionais de Educação Física, ou professores de outras áreas podem auxiliar nessa função, e sempre que compõem um grupo interdisciplinar ocorre uma complementariedade de conhecimentos e experiências.

Destaca-se que realizar essa atividade leva em conta alguns aspectos:

- Escolha do local, com avaliação do nível de dificuldade do percurso, que deverá ser feito com a prática prévia do condutor da trilha.
- Escolha do momento de se realizar a atividade, observando a data, meteorologia, a duração média da trilha.
- O reconhecimento do grupo, com parâmetros de idade, nível de condicionamento físico, experiência na atividade, singularidades das pessoas do grupo.
- Uso de equipamentos adequados, como calçado, roupa de frio, chapéus, repelente, protetor solar, meias, mochilas etc.
- Verificação do transporte à região e seus custos.
- Organização da hidratação e alimentação para atividade.

Quando se propõe levar um grupo para uma trilha, os princípios de mínimo impacto ambiental são a base para o desenvolvimento de atividades sustentáveis na natureza.

São oito princípios (PEGA LEVE, 2022):

1. Planejar sua prática.
2. Deixar cada coisa em seu lugar.
3. Não jogar lixo e recolher o lixo que produziu.
4. Evitar fazer fogueira.
5. Manter-se na trilha evitando degradação de áreas de preservação.
6. Não mexer em animais e plantas do local.
7. Ser responsável por sua própria segurança.
8. Não incomodar as pessoas que visitam ou moram no local.

Todos esses princípios são norteadores dos comportamentos desejáveis das pessoas durante as trilhas na natureza e envolvem todas as áreas de conhecimento.

Salienta-se que essas práticas contêm riscos que devem ser observados pelos condutores e descritos em planilha, identificando os perigos e gerenciando os riscos das atividades na trilha.

Além da trilha contemplativa é possível implantar outras práticas como o rapel, orientação com uso de mapas e bússolas, atividades aquáticas, entre outras, evidenciando-se que qualquer atividade extra envolve outros riscos, materiais e custos.

No campo do bacharelado, há inúmeras opções de atividades a serem desenvolvidas pelo profissional de Educação Física. Nas propostas indicadas no texto, fica claro que a Ecologia é campo privilegiado de aplicação de atividades de Aventura e como destaca Morin (2005), Ecologia é uma ciência do complexo, pois reúne os conhecimentos essenciais da vida sem disjunção ou separação, pois exige integrar os elementos do sistema, afinal as ações e interações entre os elementos afetam cada elemento e produzem alterações nos elementos e no próprio sistema que se consome e se produz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este texto, procurou mostrar de forma sintética que a Aventura é uma prática com múltiplas potencialidades para o profissional de Educação Física. A revisão de literatura inicial permitiu verificar que há um calor no meio acadêmico a respeito do tema, mas que o conceito de Aventura, ainda não é claro para a maioria dos profissionais.

Entende-se que a noção de Aventura como termo denominador deste conteúdo atende as necessidades do meio acadêmico e profissional, seja ele escolar ou não e que esta definição é facilmente compreendida pelos sujeitos aos quais se pretende levar esse conhecimento.

De modo prático, buscou-se através de propostas pedagógicas apresentar como a Aventura pode ser inserida na Educação Física e o quanto seus saberes são interdisciplinares, gerando um apelo à complexidade. Complexidade que evita as reduções, separações e simplificações de conteúdos em caixas estanques e incomunicáveis com outras áreas.

Outras propostas como essas podem ser encontradas em diferentes trabalhos, como: Pereira e Armbrust (2010); Pereira, Galindo e De Paula (2017); Pereira (2019; 2020); Pimentel e Leão Junior (2021), entre outros.

Licenciatura e Bacharelado se complementam enquanto áreas de estudo e se diferenciam na aplicação dos conhecimentos e no público que se apresenta mais diversificado no bacharelado. A complexidade nos convida a pensar a Educação Física de modo conjunto e apenas diferenciar as atuações profissionais.

Será incrível descobrir que a Aventura pode aproximar os saberes, ao invés de isolá-los.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Leonardo. Da cidade transfigurada à cidade transformada: culturas juvenis e a prática do skate (1970 - 1980). **História e Cultura**, v.1, p. 7-20, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**, Brasília, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANTORANI, José Roberto Herrera; OLIVEIRA JUNIOR, Constantino Ribeiro de. O avanço da civilização e as atividades físicas de aventura como meio de lazer: a tecnologia como fator de afastamento e aproximação da natureza. **Conexões**, Campinas, v. 3, n. 2, p. 1-14, 2005. Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637951/5642>. Acesso em: 01 ago. 2022.

COSTA, Vera Lúcia de Menezes. **Esportes de aventura e risco na montanha: um mergulho no imaginário**. São Paulo: Manole, 2000.

DIAS, Cleber Augusto Gonçalves; MELO, Victor Andrade de; ALVES JÚNIOR, Edmundo de. Os estudos dos esportes na natureza: desafios teóricos e conceituais. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Porto, v. 7, p. 65-95, 2007. Disponível em:

https://rped.fade.up.pt/arquivo/artigos_soltos/vol.7_nr.3/1-09.pdf. Acesso em: 01 ago. 2022.

FERNANDES, Rita de Cassia. Esportes radicais: referências para um estudo acadêmico.

Conexões: Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 1, n. 1, p. 108-119, 1998. Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8638019/pdf>. Acesso em 01 ago. 2022.

INÁCIO, Humberto Luís de Deus. Lazer, educação e meio ambiente: aventura em construção. **Pensar a Prática**, v. 9, n. 1, p. 45-63, jan./jun. 2006. Disponível em:

<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/124/119>. Acesso em: 01 ago. 2022.

INÁCIO, Humberto Luís de Deus *et al.* Práticas corporais de aventura na escola: possibilidade e desafios – reflexões para além da Base Nacional Comum Curricular.

Motrivivência, v. 28, n. 48, p. 168-187, set. 2016. Disponível em:

<https://pesquisa.bvsalud.org/porta/resource/pt/biblio-2084>. Acesso em: 01 ago. 2022.

LE BRETON, David. Aventure, marche et accompagnement. **Esporte e Sociedade**, ano 11, n. 27, mar. 2016. Disponível em:

<https://periodicos.uff.br/esportesociedade/article/view/48462/28226>. Acesso em: 01 ago. 2022.

MARINHO, Alcyane. Natureza, tecnologia e esporte: novos rumos. **Conexões**: Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 1, n. 2, p. 62-74, 1999.

Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8638030/5717>. Acesso em: 01 ago. 2022.

MARINHO, Alcyane. Lazer, aventura e risco: reflexões sobre as atividades realizadas na natureza. **Movimento**: Revista de Educação Física da UFRGS, v. 14, n. 2, p. 181-206, maio/ago. 2008. Disponível em:

<https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/5756/3364>. Acesso em: 01 ago. 2022.

MORIN, Edgar. **O Método 1**. A natureza da natureza. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

PAIXÃO, Jairo Antônio da; COSTA, Vera Lucia de Menezes; GABRIEL, Ronaldo Eugênio Calçada Dias. Esporte de aventura e ambiente natural: dimensão preservacional na sociedade de consumo. **Motriz**, Rio Claro, v. 15, n. 2, p. 367-373, abr./jun. 2009.

PEGA LEVE. **Princípios de mínimo impacto ambiental**. 2022. Disponível em:

<https://www.pegaleve.org/>. Acesso em: 01 ago. 2022.

PEREIRA, Dimitri Wuo (Org.) **Pedagogia da aventura**: proposições para a Base Nacional Comum Curricular. Várzea Paulista: Fontoura, 2019.

_____. **Fundamentos dos esportes de aventura e da natureza**. Curitiba: FAEL, 2020.

PEREIRA, Dimitri Wuo; ARMBRUST, Igor; RICARDO, Denis Prado. Esportes radicais de aventura e ação: conceitos, classificações e características. **Revista Corpoconsciência**, Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso, 2008. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/3486/>. Acesso em: 01 ago. 2022.

PEREIRA, Dimitri Wuo; ARMBRUST, Igor. **Pedagogia da aventura**: esportes radicais de aventura e ação na escola. Jundiaí: Fontoura, 2010.

PEREIRA, Dimitri Wuo; GALINDO; Camila Bianca; DE PAULA, Renan Oliveira. Experimentando na escola a prática da aventura. **Revista Brasileira de Educação Física Escolar**, ano III, v. 2, nov., 2017.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Florianópolis, v. 35, n. 3, p. 687-700, jul./set. 2013. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbce/a/w4WmkyJMtPrGCYCbmhSkcyP/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 01 ago. 2022.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis; LEÃO JUNIOR, Cleber Mena (Orgs.). **Lazer e recreação**: contribuições no tempo presente e perspectivas de inovação. Maringá: Clube dos Recreadores, 2021.

SEVERINO, Antônio Joaquim; PEREIRA, Dimitri Wuo; SANTOS, Vinícius Sampaio Feitoza dos. Aventura e educação na Base Nacional Comum. **Eccos – Revista Científica**, n. 41, p. 107-125, set./dez., 2016. Disponível em:
<https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/6954/3426>. Acesso em: 01 ago. 2022.

TAHARA, Alexandre Klein.; CARNICELLI FILHO, Sandro; SCHWARTZ, Gisele Maria. Meio ambiente e atividades de aventura: significados de participação. **Motriz**, Rio Claro, v. 12, n. 1, p. 59-64, jan./abr. 2006.

UVINHA, Ricardo, Ricci. **Juventude, lazer e esportes radicais**. São Paulo: Manole, 2001.