

Tendências e raízes da Aventura

RESUMO

Compreender o surgimento da Aventura é uma necessidade dos profissionais que pretendem atuar nessa área. Este ensaio provoca reflexões sobre como os fatos históricos proporcionam um entendimento a respeito do tema. O texto se divide em três pontos: A Aventura como utilidade; A Aventura na natureza dos fatores econômicos ao lazer; A Aventura urbana e as perspectivas para a atualidade. Conclui-se que a Aventura desperta um espírito de exploração e ousadia desde sua origem e que foi se incorporando aos conceitos de lazer, educação e esporte competitivo que são corolários da modernidade.

PALAVRAS-CHAVE: Aventura; Educação física; Práticas corporais

Dimitri Wuo Pereira

Doutor
ESEF, Departamento de Educação Física,
Jundiá- SP, Brasil
dimitripereira489@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6839-6732>

Trends and roots of adventure

ABSTRACT

Understanding the arise of Adventure is a necessity for professionals who intend to work in this area. This essay induce reflections about on how historical facts provide a comprehension of the subject. The text is to devide into three points: Adventure as a utility; Adventure in nature from economic factors to leisure; The urban Adventure and the perspectives for the presente times. It is concluded that Adventure awaken a spirit of exploration and daring since its origin and that it has been incorporated into the concepts of leisure, education and competitive sport that are corollaries of modernity.

KEYWORDS: Adventure; Physical education; Body practices

Tendencias y raíces de aventura

RESUMEN

Comprender el surgimiento de Aventura es una necesidad para los profesionales que pretenden trabajar en esta área. Este ensayo provoca reflexiones sobre cómo los hechos históricos permiten comprender el tema. El texto se divide en tres puntos. La Aventura como utilidad; Aventura en la naturaleza desde los factores económicos hasta el ocio; La Aventura urbana y las perspectivas para la actualidad. Se concluye que la Aventura despierta un espíritu de exploración y osadía desde su origen y que se ha incorporado a los conceptos de ocio, educación y deporte competitivo que son corolarios de la modernidad.

PALABRAS-CLAVE: Aventura; Educación física; Prácticas corporales

1. INTRODUÇÃO

Este ensaio foi desenvolvido a fim de permitir aos professores, pesquisadores e acadêmicos da Educação Física e de outras áreas do conhecimento, que se interessam pelo tema Aventura, a reflexão crítica a respeito do surgimento das atividades de risco e perigo, às quais os seres humanos se entregam, deliberadamente, por diversão, aprendizagem ou competição.

O texto está estruturado em três momentos: As origens da Aventura como meio para sobrevivência e exploração; A Aventura na natureza como lazer a partir da revolução industrial; O aparecimento da Aventura no espaço urbano e suas perspectivas na atualidade.

A tradição ensaística do filósofo Montaigne (1996), é o fio condutor da escrita, que apresenta os fatos históricos e a crítica social da realidade, a partir do ponto de vista do autor.

Alerta-se para uma escrita mais coloquial, tal qual Montaigne apresenta em seu estilo e que as referências bibliográficas que aparecem no texto não se resumem aos artigos acadêmicos usualmente utilizados nas pesquisas científicas, isto não significa deixar de lado o rigor científico, mas mesclar artigos com livros e vídeos específicos sobre o tema da Aventura, que permitem ampliar o olhar sobre o objeto de estudo, ou seja, os caminhos da aventura e as tendências que ela percorre em sua trajetória social.

Espera-se que o texto ajude nas interpretações sobre o tema e na formulação de conceitos que permitam entender o uso do termo Aventura como substantivo, que é parte integrante da cultura corporal e precisa de identificação própria como outros temas têm na área da Educação Física, motivo pelo qual se utilizará a letra maiúscula no início da sua designação.

As origens da Aventura como meio para a evolução antropológica.

O ser humano primitivo aventurava-se em caminhadas, mergulhos, remadas, corridas, escaladas, entre outras práticas motrizes, impulsionado para a sobrevivência num meio natural repleto de desafios e bastante hostil. Assim, foram responsáveis pela produção de artefatos e técnicas que resolviam problemas urgentes como a fome, o deslocamento e a proteção, produzindo sentido e criando cultura através de práticas corporais que hoje ganham destaque social (MAUSS, 2003).

As primeiras aventuras despertaram algo novo, o desejo pelo desafio e pela descoberta que ampliaram a coragem e capacidade do humano de superar a natureza. Este heroísmo ficou bem descrito por Homero na mitologia grega (ORTIZ, 2000).

Além do enfrentamento de seus medos e da edificação de um espírito desbravador, construíam-se modos de se relacionar com o planeta, próprios da humanidade, o que se pode chamar de cultura da aventura e que Tahara (2004) apontou como uma inquietação humana pelos desafios e imprevisibilidades da Aventura.

O uso de caiaques pelos *Inuits*, os povos do Ártico, feitos com peles e ossos de animais, permitiam percorrer as águas geladas em busca de comida, a roupas térmicas de pelos para o frio polar e os óculos para proteção dos olhos na branquidão do gelo, eram outras produções com tal qualidade, que por sua eficiência fazem inveja aos equipamentos de alta tecnologia atuais (HUESCH, 1996).

Destacam-se também, os povos da Polinésia, como os *Maori*, que eram especialistas em navegação, devido ao isolamento social, próprio da vida em ilhas distantes dos continentes, no Oceano Pacífico. Eles foram responsáveis pela evolução dos veleiros, das primeiras pranchas, de surfe e *stand up paddle* e tinham enorme capacidade de se orientar usando a natureza como instrumento. Ressalta-se que sua tradição oral foi responsável pela transmissão desses conhecimentos, que lhes permitiu chegar à América há mais 1000 anos (NUNES JUNIOR; SHIGUNOV, 2010). O Peru e o Havaí foram dois locais visitados por esses povos na antiguidade e que receberam a influência dessa cultura, o que se prova pelos artefatos encontrados nessas regiões, provindos da Polinésia.

O explorador Marco Polo relatou em suas viagens pela Ásia que mulheres japonesas, *Ama-san*, coletavam pérolas na China, desde o ano IaC. atingindo mais de 40 metros de profundidade, sem nenhum equipamento, mostrando a habilidade humana em se adaptar às condições mais extremas (GÓIS, 2015).

A evolução dessas práticas foi lenta até a revolução industrial, que imprimiu outro ritmo à Aventura, influenciada pelo pensamento iluminista na Europa. Neste aspecto, registra-se a inventividade de Leonardo Da Vinci, que criara equipamentos para mergulho e asas para voar, que mais tarde evoluíram para os materiais que conhecemos (OLIVEIRA, 2017).

Esses exemplos de desbravadores do desconhecido, foram as centelhas do que se constituiria como Aventura na atualidade e mesmo que seus objetivos não fossem a diversão, é provável que eles desfrutassem de momentos de prazer intenso, quando se arriscavam e saíam vitoriosos em suas empreitadas, pois mesmo sabendo que essas atividades supriam necessidades básicas, elas despertavam valores de coragem e ousadia.

Revolução industrial, marco para o desenvolvimento da Aventura na natureza

As grandes navegações, dos séculos XV em diante, foram aventuras com finalidades econômicas, políticas e militares, que promoverem a riqueza aos povos europeus. As navegações foram acompanhadas de expedições terrestres devido à vastidão encontrada na África e América, cuja motivação central eram as riquezas naturais, como o ouro, a prata e as pedras preciosas. No Brasil, os Bandeirantes desbravavam as selvas com seus perigos e dizimando os povos que se colocavam em seu caminho. Na África, os holandeses acabaram dando nome às longas caminhadas na natureza, pois o verbo *trek*, migrar em holandês, era como denominavam essas pessoas que foram atrás de riqueza nas savanas, os *Vortrekkers*, de onde se origina o termo *trekking* (ORTIZ, 2011).

A evolução europeia da navegação culmina com a revolução industrial e a chegada da modernidade, trazendo em seu bojo transformações no modo de vida. A educação é uma das principais, pois havia necessidade de preparar as gerações que movimentariam as máquinas. O escotismo foi uma dessas formas de educar em contato com a natureza, utilizando técnicas de acampamento e sobrevivência para desenvolver autonomia e responsabilidade nos jovens (NASCIMENTO, 2008).

A dualidade: corpo são em mente sã, faz sentido na proposta de cuidar do corpo para desenvolver o espírito, sendo assim, atividades físicas começam a fazer parte da educação. Surge o esporte, principalmente na Inglaterra, como ferramenta para esse desenvolvimento e os clubes são criados para reunir os jovens. Os clubes de montanhismo são do mesmo período dos clubes de futebol e as conquistas nas montanhas eram comemoradas como os gols, sendo seus praticantes verdadeiros heróis (DIAS; MELO; ALVES JÚNIOR, 2007). Foi assim que nações como França, Alemanha, Itália e Inglaterra partiram para o cume das montanhas, sendo o Mont Blanc, com seus 4800 metros de altitude seu marco histórico, alcançado em 1786 (CARVALHEDO; SOUSA; VEERMAN, 2006).

Essa corrida aos montes criou técnicas corporais, como a tirolesa, no Tirol, Áustria, para atravessar desfiladeiros com cordas e ao rapel, que provém do verbo *rappeler* (recuperar), referindo-se à colocação da corda em um ponto fixo, deixando as duas pontas para baixo e descendo por ambas, que permitia ao final puxar uma delas e trazer a corda de volta para uma próxima descida (XAVIER *et al.* 2012)

Roald Amundsen, um explorador norueguês atinge o extremo do polo Sul, na Antártica, utilizando lições dos *Inuits* sobre sobrevivência em baixas temperaturas e mantendo os esquis de seus trenós bem afinados para ganhar velocidade. Uma conjunção perfeita entre tecnologia e cultura que

o tornou um herói em sua pátria, que acabava de se tornar independente da Suécia (AMUNDSEN, 2013).

A indústria com a confecção de peças de metal, cordas e botas contribuía fortemente com essa evolução. Mas não parava por aí. O rio Colorado, nos Estados Unidos da América (EUA), é formado por corredeiras e descê-las era impossível para barcos de madeira. Foi então, que o uso da borracha ajudou com a colocação de bóias na base dos barcos para suportar os choques com as pedras. Mais uma vez a indústria fornecia o suporte para a criação de uma atividade de Aventura, o *rafting* (MARCHI; MEZZADRI, 2003).

O espírito explorador humano segue seu caminho em busca de conhecer lugares distantes e desvendá-los ao mundo.

O início do século XX trouxe ainda um ponto decisivo para a Aventura na modernidade, quando o havaiano Duke Paoa Kahanamoku, conhecido por sua habilidade em nadar, foi convocado para defender os EUA nos Jogos Olímpicos de 1912. Sua medalha de ouro trouxe à tona a técnica do *henalu surf*, que consiste em nadar com braçadas alternadas e a cabeça fora da água, olhando para frente, como a remada do surfe. Seu feito lhe proporcionou ser o treinador dos nadadores do seu país e as pranchas de surfe foram trazidas para a Califórnia, espalhando-se pelo mundo desde então (NUNES JUNIOR; SHIGUNOV, 2010). É possível que essa seja a primeira aproximação da Aventura com o esporte competitivo, mesmo que ainda de modo utilitário.

A Segunda Guerra Mundial gerou uma parada nesse desenvolvimento, muito bem retratada no filme “Sete anos no Tibet” (1997), em que o austríaco Heinrich Harrer, permanece no Himalaia, após uma tentativa de escalar o Nanga Parbat, devido ao início do conflito e ao domínio inglês da região.

Já o pós-guerra, da Primeira e da Segunda Guerra Mundial, potencializa as expedições, pois houve evolução nos equipamentos, devido ao investimento do sistema bélico e as expedições retornam com força (DIAS; MELO; ALVES JÚNIOR, 2007). Com a vitória sobre o nazismo, ingleses e franceses querem reforçar seu poder no globo e o montanhismo é usado para essa exibição de força, pois estar no topo é ver o mundo de cima com superioridade sobre quem está abaixo.

Uma expedição inglesa tenta alcançar o topo da maior montanha do planeta, mas desistem e dois auxiliares: o nepalês Tenzig Norgay e o neozelandês Edmund Hillary pedem permissão para tentar. E em 1953 eles chegam ao cume, mesmo sabendo que não teriam resgate caso precisassem. Tornam-se heróis em seus países, mas colocam a bandeira inglesa no topo do Everest, numa clara demonstração de domínio sobre os povos do Nepal e Índia (BIRREL, 2011).

Outra história de destaque vai trazer a Aventura para um patamar pouco esperado, o nível da educação. Trata-se da conquista pela França do Annapurna, montanha com mais de 8000 metros de altitude no Himalaia, que foi alcançada por Maurice Herzog. Esse feito lhe conduziu ao posto de Ministro da Juventude e uma de suas medidas foi estabelecer a escalada como conteúdo curricular nas escolas francesas, desde a década de 1960 (HERZOG, 2001).

A Aventura que antes era um meio para a exploração e sobrevivência começa a ter a finalidade em si mesma, sendo aplicada como lazer e educação no final do século XX. Observa-se que essa transição começa a ser possível numa sociedade que tem o capitalismo em crescimento e, conseqüentemente, o tempo dividido em tempo de trabalho (assalariado) e tempo livre que pode ser destinado àqueles que têm condições econômicas favorecidas pelo trabalho às atividades de lazer, entre elas a Aventura. Coincide com esse período, décadas de 1960 e 1970, a crise ambiental provocada pelo desenvolvimento industrial e uso indiscriminado dos recursos naturais para o crescimento urbano. Os efeitos deletérios da industrialização servem de alerta aos praticantes de atividades na natureza devido à fragilidade dos ecossistemas (MARINHO, 2007).

A cúpula de Roma em 1960, seguida do encontro da Noruega em 1987 e da Rio Eco 92, no Brasil, são marcos da luta pela preservação da natureza, em que praticantes de atividades de Aventura se reconhecem como participantes da causa. É neste sentido, que na década de 1980, nas selvas da Costa Rica, desenvolve-se uma atividade de Aventura com caráter conservacionista e preservacionista. É o arborismo, criado por pesquisadores da fauna e flora que usam cordas para escalada dossel e montam estações de observação que permitem deslocar-se pela copa das árvores (OLIVEIRA, 2012). Essa atividade contemplativa torna-se uma prática de lazer que se une a educação ambiental promovendo sensibilização quanto a necessidade de cuidar do ambiente. A ideia de interdisciplinaridade ganha força com a Educação Física associada ao Turismo, Biologia, Geografia, Ecologia, entre outras áreas de conhecimento.

A corrida de aventura, prática em que equipes devem percorrer trajetos pela natureza, usando as técnicas de corrida, caminhada, remada, escalada e orientação com mapas e bússolas é outra prática do final do século XX (GOMES; ISAYAMA, 2009), porém diferente do arborismo ela surge como competição, demonstrando que a natureza é palco de manifestações distintas que vão da contemplação até a disputa mais acirrada. Enxergá-la como uma dessas possibilidades e eliminar a outra será sempre perspectivar de forma parcial o fenômeno.

As diversas aventuras citadas foram se estabelecendo pelo ímpeto humano de desbravar a natureza e as motivações políticas, econômicas e militares forneciam as condições ideais aos conquistadores, que viviam glórias arriscando suas próprias vidas. Aos poucos a Aventura foi se

estruturando como atividade de lazer e sendo usada como rico elemento pedagógico para estabelecer valores como a superação, o trabalho em equipe, a cooperação, a determinação e a coragem. A aproximação com a natureza propiciou uma sensibilização de muitos praticantes, que se tornam parceiros do meio ambiente e se dedicam a cuidar dela, ao mesmo tempo que afloram os desejos por disputas competitivas que se configurarão no século XXI, como outro aspecto da Aventura.

A Aventura nas cidades, a ligação do esporte, lazer e educação

Roger Caillois (2017) parte da premissa que é possível classificar as práticas de risco e perigo como jogos de vertigem, devido à sensação de medo que essas atividades proporcionam. Afirma que superar o medo é entregar-se deliberadamente ao momento de prazer que essa imprevisibilidade do frio na barriga proporciona. No *ilinx* (vertigem) acredita-se na própria capacidade de desafiar o perigo e sair vitorioso, não necessitando adversário a se contrapor como no *agon* (competição).

Essas atividades podem ocorrer na natureza ou em meio ambiente modificado pelo ser humano, sendo o espaço urbano palco de diversas manifestações. As Aventuras urbanas são mais recentes nesse cenário, porque o crescimento das cidades é maior conforme a urbanidade vai se expandindo pela sensação de conforto que proporciona às pessoas.

Essa urbanidade, expressa nas megalópoles, gera tanto o desejo de liberdade sobre as aglomerações humanas e daí a fuga para a natureza, quanto a necessidade de manifestação na arquitetura citadina, numa revisitação sobre esses espaços que permita torná-los locais menos opressores e ordenados, abrindo possibilidades de usos pela Aventura urbana (MURTA, 2015). Neste sentido, não é raro encontrarmos atividades criadas para a prática na natureza que foram modificadas para a prática urbana.

A bicicleta foi um veículo criado para servir de meio de locomoção na cidade e tem grande utilidade, porém, o desejo de desafiar montanhas transformou as bicicletas em máquinas especiais para terrenos acidentados, pedregosos e cheios de obstáculos, as chamadas *mountain bikes* na década de 1970, já nos anos 1980, essas bicicletas sofrem nova mudança adaptando-se às ruas das cidades e aos obstáculos artificiais, permitindo saltos, giros e equilíbrios, é a chegada do BMX (SANTOS *et al.* 2016).

Os patins também têm sua raiz na natureza, desde os ossos de animais amarrados nas botas para deslizar no gelo, até sua transformação pela indústria em hastes de metal e, por fim, a colocação de rodas para patinar no calçamento que surgia nas ruas da Europa do século XIX. Todavia, foi apenas na década de 1980 que os patins vão revolucionar, com a criação das rodas em linha reta (*in line*) nos

EUA, que possibilitam voar pelos obstáculos das ruas e das pistas que são construídas para as manobras aéreas.

Todavia é preciso retroceder até a década de 1940 para ver como a junção de surfe e patins permitiu a criação do skate, o mais popular na Aventura urbana.

A Califórnia não foi o berço das Aventuras na pós-modernidade por acaso (BRANDÃO, 2009). Ela se tornou uma região rica pelo comércio dos EUA com a Ásia e por ter recursos naturais e minerais em abundância. Essa configuração criou uma legião de jovens com acesso aos bens culturais e materiais, além de tempo livre para usufruir.

A geração do final do século XX valorizou a liberdade que a riqueza econômica permitia, recebendo influência dos movimentos artísticos contemporâneos, como os hippies e punks, e tendo no rock, a música jovem e contestadora que mantinha a chama acesa.

Essas influências são fundamentais na criação da cultura do surfe que se espalhava da Califórnia para o mundo. Todavia, foi um brinquedo, criado com uma tábua de madeira e rodas de patins, que proporcionou a revolução, o skate. No princípio ele era praticado de modo mais convencional através do equilibrar-se em pisos planos. Porém, a proximidade com o surfe e em especial com os surfistas da praia de Venice, uma praia decadente na pujança californiana, que entrelaçou o skate com o modo contestador do surfe e na década de 1970, não bastava deslizar com o skate, era preciso estar em alta velocidade e fazer manobras radicais, que por serem arriscadas traziam a coragem e a audácia como diferenciais aos que conseguiam realizá-las.

Os adolescentes Jay Adams, Tony Alva, Stace Peralta, entre outros, foram ícones deste movimento transgressor da juventude, que se pode conhecer no filme “Reis de Dog Town” (2005), servindo de inspiração para toda uma juventude sedenta para fortes emoções e atitudes divergentes do *status quo*.

Foi uma mudança na curva da Aventura, porque mostrou que a audácia de desafiar o sistema social se associava com a coragem de arriscar a vida nos obstáculos. A vertigem citada por Caillois (2017) se materializou nas cidades, tanto quanto na natureza, com a diferença de que na cidade isso aproximava a Aventura das pessoas comuns, enquanto na natureza ela ainda continuava menos visível à população em geral.

Outra atividade criada no fim do século XX, foi o slackline. Ela provém da tradição da corda bamba circense e recebeu influência do equilibrista Philippe Petit, que atravessou as torres gêmeas em Nova York, sem qualquer aparato de segurança. E foi justamente no parque Yosemite na Califórnia, meca da escalada, que os montanhistas, usando fitas de escalada colocadas entre árvores, treinavam seu equilíbrio. Até que na década de 1980, foi criada a linha de slackline entre dois

pináculos rochosos com uma distância de 40 metros e uma altura superior a 100 metros, sendo cruzada por Scott Balcom, movimentando os olhares para essa novidade. Apesar do início numa região inóspita de montanhas, foi nas praias e parques das cidades que o slackline se popularizou, pela facilidade de adaptação de fitas de nylon, usadas para segurar a carga de caminhões, como equipamento de equilíbrio em árvores e postes (COUTO; BERNARDES; PEREIRA, 2013).

O fim do século XX foi um turbilhão para os aventureiros, sempre ávidos por criar e recriar situações inusitadas e imprevisíveis, que aumentassem a adrenalina e a endorfina corporal, gerando autoconhecimento e prazer, sendo assim, o parkour foi mais um elemento a surgir.

O Método Ginástico Natural, de Georges Hébert, influenciado pelo naturalismo de Rousseau, foi criado após a observação de tribos africanas que se exercitavam ao ar livre, na natureza, e serviu de inspiração ao parkour. Entusiasmado com esse modo de exercício, Raymond Belle, soldado francês, utilizava o percurso do combatente para aperfeiçoar suas habilidades. Sua trajetória como bombeiro na França, após a Guerra do Vietnã, o tornou um herói, por salvar pessoas com sua destreza. Mas foi seu filho, David Belle, que vendo no pai um símbolo de coragem, começou a treinar seu corpo e espírito, junto com seus amigos na periferia de Lille, subúrbio de Paris, tendo como meta ir de um ponto ao outro com a maior eficiência possível e tendo como lema “ser forte para ser útil” e “ser e durar”, devido a influência do pai. David Belle e sua turma, através da releitura do espaço urbano como lugar de manifestação de liberdade e audácia, conseguem visibilidade através das imagens de seus gestos da *internet*, que começava a ser incorporada a vida das pessoas no início do século XX e rapidamente o parkour, ou percurso, se difunde entre os jovens (PEREIRA; MATTOS, 2021; PEREIRA; HONORATO; AURICCHIO, 2020).

Percebe-se que o crescimento da Aventura urbana relaciona-se com a juventude, pela sensação de liberdade e transgressão, que são pistas para os comportamentos destes grupos sociais do período.

Este fenômeno chegou ao século XXI associando-se a ideia de lazer numa postura preservacionista e descompromissada, mas ao mesmo tempo, mantém profundas ligações com o esporte competitivo, que costuma ter a hegemonia nas práticas corporais, pela sua ligação com a força do poder econômico, midiático e de valores, que a disputa gera no mundo capitalista, no qual ser vencedor é o verdadeiro triunfo.

Os Jogos Olímpicos de Tóquio 2020 demonstraram a força dessas atividades, apresentando as modalidades competitivas da canoagem *slalon*, *mountain bike*, vela, BMX, escalada, surfe e skate, numa proposta rejuvenescedora do esporte. Essa postura cria novos olhares para o conceito de esporte, pois comportamentos competitivos violentos e disputas desleais foram substituídas, muitas vezes, por camaradagens e posturas mais a favor do oponente do que pelo agonismo, comum das

competições, afinal na Aventura, o mais importante é a autossuperação e não a vitória sobre um adversário (OLYMPICS, 2021).

Portanto, há valores contraditórios em questão quando se fala em Aventura na natureza ou urbana, cabendo a educação o papel de levar essas atividades, conhecidas como Práticas Corporais de Aventura (BNCC, 2018) à Educação Física escolar, provavelmente, pela crença de que cabe à escola o papel de levar a uma reflexão sobre a cultura corporal e a capacidade da educação de formar cidadãos críticos em relação ao conhecimento e a cultura do qual fazem parte.

A história da Aventura no Brasil, seguiu os rumos provindos dos movimentos gerados no mundo, por vezes de modo mais lento e gradual, devido às distâncias, dificuldades de informação e menor poder financeiro da população.

A exuberância natural brasileira segue como palco para essas práticas na natureza e políticas públicas começam a ser implementadas no intuito de preservar os locais de aventura e de criar os lugares para a prática nas cidades, em se tratando de Aventura urbana, entendendo-as como positivas à vida em sociedade.

A Aventura urbana aproxima os seres humanos das peripécias da vertigem e permite que todos possam sonhar em desafiar-se, seja num rapel feito em um prédio, numa pista de skate, ou num paredão de escalada. De certo modo, pode se dizer que é uma domesticação da Aventura, sem tirar as emoções próprias das atividades de risco e perigo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A observação da Aventura no tempo, nos permite compreender que, como cultura corporal, ela tem suas raízes nas primeiras atividades de exploração humana desde a antiguidade e que foi na modernidade, através da revolução industrial que ela se consolidou nos modos de vida da população, primeiro com um caráter utilitário e, posteriormente, já no fim do século XX, como atividade de lazer.

Hoje, a Aventura vai se incorporando à educação pelos valores que pode promover, ao mesmo tempo em que se transfigura como atividade de competição. Acredita-se que ela, de algum modo, traz novos elementos à cultura corporal tanto no campo do lazer, como da educação, quanto do esporte, podendo gerar mudanças na própria Aventura e nas atividades com as quais ela se relaciona.

REFERÊNCIAS

AMUNDSEN, Roald. **The South Pole: An account of the Norwegian Antarctic Expedition in the “Fram” 1910-1912.** Bremen: Maritime press, 2013.

Sete anos no Tibet. Diretor: Jean-Jacques Annaud. Produção: Jean-Jacques Annaud; John H Williams; Iain Smith. EUA - Reino Unido. 136 minutos, 1997.

BIRREL, Susan. Abordando o Monte Everest: da intertextualidade e do passado como narrativa. **Recorde: Revista de História do Esporte.** V. 4, n. 2, dez. 2011. Disponível em URL: <https://revistas.ufrj.br/index.php/Recorde/article/view/716/659> Acesso em 27/02/2023

BRANDÃO, Leonardo. Introdução aos esportes californianos no Brasil: apontamentos para o início de uma discussão. **Fronteiras: Revista de História,** v. 11, n. 19, p. 327-348, 2009. Disponível em URL: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/459> Acesso em 27/02/2023.

CARVALHEDO, Ariane; SOUSA, Fabiana Rodrigues de; VEERMAN, Cris Costa. A comercialização das montanhas através das práticas de lazer a partir do século XX. In: XII Encontro Regional de História: Usos do passado. Anpuh, Rio de Janeiro. **Anais...** 2006, Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/268361311_A_COMERCIALIZACAO_DAS_MONTANHAS_ATRAVES_DAS_PRATICAS_DE_LAZER_A_PARTIR_DO_SECULO_XX>. Acesso em 01 de maio de 2022.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Petrópolis – RJ: vozes, 2017.

COUTO, Felipe A.; BERNARDES, Luciano A.; PEREIRA, Dimitri W. O equilíbrio dinâmico em adultos sobre o slackline. **EF Deportes Revista Digital.** Buenos Aires. Ano 18, n. 184. Set. 2013. Disponível em URL: <https://www.efdeportes.com/efd184/o-equilibrio-dinamico-sobre-o-slackline.htm> Acesso em 27/02/2023

DIAS, Cleber Augusto G.; MELO, Victor; ALVES JÚNIOR, Edmundo. Os estudos dos esportes na natureza: desafios teóricos e conceituais. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto.** v. 7, n. 3, set./dez. 2007. Disponível em URL: https://rped.fade.up.pt/arquivo/artigos_soltos/vol.7_nr.3/1-09.pdf Acesso em 27/02/2023.

GÓIS, Joaquim. “O maravilhoso mundo silencioso”: A engenharia do mergulho ou um mergulho nas engenharias. **Revista Info,** n. 34, p. 50-53, jan./ago, 2015. Disponível em URL: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/79818/2/103616.pdf> Acesso em 27/02/2023.

GOMES, Odila Carolina; ISAYAMA, Hélder Ferreira. Corridas de aventura e lazer: um percurso analítico para além das trilhas. **Motriz.** Rio Claro, v. 15, n. 1, p. 69-78, jan./mar. 2009. disponível em URL: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-516340> Acesso em 27/02/2023.

HERZOG, Maurice. **Annapurna.** O primeiro cume com mais de 8 mil metros conquistado pelo homem. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

HUESCH, Hans. **No país das sombras longas.** 16 ed. Rio de Janeiro: Record, 1996.

MARCHI, Kátia Bortolotti; MEZZADRI, Fernando Marinho. História da canoagem e do *rafting*. Anpuh – XXII Simpósio Nacional de História. **Anais...** João Pessoa, 2003. Disponível em: <https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548177543_3c54a28fd93444150450960aee923db1.pdf> acesso em 01 de maio de 2022.

MARINHO, Alcyane. Lazer, meio ambiente e turismo: reflexões sobre a busca pela aventura. **Licere**, Belo Horizonte, v.10, n.1, abr./2007. Disponível em URL: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/941> Acesso em 27/02/2023.

MAUSS, Marcel, 2003. **As técnicas do corpo**. In: Sociologia e Antropologia. São Paulo: Cosac e Naify, p. 399-422, (1934).

MONTAIGNE, Michel de. **Ensaaios**. Nova Cultural, 1996.

MURTA, Irene B. Dutra. Atividades de aventura na natureza: uma análise a partir das revistas Licere e RBCE. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte, v. 2, n. 2, p. 115-134, maio/ago. 2015. Disponível em URL: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/41631> Acesso em 27/02/2023.

NASCIMENTO, Jorge Carvalho do. **A escola de Baden Powell: cultura escoteira, associação voluntária e escotismo de Estado no Brasil**. Rio de Janeiro: Imago, 2008.

NUNES JÚNIOR, Nelson; SHIGUNOV, Vitor. Surf: A Influência dos povos ameríndios no desenvolvimento da modalidade. In: III Congresso do Nordeste de Ciências do Esporte, 2010, Salvador. **Anais...** Salvador: UFC, 2010. Disponível em: <<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conece/3conece>> Acesso em: 01 de maio de 2022.

OLIVEIRA, César Pedro Lopes de. O arborismo como apoio aos estudos da flora epifítica no inventário florestal de Santa Catarina – IFFSC: etapa floresta ombrófila densa. **Revista de Estudos Ambientais**, v.14, n. 1, 2012. Edição especial, II Seminário sobre Inventário Ambiental.

OLIVEIRA, Mayara Ricardo de. **Leonardo da Vinci e o estudo do voo: uma abordagem para o ensino de ciências**. Dissertação (mestrado) Universidade Estadual de Maringá, 2017.

OLYMPICS, 2021. Escalada, surfe e skate nos Jogos Olímpicos de Tóquio. Disponível em: <<https://olympics.com/pt/search/all/escalada,%20surfe%20e%20skate%20nos%20jogos%20olimpicos%20de%20toquio>> Acesso em 02 de setembro de 2022.

ORTIZ, Renato. **Um outro território: ensaios sobre a mundialização**. São Paulo: Olho d'água, 2000.

ORTIZ, Airton. **Aventura no topo da África: trekking no Kilimanjaro**. Rio de Janeiro: Record, 2011.

PEREIRA, Dimitri W.; HONORATO, Tony; AURICCHIO, José R. Parkour: do princípio filosófico ao fim competitivo. **Licere**: Belo Horizonte, v. 23, n. 1, março de 2020. Disponível em URL: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/19690> Acesso em 27/02/2023.

PEREIRA, Dimitri W.; MATTOS, Rafael Batista. Parkour: transpondo o obstáculo da competição. Conexões: Campinas, v. 19, 2021. Disponível em URL: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8659096> Acesso em 27/02/2023.

REIS DE DOG TOWN. Direção: Catherine Hardwicke. Produção: Columbia Pictures - Tristar Pictures. Drama 105 minutos, 2005.

SANTOS, Alessandro G. C.; MORAIS, Kamilla Alves; SOUZA, Fernanda Jorge; MENDES, Cátia R. S.; OLIVEIRA, Valdemar M. Análise do perfil dos praticantes de *mountain bike* (MTB) da cidade de Trindade (Goiás). **Revista Vita et Sanitas**. Trindade (GO), v. 10, n. 1, jan./jun. 2016. Disponível em URL: <http://fug.edu.br/revistas/index.php/VitaetSanitas/article/view/64> Acesso em 27/02/2023.

TAHARA, Alexander Klein. **A aderência às atividades físicas de aventura na natureza, no âmbito do lazer**. Dissertação (mestrado). Universidade Estadual Paulista, Rio Claro - SP, nov. 2004.

Motrivivência, (Florianópolis), v. 35, n. 66, p. 01-14, 2023. Universidade Federal de Santa Catarina. ISSN 2175-8042. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2023.e87736>

XAVIER, Eduardo Mosna; GALHARDO, Willian Cloudes; FERRAZ, Simone Cassoli; SOARES, Renata; ALMEIDA, Marco A. B. Os reflexos das diferenças sexuais na prática de esportes de aventura com adolescentes: estudo de caso com rapel. **EFDeportes Revista Digital**. Buenos Aires, ano 17, n. 167, abril 2012. Disponível em URL: <https://www.efdeportes.com/efd167/esportes-de-aventura-com-adolescentes-rape.htm> Acesso em 27/02/2023.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos professores Juliana Pizzani e Ramon Cruz da Universidade Federal de Santa Catarina por me estimularem a escrever sobre o tema.

FINANCIAMENTO - Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM - Não se aplica

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - não se aplica.

CONFLITO DE INTERESSES - Não há conflito de interesses

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike \(CC BY-NC SA\) 4.0 International](#). Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR DE SEÇÃO

Rogério Santos Pereira

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Juliana Rosário; Maria Vitória Duarte

HISTÓRICO

Recebido em: 15 de maio de 2022

Aprovado em: 23 de fevereiro de 2023