

# GLOBALIZAÇÃO E ESPORTE DE AVENTURA DO CONTEXTO DO LAZER NA ESCOLA: O QUE DIZ O CHATGPT?

Viviane Kawano Dias<sup>1</sup>

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro<sup>2</sup>

Gisele Maria Schwartz<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este estudo, de natureza qualitativa, teve por objetivo investigar o conteúdo expresso no *ChatGPT* sobre esportes de aventura do contexto do lazer na escola. O estudo foi desenvolvido por meio de pesquisa exploratória, feita com a inserção das palavras de busca “definição de esportes de aventura”, para compreender o conceito e “esportes de aventura na escola”, explorando essa associação. Os dados foram analisados por meio de análise de conteúdo e indicam uma versão simplificada e minimizada do conceito, em que as atividades foram associadas apenas ao ambiente ao ar livre, em detrimento de outros ambientes de prática, como o *indoor* e o virtual. Houve ênfase sobre a vivência de desafios e possíveis riscos físicos e mentais. Foram citados exemplos de atividades de terra, água, ar e gelo e mencionada a importância de treinamento adequado para a prática segura. Sobre a inclusão dos esportes de aventura na escola, houve a menção aos benefícios nos níveis físico, cognitivo e social, além das possibilidades de ampliar as habilidades emocionais, de comunicação, trabalho em equipe, liderança e superação de limites. As informações guardam certa coerência com os estudos da área, porém denotam-se a limitação e a superficialidade dessas informações, ainda que a globalização possa favorecer mais amplitude de informações.

**Palavras-chave:** Globalização; Lazer; Esporte; Aventura; Escola.

## 1 INTRODUÇÃO

A globalização está fundamentada nos avanços culturais, sociais, econômicos, entre outros, e representa um modo de integração e disseminação de diversos recursos, para além das fronteiras regionais. Esses recursos estão diretamente conectados

- 
- 1 LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU- Uberlândia/MG; UNIJALES – Centro Universitário de Jales/Jales/SP; e-mail: vivikdias@yahoo.com.br.
  - 2 LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU- Uberlândia/MG; LAGEL – Laboratório de Gestão das Experiências de Lazer/GESPORTE/UnB – Brasília/DF, e-mail: anapaulaguizarde@yahoo.com.br.
  - 3 LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU- Uberlândia/MG; e-mail: gisele.schwartz@unesp.br.

com a expansão nos diferentes setores, imprimindo velocidade na evolução, representativa do efeito do capitalismo moderno (VAN EST; HENNEN, 2023).

Para esses autores, inicialmente, a globalização foi impulsionada por motivações econômicas. Posteriormente, alterações nos níveis culturais, político, sociais, incluindo o âmbito do lazer, entre outros, tiveram repercussão direta, afetando, sobretudo, os polos local, nacional e regional.

No entanto, ela recebeu grande impulso, tendo em vista a evolução e o progresso tecnológico. Estas condições implicam em interdependências, na velocidade crescente e na intensidade de intercâmbio de conhecimentos (KORTUNOV, 2023).

A comunicação pode ser um exemplo desta evolução, permitindo a conexão com o mundo em tempo real e favorecendo diversas transações e a vivência de eventos culturais e políticos, entre outras perspectivas ligadas a esse avanço. As redes sociais foram responsáveis pela difusão de comportamentos e ideias, alterando os limites têmporo-espaciais e aproximando as formas de se pensar o mundo (SCHNEIDER; VOSGERAU; FERNANDES, 2023).

Entretanto, os impactos relacionados à velocidade com que a evolução dos recursos tecnológicos tem se inserido em todos os setores da vida humana, abrangendo o lazer, ainda não têm sido suficientemente abordados em estudos nas diferentes áreas de conhecimento. Os impactos negativos, assim como os benefícios e a pluralidade de utilização, ainda representam limitações e lacunas, deflagrando o interesse de pesquisadores da área do lazer. O lazer, neste estudo, é compreendido como um fenômeno social que privilegia a expressão da cultura humana criativa (GOMES, 2008).

Esses impactos não são apenas decorrentes da formulação de novas tecnologias, mas, também, estão associados ao aprimoramento de tecnologias já existentes. A velocidade das mudanças nesse setor também é responsável por alterações na tessitura social.

Segundo Höring e Fornasier (2022), a presença dos recursos tecnológicos cada vez mais sofisticados e difundidos mediante a globalização não representa apenas uma ferramenta de uso humano. Para esses autores, esses recursos são decisivos em inúmeras questões de importância capital, sobretudo, com o advento da Inteligência Artificial (IA).

Esses mesmos autores levantam importantes questionamentos acerca dos impactos ainda imprecisos, a respeito da utilização de IA pelas sociedades. Entre essas indagações, constam as preocupações com a amplitude de riscos e de detalhes éticos, bem como a legalidade dessas ferramentas. Estas preocupações são legítimas e representam lacunas a serem investigadas.

De todo modo, mesmo com todas essas lacunas já se podem notar nitidamente os avanços impressos pelos recursos de IA, em diversos setores, incluindo o lazer. O emprego da IA tem representado um diferencial, tanto nas empresas, quanto na oferta de serviços e produtos associados ao âmbito do lazer.

Alguns recursos da IA desenvolveram algoritmos capazes de apreender o comportamento de consumo e revigorar as estratégias de ação nas empresas e, inclusive, no campo do lazer. As ferramentas que são utilizadas têm ampliado as maneiras de vivenciar o tempo livre e, incrementado as opções no âmbito do lazer.

Não é de hoje a preocupação em compreender os impactos das tecnologias no âmbito do entretenimento, do turismo e do lazer. A evolução tecnológica e a inserção da IA na indústria do entretenimento são representantes das inovações no setor reiterando o surgimento de novas configurações, com a presença massiva de ambientes digitais, conforme evidenciam Azambuja e Amaral (2022). Os autores ressaltam que o surgimento do *streaming*, o qual tem sido utilizado em diversos setores do entretenimento, representa um modelo de sucesso mundial.

No campo do turismo, a partir de uma revisão sistemática, analisando a transição digital no contexto do turismo, Pereira (2022) ressalta ser de fundamental importância esse processo de digitalização no setor. Esta relevância se concentra tanto na perspectiva do planejamento turístico, como na solidificação de soluções sustentáveis, na medida em que são utilizados os mecanismos de comunicação em rede que podem aprimorar a partilha de conteúdos e as relações entre os clientes e os empresários.

No campo de estudos do lazer, Schwartz (2003) ressalta que, para além do crescimento da utilização das formas de comunicação virtual, os impactos da evolução tecnológica no contexto do lazer geraram novos dimensionamentos e formas de preenchimento do tempo disponível. Essa influência foi tão importante que a autora sugeriu novas reflexões sobre a inserção do conteúdo virtual do lazer.

Na esfera relativa aos esportes de aventura, foco deste estudo, as adaptações das empresas para oferecerem experiências seguras e adequadas já perpassam a utilização de recursos de IA. Com base em dados a respeito dos últimos destinos e da preferência por atividades essas empresas podem aprimorar a oferta de serviços.

Esse interesse pelas atividades de aventura no contexto do lazer fez crescer o número de estudos acadêmicos sobre a temática. Alguns foram desenvolvidos para contribuir com reflexões acerca das diferenças dos aspectos conceituais (PIMENTEL, 2013; SOUZA; BORGES, 2022), pois são muitos os termos utilizados na literatura, como: Esportes Radicais (UVINHA, 2001), Atividades Físicas de Aventura na Natureza (BÉTRAN, 2003), Práticas Corporais de Aventura (INÁCIO et al., 2005), Esportes na Natureza (DIAS, 2007) e Esportes de Ação (BRANDÃO, 2010). Outros se propuseram a compreender os fatores motivacionais que impulsionam a busca crescente pela vivência dessas atividades de aventura (LAVOURA; SCHWARTZ; MACHADO, 2008; SCHWARTZ, 2002).

Mas, uma das preocupações geradoras de diversos estudos é com a adequada inserção dos esportes e atividades de aventura no contexto educacional. Diversos estudos apontam estratégias pedagógicas e formas de adaptação seguras para incrementar o ambiente escolar com estas práticas corporais de aventura, inclusive, com ensino à distância (BARBOSA, 2023; FRANÇA; DOMINGUES, 2015; SOUZA; CAVALCANTE; SCHWINGEL, 2019).

Porém, alguns também alertam para a necessidade de formação adequada dos professores, para terem segurança no desenvolvimento desse tipo de conteúdo. Uma das maneiras de absorção de conteúdos é feita por meio dos recursos expressos pela *internet* (BARBOSA, 2023). Apesar desta estratégia poder difundir e oferecer várias

experiências exitosas, ela não garante a qualidade da informação que é passada, podendo gerar insegurança e, até mesmo, colocar em risco os praticantes.

Com a presença da pandemia da covid-19, deflagrada em todo o mundo, as medidas de prevenção do Coronavírus adotadas fizeram crescer a inserção humana no ambiente virtual, desenvolvendo sobremaneira diferentes formas de utilização da IA. Entre as ferramentas de IA mais utilizadas na atualidade encontram-se os *softwares chatbots*, os quais representam programas de computador que simulam uma interação, em forma de conversa com um ser humano, em tempo real. Este recurso gerou a criação do Chat Generative Pre-trained Transformer (*ChatGPT*) pela empresa OpenAI, em 2022, sendo um chatbot para interação com humanos, apresentando diversos tipos de conteúdos de textos, fotos e imagens, os quais são acionados conforme questionamentos.

O *ChatGPT* tem se tornado bastante popular, haja vista que é capaz de explorar, de forma complexa, os assuntos abordados. Esta ferramenta é capaz de acessar informações constantes na *internet*, produzindo respostas lógicas. Entretanto, existem limitações quanto à atualidade e confiabilidade dos conteúdos expressos, ainda a serem ajustados. Para Velásquez (2023) as principais limitações deste tipo de IA incluem a possibilidade de inclusão de dados obtidos na *internet*, que reproduzem preconceitos e desigualdades, com contextos limitados e respostas imprecisas ou incorretas.

Esta ferramenta tem sido utilizada no âmbito educacional, ainda que as limitações desse recurso possam apresentar respostas inadequadas, sobre os diversos assuntos, com consequências ainda inimagináveis. Esta foi, justamente, a inquietação geradora deste estudo, cujo objetivo é investigar o conteúdo expresso no *ChatGPT* sobre esportes de aventura do contexto do lazer na escola. Os resultados poderão incrementar novas reflexões na área.

## 2 MÉTODO

Este estudo, de natureza qualitativa, foi desenvolvido por meio de uma pesquisa exploratória no endereço eletrônico do *ChatGPT* (<https://chat.openai.com/chat>). A pesquisa qualitativa permite estudar aspectos subjetivos para a compreensão dos fenômenos sociais. Já a pesquisa exploratória pode ampliar as perspectivas de obtenção de dados, assim como, pode oferecer densidade à abordagem (HOWARD; HENDERSON, 2023).

A coleta de dados foi realizada no mês de março de 2023, diretamente no *Chat-GPT*, por intermédio da criação de uma conta particular, para acesso, com login e senha. Ao acessar a plataforma foram inseridos os termos “definição de esporte de aventura” e, posteriormente, “esportes de aventura na escola”. A escolha pelo termo “esporte de aventura” ocorreu por conta da abrangência da palavra esporte, entre as diferentes nomenclaturas existentes, citadas na introdução deste trabalho.

Os dados coletados no *Chat* foram analisados descritivamente por meio da técnica de análise de conteúdo. Para Humble e Mozelius (2022), a análise de conteúdo

permite descrever um fenômeno de forma estruturada, organiza e codifica os dados em categorias, podendo assim, favorecer a compreensão sobre a temática estudada.

As categorias de análise foram estabelecidas *a priori*, conforme seguem: 1 - Definição de esportes de aventura e 2 - Esportes de aventura na escola. A categoria 1 se justifica, no sentido de compreender o conceito de esportes de aventura e a categoria 2, por explorar essa associação e a apreensão dos esportes de aventura como cultura corporal de movimento no contexto escolar.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A análise dos dados ressalta que, no que concerne à Categoria 1- Definição de esportes de aventura, o *ChatGPT* deixa evidente que esses esportes envolvem desafios nos âmbitos mental e físico, exigindo que os praticantes passem por situações com a presença de risco. Essa prática também é caracterizada no *Chat* como uma possibilidade de superação de limites, uma vez que promovem a saída da zona de conforto.

O *ChatGPT* reforça a ideia de que os esportes de aventura são vivenciados em ambiente ao ar livre. Quando se trata do lazer, ele não foi mencionado na resposta do *Chat*. Ao levar em conta que as experiências do âmbito do lazer podem ser vastas, cuja recompensa é a satisfação provocada pela experiência em si (MARCELLINO, 2010), entre outras características; para muitas pessoas, os esportes de aventura podem representar uma atividade deste campo. Segundo Pimentel (2013, p. 688), “[...] é na contemporaneidade que se experimenta uma diversificação de atividades de aventura, na perspectiva do lazer”, porém, esta relação entre lazer e esportes de aventura não foi evidenciada no *ChatGPT*.

A conceituação apresentada no *Chat* traz uma noção aproximada da literatura sobre o que representam os esportes de aventura, em termos de desafios físicos e psíquicos e com a presença de conteúdos emocionais. Conforme ressaltam Bandeira e Amaral (2020), já foram feitas algumas tentativas, inclusive oficiais, no sentido de traçar as diretrizes para a compreensão sobre os esportes de aventura, e estas levam à mesma compreensão do que consta no *ChatGPT*, de que estes representam um conjunto de atividades esportivas formais e não formais, praticadas em ambiente natural, com a presença de risco calculado e de sensações e emoções provenientes dos desafios do ambiente natural. Entretanto, nesta definição apresentada, tanto no *Chat*, como nos parâmetros oficiais, parecem existir diversas lacunas ou incompletudes conceituais, as quais já são elucidadas em outros textos acadêmicos, sobretudo, referentes à ampliação nos ambientes de prática.

Algumas contribuições na literatura ressaltam a ampliação do ambiente de prática dessas atividades, vivenciadas no âmbito do lazer, especificamente, do contexto natural para o urbano, o artificial, relativo às construções de arenas indoor, ou mesmo, o virtual, por meio de recursos tecnológicos de jogos e do uso de inteligência artificial. Nas pesquisas desenvolvidas por Dias, Melo, Alves Junior (2007), nas de Marinho, Costa e Schwartz (2011), assim como, mais recentemente nas de Fouché

(2017), de Backman, Svensson e Danielski (2023) e de Pereira (2023), são levados em consideração esses ambientes de prática ampliados, tanto na definição dos esportes de aventura, como na caracterização dos locais para o desenvolvimento dessas modalidades.

Nota-se, inclusive, que o *Chat* associa a noção de risco à definição dos esportes de aventura, porém, não explica as relações com este termo e nem sobre os componentes emocionais citados. A gestão de risco e a noção de risco controlado já representam parte das estratégias associadas, tanto ao desenvolvimento dos esportes de aventura, como aos critérios pedagógicos para estas vivências.

Existe, efetivamente, uma disponibilidade maior para a ocorrência de imprevistos, quando se lida com fenômenos da natureza, haja vista a dificuldade de controle sobre a imprevisibilidade, tanto climática, como ambiental, no caso dos esportes praticados em ambientes naturais. É justamente por este motivo que os esportes praticados na natureza obedecem a um controle do risco, pautado na eficácia de materiais tecnológicos, adequação de vestimentas, acompanhamento com base em sistemas de posicionamento global (GPS), drones, ou outros recursos e equipamentos sofisticados, capazes de minimizar a presença dos diversos tipos de riscos (BANDEIRA; AMARAL, 2020). Essas e outras especificidades ganharam vulto para além da esfera do lazer, sobretudo, quando da entrada de alguns dos esportes de aventura no contexto olímpico.

A respeito do risco envolvido nas atividades de aventura, Marinho (2008) salientou que existem dois diferentes enfoques sobre o risco. A autora aborda o risco físico, quando o corpo é afetado diretamente, mas, também, relata sobre o risco simbólico ou imaginário, o qual se relaciona com a percepção de níveis de desconforto e falta de habilidades, com implicações psicológicas.

Entretanto, a presença do componente de risco não se restringe ao ambiente natural da prática esportiva como vivência no lazer. Também é possível ocorrer a presença de tipos específicos de riscos a serem enfrentados, quando o esporte é praticado no ambiente urbano, ou, mesmo, no ambiente semifechado de parques urbanos propícios para usufruto no lazer, como exemplo, o trânsito de veículos, atentados, criminalidade, entre outros aspectos geradores de danos.

Portanto, a noção de risco não deve ser definidora dos esportes de aventura, uma vez que está presente em outras modalidades, além disto, estes já possuem alguns recursos capazes de gerenciar e minimizar o enfrentamento de risco. Isto denota a importância de utilizar os termos risco controlado, ou gestão de risco, para a caracterização desses esportes (MORAIS; INÁCIO, 2022).

Outra característica a respeito dos esportes de aventura apontada no *Chat* é a possibilidade de vivência de emoções e sensações, deflagradas por meio dos desafios físicos e psíquicos presentes nessas modalidades. Contudo, não é privilégio dos esportes de aventura estas vivências de conteúdos emocionais, já que estes são componentes psíquicos (SCHWARTZ, 2006) que têm relação, inclusive, com outros fatores, como o nível de segurança e de habilidades propícias para o desenvolvimento dessas atividades, ou o estágio de treinamento em que um praticante se encontra, entre ou-

tros aspectos associados à noção de aventura (PEREIRA, 2023). Sendo assim, os termos focalizados na descrição dos esportes de aventura no *Chat* a respeito dessa relação com os componentes emocionais, merecem mais detalhamento e especificação.

Apesar de constarem no *ChatGPT* alguns exemplos de esportes, caracteristicamente de aventura na natureza, considerados por ele mais populares, como a escalada em rocha, o *surf*, o *bungee jumping* e o *rafting*, nada é especificado sobre a variedade propiciada conforme o tipo de ambiente natural utilizado. Nas pesquisas realizadas por Betrán e Betrán (2016), os autores abordam uma revisão da taxonomia delineada por eles em anos anteriores, contendo classificação mediante diversos fatores e identificação dessas práticas conforme o ambiente utilizado. Assim, são citadas atividades nos ambientes de terra, água, ar e gelo.

No *ChatGPT*, os exemplos de esportes citados não especificam em quais ambientes são praticados e nem há uma descrição para esclarecimento de quem procura a informação detalhada. Isto denota inconsistência informacional.

Em relação à Categoria 2 - Esportes de aventura na escola, o *ChatGPT* inicia a abordagem apontando alguns benefícios dessa inclusão e oferecendo alguns exemplos de atividades advindas do âmbito do lazer que podem ser incluídas no ambiente escolar. Em seguida, é ressaltado que, apesar da possibilidade de promoção de desenvolvimento nos níveis físico, cognitivo e social dos alunos, torna-se necessário que haja segurança e supervisão para as práticas.

Os aspectos apontados no *Chat* são efetivamente importantes e devem ser considerados quando estas práticas são desenvolvidas no ambiente escolar. Entretanto, as informações estão concisas, não apontando aspectos importantes, desde aqueles que ressaltam as primeiras iniciativas para inserção das atividades de aventura na escola, e nem os princípios pedagógicos referenciais para uma boa prática.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as atividades de aventura na natureza ganham adaptações e modificações, para que possam ser inseridas na Educação Física Escolar, sob a égide de práticas corporais de aventura (BRASIL, 2018). Para tanto, são levados em consideração aspectos pedagógicos em que são priorizados os aspectos educacionais. Neste sentido, conforme salientam Pereira e Armbrust (2017), para além da simples oferta de algumas atividades, é papel da escola oferecer espaços para ponderações acerca desse tipo de cultura corporal de movimento, incentivando o pensamento crítico e reflexivo sobre essas práticas, para superar o viés apenas mercadológico ou de modismo no contexto do lazer.

Da mesma forma, outros autores, como Brasil, Ramos e Nascimento (2022), também alertam para a importância do domínio conceitual na perspectiva de aprimoramento da formação, da investigação e da intervenção profissional com os esportes de aventura. Paixão (2017) prestou sua colaboração para a compreensão sobre a inserção dos esportes de aventura nas aulas de Educação Física. Segundo esse autor, a realidade do ambiente escolar requer a superação de atitudes conformistas e o investimento em propostas capazes de implementar o processo educativo, o que pode ser vivenciado com base na oferta de diferentes modalidades inerentes aos conteúdos dos esportes de aventura. Contudo, o autor alerta para a necessidade de

promoção de reflexões e debates para a efetiva concretização dessas atividades na ambiência escolar.

A crescente globalização, com base na universalização das tecnologias de informação e na utilização de sistemas de inteligência artificial como uma das principais tendências atuais, gera indubitavelmente o progresso. Porém, também é capaz de deflagrar uma sobrecarga de informações e de conhecimentos nem sempre reais e úteis, que podem afetar, sobretudo, a promoção de mudanças e avanços nos contextos do Lazer e da Educação.

Segundo alertam Kassymova et al. (2023), esta inconsistência tende a exacerbar problemas éticos no desenvolvimento de conteúdos educacionais, quando esta é apoiada nos sistemas de inteligência artificial. Uma das características da globalização é a importância dada à igualdade ou à semelhança de oportunidades, o que as tecnologias tendem a oferecer quando introduzidas tanto no contexto geral da educação, quanto na formação profissional. Contudo, os autores ressaltam que estas oportunidades não se efetivam de forma igualitária, gerando problemas éticos, os quais colocam em xeque a viabilidade econômica e o uso generalizado, merecendo atenção sobre seu uso e adequação a este campo educacional.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise dos conteúdos expressos no *ChatGPT* pode-se perceber que os esportes de aventura não estão associados ao lazer. O conceito de esportes de aventura, apresentado no *ChatGPT* encontra-se de modo superficial, ao longo do texto, sobretudo no que concerne à definição e à exemplificação das atividades envolvidas.

Outro aspecto que ficou evidente é que há uma minimização do espectro envolvendo os esportes de aventura, haja vista que o *Chat* associa essas modalidades esportivas apenas com o ambiente natural. Com isto, a taxonomia desenvolvida na literatura por Betrán e Betrán (2016), completa e aceita internacionalmente, nem foi mencionada e os exemplos não abarcam todos os ambientes de prática, seja terra, água, ar, gelo, acrescentada pelo desenvolvimento dessas atividades e esportes também no ambiente virtual. Portanto, há uma defasagem nas informações que pode comprometer a compreensão sobre a amplitude de possibilidades envolvidas.

Apesar do *Chat* citar benefícios de ordem psicológicos não há qualquer evidência concreta delineando os tipos e as formas de impactos nesse nível. Portanto, as afirmações são rudimentares, no que tange aos processos emocionais que podem entrar em jogo, e se estes, são privilégios apenas dessas modalidades. A compreensão sobre aspectos subjetivos e emocionais é bastante complexa e merece mais detalhe, para que possam ser minimamente assimilados.

O *Chat* também não deixa claro o que representa a associação dessas atividades com a questão do risco. Com isto, é possível compreender que o risco é uma característica peculiar apenas dessas práticas.



Esta falta de profundidade do conteúdo expresso no *Chat* pode comprometer a versatilidade e a complexidade associadas à temática, podendo trazer, inclusive, restrições quanto a um possível engajamento na prática. Com base nessas lacunas, torna-se imprescindível promover reflexões críticas no sentido de relativizar as informações contidas no *ChatGPT*.

A compreensão sobre os detalhes pedagógicos adequados para inserção das práticas corporais de aventura no contexto escolar é fundamental, uma vez que nem sempre esse profissional da educação ou mesmo profissional atuante no âmbito do lazer recebe estas informações nos cursos de formação, sobretudo aqueles que já são formados há algum tempo. Assim, todos os cuidados com a segurança e sobre o domínio dessas práticas é extremamente relevante para a oferta de uma prática exitosa.

Para finalizar, a reflexão mostra que a globalização oferece mais possibilidades de equidade de uso das tecnologias, entretanto, quando estas não são adequadas a todos, de formas ética e consistente, pode resultar em uma minimização da globalização e gerar uma tendência de localização do ambiente social, haja vista a diferença de oportunidades e de uso. Assim, não será raro perceber as pessoas arranjadas em aldeias eletrônicas próprias, vislumbrando apenas os conteúdos das informações localmente difundidos. Outro aspecto relevante é que o metaverso e o ciberespaço poderão ser fracionados em comunidades virtuais, cada qual com seu foco conceitual estreito, deixando o conhecimento fluir lentamente e impactando na natureza dos processos de aprendizagem e ensino, afetando sensivelmente os desígnios previstos pela globalização, merecendo atenção em novas reflexões.

Algumas limitações do estudo podem ser apontadas e levadas em consideração em outras pesquisas. Uma delas diz respeito ao número limitado de termos de busca utilizados. Além disto, houve a repetição de informações, quando foram realizadas coletas em outros dias. Com isto, tomou-se por decisão a restrição por apenas um dia de pesquisa realizada. Como não há referência de quando o *Chat* é realimentado, não há segurança alguma de quando outras informações possam ser inseridas.

Como o assunto sobre o impacto da globalização nas formas de comunicação e a utilização de recursos de inteligência artificial para obtenção de dados relativos ao âmbito do lazer é extremamente complexo e versátil, são sugeridos novos estudos a fim de considerar outras variáveis envolvendo a difusão de informações neste e em outros *Chats* e nas redes sociais como um todo. Em outras pesquisas, pode ser considerada uma variedade maior de termos de busca, como esportes radicais, atividades físicas de aventura na natureza, práticas corporais de aventura, entre outros, que possam demonstrar maior abrangência e ampliar a possibilidade de eficiência desse recurso.

## REFERÊNCIAS

AZAMBUJA, Carlos Wagner Sortil; AMARAL, Maiara Almeida. Disrupção do entretenimento digital (cloud gaming). *Projetos e Relatórios de Estágio*, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 1-11, 2022.

Disponível em: <http://raam.alcidesmaya.com.br/index.php/projetos/article/view/366/356>. Acesso em: 16 abr. 2023.

BACKMAN, Erik; SVENSSON, Daniel; DANIELSKI, Itai. The changing landscape of sport facilities: consequences for practitioners and the environment. *In: SVENSSON,*

Daniel; BACKMAN, Erik; HEDENBORG, Susanna; SÖRLIN, Sverker. **Sport, performance and sustainability**. London: Routledge Research in Sport, Culture and Society, 2023. p. 50-66. Disponível em: <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/62226/9781000883626.pdf?sequence=1#page=63>. Acesso em: 16 abr. 2023.

BANDEIRA, Marília Martins; AMARAL, Silvia Cristina Franco. Definições oficiais para esportes de aventura e esportes radicais no Brasil. **Caderno de Educação Física e Esporte**, Marechal Cândido Rondon, v. 18, n. 3, p. 29-35, set./dez. 2020. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8766499>. Acesso em: 17 abr. 2023.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães. Esportes de aventura no ensino remoto: experiências com metodologias ativas em aulas de Educação Física. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 35, n. 66, p. 1-18, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/90488/52597>. Acesso em: 17 abr. 2023.

BETRÁN, Javier Oliveira. Rumo a um novo conceito de ócio ativo e turismo na Espanha: as atividades físicas de aventura na natureza. *In: BRUHNS, Heloísa Turini; MARINHO, Alcyane (Orgs.). Turismo, lazer e natureza*. São Paulo: Manole, p. 157-202, 2003.

BETRÁN, Javier Olivera; BETRÁN, Albert Olivera. Las actividades físicas de aventura en la naturaleza (AFAN): revisión de la taxonomía (1995-2015) y tablas de clasificación e identificación de las prácticas. **Apuntes Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 32, n. 124, p. 71-88, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5516/551663287006/551663287006.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2023.

BRANDÃO, L. Esportes de ação: notas para um estudo acadêmico. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 32, n. 1, p. 59-73, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EF\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EF_EF_110518-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 13 abr. 2023.

BRASIL, Vinícius Zeilmann; RAMOS, Valmor; NASCIMENTO, Juarez Vieira do. Intervenção profissional nos esportes de Aventura: uma perspectiva conceitual à formação e à investigação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 25, e25005, p. 1-16, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/yRy6mZ3J54tyTHXgWwLcMGH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 16 abr. 2023.

CHATGPT, **Chat Generative Pretrained Transformer**, 2023. Disponível em: <https://chat.openai.com/chat>. Acesso em: 14 mar. 2023.

DIAS, Cleber Augusto Gonçalves. Notas e definições sobre esporte, lazer e natureza. **Licere**, Belo Horizonte, v. 10, n. 3, p. 1-36, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/922>. Acesso em: 05 jul. 2023.

DIAS, Cleber Augusto Gonçalves.; MELO, Victor Andrade de; ALVES JÚNIOR, Edmundo D. Os estudos dos esportes na natureza: desafios teóricos e conceituais. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Porto, v. 7, n. 3, 358-367, 2007. Disponível em: [https://rpcd.fade.up.pt/\\_arquivo/artigos\\_soltos/vol.7\\_nr.3/1-09.pdf](https://rpcd.fade.up.pt/_arquivo/artigos_soltos/vol.7_nr.3/1-09.pdf). Acesso em: 05 jul. 2023.

FOUCHÉ, Rayvon. **Game changer**: The technoscientific revolution in sports. Baltimor: JHU Press, 2017. *E-book*.

FRANÇA, Dilvano Leder de; DOMINGUES, Soraya Corrêa. Esportes de Aventura nas aulas de Educação Física. **Revista Chão da Escola**, Curitiba, v. 13, n. 1, p. 74-83, 2015. Disponível em: <https://www.chaodaescola.com.br/rce/article/view/105>. Acesso em: 17 abr. 2023.

GOMES, Christianne Luce. **Lazer, trabalho e educação**: relações históricas, questões contemporâneas. 2. ed. rev. e ampl. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

HÖRING, João Vicente Diniz; FORNASIER, Mateus de Oliveira. Inteligência artificial: evolução, impactos e consequências na sociedade humana. **Salão do Conhecimento**, Ijuí, v. 8, n. 8, p.1-5, 2022. Disponível em: <https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaoconhecimento/article/view/22013>. Acesso em: 13 abr. 2023.

HOWARD, Matt C.; HENDERSON, Jennifer. A review of exploratory factor analysis in tourism and hospitality research: identifying current practices and avenues for improvement. **Journal of Business Research**, Amsterdam, v. 154, n. 1, p. 113328, 2023. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0148296322007937>. Acesso em: 17 abr. 2023.

HUMBLE, Niklas; MOZELIUS, Peter. Content analysis or thematic analysis: doctoral students' perceptions of similarities and differences. **Electronic Journal of Business Research Methods**, Berkshire, v. 20, n. 3, p. 89-98, 2022. Disponível em: <https://academic-publishing.org/index.php/ejbrm/article/view/2920/2086>. Acesso em: 18 abr. 2023.

INÁCIO, Humberto Luís de Deus; SILVA, Ana Paula Salles da; PERETI, Éden Silva; LIESEN-FELD, Patrícia Athaydes. Travessuras e artes na natureza: movimentos de uma sinfonia..In: SILVA, Ana Márcia; DAMIANI, Iara Regina (Orgs.). **Práticas corporais**: trilhando e comparar (trilhando) as ações em Educação Física. Florianópolis: Nauemblu, p. 81-105, 2005.

KASSYMOVA, Gulzhaina K.; MALINICHEV, Dmitriy M.; LAVRINENKO, Sergey V.; PANICHKINA, Marina V.; KOPTYAEVA, Svetlana V.; ARPENTIEVA, Mariam R. Ethical Problems of Digitalization and Artificial Intelligence in Education: A Global Perspective. **Journal of Pharmaceutical Negative Results**, v. 14, n. 2, p. 2150-2161, 2023.

KORTUNOV, Andrey. What Should We Expect of “Globalization 2.0”? In: Institute of Russian, Eastern European and Central Asian Studies, CASS, Russian International Affairs Council (ed.). **Global Governance in the new era**: concepts and approaches. Singapore: Springer Nature Singapore, 2023. p. 3-14. Disponível em: [https://doi.org/10.1007/978-981-19-4332-4\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-19-4332-4_1). Acesso em: 13 abr. 2023.

LAVOURA, Tiago Nicola; SCHWARTZ, Gisele Maria; MACHADO, Afonso Antonio. Emoções, aventura e natureza: análise dos relatos verbais de praticantes dos esportes de aventura. **Licere**,

- Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 1-19, abr. 2008. Disponível em: [http://www.eeffto.ufmg.br/licere/pdf/licereV11N01\\_a7.pdf](http://www.eeffto.ufmg.br/licere/pdf/licereV11N01_a7.pdf). Acesso em: 17 abr. 2023.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. 15. ed. Campinas: Papyrus, 2010. (Coleção Lazer Fazer – lazer).
- MARINHO, Alcyane. Lazer, aventura e risco: reflexões sobre atividades realizadas na natureza. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 181-206, 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/5756>. Acesso em: 17 abr. 2023.
- MARINHO, Alcyane; COSTA, Eduardo Tadeu; Schwartz, Gisele Maria (Orgs.). **Entre o urbano e a natureza: inclusão na aventura**. São Paulo, Lexia, 2011.
- MORAIS, Gleison Gomes de; INÁCIO, Humberto Luís de Deus. O ensino das práticas corporais de aventura na educação física escolar: uma proposta baseada na metodologia crítico-superadora. **Revista de Produtos Educacionais e Pesquisas em Ensino**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 61-84, 2022.
- PAIXÃO, J. A. Esporte de aventura como conteúdo possível nas aulas de educação física escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 29, n. 50, p. 170-182, maio 2017. Disponível em: <https://www.locus.ufv.br/bitstream/123456789/17534/1/artigo.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2023.
- PEREIRA, Dimitri Wuo Pereira. Tendências e raízes da Aventura. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 35, n. 66, p. 1-14, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/87736/52746>. Acesso em: 17 abr. 2023.
- PEREIRA, António Pedro. Transição digital nas organizações do setor turístico: uma revisão sistemática da literatura. **Cadernos de Investigação do Mestrado em Negócio Eletrónico**, Porto, v. 2, n. 1, p. 1-11, 2022. Disponível em: <https://www.iscap.pt/ebusiness-rj/index.php/mne-rj/article/view/218/160>. Acesso em: 16 abr. 2023.
- PEREIRA, Dimitri Wuo; ARMBRUST, Igor. **Pedagogia da aventura: os esportes radicais, de aventura e de ação na escola**. Jundiaí: Fontoura, 2017.
- PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Brasília, v. 35, p. 687-700, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/w4WmkyJmPrGCYCBmhSkcyP/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 17 abr. 2023.
- SCHNEIDER, Maria Fernanda Moretti; VOSGERAU, Dilmeire Sant'anna Ramos; FERNANDES, Luana Fonseca Duarte. O diálogo nas redes sociais digitais em prol da educação: uma análise a partir das reflexões de Paulo Freire. **Momento-Diálogos em Educação**, Porto Alegre, v. 32, n. 1, p. 215-238, 2023. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/momento/article/view/14173/10137>. Acesso em: 14 abr. 2023.
- SCHWARTZ, G. (Org.). **Aventuras na natureza: consolidando significados**. Jundiaí: Fontoura, 2006.
- SCHWARTZ, Gisele Maria. Emoção, aventura e risco—a dinâmica metafórica dos novos estilos. **Lazer e estilo de vida**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, p. 139-168, 2002.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo Virtual do lazer-contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 23-31, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1468/1029>. Acesso em: 14 abr. 2023.

SOUZA, Diego Bezerra de; BORGES, Pedro Pereira. Desenvolvimento Local e esportes de aventura na natureza: a produção de riquezas a partir do esporte no Brasil. **Multitemas**, Campo Grande, v. 27, n. 67, p. 189-210, set./dez. 2022. Disponível em: <https://interacoesucdb.emnuvens.com.br/multitemas/article/view/3519/2744>. Acesso em: 14 abr. 2023.

SOUZA, Mauro José de; CAVALCANTE, Joás Dias Araújo de; SCHWINGEL, Jorge Carlos. Esportes de aventura na educação física escolar: realidade, necessidades e possibilidades. **Revista Panorâmica online**, Araguaia, v. 27, n. 2, p. 93-108, jan./jun., 2019. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/revistapanoramica/index.php/revistapanoramica/issue/view/42>. Acesso em: 16 abr. 2023.

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

VAN EST, Rinie; HENNEN, Leonhard. Technology assessment and public spheres in the context of globalization: a blueprint for the future. In: HENNEN, Leonhard; HAHN, Julia; LADIKAS, Miltos; LINDNER, Ralf; PEISSL, Walter; VAN EST, Rinie (Orgs). **Technology assessment in a globalized world: Facing the Challenges of Transnational Technology Governance**. Cham: Springer International Publishing, 2023. p. 75-99. Disponível em: <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/60800/978-3-031-10617-0.pdf?sequence=1#page=84>. Acesso em: 13 abr. 2023.

VELÁSQUEZ, Fidel Rodríguez. O *ChatGPT* na pesquisa em Humanidades Digitais: oportunidades, críticas e desafios. **TEKOA**, Foz do Iguaçu, v.2, p.1-5, 2023. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/tekoa/article/view/3711/3308>. Acesso em: 06 jul. 2023.

## GLOBALIZATION, ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ADVENTURE SPORTS AT SCHOOL: WHAT DOES THE GPTCHAT SAY?

**ABSTRACT:** This qualitative study aimed to investigate the content expressed in the GPTChat about adventure sports in the context of leisure at school. The study was developed through exploratory research, made with the insertion of the search terms “adventure sports definition”, to understand the concept and “adventure sports at school”, exploring this association. Data were analyzed using content analysis and indicate a simplified and minimized version of the concept, in which activities were associated only with the outdoor environment, to the detriment of other practice environments, such as indoor and virtual. There was emphasis on experiencing challenges and possible physical and mental risks. Examples of land, water, air and ice activities were cited and the importance of adequate training for safe practice was mentioned. Regarding the inclusion of adventure sports in the school, there was mention of the benefits at the physical, cognitive and social levels, in addition to the possibilities of expanding emotional, communication, teamwork, leadership and overcoming limits skills. The information is somewhat consistent with studies in the area, but the limitation and superficiality of this information are denoted, even though globalization may favor a greater range of information.

**Keywords:** Globalization; Leisure; Sport; Adventure; School.

## GLOBALIZACIÓN, INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y DEPORTES DE AVENTURA EN LA ESCUELA: QUÉ DICE EL CHATGPT?

**RESUMEN:** Este estudio cualitativo tuvo como objetivo investigar el contenido expresado en el GPTChat sobre deportes de aventura en el contexto del ocio escolar. El estudio se desarrolló a través de una investigación exploratoria, realizada con la inserción de las palabras de búsqueda “definición de deportes de aventura”, para comprender el concepto y “deportes de aventura en la escuela”, explorando esta asociación. Los datos fueron analizados mediante análisis de contenido e indican una versión simplificada y minimizada del concepto, en la que las actividades se asociaron solo con el ambiente al aire libre, en detrimento de otros ambientes de práctica, como el interior y el virtual. Se hizo hincapié en experimentar desafíos y posibles riesgos físicos y mentales. Se citaron ejemplos de actividades en tierra, agua, aire y hielo y se mencionó la importancia de una formación adecuada para una práctica segura. En cuanto a la inclusión de deportes de aventura en la escuela, se mencionaron los beneficios a nivel físico, cognitivo y social, además de las posibilidades de ampliar habilidades emocionales, de comunicación, trabajo en equipo, liderazgo y superación de límites. La información es algo consistente con los estudios en el área, pero se denota la limitación y superficialidad de esta información, a pesar de que la globalización puede favorecer una mayor variedad de información.

**Palabras clave:** Globalización; Ocio; Deporte; Aventura; Escuela.