CADERNO DE
EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE
Volume 24, Número Especial, e38402, 2026
http://doi.org/10.36453/cefe.2026.38402
ISSN 2318-5104
unioeste
Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Artigo Original

Classificação das atividades e esportes de aventura pelo mundo, sob a ótica da inteligência artificial

Classification of adventure activities and sports worldwide from the perspective of artificial intelligence

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro[1], Rubian Diego Andrade[2], Rafael José Gonçalves de Assis[2], Cinthia Lopes da Silva[3], Juliana de Paula Figueiredo[4], Gisele Maria Schwartz[5]

[1] Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Brasil
[2] Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Brasil
[3] Universidade Federal do Paraná (UFPR), Brasil
[4] Instituto Federal do Sul de Minas (IFSULDEMINAS), Brasil
[5] Universidade Estadual Paulista (Unesp), Brasil

HISTÓRICO DO ARTIGO
Recebido: 01.07.2026
Revisado: 03.09.2026
Aprovado: 10.09.2026

PALAVRAS-CHAVE
Atividades de Lazer;
Esporte;
Turismo;
Classificação;
Tecnologia Digital.

KEYWORDS
Adventure Leisure Activities;
Sport;
Tourism;
Classification;
Digital Technology.

PUBLICADO
01.10.2026

AUTOR CORRESPONDENTE
Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro

COMO CITAR ESTE ARTIGO (*HOW TO CITE*)
TEODORO, A. P. E. G.; ANDRADE, R. D.; ASSIS, R. J. G. de; SILVA, C. L. da; FIGUEIREDO, J. de P.; SCHWARTZ, G. M. Classificação das atividades e esportes de aventura pelo mundo, sob a ótica da inteligência artificial. **Caderno de Educação Física e Esporte**, v. 24, n. esp., e38402, 2026. 10.36453/cefe.2026.38402.

RESUMO

INTRODUÇÃO: A classificação das atividades e esportes de aventura carece de um consenso único, sendo abordada por uma variedade de estudos e perspectivas distintas. Ao se focalizar na evolução dos recursos tecnológicos, sobretudo dos *chatbot*s de Inteligência Artificial (IA), é esperado que esse tema possa receber uma abordagem contemporânea e multifacetada, o que poderá auxiliar na compreensão dessa temática em um contexto global.
OBJETIVO: Esse aspecto motivou o interesse desse estudo, cujo objetivo foi investigar a visão produzida pelo *chatbot Perplexity*, a respeito da atual classificação das atividades e esportes de aventura nos cinco continentes.
MÉTODOS: A pesquisa, de natureza qualitativa, foi desenvolvida aplicando-se um prompt semelhante para cada um dos cinco continentes, referente à: "Como é feita a classificação das atividades e esportes de aventura nos diferentes países da ...?". Os dados foram analisados com base na técnica de Análise de Conteúdo Multimodal.
RESULTADOS: Os resultados revelaram que a categorização pelo ambiente explorado é um critério comum. Contudo, emergiram particularidades baseadas no nível de risco, em regulamentações organizacionais e em certificações de segurança, que variam regionalmente. Ademais, as classificações geradas não incorporaram práticas em ambientes urbanos, indicando uma lacuna significativa.
CONCLUSÃO: O estudo evidenciou que a classificação das atividades e esportes de aventura apresenta caráter multifacetado em âmbito internacional. Pode-se perceber que as classificações são predominantemente organizadas a partir de categorias ambientais (terra, água, gelo/neve e ar), às quais se somam critérios relacionados ao risco, à acessibilidade e às condições humanas e tecnológicas de desempenho.

ABSTRACT

BACKGROUND: The classification of adventure activities and sports lacks a single consensus and has been addressed by a variety of studies and distinct perspectives. By focusing on the evolution of technological resources, particularly Artificial Intelligence *chatbot*s, it is expected that this topic may receive a contemporary and multifaceted approach, which may contribute to a broader understanding of this theme in a global context.
OBJECTIVE: This aspect motivated the present study, whose objective was to investigate the perspective produced by the Perplexity *chatbot* regarding the current classification of adventure activities and sports across the five continents.
METHODS: This qualitative study was conducted by applying a similar prompt for each of the five continents, asking: "How is the classification of adventure activities and sports carried out in different countries of ...?". Data were analyzed using the Multimodal Content Analysis technique.
RESULTS: The results revealed that categorization based on the explored environment is a common criterion. However, particularities emerged based on levels of risk, organizational regulations, and safety certifications, which vary regionally. Furthermore, the classifications generated did not incorporate practices in urban environments, indicating a significant gap.
CONCLUSION: The study revealed that the classification of adventure activities and sports is multifaceted on an international level. It is evident that these classifications are predominantly organized based on environmental categories (land, water, ice/snow, and air), supplemented by criteria related to risk, accessibility, and the human and technological conditions of performance.

Open Access
Full Text Article

Este artigo foi publicado sob a licença Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

▼ INTRODUÇÃO

O crescimento global das atividades e esportes de aventura relaciona-se ao aumento do interesse por experiências do contexto do lazer, que combinem risco controlado, conexão com a natureza e benefícios à saúde física e mental. Dados da *Adventure Travel Trade Association* (ATTA, 2024), por meio do *Adventure Tourism Development Index* (ATDI), indicam uma expansão aproximada de 25% do turismo de aventura entre 2019 e 2024, com participação de públicos demograficamente diversos.

Essas vivências representam um setor multifacetado, levando em consideração diversos estímulos motivacionais, que atraem diferentes públicos. Conforme evidenciam Bhardwaj e Chopra (2026), os interesses por essas atividades perpassam inúmeras razões e motivações, porém, ainda que essas experiências possam ocorrer de modo leve e com perfis demográficos variados dos entusiastas de aventura, os autores alertam e apontam os impactos ambientais também crescentes e que merecem atenção e intervenções urgentes, no sentido de gerenciar a melhor forma de viver essas atrativas oportunidades de convívio com a natureza, de modo mais sustentável.

Estudos apontam que as motivações para a adesão a essas práticas envolvem fatores como busca por uma vida mais holística, diversidade emocional, testagem de competências, conexões sociais, autonomia e experiências diretas na natureza (Fruhauf *et al*., 2025), superando a explicação centrada exclusivamente no risco (Brymer; Schweitzer, 2017).

Para Tiwari *et al*. (2026), em uma era em que se processam transformações rápidas e globalizadas, até mesmo as estratégias de marketing são capazes de afetar o setor de turismo de aventura. Essas estratégias emergentes podem contribuir nessa expansão de interesses pelas práticas contemporâneas de aventura, além de despertarem novos atrativos e modalidades decorrentes de práticas inusitadas. Sobretudo por meio do marketing digital, impulsionado pelo desenvolvimento da Inteligência Artificial, os autores focalizaram o crescente engajamento de clientes às marcas que envolvem o turismo de aventura. Essas modificações ressaltaram o branding dessas empresas de turismo de aventura, associado às inovações tecnológicas dinâmicas e à participação de influenciadores e outras parcerias, redefinindo e provocando o comportamento de adesão de consumidores, os quais são mais facilmente atingidos.

Na literatura clássica dos estudos do lazer, nota-se que a cultura de consumo é considerada, por alguns autores, como um processo sem retorno no contexto das sociedades capitalistas, sendo o lazer, em suas várias possibilidades de atividades, também mercadoria (Padilha, 2000). Outros autores como Marcellino (1987) ressaltam a necessidade de análise e de ação educativa, para que as pessoas tenham melhores condições de escolha e criticidade diante do mercado e da cultura de consumo, no entanto, atualmente, o mercado e as estratégias de marketing têm desenvolvido novas formas de se chegar até o público, sendo a IA uma potente e eficaz estratégia. Ao longo do tempo foi possível observar como o mercado e as estratégias de consumo ganharam novas roupagens, chegando, na atualidade, em sua versão digital. Importa, neste processo, o modo com as pessoas compreendem as imagens, mensagens e produtos digitais difundidos, tal produções possuem significados específicos voltados ao consumo do público, por exemplo, vivenciar uma atividade ou esporte de aventura como forma de recomposição de energias, de maior contato com a natureza, de fuga do ambiente urbano, no entanto, as experiências vivenciadas, se conduzidas com atenção aos significados circulantes e tendo como premissa ações educativas, as experiências podem provocar nos sujeitos múltiplos sentidos, considerando aqui as experiências não só como prática, mas também, no sentido da contemplação, como um aprendizado para a vida, e um processo duradouro, que possa se tornar hábito, na rotina de vida dos sujeitos, impactando no dia a dia, na saúde e no lazer (Silva, Tiepolo, Schwartz, 2025; Silva, Schwartz, Velozo, 2024; Silva *et al*., 2025).

Nessa perspectiva, a reconexão com a natureza e a biofilia emergem como elementos centrais para o bem-estar e para o desenvolvimento de relações significativas com o meio natural (Farkic *et al*., 2025). Ao mesmo tempo, abordagens contemporâneas destacam o potencial das experiências de aventura para promover, tanto o bem-estar psicológico hedônico, atrelado ao bem-estar momentâneo, quanto o eudaimônico, relacionado à autorrealização e ao propósito de vida (Mackenzie, 2025).

Em estudo realizado por Salonen *et al*. (2026), as intervenções pautadas em práticas realizadas em contato direto ou indireto com a natureza, promoveram aumento do bem-estar mental e do comportamento pró-ambiental por meio da conexão com a natureza e do enfrentamento mais eficaz relacionado à autorregulação ambiental. Essas práticas envolveram, desde caminhadas em ambientes naturais, jardinagem, horta, até atividades que iam das mais simples aos esportes realizados ao ar livre. Algumas dessas experiências foram realizadas, inclusive, com base na exposição visual, auditiva de sons naturais, desenhos e outros recursos biofílicos inseridos nos ambientes de trabalho.

Nota-se que, mesmo no tempo de trabalho, essas experiências podem incentivar o cuidado de si, evidenciando os impactos psicológicos no bem-estar e na saúde mental dos participantes, além de alterações de natureza fisiológica, relacionadas à função cardiovascular. Outrossim, o estudo também ressaltou a importância dos espaços restauradores, em que exista a projeção da natureza para a saúde, inclusive de forma remota, nos ambientes laborais.

Ademais, denota-se a relação de mecanismos motivacionais e de busca por sensações, investigados por meio da *Sensation Seeking Scale* (Zuckerman, 2007). Essa escala de autorrelato auxilia a compreender a tendência de uma pessoa para se envolver com novas experiências, inclusive arriscadas e de aventura. Esse instrumento foi largamente utilizado em diversos estudos e suas respostas permitem identificar diferenças individuais significativas nos níveis de preferência a estímulos motivacionais relacionados com novas experiências impactantes.

Entre os elementos inovadores que permitem avançar nas relações entre motivação e tipos de atividades de aventura, estão os novos modelos de Inteligência Artificial (IA). As tecnologias, sobretudo com o avanço da IA, deram um impulso extraordinário em todos os setores da vida em

sociedade, promovendo inúmeras formas de experiências humanas, antes impensáveis. Dentro do contexto das atividades de aventura, diversos projetos já são reconhecidos como inovadores, justamente por conterem associações com esses recursos em seus planejamentos.

Um dos exemplos nesse sentido pode ser a utilização de IA no planejamento de conteúdos educativos vinculados ao projeto de extensão intitulado "Clube da Criança Aventureira", realizado na Universidade Federal de Juiz de Fora - Campus Governador Valadares. Em artigo publicado por Andrade, Assis e Schwartz (2025), os autores evidenciam a utilização de recursos de *chatbot*s de IA no auxílio do planejamento das intervenções do projeto, salientando a comparação na utilização de três *chatbot*s para esse apoio. Os autores a consideraram como elemento positivo para subsidiar a elaboração das estratégias pedagógicas de incentivo à participação de crianças nas atividades de aventura propostas, como segurança, recursos e avaliação. Porém, também foram ressaltados alguns aspectos nevrálgicos na utilização desses sistemas, uma vez que eles negligenciaram elementos fundamentais relacionados, entre eles, houve a falta de apresentação de estratégias para inclusão de crianças atípicas nas atividades, bem como, a negligência acerca do dimensionamento temporal previsto para as atividades, o que pode afetar o engajamento e a motivação das crianças ao longo das atividades e as condições de segurança.

Portanto, esses temas relacionados com a motivação, associado aos recursos tecnológicos e às formas de difusão sobre as atividades de aventura, representam apenas algumas das importantes variáveis, sobretudo, para a compreensão das formas como essas vivências são classificadas na literatura. Torna-se um desafio analisar as diferentes tipologias referentes às atividades e esportes de aventura, tendo em vista as diversas bases utilizadas como critérios dessas classificações, não raro, enfatizando os tipos de ambientes em que elas são praticadas, ou pautadas na motivação e interesse do público, deixando lacunas importantes ainda a serem investigadas.

No Brasil, a ausência de consenso terminológico sobre as atividades e esportes de aventura é um desafio recorrente. Nomenclaturas como "esportes de aventura", "esportes radicais", "práticas corporais de aventura" e "atividades físicas de aventura na natureza" (AFANs) coexistem, frequentemente gerando imprecisões conceituais (Correa; Delgado, 2021). Pimentel (2013, p.1) caracterizou essa situação como uma "[...] terminologia aporética", ou seja, impasses lógicos, problemas filosóficos insolúveis, evidenciando a dificuldade de se chegar a uma definição única.

Um marco dessa dificuldade foi a criação, em 2006, da Comissão de Esportes de Aventura (CEAV) pelo Ministério do Esporte, que visava padronizar conceitos e normas de segurança, mas encerrou suas atividades sem atingir seus objetivos, devido à falta de consenso entre os agentes envolvidos (Bandeira; Amaral, 2020). Na esfera educacional, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) adotou o termo "práticas corporais de aventura", classificando-as em dois grupos: práticas urbanas (*skate*, parkour, escalada indoor) e práticas na natureza (trilhas, alpinismo, *surf*, canoagem). Embora útil para o ensino, essa categorização não resolve a polissemia do termo nem estabelece critérios que conciliem as perspectivas do lazer, turismo, esporte e educação, áreas que operam com lógicas e regulamentações distintas (Brasil, 2018). Assim, ao investigar a classificação dessas práticas sob a ótica de uma IA, é relevante considerar que as respostas podem refletir essa multiplicidade e imprecisão conceitual, especialmente no contexto brasileiro.

Diante da diversidade de classificações, motivações e experiências e das contribuições emergentes da tecnologia no cenário acadêmico, torna-se fundamental compreender as múltiplas classificações das atividades e esportes de aventura, considerando a ausência de consenso conceitual e classificatório na literatura, lacuna que fundamenta o objetivo deste estudo, de analisar a classificação dessas práticas nos cinco continentes, a partir do *chatbot Perplexity*.

▼ MÉTODOS

Trata-se de um estudo de natureza qualitativa, com delineamento exploratório. A coleta de dados foi realizada por meio do uso intencional do *chatbot* de IA *Perplexity*[1], em sua versão gratuita, ao qual foi aplicado um mesmo prompt para cada um dos cinco continentes: americano, europeu, asiático, oceânico e africano (UNSD-ONU, 2026). A pergunta em questão versava sobre: "Como é feita a classificação das atividades e esportes de aventura nos diferentes países da [continente]?", visando compreender as formas de classificação das atividades e esportes de aventura em diferentes países.

Os dados foram analisados em 30 de janeiro de 2026 e fundamentou-se na técnica de Análise de Conteúdo Multimodal, conforme proposta por Serafini e Reid (2023), adequada à investigação de fenômenos contemporâneos mediados por tecnologias e caracterizados pela produção e disseminação de textos em múltiplas modalidades. Para minimizar interferências contextuais decorrentes de *cookies* de navegação, adotou-se um perfil anônimo no navegador. Contudo, reconhece-se que essa medida não controla vieses estruturais inerentes às respostas geradas por IA, uma vez que tais vieses decorrem dos dados de treinamento e dos algoritmos, e não do histórico de navegação do usuário.

Na sequência, os textos gerados pela IA selecionada foram extraídos integralmente, para subsidiar a análise dos dados. Em razão da natureza da coleta de dados realizada, o presente projeto dispensa a aprovação por Comitê de Ética em Pesquisa, nos termos da Resolução nº 510, de 2016, do Conselho Nacional de Saúde (Brasil, 2016).

▼ RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme os dados obtidos pelo *chatbot Perplexity*, pode-se perceber que a classificação das atividades e esportes de aventura pelo mundo apresenta pontos coincidentes, porém, também pode variar, conforme a especificidade de cada continente, ao se focalizarem os diversos países que compõem cada um dos cinco continentes. Além disso, os focos que apoiam e

[1] Disponível em: https://www.perplexity.ai/

Quadro 1. Critérios de classificação das atividades e esportes de aventura nos cinco continentes segundo o *chatbot Perplexity*.

Continente	Critério Predominante	Critério Secundário	Particularidades
América	Ambiente	Risco	Normas técnicas
Europa	Ambiente	Segurança	Certificações
Ásia	Ambiente	Legislação	Turismo
Oceania	Ambiente	Dificuldade	Ecoturismo
África	Ambiente	Regulamentação	Conservação

Fonte: Elaborado pelos autores (2026), com base nas respostas geradas pelo *chatbot Perplexity*.

determinam essas classificações também são variáveis, sobretudo, atendendo a características de peculiaridades culturais, sociais e ambientais.

No continente americano, envolvendo a América do Norte, América Central e América do Sul, pode-se perceber que, a exemplo nos países como Estados Unidos, Canadá e México, o *chatbot* apontou como foco da classificação os ambientes de prática relativos à terra, água, ar e neve, bem como, os níveis de risco de cada modalidade e a regulamentação Federal ou Estadual, que promovem turismo sustentável, sobretudo em parques nacionais. Nos Estados Unidos e Canadá, algumas associações padronizam por dificuldade, enquanto o México enfatiza ecoturismo com certificações locais. Essa estrutura reflete a diversidade geográfica dos países desse bloco. Já na América do Sul, a classificação foi pautada, sobretudo, em normas técnicas, no risco controlado e nos ambientes de prática, não tendo um sistema continental único. Houve semelhança nos critérios adotados pelo Brasil, Chile e Argentina, em que a classificação se baseia nos elementos do ambiente de prática, como terra, água e ar, além de obter influência de padrões internacionais, como os da ABNT ou ISO, devidamente adaptados para a localidade. No Peru, Chile e Argentina, a classificação se pautou nas dificuldades, considerando altitude, clima e preparo físico necessário.

Nos países do continente europeu houve, também, uma variação conforme o país, entretanto, os padrões foram, geralmente, pautados nos ambientes de prática, como terra, água, ar, neve/gelo. O *chatbot* trouxe a informação de que na Noruega e em outros países escandinavos, a base é no nível de risco e nas regulamentações da União Europeia e de federações nacionais. Nos países alpinos, referentes à Suíça e à França, o foco foi em uma priorização das certificações rigorosas de segurança.

No continente asiático, também foi evidenciada a classificação por locais de prática, como terrestres, aquáticos e aéreos, com adaptações locais das regulamentações e avaliação de risco, visando proteger tanto os turistas, quanto o ambiente natural. Houve, inclusive, dependência de federações nacionais e de leis voltadas ao turismo de aventura, delineando as classificações. Identificou-se, ainda, que as autoridades asiáticas exigem licenças e treinamentos com rigor internacional, a exemplo da *Adventure Travel Trade Association* (ATTA) e da UIAA (União Internacional das Associações de Alpinismo).

Já o continente oceânico, a classificação das atividades e esportes de aventura baseou-se predominantemente no tipo de ambiente, nos níveis de risco e na exigência técnica, sendo frequentemente associada às categorias de esporte radical, turismo de aventura e ecoturismo. Observou-se forte articulação com normas governamentais de turismo, segurança e conservação ambiental, especialmente na Austrália e na Nova Zelândia, onde a regulamentação envolve elevados padrões de segurança, certificação de operadores, definição de faixas etárias, exigência de instrução prévia e sistemas de gradação de dificuldade. Nas ilhas do Pacífico, como Fiji, Vanuatu e Samoa, a classificação concentrou-se nas atividades aquáticas e costeiras, com distinções entre "aventura suave" e modalidades técnicas, seguindo padrões internacionais de certificação. De modo geral, destacou-se na região a compreensão das atividades de aventura como produtos turísticos, organizados segundo modalidade, duração e grau de autossuficiência dos participantes.

Por fim, no continente africano, observou-se a predominância de classificações das atividades e esportes de aventura baseadas no tipo de ambiente, nos níveis de risco, na regulamentação governamental e na articulação com o turismo ecológico, sem a existência de um padrão continental unificado. Países como África do Sul, Zâmbia e Zimbábue adotam sistemas mais rigorosos de certificação vinculados aos ministérios do Turismo, com classificações orientadas pelas modalidades e pelos ambientes de prática, com atenção especial à conservação dos parques nacionais. Em contraste, nações como Quênia e Tanzânia utilizam critérios relacionados à duração e à altitude das atividades, enquanto países lusófonos, a exemplo de Moçambique, apresentam regulamentações mais flexíveis, centradas em ambientes aquáticos e terrestres e conduzidas por federações locais.

À guisa de conclusão, observou-se, em todos os continentes, a predominância de classificações das atividades e esportes de aventura baseadas no meio em que são realizadas, resultado que converge parcialmente com a proposta taxonômica das Atividades Físicas de Aventura na Natureza (AFANs) apresentada por Betrán e Betrán (2016). Entretanto, não foi identificada, nos materiais analisados, a categoria "fogo", relacionada ao uso de combustíveis fósseis e ao elevado impacto ambiental, conforme sugerido pelos autores.

Verificou-se, ainda, que alguns continentes e seus países em específico ampliaram os critérios classificatórios para além do ambiente, incorporando níveis de risco e documentos normativos específicos. A contribuição de Inácio (2021), por exemplo, apresentou uma proposta de classificação dessas atividades, levando em consideração as práticas corporais de aventura como componente curricular na Educação Física. O autor destoa das

classificações apontadas ao longo desse texto, haja vista que centraliza essas práticas apenas no contexto escolar. Sua classificação é pautada nos elementos constitutivos dessas atividades, envolvendo, desde as diferentes formas de deslocamento, até o delineamento motor, considerando, também, risco e aventura, para subsidiar propostas pedagógicas.

Já em outro estudo realizado por Oliveira e Antunes (2026), também focalizando o contexto curricular escolar, os autores evidenciaram a praia como local para múltiplas manifestações da cultura corporal de movimento. Os autores se interessaram em investigar quanto dessa cultura praiana serviu de base para classificações e composições nos referenciais da BNCC. Esse interesse baseou-se no fato de que cada estado da federação poderia apresentar e enfatizar os conteúdos escolares que mais ressaltassem sua própria cultura.

Com base em análise documental, ao considerarem esse ambiente e cultura praianos em 17 estados brasileiros, os autores notaram que, mesmo com o grande litoral presente no país, apenas três estados citaram timidamente o conteúdo de práticas corporais de praia em seus currículos. Com isso, os autores advertem que, para desfechos mais positivos sobre a inserção de práticas corporais de aventura no contexto escolar, é necessário promover essa classificação da cultura praiana e efetivamente valorizar esse conteúdo, engajando-o efetivamente nas propostas curriculares, como protagonista.

Ademais, constatou-se que, embora a IA seja capaz de sistematizar perspectivas existentes, a ausência de atividades de aventura em contextos urbanos nas classificações geradas aponta uma lacuna relevante, indicando a necessidade de revisão e ampliação dos referenciais teóricos para uma compreensão mais abrangente e atual dessas práticas no cenário contemporâneo.

Dentre as lacunas identificadas, chama a atenção a questão da reduzida consideração das abordagens educacionais sobre aventura, assim como, da pouca incorporação das práticas urbanas e comunitárias nas classificações. Isso mostra uma direção ainda mais global e menos local de se conhecer as terminologias e as atividades e esportes de aventura. Esta ponte é necessária, para que se estabeleça o diálogo com as comunidades e com os grupos sociais locais.

A escola é uma instituição fundamental no ensino e aprendizagem das atividades e esportes de aventura, justamente para que possa viabilizar aos sujeitos o acesso a vivências e conhecimentos sobre a aventura, para que crianças e jovens possam torná-las um hábito de vida e não somente mercadoria a ser consumida em certas circunstâncias. O desenvolvimento do espírito crítico e criativo diante da cultura de consumo, retomando Marcellino (1987), é essencial para o desenvolvimento pessoal, social e humano. O lidar cotidianamente com as mensagens, imagens produzidos e difundidos pelo mercado e pelas diferentes mídias é uma premissa para as escolas e os processos educativos, para que as crianças e jovens compreendam os significados de tais imagens e mensagens e consigam trazer para o seu dia a dia as implicações positivas para sua saúde, bem-estar e lazer.

As abordagens educacionais sobre a aventura podem, ainda, despertar nas crianças e jovens a vontade de conhecerem outras práticas e atividades do contexto do lazer, relacionadas com a contemporaneidade, mediadas ou não pela tecnologia. Os conhecimentos acerca de tais práticas geram nos sujeitos maior possibilidade de escolha

Quadro 2. Comparação dos critérios de classificação das atividades e esportes de aventura nos cinco continentes, segundo o *chatbot Perplexity*.

Categoria Analítica	América	Europa	Ásia	Oceania	África
Classificação por ambiente	Predomínio das categorias terra, água, ar e neve; na América do Sul destacam-se também aspectos geográficos como altitude e clima.	Classificação baseada em terra, água, ar e neve/gelo, com forte tradição em esportes de montanha.	Organização por ambientes terrestres, aquáticos e aéreos, adaptada às características locais.	Predominância do ambiente de prática, especialmente atividades terrestres, aquáticas e costeiras.	Classificação baseada principalmente nos ambientes naturais, com destaque para parques nacionais, savanas, montanhas e ambientes aquáticos.
Classificação por nível de risco	Critérios de dificuldade e risco controlado utilizados principalmente nos Estados Unidos, Canadá e países andinos.	Forte utilização de escalas de dificuldade e níveis de risco, especialmente em esportes alpinos.	Avaliação do risco integrada às exigências de segurança e ao controle governamental das atividades.	Níveis de risco associados ao grau de dificuldade técnica, experiência dos participantes e requisitos operacionais.	Risco utilizado como critério complementar, principalmente em atividades de safári, montanhismo e esportes aquáticos.
Regulamentação	Normas federais, estaduais e normas técnicas nacionais (como ABNT) influenciam a organização das modalidades.	Regulamentação apoiada em legislações nacionais, normas da União Europeia e federações esportivas.	Forte participação de legislações nacionais e órgãos governamentais voltados ao turismo de aventura.	Regulamentação rigorosa envolvendo órgãos governamentais, turismo, conservação ambiental e operadores credenciados.	Regulamentações variam entre os países, frequentemente vinculadas aos Ministérios do Turismo e à gestão de áreas protegidas.
Certificações e Segurança	Certificações locais e internacionais, especialmente em atividades de ecoturismo e turismo de aventura.	Grande ênfase em certificações técnicas, protocolos de segurança e qualificação profissional.	Licenças, treinamentos e certificações internacionais são frequentemente exigidos.	Elevados padrões de certificação, treinamento prévio, controle operacional e gestão de riscos.	Certificações presentes principalmente nos países com turismo de aventura consolidado, embora menos homogêneas entre as nações.
Lacunas identificadas pela IA	Ausência de práticas urbanas como critério classificatório; pouca padronização continental.	Pouca consideração das práticas urbanas e das abordagens educacionais sobre aventura.	Predomínio da perspectiva normativa e turística, com reduzida valorização dos aspectos culturais locais.	Ênfase quase exclusiva no turismo e na segurança, com pouca abordagem das práticas corporais de aventura no contexto educacional.	Ausência de um sistema continental unificado e pouca incorporação das práticas urbanas e comunitárias nas classificações.

Fonte: Elaborado pelos autores (2026), com base nas respostas geradas pelo *chatbot Perplexity*.

e de enfrentamento das barreiras sociais, que podem impedi-los de ter acesso ao lazer e à aventura.

O presente estudo apresenta limitações que devem ser consideradas na interpretação dos resultados. Primeiramente, a coleta de dados restringiu-se a um único *chatbot* de IA (Perplexity), em sua versão gratuita, o que pode ter limitado o acesso a informações atualizadas e a profundidade das respostas. Estudos futuros poderiam comparar diferentes plataformas de IA para verificar a consistência das classificações geradas. Em segundo lugar, embora o uso de perfil anônimo tenha minimizado interferências contextuais, os vieses estruturais inerentes aos algoritmos e aos dados de IA permanecem como fatores não controláveis, podendo refletir perspectivas hegemônicas e negligenciar particularidades regionais. Por fim, as respostas geradas não foram submetidas à validação externa por especialistas ou instituições oficiais de cada país, o que sugere cautela na generalização dos achados. Recomenda-se que futuras pesquisas triangulem dados provenientes de IA com fontes documentais oficiais e com a consulta a especialistas.

▼ CONCLUSÃO

O estudo evidenciou que a classificação das atividades e esportes de aventura apresenta caráter multifacetado em âmbito internacional. Pode-se perceber que as classificações são predominantemente organizadas a partir de categorias ambientais (terra, água, gelo/neve e ar), às quais se somam critérios relacionados ao risco, à acessibilidade e às condições humanas e tecnológicas de desempenho.

Há também lacunas identificadas na pesquisa realizada. Essas lacunas podem ser sintetizadas em quatro pontos: i) ausência classificatória de atividades e esportes de aventura no contexto urbano e comunitário, ii) reduzida valorização dos aspectos culturais locais e das abordagens de aventura no contexto educacional, iii) ênfase quase exclusiva no turismo e na segurança, iv) ausência de um sistema continental unificado.

A compreensão sobre essas classificações contribui para a análise da evolução contínua dessas práticas nos campos do lazer, do turismo e do esporte, impulsionada, tanto pelo avanço tecnológico, quanto pelo aumento da demanda. Nesse contexto, o uso de *chatbot*s de IA, a exemplo do *Perplexity*, mostrou-se uma ferramenta relevante para a síntese de dados complexos e para a ampliação do alcance das investigações científicas em escala global.

Contudo, destaca-se a necessidade de reflexão crítica sobre os impactos ambientais associados ao uso intensivo dessas tecnologias, especialmente diante do elevado volume computacional envolvido. Ademais, são requeridas novas pesquisas multimodais, com o intuito de agregar todos esses aspectos, os quais demandam atenção constante na literatura da área, no sentido de contribuir para a emancipação desse campo de estudos. Os achados deste estudo podem subsidiar uma estruturação mais assertiva no que tange políticas públicas de turismo de aventura, além de orientar a elaboração de currículos escolares que contemplem práticas corporais de aventura de forma mais abrangente e contextualizada.

► *AGRADECIMENTOS*

Nada a declarar.

► *CONFLITO DE INTERESSE*

Os autores do estudo declaram não haver conflito de interesses.

► *FINANCIAMENTO*

Este estudo não teve apoio financeiro.

■ REFERÊNCIAS

ANDRADE, R. D.; ASSIS, R. J. G.; SCHWARTZ, G. M. Inteligência Artificial no planejamento das intervenções educativas do projeto de extensão "Clube da Criança Aventureira". **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, v. 6, n. 13, p. 1-23, 2025. https://doi.org/10.22481/reed.v6i13.16743

ATTA. Adventure Travel Trade Association. 2**024 Adventure Tourism Development Index (ATDI)**. Disponível em: https://learn.adventuretravel.biz/research/2024-adventure-tourism-development-index-atdi Acesso em: 12/12/2025.

BANDEIRA, M. M.; AMARAL, S. C. F. Definições oficiais para esportes de aventura e esportes radicais no Brasil. **Caderno de Educação Física e Esporte**, v. 18, n. 3, p. 29-35, 2020. http://10.36453/2318-5104.2020.v18.n3.p29

BETRÁN, J. O.; BETRÁN, A. O. Las actividades físicas de aventura en la naturaleza (AFAN): revisión de la taxonomía (1995-2015) y tablas de clasificación e identificación de las prácticas. **Apunts Educación Física y Deportes**, v. 32, n. 124, p. 71-88, 2016. https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2016/2).124.06

BHARDWAJ, S.; CHOPRA, R. Adventure tourism and the environmental impact: A systematic literature review. International **Journal of Hospitality & Tourism Administration**, v. 1, n. 1, p. 1-29, 2026. https://doi.org/10.1080/15256480.2026.2644633

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a base. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br Acesso em: 08/07/2026.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016**. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 24 maio 2016. https://www.gov.br/conselho-nacional-de-saude/pt-br/atos-normativos/resolucoes/2016/resolucao-no-510.pdf/@@download/file

BRYMER, E.; SCHWEITZER, R. **Phenomenology and the extreme sport experience**. London: Routledge, 2017.

CORREA, E. A.; DELGADO, M. Atividades de Aventura nos Currículos de Formação Inicial em Educação Física no Brasil. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v. 8, n. 2, p. 114-35, 2021. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/29059 Acesso em: 08/07/2026.

FARKIĆ, J.; MAY, C.; POMFRET, G.; SAND, M.; SHAHVALI, M. Restoring 'love of life'through outdoor adventures: A biophilic approach. **International Journal of Tourism Research**, v. 27, n. 2, e70023, 2025. https://doi.org/10.1002/jtr.70023

FRÜHAUF, A.; HOUGE MACKENZIE, S.; BOUDREAU, P.; HODGE, K.; KOPP, M. Multiple motives for adventure sport revisited: A multi-activity investigation. **Leisure Sciences**, v. 47, n. 4, p. 692-714, 2025. https://doi.org/10.1080/01490400.2022.2126910

INÁCIO, H. L. de D. Proposta de classificação das práticas corporais de aventura para o ensino na educação física escolar. **Revista**

Brasileira de Ciências do Esporte, v. 43, e005321, 2021. https://doi.org/10.1590/rbce.43.e005321

MACKENZIE, S. H. Psychological well-being and adventure tourism: Implications for people and places. In: MACKENZIE, S. H. (Ed.) **Routledge international handbook of adventure tourism**. London: Routledge, 2025. p. 200-214.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 11. ed. Campinas: Papirus, 1987.

OLIVEIRA, A. B.; ANTUNES, M. M. O currículo da educação física escolar na perspectiva da cultura corporal praiana. **Revista Espaço do Currículo**, v. 19, n. 2, e71412, 2026. https://doi.org/10.15687/rec.v19i2.71412

PADILHA, V. **Tempo livre e capitalismo**: um par imperfeito. Campinas: Alínea, 2000.

PIMENTEL, G. G. de A. Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 35, n. 3, p. 687-700, 2013. https://doi.org/10.1590/S0101-32892013000300012

SALONEN, K.; WALLACE-WILLIAMS, H.; PAAKKOLANVAARA, J. V.; CHICHAEVA, J.; PUTTONEN, S.; HYVÖNEN, K. Act with nature intervention supporting planetary well-being. **Ecopsychology**, v. 18, n. 1, p. 97-108, 2026. https://doi.org/10.1177/19429347251408803

SERAFINI, F.; REID, S. F. Multimodal content analysis: expanding analytical approaches to content analysis. **Visual Communication**, v. 22, n. 4, p. 623-49, 2023. https://doi.org/10.1177/1470357219864133

SILVA, C. L. da.; SILVA, W. A.; WUNDERVALD, R. G. C.; FALK, P. R. A.; KANAN, L. A.; DOMINGUES, S. C. Slackline como esporte e prática corporal de aventura: experiência para a vida. In: MOREIRA, E. C.; PEREIRA, R. S.; RIVERDITO, R. S. (Orgs.). **Esporte e lazer para a vida**: do direito à experiência vivida. Várzea Paulista: Fontoura, 2025. p. 150-70.

SILVA, C. L. da; SCHWARTZ, G. M.; VELOZO, E. L. Natureza, paisagem e contemplação: relato sobre o tour aos pinguins azuis na Nova Zelândia. **Licere**, v. 27, p. 1-21, 2024. https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/53478

SILVA, C. L. da; TIEPOLO, L. M.; SCHWARTZ, G. M. Aprendizagem experiencial na Educação Física escolar: proposições a partir da visita ao Parque Estadual Rio da Onça, Mata Atlântica do Paraná. **Revista Brasileira de Educação Física Escolar**, v. 3, p. 4-17, 2025.

TIWARI, A.; SHARMA; S.; GROVER, D.; BASAK, A. **Global marketing in transition**: Practices, strategies, and emerging trends for tourism expansion. practices, strategies, and emerging trends in marketing for global expansion. Hershey: IGI Global Publishing, Cap. 4, p. 101-42, 2026.

UNSD-ONU. United Nations Statistics Division – **Organização das Nações Unidas**. 2026. Disponível em: https://unstats.un.org/UNSDWebsite/ Acesso em: 28/01/2026.

ZUCKERMAN, M. The Sensation Seeking Scale V (SSS-V): Still reliable and valid. **Personality and Individual Differences**, v. 43, n. 5, p. 1303-5, 2007. https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.03.021

E-MAIL DOS AUTORES

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro
anapaulaguizarde@yahoo.com.br

Rubian Diego Andrade
rubian.andrade@ufjf.br

Rafael José Gonçalves de Assis
rafvenuto@gmail.com

Cinthia Lopes da Silva
cinthialopes@ufpr.br

Juliana de Paula Figueiredo
juliana.pfig@yahoo.com.br

Gisele Maria Schwartz
gisele.schwartz@unesp.br

LICENÇA DE USO

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do trabalho, inclusive para fins comerciais, desde que atribuam o devido crédito aos autores e à publicação inicial nesta revista.