
ADVENTURE PEDAGOGICAL MODEL AS A GROWING CONCEPT IN PHYSICAL ACTIVITY

A PEDAGOGIA DA AVENTURA ENQUANTO MODELO PEDAGÓGICO EM CRESCIMENTO NA ATIVIDADE FÍSICA

Pablo Caballero-Blanco¹, Carlos Herrera-Pombero¹ e Pedro Bento²

¹Universidade de Sevilla, Sevilla, Espanha.

²Universidade Politécnica, Beja, Portugal.

RESUMO

A relevância dos modelos pedagógicos na atividade física tem vindo a aumentar nas últimas décadas. Estes são entendidos como as estruturas nas quais os professores podem organizar os diferentes elementos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, a fim de alcançar os resultados de aprendizagem esperados. Entre os vários modelos pedagógicos existentes, distinguem-se os que têm uma trajetória mais consolidada e os chamados modelos em ascenso que procuram novos paradigmas de ensino-aprendizagem centrados sobretudo no ensino ativo. Entre os modelos em ascenso, encontramos a Pedagogia da Aventura (PA), que se baseia nos modelos da educação através da aventura (uma abordagem centrada no desafio e na aventura como componente essencial das atividades) e do *Outdoor Education*, que tem por base as atividades no ambiente natural. Desta forma, a Pedagogia da Aventura, procura através do desafio e das possibilidades oferecidas pelo meio natural, contribuir para o processo de humanização dos participantes através do desenvolvimento pessoal e social, enquanto promove o desenvolvimento de competências técnicas específicas para atividades físicas no meio natural. Este artigo descreve a relevância atual do modelo da Pedagogia da Aventura, as suas componentes-chave e as suas possibilidades como modelo emergente na procura do desenvolvimento integral dos participantes em atividades físico-desportivas.

Palavras-chave: Atividade Física. Modelos pedagógicos. Pedagogia da aventura. Desenvolvimento positivo.

ABSTRACT

The relevance of pedagogical models in physical activity has increased in recent decades. These are the structures in which teachers can organize the different elements involved in the teaching-learning process to achieve the expected learning results. Among the various existing pedagogical models, we can distinguish between those with a more consolidated trajectory and the so-called emerging models that seek new teaching-learning paradigms centered above all on active learning. Among the emerging models, we find Adventure Pedagogy (AP), which is based on the models of education through adventure (an approach centered on challenge and adventure as an essential component of activities) and Outdoor Education, which is based on activities in the natural environment. In this way, Adventure Pedagogy seeks, through the challenge and possibilities offered by the natural environment, to contribute to humanizing participants through personal and social development, while promoting the development of specific technical skills for physical activities in the natural environment. This article describes the current relevance of the Adventure Pedagogy model, its key components and its possibilities as an emerging model in the search for the integral development of participants in physical sports activities.

Keywords: Physical activity. Pedagogical models. Adventure pedagogy.

Introdução

Nas últimas décadas, as abordagens metodológicas na atividade física evoluíram com a incorporação de modelos pedagógicos, que podem ser entendidos como estruturas multidimensionais para que os professores/treinadores possam desenvolver unidades didáticas com base nelas, e incluem um plano de ensino, uma base teórica, resultados concretos de aprendizagem, atividades de aprendizagem sequenciadas, comportamentos esperados de professores e alunos, estruturas de tarefas, medidas para avaliar a aprendizagem e mecanismos para avaliar a sua correta implementação¹.

Para compreender a conceção dos modelos pedagógicos, Fernández-Rio et al.¹ apresentam três níveis metodológicos:

- O primeiro nível metodológico refere-se às “estratégias na prática”, definidas como “a forma particular de abordar os diferentes exercícios e tarefas que compõem a progressão do ensino de uma determinada habilidade motora” Sicília e Delgado².
- O segundo nível metodológico seria formado pelos “estilos de ensino”, centrados na forma como o professor atua e no impacto que a “aprendizagem” gera no aluno; ou seja, são “um conjunto de momentos e técnicas, logicamente coordenados, para dirigir a aprendizagem do aluno para determinados objetivos... mediadores entre o professor, o aluno e o que se pretende ensinar”².
- E o terceiro nível metodológico seria formado pelos “modelos pedagógicos”, que se referem aos quatro elementos do processo de ensino-aprendizagem: professor, aluno, conteúdo e contexto¹.

Assim, de acordo com Fernández-Rio et al.^{1;11} “os modelos pedagógicos não substituem os estilos de ensino, mas incorporam-nos nas suas estruturas”, bem como as diferentes tipologias de atividades e tarefas, permitindo a conceção de propostas de intervenção mais prolongadas no tempo do que as sessões, como as unidades didáticas, como se pode observar na Figura 1.

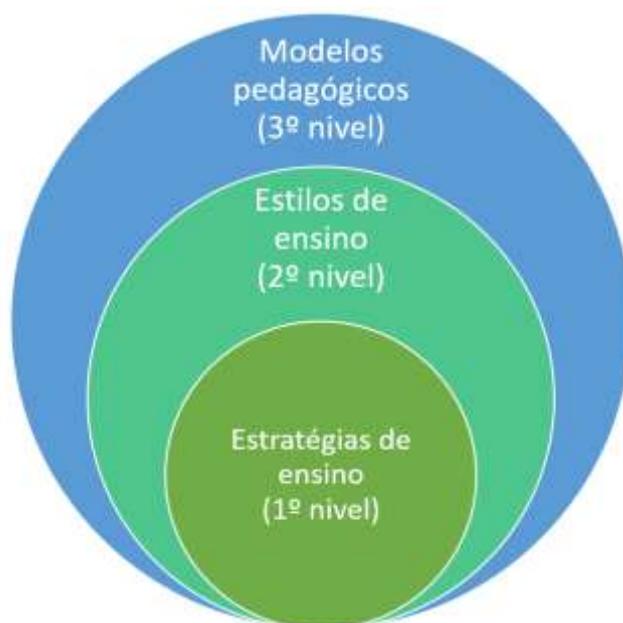


Figura 1. Níveis metodológicos de acordo com Fernández-Rio et al.¹

Fonte: Autores

Dentro dos diferentes modelos pedagógicos, podemos distinguir metodologias mais consolidadas, que são aquelas que têm sido mais amplamente divulgadas internacionalmente, até aos modelos em ascenso, cujas metodologias mudam o paradigma anterior, e se baseiam fundamentalmente no ensino ativo, centrado no aluno e nas suas características, a fim de alcançar as competências-chave que permitem aos alunos desenvolver ao máximo as suas diferentes capacidades e serem capazes de as aplicar no seu dia a dia. De acordo com Fernández-Rio et al.¹, os modelos pedagógicos consolidados são apresentados no Quadro 1.

Modelos Pedagógicos	
CONSOLIDADOS	EM CRESCIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ensinar a responsabilidade pessoal e social</i> • <i>Aprendizagem cooperativa</i> • <i>Educação desportiva</i> • <i>Modelos centrados no jogo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Educação de aventura • Estilo atitudinal • Modelo lúdico-otécnico • Modelo de auto-construção • Educação física baseada na saúde • Aprendizagem-serviço • Modelo de prática • Modelo pedagógico do desporto ativista

Hibridação de Modelos

Quadro 1. Modelos pedagógicos consolidados.

Fonte: Autores

No próximo tópico, apresentamos a situação atual do modelo da pedagogia da aventura (um modelo cada vez mais atual no âmbito da educação de aventura).

Atualidade do modelo de pedagogia da aventura

Origens dos programas de educação através da aventura

A natureza é o espaço de aprendizagem mais antigo, utilizado por todas as culturas ao longo da história; no entanto, até ao Renascimento não se pode falar de atividades físicas no meio natural (AFMN) tal como as entendemos hoje, e foram os humanistas Montaigne, Rabelais e mais tarde Rousseau (Iluminismo) que conceberam as AFMN para fins educativos e a natureza como um espaço privilegiado de aprendizagem^{3,4}.

Existem diferentes programas que abordam o tratamento educativo das AFMN, que têm ligação à aprendizagem experiencial, que pode ser definida como “uma filosofia e metodologia em que o objetivo dos educadores é colaborar com os educandos na experiência direta e na reflexão focalizada, a fim de aumentar o conhecimento, desenvolver competências e clarificar valores”⁵. Para analisar as bases de aprendizagem experiencial, é necessário recuar até ao início do século XX, analisando os autores John Dewey e K. Hant.

John Dewey destaca como um aspeto importante para a aprendizagem das pessoas o facto de estas encontrarem significado quando interagem com o seu contexto. A figura 2 mostra como o ato de aprender começa com uma experiência concreta da pessoa, que é sentida através de um processo de reflexão e concetualização. Para concluir o processo, Dewey explica a “aplicação” como uma fase em que a nova aprendizagem é transferida para outras áreas, sem esquecer a importância das experiências anteriores e do conhecimento adquirido por parte do indivíduo, de acordo com Prouty et al.⁶. Todas as fases estão interligadas num processo cíclico.



Figura 2. Modelo de aprendizagem experimental de Dewey.

Fonte: Autores

Por seu lado, Kurt Hahn utilizou a AFMN e a aventura na educação de uma forma sistemática. É o fundador da *Outward Bound School*, uma academia de formação para estudantes da marinha que os preparava para poderem enfrentar as situações que iriam viver quando o seu navio zarparse em alto mar (daí o nome utilizado para estas academias de formação: *Outward Bound School*). O aluno tinha de aprender de uma forma geral para poder enfrentar qualquer problema ou dificuldade que encontrasse no futuro, ou seja, aprendia não só “para” o mar mas através do mar, podendo assim preparar e treinar os desafios que teria de enfrentar no seu dia a dia⁷.

De acordo com Rose e Sánchez⁸, a educação que Hahn procura é aquela que pode ajudar os alunos a libertarem-se dos maus hábitos e que pode promover neles a boa moral, encorajando a transmissão de valores sociais. Esta abordagem pedagógica espalhou-se por todo o mundo, nomeadamente nos EUA, onde foi desenvolvido um programa chamado *Project Adventure*, que consistia em disciplinas como Educação Física (EF), Linguagem, História, Biologia, etc. Este programa deu atualmente origem aos programas *Adventure Education*.

Tendo a aprendizagem experimental como ligação, foram consolidadas várias abordagens metodológicas, nomeadamente:

- Educação de Aventura ou *Adventure Education*: consiste numa abordagem centrada no desafio e na aventura como componente essencial das atividades, que podem ser realizadas num ambiente natural ou urbano, usando uma situação de risco controlado em que o participante pode sentir uma sensação de incerteza⁹.
- *Outdoor Education*: é uma metodologia semelhante à anterior, mas que enfatiza o desenvolvimento de atividades na natureza, envolvendo um maior domínio de competências técnicas, bem como a incerteza do próprio ambiente, assim como maior ênfase na educação ambiental⁵.
- Modelo de pedagogia da aventura (PA): metodologia desenvolvida por Caballero-Blanco, et al.¹⁰, que surgiu no contexto espanhol no início dos anos 2000, que integra elementos do *adventure education* e do *outdoor education*, ao mesmo tempo que incorpora elementos de programas de desenvolvimento positivo, pelo que visa contribuir para o processo de humanização dos participantes através do desenvolvimento pessoal e social, bem como do desenvolvimento de competências técnicas específicas de atividades físicas no meio natural.

- Modelo ecológico: trata-se de uma abordagem relativamente recente no contexto espanhol, que apresenta três elementos-chave de diferenciação, de acordo com Pérez-Brunicardi¹¹:

“concebe a aprendizagem do desporto de forma geral e integrada, quer em relação às múltiplas dimensões da pessoa, quer à lógica interna de cada modalidade; tem em conta de forma especial a relação de interdependência do atleta com o ambiente natural em que desenvolve a sua atividade, no âmbito do que designamos por ecossistema desportivo; e estabelece como requisito indispensável a sustentabilidade do ambiente natural e social para o desenvolvimento do desporto na natureza”.

Componentes essenciais do modelo de pedagogia da aventura

A pedagogia da aventura (PA) é um modelo baseado nos princípios teóricos da aprendizagem experiencial e do desenvolvimento positivo¹⁰. É fundamentado na educação através de experiências diretas, com atividades físicas no meio natural e/ou através de atividades de desafio/aventura, na natureza ou em ambientes urbanos, com o objetivo de contribuir para o processo de humanização das pessoas (tanto do educando como do educador). Desta forma, pode ser incluída no âmbito dos *Outdoor Studies*, mais especificamente associada às metodologias de *Adventure Education*. Surgiu na década de 1990, a partir de um grupo de trabalho liderado por Manuel Parra, em resposta à necessidade de estabelecer estratégias metodológicas para abordar no ensino básico e secundário o bloco de conteúdos das atividades físicas no meio natural (AFMN), com uma finalidade educativa. Durante todos estes anos foi aplicado em diferentes níveis de educação formal (educação básica, secundária e ensino superior), na educação não formal (acampamentos de verão, atividades extraescolares), no âmbito das empresas de turismo ativo (percursos pedestres, acampamentos...) e noutros contextos (outros tipos de atividades físicas).

Parra et al.¹², referem que o modelo da Pedagogia da Aventura (PA) contribui para o desenvolvimento pessoal e social das pessoas através das AFMN; ou, por outras palavras, facilita o processo de humanização. O objetivo é educar “em” e “através” das atividades físicas no meio natural e das atividades de desafio/aventura, bem como educar “pela” natureza. Isto implica a integração de objetivos de natureza diferente no processo educativo¹⁰:

- *Educar em atividades físicas no meio natural*: desenvolver competências específicas em atividades físicas como caminhadas, orientação, escalada, ciclismo... noutras palavras, uma aprendizagem específica deste tipo de prática motora, própria da educação física ou das competências motoras em geral.
- *Educar através de atividades físicas no meio natural*: desenvolver competências pessoais e sociais, entendendo este contexto como um potenciador de competências para a vida.
- *Educar para a natureza*, ou seja, promover o respeito absoluto pelo meio ambiente, concebendo-o como um lugar privilegiado que devemos conservar e cuidar. Além disso, despertar a curiosidade e o interesse pelo ambiente natural, dando a conhecer os seus benefícios tanto a nível pessoal como educativo.
- *Desenvolver competências para a vida*: as competências para a vida são as chamadas competências de base que são estabelecidas nos programas educativos para serem trabalhadas de forma a garantir que as pessoas tenham a capacidade de gerir a sua vida quotidiana, alcançando um crescimento pessoal e social.

Para atingir estes objetivos, foi estabelecida uma série de componentes do modelo de PA a serem integrados durante o processo de ensino-aprendizagem, que são: pilares metodológicos, passos metodológicos, características das atividades, estratégias metodológicas, estrutura da sessão e fases da intervenção.

Pilares metodológicos

Segundo Caballero-Blanco et al.¹⁰, os pilares metodológicos referem-se às bases pedagógicas que os professores devem pôr em prática em cada sessão. Assim, para a pedagogia da aventura, são estabelecidas uma série de diretrizes que devem estar presentes em cada sessão (Figura 3):

- **Desenvolvimento positivo:** promover o desenvolvimento positivo de competências para a vida através de programas de intervenção de atividade física no meio natural. Para tal, cada sessão ou intervenção deve ser concebida tendo em conta dois tipos de objetivos:
 - Promover as competências específicas das atividades físicas no meio natural.
 - Desenvolver competências para a vida.
- **Aprendizagem experiencial:** é aplicado o modelo de aprendizagem de Dewey, baseado em experiências práticas e vivências que permitem uma posterior reflexão sobre a prática e a construção de conceitos ancorados numa aprendizagem significativa.
- **Natureza e atividade física:** as atividades físicas no meio natural são um contexto privilegiado para educar “na” (competências específicas da AFMN), “através” (competências para a vida) e “pela” natureza (promovendo a reconexão e o respeito pela natureza).
- **Atitude lúdica:** a atitude lúdica é o elemento que permite ensinar e aprender num contexto lúdico, cultivando a curiosidade, a capacidade de espanto, incentivando a surpresa e conseguindo a motivação de alunos e professores.
- **Aventura:** entende o processo de ensino-aprendizagem como uma aventura para os professores (para manter vivo o entusiasmo pelo ensino) e para os alunos (para se envolverem em experiências de aprendizagem significativas, autênticas e memoráveis). A aventura envolve a conceção de atividades desafiantes que integram a incerteza e em que a criatividade e a imaginação permitem experiências de aprendizagem significativas, memoráveis e autênticas.



Figura 3. Pilares metodológicos do modelo PA¹⁰.

Fonte: Autores

Etapas metodológicas

A implementação do modelo da pedagogia da aventura exige que se tenha em conta as etapas metodológicas que a compõem e que podem ser aplicadas em diferentes momentos da sessão e do processo de ensino-aprendizagem. Estas etapas classificam as atividades em função dos objetivos a desenvolver (objetivos específicos da AFMN e competências para a vida) e das relações sociais no âmbito do processo de formação de um grupo. A aplicação de cada uma das etapas metodológicas permite influenciar a realização de objetivos específicos e o desenvolvimento de conteúdos específicos (Figura 4).

A pedagogia da aventura propõe 10 etapas metodológicas, cada uma delas definida com uma série de características comuns e objetivos a atingir. As atividades que fazem parte de uma etapa metodológica não têm necessariamente de ser exclusivas da mesma, ou seja, podem fazer parte de várias etapas metodológicas e promover os objetivos de ambas. Será durante o momento de reflexão que o objetivo estabelecido para a sessão terá de ser enfatizado¹⁰.

ETAPAS METODOLÓGICAS	OBJECTIVOS	DESCRIPÇÃO
Redescoberta sensorial "Descobre plenamente, abre os olhos"	Ativação da mente, ligação ao aqui e agora, sinceridade	Atividades em que não se diz aos participantes o que fazer, mas estes têm de descobrir através de tentativa e erro, prática, observação...
Distensão "Sinta-se à vontade"	Sentir-se à vontade, desinibido, relaxar	Atividades para relaxar a tensão do grupo, libertar energia, divertir-se e estimular o movimento; através de danças ou canções de imitação e repetição.
Apresentação "Conhece-te e dar-se a conhecer"	Conhecemos, saber algo mais dos outros.	Dinâmicas de grupo que permitem conhecer os nomes das pessoas que fazem parte da sessão.
Confiança "Mime-se e mime aos outros"	Criar uma atmosfera de segurança, de confiança em si próprio e nos outros.	Desafios colectivos, em que alguns membros do grupo assumem o papel principal o que implica um certo risco e que devem ultrapassar através do trabalho colaborativo e do compromisso de cuidar uns de outros.
Iniciativa "Ama-te, toma decisões"	Proporcionar oportunidades de escolha, auto-conceito.	Desafios de curta duração e de alta intensidade, que implicam "saltar para o vazio".
Instinto "Descobre-te e dá-te globalmente"	Enfrentar situações de sobrevivência, despertando os instintos mais primários.	Jogos de simulação e de role-playing, que se tornam os verdadeiros motores da sessão e visam envolver emocionalmente os participantes.
Cooperação "Ouve, contribui, Ajuda e deixa-te ajudar"	Incentivar a comunicação, identificar os papéis no grupo, trabalhar em equipa.	Desafio em que o grupo tem um objectivo comum e em que é necessária a participação de todos os membros para ultrapassar
Técnicas básicas "Surpreenda-se com o que pode fazer"	Aprender técnicas aplicáveis aos desportos ao ar livre.	Actividades que desenvolvem técnicas básicas através de jogos e propostas em que são introduzidos materiais e técnicas desportivas simples, a fim de poder abordar os desportos de aventura de uma forma mais segura e progressiva
Desportos na natureza "Experimenta, aprende e sinte plenamente"	Experimente diferentes desportos na natureza, descubra técnicas específicas e orientações de segurança.	Os desportos de aventura são praticados em contato direto com o meio natural, submetendo-se à incerteza do ambiente
Reflexão "Pense no que sentiu e aprendeu"	Promover momentos de reflexão relacionando experiência - conteúdo teórico, para identificar emoções.	facilitam a análise do que aconteceu, procurando a relação entre o seu comportamento e os princípios morais subjacentes. Permitem-lhes estabelecer uma avaliação pessoal, tomando consciência das repercussões, das decisões e das acções associadas.

Figura 4. Etapas metodológicas relacionadas com objetivos e descrição¹⁰.

Fonte: Autores

Segue-se uma breve descrição de cada etapa metodológica:

a) Etapa metodológica “apresentação”.

“*Conhece-te e dar-se a conhecer*” é a orientação comum das atividades que compõem esta etapa metodológica, que têm como objetivo fazer com que os membros do grupo se conheçam entre si, bem como conhecer um novo material ou espaço. São aquelas dinâmicas que permitem conhecer aspetos das pessoas que formam o grupo (nomes, cidade de origem, gostos...); bem como com pessoas que intervêm de forma mais específica. Integram também as atividades que permitem familiarizar-se com um material, com um espaço (por exemplo, atividades de iniciação ao material de orientação).

b) Etapa metodológica “relaxamento”

“*Sinta-se à vontade*” é a linha de orientação comum às atividades que compõem esta etapa metodológica, que visa criar um ambiente lúdico que permita a interação num clima positivo.

São aquelas que nos permitem aliviar a tensão do grupo, libertar energia, divertir-se e interagir através do movimento; através de danças ou canções de imitação e repetição.

c) Etapa metodológica “redescoberta sensorial”

“*Descobrir plenamente*” é a orientação comum das atividades que compõem esta etapa metodológica, que visa despertar os sentidos dos participantes, reconhecer as sensações percebidas e depois interagir com o ambiente que as rodeia.

As atividades de redescoberta sensorial são atividades-chave de descoberta, em que os participantes não recebem uma explicação sobre o que fazer, mas têm de o descobrir através de tentativa e erro, prática, observação, imitação...

Também fazem parte desta etapa metodológica as atividades que convidam à interação com o ambiente (natural ou artificial) e com as pessoas através dos sentidos, ativando o tato, a visão, a audição, o paladar, a propriocepção, o equilíbrio, a nocicepção (dor), a sensação de calor.

d) Etapa metodológica “confiança”

“*Mime-se e mime os outros*” é a premissa comum das atividades que compõem esta etapa metodológica, que visa aumentar a confiança nos outros, em nós próprios, no ambiente, nos materiais desportivos e nas técnicas de base dos desportos de aventura.

Nas atividades de confiança, são propostos desafios coletivos, em que alguns membros do grupo assumem o papel principal o que implica um certo risco e que devem ultrapassar através do trabalho colaborativo e do compromisso de cuidar uns de outros

e) Etapa metodológica “cooperação”

“*Ajuda e deixa-te ajudar*” é a orientação comum das atividades que compõem esta etapa metodológica, com a qual se pretende que aprendam a resolver em grupo diferentes desafios simples, nos quais é necessário prestar atenção às regras básicas de comunicação e à resolução de pequenos conflitos.

As atividades de cooperação simples baseiam-se no estabelecimento de um desafio em que o grupo tem um objetivo comum e em que é necessária a participação de todos os membros para ultrapassar. Os desafios propostos têm múltiplas soluções, pelo que são geradas situações em que é essencial que os participantes comuniquem e desenvolvam a criatividade do grupo.

Integra também atividades que se centram no desenvolvimento da comunicação interpessoal, abrindo os diferentes canais de comunicação, incentivam o hábito da escuta ativa, do diálogo, da negociação e do prazer de trocar opiniões com os outros.

Em suma, o objetivo principal é aprender a aplicar estratégias de grupo através do desenvolvimento de competências sociais como a assertividade e a empatia. Assimilar esta forma de atingir será essencial na prática de atividades físicas de aventura na natureza.

f) Etapa metodológica “iniciativa”.

“*Ama-te, toma decisões*” é a linha comum das atividades que compõem esta etapa, com o objetivo de tomar a decisão sobre como participar na atividade ou o desafio a superar, tendo de avaliar o contexto e realizar uma autoavaliação.

São apresentadas como desafios de curta duração e de alta intensidade, que implicam “saltar para o vazio” (ou seja, atrever-se a participar). Chamam-se jogos de iniciativa e de decisão porque exigem a coragem dos participantes. No entanto, o desejo de jogar não é suficiente e é necessário analisar previamente a situação e as capacidades de cada um para se envolver no jogo. É igualmente necessário ter em conta as possíveis consequências das nossas ações, para não nos prejudicarmos a nós próprios ou aos outros.

g) Etapa metodológica “instinto”

“*Descobre-te e dar-se globalmente*” é a linha de orientação comum das atividades que compõem esta etapa metodológica. As propostas mobilizam aspetos primários e instintivos com os quais se espera que os participantes respondam intelectualmente, emocionalmente e corporalmente em perfeito equilíbrio e em pleno esplendor.

As atividades de instinto recorrem sobretudo a jogos de simulação e de role-playing, que se tornam os verdadeiros motores da sessão e visam envolver emocionalmente os participantes. Estas atividades envolvem um contacto físico intenso e uma grande interação, com uma componente de risco objetivo que não deixa ninguém indiferente (quer participe ou não), imprimindo uma memória nos participantes que normalmente se traduz num desejo de voltar a jogar.

Permitem-nos reproduzir o contacto mais íntimo que temos com a natureza, quando praticamos desportos de aventura em que, por vezes, a incerteza é grande. A resposta tem de ser global, plena e de onde, tal como nas atividades na natureza, se regressa emocionalmente marcado e, normalmente, se guarda alguma memória física ou intelectual.

h) Etapa metodológica “técnicas básicas”

“*Surpreenda-se com o que pode fazer*” é a premissa comum das atividades desta etapa metodológica, onde o objetivo é aprender as técnicas básicas aplicáveis nos desportos ao ar livre”.

Inclui as atividades que desenvolvem técnicas básicas através de jogos e propostas em que são introduzidos materiais e técnicas desportivas simples (como o trabalho com cordas, a montagem de mochilas...), a fim de poder abordar os desportos de aventura de uma forma mais segura e progressiva.

i) Desportos na natureza

“*Experimenta, aprende e sente plenamente*” é a diretriz comum das atividades que compõem esta etapa metodológica. O objetivo é que os participantes assumam a responsabilidade da prática, num ambiente natural ou artificial (urbano, misto), onde se recorre a situações de risco aparente ou real, e em que é necessário, colocar em jogo o que foi assimilado nas etapas metodológicas anteriores.

As atividades complexas da aventura são as práticas motoras com uma componente lúdica, recreativa, em que o indivíduo atua de forma global, em que é necessário intervir, de forma primorosa, respeitando os diferentes protocolos de segurança de todos os participantes e em que o meio natural não exerce uma influência determinante. Podem ou não ser propostas na natureza, adaptando o cenário de jogo e as regras (por exemplo, escalar numa parede de escalada).

Os desportos de aventura são praticados em contato direto com o meio natural, submetendo-se à incerteza do ambiente. Graças a eles, vivemos uma aventura imaginária, na qual sentimos emoções e sensações hedonistas de carácter global. Geralmente, há um deslizamento, aproveitando as energias da natureza e a utilização de dispositivos tecnológicos, em todos os tipos de superfícies (por exemplo, escalada desportiva em rocha). Em suma, o principal objetivo é ser diretamente confrontado com as atividades mais complexas e desportivas que se desenrolam em contacto com um ambiente natural em mutação.

j) Reflexão

“*Pense no que sentiu e aprendeu*” é a orientação comum das atividades que compõem esta etapa, com a qual se pretende tomar consciência, compreender e tirar partido do que aconteceu na realização das diferentes atividades (ou seja, das outras etapas metodológicas), através da reflexão individual e/ou coletiva.

As atividades de reflexão facilitam a análise do que aconteceu, procurando a relação entre o seu comportamento e os princípios morais subjacentes. Permitem-lhes estabelecer uma avaliação pessoal, tomando consciência das repercussões, das decisões e das ações associadas.

É a etapa metodológica que dá sentido ao processo educativo, onde, para além do jogo pelo jogo, se procura, através da reflexão, contribuir para o processo de humanização dos alunos. A presença deste grupo de atividades é fundamental, sendo o elo de ligação entre as etapas metodológicas; a realização dos seus objetivos é conseguida, em grande parte, durante a reflexão das próprias experiências.

Características das atividades

Independentemente da etapa metodológica a que associamos a cada uma das atividades, há uma série de características a integrar na conceção das atividades, que nos permitem ativar a motivação nos participantes, de acordo com Caballero-Blanco et al.¹⁰. Estas características estão resumidas no Quadro 2 e na figura 5.

Desafio	A atividade é apresentada sob a forma de um desafio a ultrapassar, adaptado às suas capacidades. O participante tem de resolver o problema a través da sua própria experiência.
Fio condutor	Envolver a atividade num fio condutor que ligue uma tarefa à outra. Isto dá sentido ao processo e cria um clima que convida à criatividade, à imaginação e à participação.
Cooperação	Ultrapassar o desafio significa cooperar para um objetivo comum. Todos devem participar, cada um assumindo um papel que lhe permita sentir-se à vontade e reforçar a sua identidade pessoal
Tarefas abertas	Os desafios devem ser simples, com poucas regras, fáceis de organizar e com múltiplas soluções, integrando a incerteza, de modo a incentivar a investigação, a criatividade e a experimentação
Globalidade	A atividade envolve os participantes de uma forma global: intelectualmente, fisicamente, socialmente e sobretudo emocionalmente. É essencial que a experiência seja interiorizada e que se torne educativa.
Liberdade	Dar espaço à liberdade nas atividades permite um sentimento de conforto (poder assumir diferentes papéis) e a oportunidade de tomar decisões (o que afeta a responsabilidade e a autonomia).
Autenticidade	As atividades devem ser experienciais, com um significado real, relacionadas com interesses, experiências e um contexto.

Quadro 2. Explicação das características que as atividades devem possuir¹⁰.

Fonte: Autores



Figura 5. Características das atividades a incorporar de acordo com PA¹⁰.

Fonte: Autores

Estratégias metodológicas

As estratégias metodológicas contribuem para o desenvolvimento dos objetivos do modelo pedagógico e dos objetivos específicos do programa de intervenção. Devem ser implementadas continuamente durante as diferentes sessões que compõem o programa de intervenção, dependendo dos objetivos da fase em que se encontra, das etapas metodológicas e das atividades realizadas¹⁰.

De seguida, apresentamos as estratégias metodológicas definidas no âmbito do modelo da Pedagogia da Aventura (Quadro 3 e Figura 6).

ESTRATÉGIA	DESCRIÇÃO
Ser um exemplo de respeito	O professor é um exemplo de respeito. Comunica respeitosamente tanto com os alunos individualmente como com todo o grupo.
Definir expetativas	Explicar aos alunos o que se espera deles em relação às práticas, regras e procedimentos seguros na sala de aula.
Incentivar a interação social	Estruturar atividades que incentivem uma interação social positiva. Isto pode envolver a interação aluno-aluno através da cooperação, do trabalho de equipa, da resolução de problemas e da resolução de conflitos.
Oferecer oportunidades de sucesso	Conceber atividades para que todos os alunos tenham a oportunidade de participar com sucesso, independentemente das diferenças individuais.
Relativizar o erro	O sucesso e o fracasso fazem parte das atividades e são igualmente educativos. Valorizar o facto de ter experiências positivas na sua própria experiência, que lhe permitem descobrir-se emocionalmente.
Estabelecer situações de responsabilidade e liderança	Criar situações e atribuir tarefas aos alunos, oferecendo-lhes a possibilidade de liderarem ou serem responsáveis por um grupo e assumirem certas responsabilidades que ajudam a organizar a sessão ou uma atividade específica. Ser responsável pela sua própria aventura, desenvolvendo assim a autonomia, a assertividade, o autoconceito, etc.
Feedback imediato	Fornecer feedback imediato ou simultâneo sobre a forma de executar a tarefa, tanto positivo como negativo.
Estimular o papel na avaliação	Permitir que os alunos desempenhem um papel na avaliação da aprendizagem. Esta avaliação pode assumir a forma de autoavaliação ou de avaliação pelos pares em relação ao desenvolvimento de competências, comportamentos e atitudes. Pode também envolver a definição de objetivos ou a negociação entre o professor e os alunos relativamente à sua progressão na turma.
Dar liberdade de escolha e de decisão	Oferecer, diferentes opções de escolha relativamente ao risco que querem correr, e ao mesmo tempo, o espaço, os parceiros ou a tarefa.

Fazer perguntas “poderosas”

Fazer perguntas que permitam a reflexão sobre a aprendizagem vivida, facilitando a compreensão de "como" e "o quê" está a ser aprendido.

Estes momentos podem ter lugar durante uma atividade ou no final da sessão, refletindo sobre as competências técnicas, os objetivos da sessão ou a transferência da aprendizagem.

Quadro 3. Estratégias metodológicas.

Fonte: Autores



Figura 6. Estratégias Metodológicas PA¹⁰

Fonte: Autores

1.1.1. Estrutura da sessão

A estrutura da sessão surge da análise de propostas que têm em conta o processo de aprendizagem de uma forma holística e não apenas focada na parte física, embora o movimento seja a nossa principal ferramenta de ação. Com base nas propostas relativas ao tratamento pedagógico do corpo¹³ e tendo em conta a recreação expressiva e através do modelo de responsabilidade¹⁴, Vaca¹⁵ apresenta três momentos diferentes durante a sessão (Figura 7), segundo Caballero-Blanco et al.¹⁰.

- Tempo de encontro: Como em qualquer processo de comunicação, o primeiro passo é cumprimentar os outros e saber como estão nesse dia; por isso, os participantes são agrupados num círculo e o professor dá-lhes as boas-vindas à sessão, explica o objetivo e o conteúdo da sessão e organiza a primeira atividade, relacionada com as etapas metodológicas de apresentação, distensão e redescoberta sensorial.
- Momento de aprendizagem: Este é o momento central da sessão, onde se realizam as principais atividades. Todas as etapas metodológicas podem ser aplicadas em função do objetivo e do conteúdo a abordar. A organização pode variar entre atividades individuais ou em pequenos grupos e atividades em grande grupo. O professor desloca-se pela sala de aula de modo a ter uma visão geral da turma, prestando atenção aos elementos de segurança tentando interagir com todos os alunos.
- Momento de reflexão e despedida: Os participantes são agrupados em círculo e são analisados os destaques da sessão, relacionados com os dois objetivos propostos no

início da sessão: objetivos específicos da AFMN e objetivos relacionados com as competências para a vida. As atividades utilizadas estão relacionadas com a etapa metodológica da reflexão. Como em qualquer processo comunicativo, despedimo-nos afetuosamente dos nossos alunos até a próxima sessão, podendo utilizar atividades relacionadas com a etapa metodológica de distensão.



Figura 7. Estrutura da sessão da PA¹⁰

Fonte: Autores

1.1.2. Fase de intervenção

Os objetivos específicos das sessões ao longo da implementação de um programa baseado no modelo da Pedagogia da Aventura variam de acordo com três fases que podem ajudar a organizar a intervenção. De acordo com Hellison¹⁴ e Baena-Extremera⁹, as três fases identificadas, com base na análise de outros modelos estão representadas esquematicamente na Figura 8¹⁰:

- Criar um clima positivo: O início de qualquer intervenção consiste em criar canais de comunicação entre o adulto de referência e os participantes, bem como em estabelecer confiança e respeito. Para isso, o principal objetivo é criar um clima positivo, entendido como uma atmosfera em que os participantes podem agir livremente, sentir-se seguros e sentir-se parte do grupo. Assim, é aconselhável utilizar atividades das etapas metodológicas de apresentação, distensão, redescoberta sensorial e confiança.
- Desenvolvimento de competências para a vida: A maior parte do tempo de intervenção será dedicada ao desenvolvimento das competências para a vida selecionadas pelo adulto de referência para esse grupo de participantes. Para tal, serão concebidas experiências com atividades das diferentes etapas metodológicas, nomeadamente: cooperação, instinto, técnicas básicas, desportos na natureza e a reflexão.
- Transferência: A finalidade do processo de intervenção deve ser o de permitir que os participantes apliquem o que aprenderam noutros contextos ou situações diferentes. Esta fase inclui especialmente atividades da etapa metodológica dos desportos na natureza, considerando que, se anteriormente as atividades foram realizadas em ambientes mais domesticados e com menos incerteza (espaço interior ou exterior de um centro educativo, parque, ambiente urbano...), termina com a prática de atividades físicas em ambientes naturais. Refere-se também à aplicação do que foi aprendido a outros contextos, como a família, a escola (outras disciplinas), fora da escola, os amigos, etc.



Figura 8. Fases de Intervenção da PA¹⁰.

Fonte: Autores

Considerações finais

As AFMN são um contexto privilegiado para a promoção do desenvolvimento pessoal e social de crianças, jovens e adultos. No entanto, o facto de sair para o meio natural não produz, por si só, estes resultados positivos; é necessária uma intervenção programada para que o efeito formativo se verifique^{9,10,12}.

Para tal, o modelo da Pedagogia da Aventura apresenta uma série de componentes-chave que permitem a implementação de programas através da AFMN para fins educativos, estabelecendo os pilares metodológicos, as raízes e a essência do modelo (desenvolvimento positivo, aprendizagem experiencial, atividade física e natureza, atitude lúdica e aventura).

Os desafios colocados por esta abordagem metodológica são: aumentar a sua difusão entre os professores de educação física e técnicos de desporto em contextos de educação não formal (tanto em Portugal como em Espanha e noutros países), aumentar a investigação para ter uma maior base científica, estabelecer um processo sólido de formação e avaliação da fidelidade da implementação de programas baseados no modelo da pedagogia da aventura, implementar e avaliar em contextos de educação formal e não formal.

Referências

1. Fernández-Rio J, Hortigüela-Alcalá D, Pérez-Pueyo A. Qué es un modelo pedagógico? Aclaración conceptual. In: Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué. León: Universidad de León; 2021. p. 11–25.
2. Sicilia A, Delgado M. Educación Física y Estilos de enseñanza. Barcelona: Inde; 2002.
3. Baena-Extremera A. Programas didácticos para Educación Física a través de la Educación de Aventura. Espiral Cuadernos del Profesorado [Internet]. 2011[acesso 23 jul 2024];47(13):3–13. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736490.pdf>.
4. Pérez R, Caballero-Blanco P, Jiménez L. Evolución histórica de las actividades físicas en el medio natural con fines educativos. In: Materiales para la historia del deporte [Internet]. 2009[acesso 23 jul 2024]. p. 59–76. Disponível em: https://polired.upm.es/index.php/materiales_historia_deporte/article/download/4177/4190
5. Gilbertson KB, McLaughlin T, Ewert A. Outdoor education. Methods and strategies. Champaign IL: Human Kinetics; 2006.
6. Prouty D, Panicucci J, Collinson R. Adventure education. Theory and applications. Champaign IL: Human Kinetics; 2007.
7. Anglada P. Origen de los programas de aventura en la naturaleza con fines educativos. In: Actas del IV Congreso Internacional y XXV Nacional de Educación Física, Universidad de Córdoba. Córdoba: Universidad de Córdoba; 2008.
8. Rose A, Sánchez V. Kurt Kahn: precursor de las actividades en la naturaleza como elemento de la pedagogía de la experiencia. In: Actas del VI Congreso Internacional: el aula naturaleza La actividad física en entornos naturales. Palencia; 2008.

9. Baena-Extremera A. Modelos Pedagógicos en Educación Física: qué, como, por qué y para qué. In: Educación aventura. León: Universidad de León; 2021. p. 247–72.
10. Caballero-Blanco P, Velo-Camacho C, García-Mullois JA. La pedagogía de la aventura: modelo pedagógico emergente para aprender a través de la aventura. In: Metodologías emergentes en educación física. Sevilla: Wanceulen; 2020. p. 187–204.
11. Pérez-Brunicardi D. Modelo ecológico de aprendizaje de los deportes en la naturaleza. EmásF: revista digital de educación física. 2012;19:138–54. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4122578>.
12. Parra M, Caballero-Blanco P, Dominguez G. Pedagogía de la Aventura. In: Dinámicas y estrategias de recreación. Barcelona: Graó; 2009. p. 199–260.
13. Montávez M, Zea MJ. Expresión corporal. Propuestas para la acción. Málaga: Re-Crea y Educa; 1998.
14. Hellison D. Teaching personal and social responsibility through physical activity. Champaign IL: Human Kinetics; 2011.
15. Vaca M. Contribución de la educación física escolar a las competencias básicas señaladas en la LOE para la educación primaria. Tándem [Internet]. 2008[acesso 22 jul 2024];26:52–61. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11162/23338>.

Agradecimento: O artigo foi financiado pelo grupo SEJ-570 da Universidade Pablo de Olavide através das bolsas PAIDI.

ORCID:

Pablo Caballero-Blanco: <https://orcid.org/0000-0001-6697-2425>

Pedro Bento: <https://orcid.org/0000-0002-3826-4357>

Editor: Carlos Herold Junior.

Recebido em 14/05/2024.

Revisado em 30/06/2024.

Aceito em 01/07/2024.

Autor para correspondência: Pedro Bento. E-mail: pbento@ipbeja.pt