

ATIVIDADES DE AVENTURA: ANÁLISE CONCEITUAL E A PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO SOB A PERSPECTIVA DAS INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS

Rubian Diego Andrade^{1,2,x}, Nivaldo Junio de Paula da Silva¹, Rafael José Gonçalves de Assis¹, Gisele Maria Schwartz²

(¹Universidade Federal de Juiz de Fora – *Campus* Governador Valadares (UFJF-GV), Governador Valadares, MG, Brasil; ²Laboratório de Estudos do Lazer (LEL) - GERE/UFU, Uberlândia, MG, Brasil; ^xAutor de correspondência: rubian.andrade@ufjf.br)

RESUMO

O ChatGPT vem se tornando uma ferramenta de fonte de informação bastante popular nos últimos anos. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho foi analisar as informações conceituais e da área de conhecimento relativas às atividades de aventura descritas pelo ChatGPT. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, a qual analisou as respostas das mesmas perguntas realizadas por três buscas de forma independente, em uma mesma semana. As questões foram divididas em dois eixos: Eixo 1: conceitos e os conteúdos; e Eixo 2: produção do conhecimento da área de atividades de aventura no Brasil. A partir da análise de conteúdo, pode-se perceber que não há um padrão de respostas e que algumas informações são limitadas e inconsistentes em termos conceituais. Além disso, o *chatbot* apresentou informações inverídicas, no que tange aos pesquisadores e grupos de pesquisa em aventura no Brasil. Desta forma, sugere-se cautela ao utilizar tal tecnologia como única fonte de informação.

Palavras-chave: Tecnologia da informação; Práticas corporais de aventura; ChatGPT.

INTRODUÇÃO

Diferentes terminologias são utilizadas como sinônimos para as atividades de aventura. Por exemplo: esportes radicais, turismo de aventura, esporte de aventura, turismo esportivo, esportes na natureza e *etc* (MARINHO, 2013). Essa pluralidade de definições gera muitos questionamentos e discussões entre estudiosos da área. No entanto, existe uma tendência de que a utilização do termo atividades de aventura deve ser atribuída às práticas realizadas no âmbito do lazer. Já quando se remete ao esporte competitivo, o termo mais adequado deve ser esporte de aventura (MARINHO, 2013). Apesar de compreender essa significativa diferença, neste trabalho, para fins de análise e posicionamento conceitual, será adotado o termo atividades de aventura.

Em termos conceituais, a aventura pode ser analisada de diferentes formas. Por exemplo, Bruhns (2009) descreve a aventura como uma possibilidade de escape da rotina da vida diária, uma experiência nova, algo intocável, fora do ordinário. Ainda para a autora, a aventura é dinâmica e sua gama de possíveis experimentações apresenta, também, um lado estético, permitindo a vivência coletiva de inúmeras sensações e emoções. Por outro lado, Marinho (2013) alerta que, ao mesmo tempo em que a aventura pode ser uma experiência significativa e transcendente, pode também ser um acontecimento com risco de vida, quando idealizada alienadamente no contexto do consumo de massa e sem a devida segurança. Desta forma, torna-se importante a busca pela informação confiável, baseada na ciência, e pela prestação de um serviço de qualidade e segurança.

Nesse contexto, é certo que as atividades de aventura, cada vez mais, estão em evidência, sobretudo com a inserção de algumas modalidades no contexto olímpico e o debate acadêmico sobre o fenômeno é oportuno, visto que, em termos de contribuição científica, pode-se afirmar que ainda a aventura se encontra no início da trilha. No entanto, a consolidação como subárea do

conhecimento, o crescente número de publicações científicas, a criação de entidades de representação, os congressos científicos, o aperfeiçoamento de metodologias de ensino, a ampla cobertura midiática, o aporte do campo do turismo, bem como, a inclusão como área temática no contexto da educação básica (BNCC) e as novas tecnologias e equipamentos de segurança, dão pistas de que as perspectivas são sólidas e promissoras a uma educação para a aventura, especialmente no mundo pós pandêmico.

Além da elevada busca pela (re)conexão com as atividades ao ar livre, a pandemia da COVID 19, requisitou uma série de avanços tecnológicos, nas mais diversas esferas da sociedade, especialmente no âmbito virtual. Passado esse período, o mundo, agora com mais calma, consegue aprender, processar e utilizar melhor o resultado dos avanços que o desenvolvimento emergente de tal período trouxe. Uma das grandes revoluções está centrada na utilização dos recursos envolvendo inteligência artificial (IA). As mais diversas ferramentas desse setor estão sendo amplamente utilizadas nos mais diferentes domínios da sociedade. No entanto, seus impactos são ainda difíceis de serem dimensionados.

Nesse sentido, uma das novas fontes de informação que surgiu nos últimos anos é o ChatGPT (*Generative Pretrained Transformer*). Trata-se de um dos *chatbots*, plataforma operada para responder a questionamentos com conteúdos diversificados, por meio de textos com os usuários, mais avançados do mundo, até o momento (PATEL; LAM; LIEBRENZ, 2023). Em 30 de novembro de 2022, a OpenAI (laboratório de pesquisa de inteligência artificial dos EUA) lançou uma pré-visualização gratuita do ChatGPT, levando a empresa a um valor estimado de 29 milhões de dólares (RUDOLPH, TAN, TAN, 2023). Ao contrário de *sites* de busca (Google, Baidu), o ChatGPT não procura, na *Web*, informações sobre eventos atuais, foi criado com base em uma técnica de treinamento de linguagem intitulada *Reinforcement Learning from Human Feedback* (Aprendizagem por Reforço com *Feedback* Humano) (SPARROW, 2022) e o seu conhecimento se restringe ao conteúdo publicado antes de 2021, o qual, por meio das *machine learning*, é atualizado e aperfeiçoado com experiências e dados.

Um ano após o lançamento do ChatGPT, a *The Atlantic*, revista e editora americana multiplataforma, especializada em tecnologia, política, economia, negócios, cultura e artes, publicou: “[...] é uma perda de tempo, um brinquedo, mas também, potencialmente, um destruidor da força de trabalho e uma forma de as máquinas sugarem a humanidade restante dos nossos empregos” (WARZEL, 2023, online, tradução nossa). De fato, é notável o avanço da tecnologia no mundo contemporâneo, desde a mudança no armazenamento de softwares ao ChatGPT, o qual produz textos, que, muitas vezes, é difícil distinguir se foram escritos por pessoas ou por máquinas. Além disso, Ferreira, Garcia e Brasil (2023) demonstram preocupação sobre o monopólio das empresas de tecnologia e IA do mundo. Segundo os autores, todas estão concentradas nos EUA, o que é um pouco preocupante, pois essas ferramentas estão sendo usadas pelo mundo todo e, muitas vezes, causando divergências entre a origem do conteúdo que é produzido e a sociedade que o consome.

Muitos questionamentos acerca da confiabilidade e da veracidade do uso dessas ferramentas estão sendo levantados sobre as inteligências artificiais, especificamente, o ChatGPT. A partir do contexto anteriormente citado, Santos *et al.* (2023) destacam que há, ainda, desconfiança quanto à capacidade desses mecanismos gerarem informações equivocadas, especialmente durante a sua curva de aprendizado. Um dos questionamentos levantados pelo autor, é que as plataformas de IA surpreendem pela capacidade de interação, com respostas eloquentes e coesas, mas que, muitas vezes, contêm erros, os quais podem ser imperceptíveis aos olhos de um não especialista em determinado assunto. Outro fator preocupante sobre o uso de IA, é seu uso excessivo. Neste sentido, Blikstein e Blikstein (2021) evidenciam a preocupação legítima, em relação ao impacto da dependência excessiva de tecnologias inteligentes na criatividade e habilidade crítica, tornando seus usuários cada vez mais passivos em relação ao processo de aprendizagem. Todo esse cenário instigou o olhar para a investigação sobre a forma como o ChatGPT expressa conteúdos que envolvem as atividades de aventura. Diante disso, o

objetivo deste trabalho foi analisar as informações conceituais e da área de conhecimento relativas às atividades de aventura descritas pelo ChatGPT.

METODOLOGIA

Este estudo teve como método de investigação a abordagem qualitativa. A opção pelo método qualitativo justifica-se, pois, a partir do mesmo, é possível entender a apreensão dos conteúdos sobre determinado fenômeno. Sob esta perspectiva metodológica, é possível levar em consideração uma amplitude favorável de critérios, os quais contribuem para uma compreensão mais aprofundada de significados, contextos e processos (HAMMERSLEY, 2023). Utilizou-se como fonte de informação para coleta de dados o ChatGPT, no seguinte endereço eletrônico: <https://chat.openai.com/chat>, em sua versão gratuita. A coleta de dados foi realizada no mês de fevereiro de 2024, com acessos ao referido *chat* por três pessoas, de forma independente, em suas contas pessoais do Google, em dias aleatórios, dentro da mesma semana, com o intuito de ratificar o objeto das informações expressas.

Foram levados em consideração os textos gerados e disponibilizados a partir de questões-chave do estudo, a saber: A - O que são atividades de aventura? B - Explique sobre as atividades de aventura; C - Quais as características das atividades de aventura? D - Quais os principais pesquisadores das atividades de aventura no Brasil?; e E - Quais os grupos de pesquisa em Atividades de Aventura no Brasil. Os dados advindos da pesquisa com os conteúdos expressos no ChatGPT foram analisados descritivamente, por meio da utilização da técnica de análise de conteúdo (JERZAK; KING; STREZHNEV, 2023). Conforme prevê esta técnica, foram elencadas categorias de análise a priori, referentes a: Eixo 1 - Conceito e conteúdos, analisando-se as respostas das questões “a”, “b” e “c”; e 2 - Eixo 2 - A produção do conhecimento da área no Brasil, associadas ao teor das respostas às questões “d” e “e”.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo do presente trabalho foi analisar as informações conceituais e da área de conhecimento relativas às atividades de aventura descritas pelo ChatGPT. Os resultados foram categorizados em dois eixos e serão apresentados de forma descritiva: o Eixo 1 é relativo aos conceitos e conteúdos; já o Eixo 2, remete às questões relacionadas à produção do conhecimento em atividades de aventura no Brasil.

No Eixo 1, a primeira pergunta feita ao ChatGPT foi “O que são atividades de aventura?”. Percebeu-se um padrão de resposta que foi mantido nas três pesquisas. Na parte inicial, o *bot* traz conceitos sobre atividades de aventura, seguido por exemplos de atividades como Escalada, *Surf*, *Rafting*, *Trekking*, Espeleologia, Paraquedismo, *Snowboard* e Esqui. Ao final, foi possível perceber uma preocupação ao evidenciar os benefícios que as atividades de aventura proporcionam, além de uma abordagem sobre a segurança e a utilização de equipamentos adequados à prática.

Com relação a essa primeira questão, chama a atenção o fato de o ChatGPT sempre associar as atividades de aventura ao ambiente natural. De fato, na última taxonomia, amplamente utilizada em todo mundo, elaborada e atualizada por Beltrán e Beltrán (2016), houve apenas a inclusão da categoria fogo, atribuída às atividades que demandam a queima de combustível fóssil. Não houve, portanto, a inclusão de atividades realizadas em ambientes artificiais ou construídos, como *Skate*, *Parkour*, Escalada indoor e Patins *in-line*, por exemplo, apesar de que algumas dessas atividades são muito populares e foram incluídas no programa olímpico desde Tóquio em 2021. Nesse sentido, Uvinha (2001), no início do século, chamou tais atividades de manifestações esportivas alternativas. Segundo o autor, quando chegaram ao Brasil, foram encaradas como perigosas para os princípios vigentes na época, atribuindo valores negativos ao comportamento dos jovens que compunham estes grupos. Assim, o comportamento imprudente, o excesso de brigas e, principalmente, o uso de drogas ilícitas, contribuíram para a

formação desse status, o qual culminou com a marginalização e invisibilidade das atividades de aventura em ambientes artificiais. Hoje, essas manifestações corporais estão presentes e podem ser vivenciadas em academias, praças e escolas, e em ambientes virtuais, como jogos eletrônicos e simuladores, por exemplo (SCHWARTZ, 2019).

Outros aspectos que, de certa forma, são incoerentes, chamam a atenção nessa primeira questão. Primeiramente, algumas atividades descritas no *chat* como mais comuns, são o Esqui e o *Snowboard*. Não obstante serem atividades bastante conhecidas, essa resposta é questionável, pelo fato de não serem atividades comuns no Brasil, país de clima tropical. Desta forma, indaga-se o quanto o conteúdo das informações leva em consideração as características ambientais, sociais e culturais de cada localidade. Nesse tocante, modalidades genuinamente brasileiras sequer foram citadas, como por exemplo, o *Sandboard*, prática inspirada no *Snowboard*, realizada com pranchas em descidas de dunas, criada em Florianópolis (Santa Catarina, Brasil) (KOCK, 2007).

Outro ponto relevante, é o que se pode chamar de romantização das atividades de aventura, ao enfatizar os benefícios físicos, psíquicos, sociais e éticos que tais práticas proporcionam. No entanto, é importante destacar que as atividades de aventura não foram criadas para terem esses propósitos, pois a finalidade de engajamento e a percepção de benefício pela prática é subjetiva e individual, e depende de interesses e das expectativas pessoais que se busca (MARINHO, 2013). Portanto, da mesma forma que as práticas de aventura podem propiciar tais benefícios, é possível que, com a prática, também ocorram danos irreparáveis em todas essas esferas, como por exemplo, aqueles associados com a falta de preparo físico, sentimentos de medo e insegurança, diferenças individuais em termos de capacidades e habilidades, e descuidos envolvendo a segurança. Entretanto, ao final de todas as respostas, o *chat* aborda a questão sobre a utilização dos equipamentos de segurança para uma experiência positiva e com os riscos minimizados.

Quando induzido a explicar as atividades de aventura, percebeu-se que o padrão de resposta foi mantido, tanto na primeira, como na última avaliação. Nessas, as respostas contemplavam uma breve definição, enfatizando as características e os benefícios proporcionados pela prática. Complementando a resposta, os textos descreviam em torno de oito a nove exemplos de práticas, atribuindo-as como categorias (“Aqui estão algumas categorias comuns de atividades de aventura...”). Diferente disso, na segunda avaliação, ao invés de trazer exemplos de atividades, o texto descreveu seis características, as quais, na visão do ChatGPT, são considerados aspectos importantes, sobre as atividades de aventura como: “desafio físico e mental”, “contato com a natureza”, “aprendizado e desenvolvimento pessoal”, “riscos controlados”, “variedade de opções” e “sustentabilidade e respeito ambiental”. Por fim, em todas as três avaliações, o texto finaliza destacando a necessidade de práticas responsáveis e seguras, com equipamentos de segurança adequados, com o recebimento de treinamento condizente e a importância do respeito ao meio ambiente.

Um dos principais pontos neste tópico, além das respostas não apresentarem um padrão, foi o fato de que o *site* cometeu um equívoco conceitual grave, ao atribuir as atividades como categorias de aventura. Entende-se por categoria, em termos genéricos, como sendo o conjunto de unidades com aspectos ou características em comum. Como já mencionado anteriormente, assim como a nomenclatura, categorizar as atividades de aventura é um desafio e ainda está longe de obter um consenso entre os principais pesquisadores da área. Betrán e Betrán (2016), por exemplo, utilizam o termo AFAN (Atividades de Aventura na Natureza) e têm como base para sua classificação, o ambiente de prática (ar, terra, água e fogo). Já Pereira, Armbrust e Ricardo (2010), com uma perspectiva voltada aos esportes, utilizam a classificação: Esportes Radicais de Ação, que são aqueles nos quais predominam a busca da manobra perfeita; e Esportes Radicais de Aventura, nos quais há o predomínio da superação de determinados desafios geográficos. Ambos os trabalhos se utilizam da definição de categoria para aproximar as atividades com características semelhantes em determinado grupo. No entanto, na lógica

apresentada pelo ChatGPT, ocorre o inverso, fazendo o usuário pensar que, dentro das modalidades citadas, há um universo de outras subatividades, o que é um erro.

A respeito da avaliação, na qual a resposta foi apresentada de forma mais completa, percebeu-se que as características elencadas muito se assemelhavam às respostas da pergunta: “Quais as características das atividades de aventura?”. Da mesma forma que a primeira questão do Eixo 1, as respostas para essa questão apresentaram um padrão de resposta nas três avaliações. Algumas características foram citadas em todas as respostas como: “risco”, “contato com a natureza”, “variedade de opções”, “desenvolvimento pessoal”, “trabalho em equipe” e “respeito ao meio ambiente”. Ao final, as três mensagens trouxeram a questão sobre a importância da segurança, dos equipamentos adequados e do respeito ao meio ambiente.

Neste tópico, chama a atenção o fato de que a primeira característica elencada nas três avaliações foi justamente o “risco”, citado nas duas primeiras como “risco controlado” e na última, como “risco e desafio”. Além disso, na descrição, o texto utiliza os seguintes termos: “frequentemente envolvem algum risco”, “envolvem algum risco” e “geralmente envolvem elementos de risco”, respectivamente. Nas atividades de aventura, o risco adquire um papel importante à satisfação com a experiência, sendo que o desejo de participar pode diminuir se tais riscos não existirem (MARINHO, 2013). Portanto, com o uso de tais terminologias, presume-se que existam atividades de aventura sem risco, o que é uma falácia, pois o risco é inerente à aventura. Ainda, surpreende o fato de o *chat* trazer o “risco controlado” como características da aventura em duas avaliações. O risco controlado se trata de um elemento de segurança, decorrente de condutas adotadas, tanto na gestão das atividades por parte de empresas especializadas, quanto das próprias pessoas que as realizam, na ideia de minimizar os danos e proporcionar uma prática segura e uma experiência positiva. Por fim, destaca-se que, mais uma vez, assim como na primeira questão do Eixo 1, as informações transmitidas pelo ChatGPT, sob a perspectiva das características das atividades de aventura, resumem as práticas a ambientes naturais, desconsiderando os ambientes construídos, urbanos e virtuais.

O foco do Eixo 2 foi a produção do conhecimento em atividades de aventura. Foram realizadas duas questões ao *chat*. A primeira dizia respeito aos principais pesquisadores da área, já a segunda, abordava sobre os grupos de pesquisa em aventura no Brasil. Com relação à primeira questão do Eixo 2, percebeu-se uma ambiguidade no padrão das respostas. Em duas delas, o site disse não saber informar, até a sua última atualização em janeiro de 2022, qualquer pesquisador em atividades de aventura de forma específica. Ainda, em uma dessas respostas, o *chat* complementa a informação, citando exemplos de Universidades brasileiras nas quais se desenvolvem pesquisas sobre o tema, em seus departamentos. São citadas as seguintes Universidades: Universidade de São Paulo (USP), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Universidade Estadual Paulista (UNESP), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), todas instituições públicas de ensino superior. Já na outra, fornece algumas sugestões mais gerais, de como o usuário pode coletar tais informações, citando o *Google Scholar* como base de dados para busca. Além disso, sem citar nenhum exemplo, o site recomenda que a busca por pesquisadores na área pode ser feita em “instituições de ensino”, “eventos e conferências”, “publicações especializadas” e “associações profissionais”.

Contrariando essas duas respostas, na pesquisa na qual a resposta contemplou exemplos de pesquisadores da área de aventura no Brasil, o ChatGPT inicia o texto citando que, até a sua última atualização, vários pesquisadores contribuíram para a área. O *site* cita sete pesquisadores das áreas de atuação “esportes ao ar livre”, “turismo de aventura” e “educação ao ar livre”. Por questões éticas, os autores da presente pesquisa resolveram não citar os nomes elencados pelo site. No entanto, realizou-se uma busca no *Currículo Lattes* de cada um e, os pesquisadores citados ou não foram encontrados, ou mesmo, não possuíam vínculos de atuação e pesquisas na área da aventura.

Havia a expectativa de que o ChatGPT indicasse, ao usuário, nomes considerados clássicos para a área, como por exemplo: uma das pioneiras no Brasil a discutir sobre viagens e natureza, Profa Dra. Heloísa Bruhns, formadora de diversos pesquisadores atuantes na área até hoje, como Ricardo Uvinha (USP), Giuliano Gomes de Assis Pimentel (UEM), Sandoval Villaverde-Monteiro (IFRN) e Alcyane Marinho (UDESC). Também não foi citada a Profa. Dra. Gisele Maria Schwartz, fundadora do LEL (Laboratório de Estudos do Lazer- UNESP- Rio Claro-SP), importante pesquisadora, formadora de pesquisadores e idealizadora do CBAA (Congresso Brasileiro de Atividades de Aventura) e do CIAA (Congresso Internacional de Atividades de Aventura) (FIGUEIREDO, 2023). Além de outros nomes importantes, com atuações e publicações relevantes para a área, como Marília Martins Bandeira, Juliana de Paula Figueiredo, Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro, Cleber Dias, Dimitri Wuo Pereira e Igor Armbrust, Alexander Klein Tahara, entre diversos outros. Em recente pesquisa, Teodoro *et al.*, (no *prelo*), também encontraram incoerências entre os principais estudiosos da área dos Estudos do Lazer e os pesquisadores citados no *chat*. Desta forma, percebe-se que as informações acerca de pesquisadores em atividades de aventura no Brasil são insatisfatórias e sem credibilidade. Tal cenário se torna preocupante, uma vez que, para além de uma fonte de informação de fácil acesso e amplamente difundida, o ChatGPT já vem sendo recomendado como ferramenta de auxílio na produção de pesquisas (ELSE, 2023), além de já ser utilizado como coautor de trabalhos científicos publicados (CHATGPT; ZHAVORONKOV, 2022; ROSSONI; CHATGPT, 2022).

Por fim, a última questão abordou sobre os grupos de pesquisa em atividades de aventura no Brasil. A partir das informações coletadas foi possível perceber, que da mesma forma que a questão anterior, não houve um padrão de resposta entre as três avaliações. No entanto, todas iniciaram o texto enfatizando que a última atualização foi em janeiro de 2022. Em duas avaliações, o *chat* não soube citar grupos de pesquisa sobre atividades de aventura no Brasil, informando que, até a última atualização, “não há informações específicas sobre o assunto”. Nessas duas situações, o *bot* direcionou o pesquisador a consultar o assunto nas plataformas acadêmicas como o CNPq e a plataforma Lattes.

Por outro lado, na avaliação na qual houve a descrição, os grupos citados foram: a) Grupo de Estudos e Pesquisas em Aventura e Natureza (GEPEAN) - UNICAMP; b) Grupo de Estudos e Pesquisas em Aventura e Desenvolvimento Humano (GEPADH) - UFMG; c) Grupo de Estudos e Pesquisas em Turismo de Aventura (GEPTA) - UFRGS; d) Núcleo de Estudos em Esportes e Atividades de Aventura (NEEAA) - UNESP; e e) Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação Física ao Ar Livre (GEPAL) - UFRJ. Ainda, destaca-se que foi citada a lotação do grupo, bem como, as áreas de pesquisa relacionadas. Para finalizar, o texto informou que, para informações mais atualizadas, recomenda-se verificar os websites das Universidades e Departamentos de Educação Física, Turismo e áreas relacionadas, bem como, o currículo Lattes dos pesquisadores atuantes nesses grupos.

No que diz respeito às questões relacionadas aos grupos de pesquisa, surpreende o fato de que em duas pesquisas, o ChatGPT não soube informar nenhum grupo de pesquisa em atividades de aventura no Brasil, tendo em vista que essa é uma área em ascensão, tanto em número de grupos, quanto em publicações. Em uma das primeiras pesquisas sobre a produção do conhecimento em aventura no Brasil, a publicação realizada por Teixeira e Marinho (2010) realizou um mapeamento no Diretório dos Grupos de Pesquisa do CNPq e encontraram 23 grupos de pesquisa registrados. Dentre os grupos registrados na plataforma, sem citar o nome, os autores destacam que o primeiro registro foi em 1995, e, ainda, mostram que há uma curva de crescimento em número de grupos de pesquisa, porém discreta, a partir dos anos 2000 (TEIXEIRA; MARINHO, 2010).

Corroborando essa informação, recentemente, Figueiredo (2023) realizou uma pesquisa semelhante e identificou 43 grupos de pesquisa em atividades de aventura no Brasil (sendo oito deles já inativos). Nesta busca, a autora cita o grupo de Estudos de Lazer e Cultura (GLEC) da Faculdade de Educação Física da UNICAMP (Campinas-SP), como sendo um dos pioneiros no

estudo da temática no Brasil. Tal grupo era liderado por Heloísa Turini Bruhns, responsável pela formação de diversos outros pesquisadores, hoje referências na área, conforme já mencionado. Portanto, ainda que restrito em termos quantitativos, há um número considerável de grupos de pesquisa no Brasil atuantes em atividades de aventura, há mais de três décadas, e que foram desconsiderados pelo ChatGPT. Vale destacar que, os grupos que foram apresentados pelo *chat* e descritos no parágrafo anterior, não foram citados na pesquisa de Figueiredo (2023), tampouco essas informações foram confirmadas no site do Diretório de Pesquisa do CNPq. Nesse sentido, em recente estudo, Souza *et al.* (2023) realizaram uma revisão sistemática, para discutir a utilização da IA nas produções acadêmicas entre 2021 e 2023 no Brasil. Após os critérios de elegibilidade e análise das produções, os autores, apesar de destacarem as potencialidades do ChatGPT na produção do conhecimento, também fazem alguns alertas. Segundo eles, os textos produzidos pela IA podem ser descontextualizados; apresentarem inconsistências conceituais; os dados sofrerem grande influência do inglês, variando a perspectiva conceitual entre idiomas; e podem ter impacto na propagação de *Fake news*. Portanto, é plausível ter cautela e questionar a veracidade das informações trazidas pelo *chat*, no que tange a essa e a outras temáticas.

CONCLUSÃO

Considerando o exposto, verificou-se que as informações geradas pelo ChatGPT, no que tange às atividades de aventura, não apresentam um padrão de resposta. Além disso, analisando os aspectos conceituais, pode-se dizer que as informações podem ser limitadas, apresentando incoerências, equívocos conceituais e não levando em conta a literatura e o contexto nacionais. Com relação à produção do conhecimento sobre atividades de aventuras no Brasil, percebeu-se que as informações foram limitadas e algumas, até inverídicas. Assim, questiona-se o nível de confiabilidade das informações para uma simples consulta, ou para utilização em pesquisas e trabalhos acadêmicos.

Por ainda ser uma questão que permeia muitas dúvidas, especialmente em como funciona o processo de busca das informações, há de se considerar que, uma das principais limitações do estudo foi ter usado as contas pessoais dos pesquisadores. Assim, pode ser que tenha ocorrido viés de seleção na captação das informações, via histórico de busca, ou *cookies* de navegação. No entanto, ratifica-se a necessidade de a informação ser universalizada. Assim, a seleção de informação baseada nas preferências pessoais, pode levar o usuário a ter acesso a informações tendenciosas e limitadas. Recomenda-se que novas pesquisas sejam realizadas, no sentido de ratificar e/ou trazer novos olhares ao que este trabalho se propôs.

Por fim, destaca-se que, em nenhuma das respostas, o ChatGPT atribuiu as atividades de aventura como um conteúdo da Educação Física, na Educação Básica, o que, mais uma vez, corrobora a tese de que a fonte de informação pode ser limitada e tendenciosa, devendo ser utilizada com cautela e jamais deve ser considerada como verdade absoluta.

REFERÊNCIAS

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.

BLIKSTEIN, P.; BLIKSTEIN, I. Do Educational Technologies Have Politics? A Semiotic Analysis of the Discourse of Educational Technologies and Artificial Intelligence in Education. In: **Algorithmic Rights and Protections for Children**, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/4crJ13c>. Acesso em: 29 fev 2024.

BRUHNS, H. T. **A busca pela natureza**: turismo e aventura. São Paulo: Manole, 2009.

- CHATGPT; ZHAVORONKOV, A. Rapamycin in the context of Pascal's Wager: generative pre-trained transformer perspective. **Oncoscience**, v. 9, p. 82, 2022.
- ELSE, H. Abstracts written by ChatGPT fool scientists. **Nature**, v. 613, n. 7944, p. 423-423, 2023.
- FERREIRA, R. C. V.; GARCIA, G. H. M.; BRASIL, D. R. O surgimento do Chat GPT e a insegurança sobre o futuro dos trabalhos acadêmicos. **Cadernos de Direito Actual**, n. 21, p. 130-143, 2023.
- FIGUEIREDO, L. A. V. A aventura de ensinar e pesquisar a aventura no Brasil: apontamentos históricos e prospecções exploratórias. **Cenas Educacionais**, v. 6, p. e17044-e17044, 2023.
- HAMMERSLEY, M. Are there assessment criteria for qualitative findings? A challenge facing mixed methods research. In: **Proceedings...** Forum Qualitative Sozialforschung, Berlin, v. 24, n. 1, p. 1-16, 2023.
- JERZAK, C. T.; KING, G.; STREZHNEV, A. An improved method of automated nonparametric content analysis for social science. **Political Analysis**, v. 31, n. 1, p. 42-58, 2023.
- KOCK, D. **Guia de Ecoturismo e Esportes de Aventura de Floripa**. Florianópolis, SC: Trames, 2007.
- MARINHO, A. Introdução aos estudos das atividades de aventura: características, concepções e conceitos. In: BERNARDES, L. A. (Org.). **Atividades e esportes de aventura para profissionais de Educação Física**. São Paulo: Phorte, 2013, v, p. 23-38.
- PATEL, S. B.; LAM, K.; LIEBRENZ, M. ChatGPT: friend or foe?. **The Lancet Digital Health**, v. 5, n. 3, p. e102. Doi: [https://doi.org/10.1016/S2589-7500\(23\)00023-7](https://doi.org/10.1016/S2589-7500(23)00023-7).
- PEREIRA, D. W.; ARMBRUST, I.; RICARDO, D. P. Esportes radicais, de aventura e ação: conceitos, classificações e características. **Corpoconsciência**, v. 12, n. 1, p. 18-34, 2010.
- ROSSONI, L.; CHATGPT. A inteligência artificial e eu: escrevendo o editorial juntamente com o ChatGPT. **Revista eletrônica de ciência administrativa**, v. 21, n. 3, p. 399-405, 2022.
- RUDOLPH, J.; TAN, S.; TAN, S. ChatGPT: Bullshit spewer or the end of traditional assessments in higher education? **Journal of Applied Learning and Teaching**, v. 6, n. 1, 2023.
- SANTOS, B. E. F. S. et al. Avaliação da confiabilidade do ChatGPT nas respostas sobre imunohematologia. **Hematology, Transfusion and Cell Therapy**, v. 45, Supplement 4, p. S1004-S1005, 2023.
- SCHWARTZ, G. M. Motricidade (pós) humana e a abordagem sobre o corpo na era da simulação. **Motricidades: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, v. 3, n. 3, p. 213-221, 2019.
- SOUZA, M. N. M. et al. Do GPT3 ao ChatGPT: Potencialidades e alertas no enfoque da produção acadêmica brasileira. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 16, n. 47, p. 599-620, 2023.



SPARROW, J. The machines are learning: How artificial intelligence is already affecting journalism education. **Australian Journalism Review**, v. 44, n. 2, p. 163-169, 2022.

TEIXEIRA, F. A.; MARINHO, A. Atividades de aventura: reflexões sobre a produção científica brasileira. **Motriz: Revista de Educação Física**, v. 16, n. 3, p. 536–548, 2010.

TEODORO, A. P. G. et al. ChatGPT e os estudos do lazer: uma análise sob a perspectiva da inteligência artificial e suas implicações. **Revista Brasileira de Estudo do Lazer**. (*No prelo*).

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

WARZEL, C. One year in, ChatGPT's legacy is clear: The technology is less important than the ideas it represents. **The Atlhantic**. Disponível em: <https://bit.ly/3TlqrRo>. Acesso em 22 fev 2024.