

INVESTIGAÇÃO DAS PERCEPÇÕES METAFÓRICAS DE FACULDADE DE CIÊNCIAS DO ESPORTE SOBRE AS CONCEPÇÕES DE LUCRO E ATIVIDADE FÍSICA

INVESTIGACIÓN DE LAS PERCEPCIONES METAFÓRICAS DE ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE SOBRE LAS CONCEPCIONES DE JUEGO Y ACTIVIDAD FÍSICA

INVESTIGATION OF THE METAPHORICAL PERCEPTIONS OF SPORTS SCIENCES FACULTY STUDENTS REGARDING THE CONCEPTIONS OF PLAY AND PHYSICAL ACTIVITY

Pelin USTAOĞLU HOŞVER¹
Eyüp SARIKOL²

RESUMO: O objetivo desta pesquisa é examinar as percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte em relação aos conceitos de jogo e atividade física. Nos resultados da análise, as metáforas para o conceito de jogo consistem em nove metáforas, a saber, atividade repressiva, bem-estar físico, fenômeno da vida, necessidades sociais e emocionais, desenvolvimento acadêmico, bem-estar psicológico, comer-beber, passado e natureza, enquanto as metáforas para o conceito de atividade física são o fenômeno da vida, bem-estar psicológico, bem-estar físico, atividade recreativa, saúde, natureza, educação, qualidade de vida, situação negativa é vista na forma de trabalho. Como resultado, como resultado das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte em relação aos conceitos de jogo e atividade física; em relação ao conceito de jogo, a maioria dos participantes para o conceito de atividade recreativa, bem-estar físico, fenômeno vital, necessidades sociais e emocionais, desenvolvimento acadêmico, bem-estar psicológico, comer-beber e atividade física como passado.

PALAVRAS-CHAVE: Estudante. Atividade física. Jogar.

RESUMEN: El objetivo de esta investigación es examinar las percepciones metafóricas de los estudiantes de la facultad de ciencias del deporte hacia los conceptos de juego y actividad física. En los resultados del análisis, las metáforas del concepto de juego se componen de nueve metáforas, a saber, actividad represiva, bienestar físico, fenómeno de la vida, necesidades sociales y emocionales, desarrollo académico, bienestar psicológico, comer-beber, pasado y naturaleza, mientras que las metáforas del concepto de actividad física son el fenómeno de la vida, el bienestar psicológico, bienestar, bienestar físico, actividad recreativa, salud, naturaleza, educación, calidad de vida, situación negativa se ve en forma de trabajo. En consecuencia, a raíz de las percepciones metafóricas de los estudiantes de la facultad de ciencias del deporte hacia los conceptos de juego y actividad física; En cuanto al concepto de

¹ Universidade Düzce, Düzce – Turquia. Professor, Faculdade de Ciências do Esporte. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6681-7628>. E-mail: pelinustaoglu@duzce.edu.tr

² Universidade Iğdır, Iğdır – Turquia. Professor Adjunto, Escola de Educação Física e Esporte. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8076-9180>. E-mail: eyup.sarikol@igdir.edu.tr

juego, la mayoría de los participantes por el concepto de actividad recreativa, bienestar físico, fenómeno vital, necesidades sociales y emocionales, desarrollo académico, bienestar psicológico, comer-beber y actividad física como pasado.

PALABRAS CLAVE: *Alumno. Actividad física. Jugar.*

ABSTRACT: *The aim of this research is to examine the metaphorical perceptions of the students of the faculty of sports sciences towards the concepts of play and physical activity. In the results of the analysis, metaphors for the concept of game consist of nine metaphors, namely, repressive activity, physical well-being, life phenomenon, social and emotional needs, academic development, psychological well-being, eating-drinking, past and nature, while metaphors for the concept of physical activity are the phenomenon of life, psychological well-being, physical well-being, recreational activity, health, nature, education, quality life, negative situation is seen in the form of work. As a result, as a result of the metaphorical perceptions of the students of the faculty of sports sciences towards the concepts of game and physical activity; Regarding the concept of game, the majority of the participants for the concept of recreational activity, physical well-being, vital phenomenon, social and emotional needs, academic development, psychological well-being, eating-drinking and physical activity as the past.*

KEYWORDS: *Student. Physical activity. Play.*

Introdução

Os seres humanos adquirem comportamentos relacionados à saúde no início de suas vidas e continuam esses ganhos como um estilo de vida no futuro. OMS (2020) define atividade física como qualquer movimento corporal que proporcione consumo de energia com o apoio dos músculos esqueléticos, como realizar tarefas diárias, viajar, trabalhar, participar de atividades recreativas e jogar. A participação em atividades físicas está entre esses hábitos adquiridos na infância. Os hábitos de atividade física regular em idade jovem contribuem positivamente para o desenvolvimento mental, físico, cognitivo, sensorial, motor e de linguagem dos jovens e afetam positivamente a incidência de doenças que podem causar problemas na idade adulta (VON, 2005; ÖZER 2017). Quando a atividade física, que tem um efeito positivo no desenvolvimento mental, físico, espiritual e social dos adultos, é realizada regularmente, ela ajuda a fortalecer os tecidos musculares e ósseos dos indivíduos, protege o índice de massa corporal, reduz os triglicerídeos e também reduz a depressão e o estresse, afeta positivamente o estado mental (ÖZER, 2010). Os hábitos de atividade física regular devem ser adquiridos no período pré-escolar, pois as crianças de 2 a 6 anos, que estão no período de movimento básico, estão em rápido processo de desenvolvimento e as crianças neste período estão prontas para o desenvolvimento da comunicação, aprendizagem e habilidades motoras

(GALLAHUE; DONNELLY, 2003). No entanto, é possível que as crianças tenham dificuldade em aprender habilidades complexas, o que pode torná-las relutantes e tímidas em relação à atividade física.

Esta situação é chamada de 'incapacidade de proficiência esportiva'. Movimentos básicos como pular, pegar, arremessar, rolar, correr, engatinhar devem ser ensinados de forma lúdica às crianças em idade pré-escolar, a fim de proteger as crianças da deficiência de proficiência esportiva (KERKEZ, 2012).

A participação da criança nas atividades físicas deve ocorrer por meio da brincadeira, pois a criança se desenvolve e cresce brincando (GÜVEN; ÖNCÜ, 2007). Brincar, que está entre as necessidades mais básicas das crianças; contribui para o desenvolvimento espiritual, mental, físico e social das crianças (KARA, 2017). Para o desenvolvimento da saúde mental e física das crianças, brincar é uma necessidade necessária tanto quanto o sono e a alimentação, sendo também uma importante fonte de nutrição espiritual como o amor (ARAL, 2000).

Os professores, tão responsáveis quanto os pais pelo desenvolvimento das crianças, devem criar o ambiente de aprendizagem baseado na brincadeira, oferecendo às crianças a oportunidade de brincar (HURWITZ, 2003). Ao participar de jogos e atividades físicas, os alunos não apenas contribuem para o desenvolvimento de suas características mentais, emocionais, sociais e físicas, mas também têm a oportunidade de melhorar sua saúde em função dessas características. Por esse motivo, as crianças adquirem o hábito de participar regularmente de jogos e atividades físicas desde o ensino fundamental e, conseqüentemente, adquirem conhecimento, que é um dos objetivos mais básicos da educação geral (MEB, 2012b).

Arıcan (2021), no estudo em que foram examinadas as percepções metafóricas dos alunos sobre os conceitos de brincadeira e atividade física. Foi determinado que os valores de significado dos alunos para 'brincar' e 'atividade física' têm um lugar muito importante na continuação das atividades de educação e treinamento e no desenvolvimento do corpo e do espírito dos indivíduos.

Quando a literatura relacionada ao estudo atual foi examinada, um número limitado de estudos foi alcançado Kerkez (2006). Em sua pesquisa examinando os efeitos da brincadeira e do exercício no desenvolvimento físico e motor em crianças de 5 a 6 anos que frequentam o jardim de infância, ele afirmou que o programa de brincadeiras e exercícios tem efeitos positivos nas características físicas e motoras das crianças.

Os fenômenos que contribuem para a interpretação efetiva dos eventos ou situações que os indivíduos frequentemente encontram na vida cotidiana são chamados de metáforas (USTAOĞLU, 2015). Os indivíduos conceituam as experiências abstratas que ganharam em

suas vidas com expressões concretas, expressando o significado dos eventos e objetos que experimentaram em sua vida social em suas mentes por meio de metáforas (LAKOFF; JOHNSON, 2005).

Considerando que o Ministério da Educação Nacional, Conselho de Educação e Disciplina tem um papel importante no desenvolvimento integral das crianças a partir do ano letivo 2012-2013, foi aceito que o curso de Jogos e Atividades Físicas do Ensino Básico seja aplicado de forma gradual, começando da 1ª série às classes superiores (MEB, 2012a). Além disso, verifica-se que as universidades funcionam como um curso de graduação sob o título de Jogo e atividades físicas ou Atividade física e ensino do jogo nos currículos das Faculdades de Ciências do Esporte e das Faculdades de Educação. A contribuição do jogo e da atividade física, que ocorre em quase todos os campos da educação, para o desenvolvimento integral dos indivíduos é de grande importância. Pensa-se que esta pesquisa é importante para avaliar as experiências abstratas de alunos de faculdades de ciências do esporte, que são os educadores do futuro, ao longo de suas vidas, com conceitos abstratos sobre jogos e atividade física, e suas percepções metafóricas.

Método

Esta pesquisa foi realizada adotando a abordagem fenomenológica (padrão fenomenológico), uma das abordagens de pesquisa qualitativa, com base em um modelo de pesquisa qualitativa em que a observação, a análise documental e os métodos de coleta de dados são usados para revelar percepções e eventos em seu natural ambiente de forma realista e holística (YILDIRIM; ŞİMŞEK, 2018). A pesquisa fenomenológica, que é um dos exemplos mais conhecidos de abordagens de pesquisa qualitativa, examina os fenômenos do ponto de vista dos indivíduos que os vivenciam, com base nas experiências das pessoas (KÜMBETOĞLU, 2020). Por exemplo, as experiências dos professores de formação de professores no desempenho da sua profissão, as condições em que se encontram, os seus pensamentos sobre a sua profissão, as suas preferências, intenções, decisões e escolhas.

Neste estudo, objetivou-se examinar as percepções pessoais atuais sobre os conceitos de jogo e atividade física, obtendo dados detalhados sobre as experiências e perspectivas dos alunos que continuam seus estudos na faculdade de ciências do esporte.

Participantes

236 alunos que estudam educação física e ensino esportivo da Universidade Iğdir, departamento de educação de treinadores e departamento de gestão esportiva participaram da pesquisa. Para a coleta de dados, foi determinada a carga horária dos alunos que estudam na escola de educação física e esportes. Antes do início da aula, foi solicitado aos docentes responsáveis pela aula a aplicação de um questionário aos alunos. Foi realizado durante o curso do corpo docente que permitiu o processo de candidatura. O objetivo da pesquisa foi explicado aos alunos, os princípios de preenchimento do questionário foram explicados aos alunos e, em seguida, os alunos que aceitaram voluntariamente participar da pesquisa foram convidados a preencher os questionários, distribuindo os questionários. O Quadro 1 apresenta as informações demográficas dos participantes.

Quadro 1 – Informações demográficas dos participantes

Variável		n	%
Gênero	Homem	120	59.41
	Mulher	82	40.59
Ano	1	13	6.44
	2	77	38.12
	3	44	21.78
	4	68	33.66
Departamento	Ensino de Educação Física e Esportes	48	23.76
	Formação de treinadores	141	69.80
	Gestão Esportiva	13	6.44

Fonte: Elaborado pelos autores

Coleta de dados

Os dados foram coletados por meio de um questionário elaborado pelos pesquisadores. A primeira parte do questionário consiste em perguntas sobre gênero, departamento e nível de classe preparadas para determinar as informações demográficas dos participantes. Na segunda parte do formulário, "Atividade física ___ gosta/semelhante. Porque ___" e "Jogo é como/semelhante a ___". Porque ___" é usado na forma de frase em branco. Neste estudo, teve como objetivo examinar as percepções pessoais atuais sobre os conceitos de jogo e atividade física, obtendo dados detalhados sobre as experiências e perspectivas dos alunos que continuam seus estudos na faculdade de ciências do esporte (YILDIRIM; ŞİMŞEK, 2018). Aprovação do estudo foi recebida pelo Comitê de Ética e Publicação Científica da Universidade de Düzce com a data de 22.02.2022 e o número da decisão de 2022/69.

Análise de dados

Os dados coletados neste estudo foram analisados pelo método de análise de conteúdo. Na análise de conteúdo, os conjuntos de significados são criados a partir dos códigos criados a partir das expressões dos participantes. Dados semelhantes são reunidos e analisados de forma sistemática (YILDIRIM; ŞİMŞEK, 2018). No método de análise de conteúdo, os pesquisadores garantem que os temas sejam encontrados codificando os dados por meio de análise indutiva e, em seguida, reorganizam os temas codificando os dados e, como última etapa, interpretam as descobertas (YILDIRIM; ŞİMŞEK, 2018). Neste estudo, a coleta de dados foi realizada seguindo as etapas acima mencionadas do método de análise de conteúdo. As metáforas obtidas foram listadas em ordem alfabética pelo pesquisador no programa Excel e codificadas por dois pesquisadores independentes. Códigos com características semelhantes foram transformados em temas que podem ser compreendidos em geral por dois pesquisadores, independentes um do outro. Os dois pesquisadores chegaram a um consenso sobre os dados que codificaram e tematizaram independentemente um do outro e explicaram os dados em uma linguagem clara. Finalmente, os pesquisadores obtiveram alguns resultados interpretando suas descobertas.

Não foram avaliados formulários de questionário preenchidos de forma incompleta pelos participantes e metáforas consideradas inadequadas para metáfora pelos pesquisadores. Assim, 34 formulários de questionário foram excluídos do estudo.

Validade e Confiabilidade

A validade e a confiabilidade desta pesquisa foram fornecidas pelo método de diversificação do pesquisador, que é uma das fontes de diversificação. Nos estudos em que são utilizadas técnicas de observação e entrevista, com o uso da técnica de diversificação de pesquisadores, mais de um pesquisador é incluído na pesquisa e os vieses são eliminados (DENIZIN, 1989). Neste estudo, dois pesquisadores diferentes, especialistas na área, analisaram os dados da pesquisa de diversificação de diferentes perspectivas Miles e Huberman (1994). O cálculo da confiabilidade foi feito utilizando a fórmula “Confiabilidade = $\text{Consenso}/(\text{Discordância} + \text{Concordância}) * 100$ ” sugerida por Miles e Huberman (1994) para garantir a confiabilidade e o valor de '84' foi alcançado. (MILES; HUBERMAN, 1994 apud BALTACI, 2017).

Resultados

Nesta parte da pesquisa, são incluídos os resultados obtidos a partir dos formulários de questionário preenchidos pelos alunos que continuam seus estudos na faculdade de ciências do esporte. No âmbito da pesquisa, foram alcançados 236 questionários, não foram considerados os formulários de questionário que foram preenchidos de forma incompleta pelos participantes e 34 questionários determinados pelos pesquisadores como impróprios para metáfora. De acordo com essas informações, foram analisados 202 dados e chegou-se a um total de dezenove categorias conceituais, sendo dez relacionadas ao conceito de atividade física e nove relacionadas ao conceito de jogo.

Enquanto 'F' denota participantes do sexo feminino e 'M' do sexo masculino abaixo dos Quadros, 'PE' denota educação física e ensino de esportes, 'CE' denota educação de treinadores, 'SM' denota gerenciamento de esportes e 'n' denota números. No Quadro 2, são apresentados dez temas constituídos por metáforas produzidas pelos alunos da faculdade de ciências do esporte a respeito do conceito de jogo.

Quadro 2 – Distribuição percentual das categorias conceituais relacionadas ao jogo

Categoria Conceitual	Jogo	
	n	%
Atividade recreacional	55	29,10
Bem-estar físico	39	20,63
Fato Vital	26	13,76
Necessidade social e emocional	16	8,47
Desenvolvimento acadêmico	16	8,47
Bem-estar psicológico	14	7,41
Comer e beber	11	5,82
Passado	11	5,82
Natureza	1	0,33

Fonte: Elaborado pelos autores

Ao examinar o Quadro 2, o conceito de jogo é definido como atividade reativa por 29,10% (n=55) dos participantes, bem-estar físico por 20,63%, fenômeno da vida por 13,76% (n=26). Necessidades sociais e emocionais de 8,47% (n=16), desenvolvimento acadêmico de 8,47% (n=16), bem-estar psicológico de 7,41% (n=14), 5,82%, vê-se que 5% deles (n= 11) utilizaram metáforas como comer-beber, 5,82% (n=11) do passado e 0,33% (n=1) metáforas da natureza.

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é a categoria de atividade lúdica (n=33). Dentre as respostas dadas pelos participantes, aquelas reunidas na categoria atividade recreativa estão no Quadro 3.

Quadro 3 – Metáforas da categoria atividade recreativa

Atividade recreacional		
Nome da Metáfora	n	%
Entretenimento	33	60,00
Aposta	4	7,27
Atividade	2	3,64
Feira de diversões	2	3,64
Cena	2	3,64
Atividade de lazer	1	1,82
Mover no espaço	1	1,82
Assistindo filme	1	1,82
Música	1	1,82
Arte	1	1,82
Concurso	1	1,82
Passar tempo	1	1,82
Tornando o tempo divertido	1	1,82
Prazer	1	1,82
Ponto de fuga	1	1,82
Palhaço	1	1,82
Quebra-cabeça	1	1,82

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem dezessete metáforas diferentes na categoria de atividade recreativa. Observou-se que a diversão (n=33), o jogo (n=4) se repetiu quatro vezes, a atividade (n=2) duas vezes, o parque de diversões (n=2) duas vezes e a cena (n=2) duas vezes pelos participantes. Atividade de lazer (n=1), mover-se no espaço (n=1), assistir filmes (n=1), música (n=1), arte (n=1), corrida (n=1), passar o tempo (n=1), tornar o tempo divertido (n=1), prazer (n=1), ponto de fuga (n=1), palhaço (n=1), quebra-cabeça (n=1) as metáforas são repetidas uma vez.

Algumas das explicações dos participantes para a metáfora de 'entretenimento' mais repetitiva na categoria de atividade recreativa é 'como diversão, porque é uma porta para escapar do tédio da vida' (F/CE/2), 'é como diversão porque o jogo é divertido' (F/PE/4), 'é como uma diversão, porque revela o nosso excesso de energia e estresse' (M/PE/4). Novamente, os exemplos de explicação dados para a metáfora mais repetitiva do 'jogar' foram 'é como jogar, porque depois que começa não dá vontade de parar' (M/PE/1, M/CE/2, F/CE/2). Exemplos de explicações para a metáfora do parque de diversões são 'como um parque de diversões porque

cada movimento fortalece o corpo' (F/PE/4), 'Parque de diversões é semelhante porque contém muitas atividades educativas e lúdicas' (F/PE/4).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é a categoria de bem-estar físico (n=39). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria de bem-estar físico, são dadas no Quadro 4.

Quadro 4 – Metáforas pertencentes à categoria de bem-estar físico

Bem-estar físico		
Nome da Metáfora	n	%
Esporte	14	35,90
atividade física	13	33,33
Andar	3	7,69
Exercício	2	5,13
Pular corda	2	5,13
Correr	2	5,13
Uma partida de futebol	1	2,56
A personificação da diversão	1	2,56
Natação	1	2,56

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem nove metáforas diferentes na categoria de bem-estar físico. Esportes (n=14) foram repetidos quatorze vezes e atividade física (n=13) treze vezes pelos participantes. Caminhada (n=3) três, exercício (n=2) dois, pular corda (n=2) dois, correr (n=2) dois, uma divertida partida de futebol (n=1) um, a personificação da diversão (n =1), as metáforas de natação (n=1) são repetidas uma vez.

A explicação dada por alguns participantes para a metáfora mais recorrente do 'esporte' na categoria de bem-estar físico 'é como o esporte porque sempre há movimento' (M/CE/2), 'é como o esporte porque certo desempenho é exigido'. Novamente, para a metáfora de 'atividade física' mais repetitiva, é 'como atividade física, porque ativamos nossos músculos esqueléticos de corpo inteiro enquanto jogamos' (M/CE/2), 'é como atividade física porque todo jogo inclui movimento'.

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é o fenômeno vital (n=26). Entre as respostas dadas pelos participantes, aquelas coletadas na categoria fenômeno vital são dadas no Quadro 5.

Quadro 5 – Metáforas pertencentes à categoria de fenômeno vital

Fato Vital		
Nome da Metáfora	n	%
Vida	20	76,92
Respiração	1	3,85
Energia da vida	1	3,85
Tempo	1	3,85
Construir	1	3,85
Invenção	1	3,85
Sonhar	1	3,85

Fonte: Elaborado pelos autores

Vê-se que existem sete metáforas diferentes na categoria de fenômeno vital. Enquanto a vida (n=20) foi repetida 20 vezes pelos participantes, respiração (n=1), energia vital (n=1), tempo (n=1), artesanato (n=1), imaginação (n=1), as metáforas do sonho (n=1) são repetidas uma vez.

A explicação dada por alguns participantes para a metáfora mais recorrente da 'vida' na categoria de fenômeno vital é 'como a vida, porque a nossa vida é sempre passada com jogos, não há vida onde não há jogo' (M/CE/ 3), 'é como a vida porque a vida é como jogar. Nós aprendemos.' (M/CE/2).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é a categoria das necessidades sociais e emocionais (n=16). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria de necessidades sociais e emocionais, são dadas no Quadro 6.

Quadro 6 – Metáforas pertencentes à categoria de necessidades sociais e emocionais

Necessidade social e emocional		
Nome da Metáfora	n	%
Amor	2	12,50
União	2	12,50
Família	1	6,25
Amigo	1	6,25
Compartilhar	1	6,25
Parte da nossa vida	1	6,25
O significado da vida	1	6,25
Luta na vida	1	6,25
O prazer que obtemos da vida	1	6,25
Personagem	1	6,25
Socialização	1	6,25
Comunidade	1	6,25
Paixão	1	6,25
Uso de inteligência	1	6,25

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem quatorze metáforas na categoria de necessidades sociais e emocionais. Amor (=2) e união (n=2) pelos participantes duas vezes; família (n=1), amigo (n=1), partilha (n=1), parte da nossa vida (n=1), sentido da vida (n=1), luta na vida (n=1), prazer de vida (Vê-se que as metáforas de n=1), caráter (n=1), socialização (n=1), comunidade (n=1), paixão (n=1) e uso da inteligência (n=1) são repetidos uma vez.

A explicação dada pelos participantes para as metáforas mais recorrentes de 'amor' e 'união' na categoria de necessidades sociais e emocionais é como 'amor; porque vem quando você quer.' (M/CE/2), 'como o amor, porque o jogo maior é o amor.' (M/CE/3); 'é como a união, porque aproxima as sociedades' (M/SM/2), 'é como a união, porque tem tendência a aproximar as somas' (M/CE/2)

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é a categoria de desenvolvimento acadêmico (n=16). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria de desenvolvimento acadêmico, são dadas no Quadro 7.

Quadro 7 – Metáforas pertencentes à categoria de desenvolvimento acadêmico

Desenvolvimento Acadêmico		
Nome da metáfora	n	%
Educação	6	35,29
Educacional	2	11,76
Aprendendo	2	11,76
Informação	1	5,88
Tipo de habilidade	1	5,88
Ferramenta educacional	1	5,88
Educação e entretenimento	1	5,88
Maneira de aprender	1	5,88
Método de aprendizagem	1	5,88
Estilo de aprendizado	1	5,88

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem dez metáforas na categoria de desenvolvimento acadêmico. Enquanto treinando (=6) foi metaforizado seis vezes, educacional (=2) duas, aprendizado (=2) duas vezes, conhecimento (=1) uma, um tipo de habilidade (=1) uma, ferramenta educacional (=1) uma, educação e entretenimento (=1) um, estilo de aprendizagem (=1) um, método de aprendizagem (=1) um, estilo de aprendizagem (=1) as metáforas são repetidas uma vez.

As explicações dos participantes para a metáfora da 'educação', que é a metáfora mais repetida na categoria de desenvolvimento acadêmico, é como 'educação, porque as crianças recebem muita educação e aprendem muito'. (M/CE/4), 'é como educação porque você aprende alguma coisa brincando. Isso.' (M/CE/4).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é a categoria de bem-estar psicológico (n=14). Entre as respostas dadas pelos participantes, aquelas reunidas na categoria de bem-estar psicológico são dadas no Quadro 8.

Quadro 8 – Metáforas pertencentes à categoria de bem-estar psicológico

Bem-estar psicológico		
Nome da Metáfora	n	%
Felicidade	3	21,43
Diversão	2	14,29
Fonte de entretenimento	1	7,14
Parque de diversões	1	7,14
Sonhar	1	7,14
Começar tudo de novo	1	7,14
Paz	1	7,14
Menino alegre	1	7,14
Reabilitação	1	7,14
Terapia	1	7,14
Brainstorming divertido	1	7,14

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem onze metáforas diferentes na categoria de bem-estar psicológico. Enquanto felicidade (n=3) foi repetida três vezes e diversão (n=2) foi repetida duas vezes pelos participantes; parque de diversões (n=1), fonte de diversão (n=1), sonho (n=1), apenas começando tudo (n=1), paz (n=1), criança alegre (n=1), reabilitação (n=1), metáforas engraçadas de brainstorming (n=1) foram repetidas uma vez.

As explicações dos participantes para a metáfora 'felicidade' mais repetida na categoria de bem-estar psicológico são 'alegria', 'porque relaxa a alma' (F/CE/2) e 'é como a felicidade porque quando eu brinco jogos me dá felicidade' (F/PE/2).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é a categoria de comer e beber (n=11). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria de comer e beber, são dadas no Quadro 9.

Quadro 9 – Metáforas pertencentes à categoria de comer e beber

Comer e beber		
Nome da metáfora	n	%
Comer	3	27,27
Mel	1	9,09
bolacha	1	9,09
Chocolate	1	9,09
Chocolate pistache	1	9,09
Espinafre	1	9,09
Café	1	9,09
Doce	1	9,09
Sobremesa	1	9,09

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem dez metáforas diferentes na categoria de comer e beber. Enquanto a refeição (n=3) foi repetida três vezes pelos participantes; mel (n=1), biscoitos (n=1), chocolate (n=1), chocolate pistache (n=1), espinafre (n=1), café (n=1), açúcar (n=1), as metáforas doces (n=1) foram repetidas uma vez.

As explicações dadas por alguns participantes para a metáfora mais repetitiva de 'comida' na categoria de comer e beber é 'como a comida, porque na medida em que você come, você consegue' (F/CE/2). É como “é como a comida, porque comer faz bem” (M/CE/2).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é a categoria passado (n=11). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria passado, são dadas no Quadro 10.

Quadro 10 – Metáforas da categoria passado

Passado		
Nome da Metáfora	n	%
Infância	7	45,45
Minha infância	3	27,27
toda a infância	1	9,09
Não seja uma criancinha	1	9,09
Bebê	1	9,09

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem cinco metáforas diferentes na categoria passado. Enquanto minha infância (n=5) foi repetida cinco vezes e minha infância (n=3) foi repetida três vezes pelos participantes; Vê-se que as metáforas de toda a infância (n=1), ser criança pequena (n=1) e bebê (n=1) foram repetidas uma vez.

As explicações dadas por alguns participantes para as metáforas mais recorrentes de 'infância' e 'minha infância' na categoria passado são 'como a infância, porque é o momento mais bonito quando você é livre' (M/CE/3), 'como a infância, porque você sempre viaja para a sua infância.' (F/CE/3) e 'É como a minha infância porque representa diversão e satisfação.' (M/PE/2).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de jogo é a categoria natureza (n=1). Dentre as respostas dadas pelos participantes, aquelas somadas na categoria natureza estão no Quadro 11.

Quadro 11 – Metáfora da categoria natureza

Nome da Metáfora	n	%
Sol	1	100

Fonte: Elaborado pelos autores

Vê-se que os participantes fizeram uma afirmação metafórica para a categoria natureza. A explicação dada pelo participante é 'como o sol, porque me dá energia' (M/PE/2).

No Quadro 12, são apresentados dez temas constituídos por metáforas produzidas pelos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o conceito de atividade física.

Quadro 12 – Distribuição percentual das categorias conceituais relacionadas à atividade física

Categoria Conceitual	Jogo	
	n	%
Fenômeno da vida	47	24,23
Bem-estar psicológico	34	17,53
Bem-estar físico	33	17,01
Atividade recreacional	30	15,46
Saúde	28	14,43
Natureza	7	3,61
Educação	7	3,61
Vida de qualidade	4	2,06
Estado negativo	3	1,55
Trabalhar	1	0,52

Fonte: Elaborado pelos autores

Observando o Quadro 12, o conceito de jogo foi determinado por 24,23% (n=47) dos participantes, o fenômeno da vida, 17,53% (n=34) bem-estar psicológico, 17,01% (n=33) bem-estar físico sendo, 15,46% (n=30) atividade recreativa, 14,43% (n=28) saúde, 3,61% (n=7)

natureza, 3,61% (n=7) educação, 2,06% (n=qualidade de vida), 1,55% estado negativo (n=3), 0,52% (n=1) trabalho.

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é o fenômeno da vida (n=47). Entre as respostas dadas pelos participantes, aquelas coletadas na categoria fenômeno vital são dadas no Quadro 13.

Quadro 13 – Metáforas do fenômeno da vida

Fato da vida		
Nome da Metáfora	n	%
Vida	23	48,94
Respiração	4	8,51
Esse	4	8,51
Estilo de vida	3	6,38
Comer e beber	3	6,38
Atividade da vida diária	2	4,26
Parte da vida	1	2,13
Fatias na vida	1	2,13
O propósito da vida	1	2,13
Plano	1	2,13
Ar exalado	1	2,13
Água potável	1	2,13
Fonte da vida	1	2,13
Ausência é impossível	1	2,13

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem quatorze metáforas diferentes sob a categoria de fenômeno da vida. Participantes vida (n=24) 24 vezes, respiração (n=4) quatro vezes, água (n=4) quatro vezes, estilo de vida (n=3) três vezes, comer e beber (n=3) três vezes ao dia. Enquanto a vida atividade (n=2) foi repetida duas vezes, parte da vida (n=1), seções na vida (n=1), propósito de vida (n=1), plano (n=1), ar respirado (n= as metáforas de 1), água potável (n=1), fonte de vida (n=1), impossível não existir (n=1) se repetem uma vez.

Nas explicações dadas por alguns participantes para a metáfora da 'vida', que é a metáfora mais utilizada na categoria do fenômeno da vida, 'é como a vida, porque a vida é impensável sem ela' (M/CE/3), 'é como a vida porque não podemos viver sem ela' (M/CE/2) parecem ser metáforas. Novamente, para as metáforas mais repetitivas de 'respiração' e 'água', os participantes foram 'como respirar, porque atividades físicas completam tudo' (F/PE/2), 'é como respirar, porque não se pode viver sem atividade' (M/PE/4); é como 'é como a água porque não se vive sem ela' (M/PE/4) e 'é como a água porque é sempre necessária para as pessoas' (P/PE/4).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria de bem-estar psicológico (n=34). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria de bem-estar psicológico, são dadas no Quadro 14.

Quadro 14 – Metáforas pertencentes à categoria de bem-estar psicológico

Bem-estar psicológico		
Terapia	6	17,65
Paz	5	14,71
Diversão	4	11,76
Renascimento	4	11,76
Felicidade	3	8,82
Exercício cerebral	1	2,94
A filosofia de vida	1	2,94
Meditação	1	2,94
Motivação	1	2,94
Alegria	1	2,94
O sorriso dela/dele	1	2,94
Rir alto	1	2,94
Descanse a alma	1	2,94
Prazer da vida	1	2,94
Entusiasmo pela vida	1	2,94
Novo começo	1	2,94
Vida nova	1	2,94

Fonte: Elaborado pelos autores

Vê-se que existem dezessete metáforas sob a categoria de bem-estar psicológico. Observou-se que os participantes repetiram a terapia (n=6) seis vezes, paz (n=5) cinco vezes, diversão (n=4) quatro vezes, renascimento (n=4) quatro vezes, felicidade (n=3), e exercício cerebral (n=3), filosofia de vida (n=1), meditação (n=1), motivação (n=1), alegria (n=1), seu sorriso (n=1), riso (n=1). Vê-se que repetem as metáforas de descanso (n=1), alegria de viver (n=1), entusiasmo pela vida (n=1), recomeço (n=1), vida nova (n=1) uma vez.

As explicações de alguns participantes para a metáfora da terapia, que eles metaforam na categoria de bem-estar psicológico, são 'como terapia porque proporciona relaxamento físico e mental à pessoa' (M/CE/3) e 'é como terapia porque as pessoas relaxam enquanto o fazem'. Mais uma vez, a metáfora mais usada para a paz é 'as atividades físicas proporcionam bem-estar espiritual e mental' (M/CE/3) e 'é como a paz porque é psicologicamente bom para as pessoas e dá paz' (M/CE/4).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria de bem-estar físico (n=33). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria de bem-estar físico, são dadas no Quadro 15.

Quadro 15 – Metáforas pertencentes à categoria de bem-estar físico

Bem-estar físico		
Esporte	11	33,33
Exercício	4	12,12
Movimento	3	9,09
Treinando o corpo	2	6,06
Regeneração	2	6,06
Natação	2	6,06
Treinamento	1	3,03
Cuidado	1	3,03
Aprimoramento do corpo	1	3,03
Funcionamento do corpo humano	1	3,03
Corpo humano	1	3,03
Futebol americano	1	3,03
Voleibol	1	3,03
Gasto de energia	1	3,03
Fluxo de energia	1	3,03

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem quinze metáforas no total na categoria de bem-estar físico. Esporte (n=11) onze vezes, exercício (n=4) quatro vezes, movimento (n=3) três vezes, treinamento físico (n=2) duas vezes, regeneração (n=2) duas vezes e natação duas vezes. Vê-se que eles repetiram a metáfora (n=2) duas vezes; treinamento (n=1) um, manutenção (n=1) um, musculação (n=1) um, funcionamento do corpo humano (n=1) um, corpo humano (n=1) um, futebol (n=1) um, voleibol (n=1) uma vez, gasto energético (n=1) uma vez e a metáfora do fluxo de energia (n=1) repetida uma vez.

A explicação dada por alguns participantes para a metáfora desportiva mais repetitiva na categoria de bem-estar físico é 'como o esporte porque enfatiza a importância da saúde mental e física' (F/CE/4) e 'é como o esporte porque dá prazer às pessoas ao fazê-lo' (F/CE/2). Novamente, para a metáfora de exercício usada com mais frequência, alguns participantes dizem 'exercício, porque acho que é bom para mim'. (F/CE/3) e 'é como exercício porque tem preparação, aquecimento, movimento' (F/CE/2).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria de atividade recreativa (n=30). Dentre as respostas dadas pelos participantes, aquelas reunidas na categoria atividade recreativa estão no Quadro 16.

Quadro 16 – Metáforas pertencentes à categoria de Atividade Recreativa

Atividade recreacional		
Jogo	18	60,00
Preencha o tempo livre	4	13,33
Tempo livre	2	6,67
Atividade	1	3,33
Arte	1	3,33
Filme	1	3,33
jogo educativo	1	3,33
Socialização	1	3,33
A maneira de socializar	1	3,33

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem nove metáforas na categoria de atividade recreativa. Jogo (n=18) foi metaforizado dezoito vezes, tempo livre (n=4) quatro vezes, lazer (n=2) duas vezes, atividade (n=1) uma vez, arte (n=1) uma vez, uma vez, um filme (n=1) uma vez, um jogo educativo (n=1) uma vez, socialização (n=1) uma vez, a forma de socializar (n=1) uma vez.

As explicações de alguns participantes para a metáfora do jogo mais repetitiva foram 'como um jogo porque a atividade física é o cerne dos jogos' (M/CE/4) e 'como um jogo porque tem certas regras' (F/CE/3). Novamente, algumas explicações sobre a metáfora de preencher o tempo livre, que é a mais metafórica, são como 'é como preencher o tempo livre, porque prefiro passar tempo de qualidade no meu tempo livre' (F/CE/4) e 'é como preencher o tempo livre porque valoriza o meu tempo' (F/CE/4).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria saúde (n=28). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria saúde, estão no Quadro 17.

Quadro 17 – Metáforas pertencentes à categoria saúde

Saúde		
Saúde	8	28,57
Medicamento	6	21,43
Estilo de vida saudável	5	17,86
Nutrição amigável	2	7,14
Analgésico	1	3,57
Funcionamento do corpo humano	1	3,57
Benéfico para a saúde	1	3,57
Xarope	1	3,57
Nutrir o corpo	1	3,57
Força corporal	1	3,57
cabeça e tronco	1	3,57

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem onze metáforas no total na categoria saúde. Enquanto a saúde (n=8) foi metaforizada oito vezes, a medicação (n=6) seis vezes, a vida saudável (n=5) cinco vezes e a nutrição favorável (n=2) vezes pelos participantes; analgésico (n=1), funcionamento do corpo humano (n=1), benéfico para a saúde (n=1), xarope (n=1), nutrir o corpo (n=1), fortalecer o corpo (n=1), e vê-se que as metáforas do corpo (n=1) são metaforizadas uma vez.

As explicações de alguns participantes para a metáfora de saúde mais recorrente são 'como saúde, porque protegemos nossa saúde com atividade física' (F/PE/3) e 'como saúde, porque mantém o corpo saudável e vigoroso' (M/PE/1). Novamente, algumas das explicações para a metáfora da droga mais repetitiva são 'é como um remédio porque regula a saúde humana' (M/PE/1) e 'é como um remédio porque é como uma panaceia' (M/CE /4).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria natureza (n=7). Entre as respostas dadas pelos participantes, aquelas coletadas na categoria natureza estão no Quadro 18.

Quadro 18 – Metáforas pertencentes à categoria da natureza

Natureza		
Sol	2	28,57
Árvore	1	14,29
Sol Nascente	1	14,29
Arco-íris	1	14,29
Tempo	1	14,29
Formiga	1	14,29

Fonte: elaborado pelos autores

Existem seis metáforas no total na categoria natureza. Enquanto o sol (n=2) foi repetido duas vezes pelos participantes, observou-se que as metáforas árvore, sol nascente (n=1), arco-íris (n=1), ar (n=1), formiga (n= 1) foram repetidos uma vez.

As explicações de alguns participantes sobre a metáfora do sol mais recorrente são 'como o sol porque a continuidade e a continuidade brilham bastante como o sol' (F/SM/2) e 'como o sol porque você nasce de novo com atividade física' (M/CE/3).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria educação (n=7). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria educação, são dadas no Quadro 19.

Quadro 19 – Metáforas pertencentes à categoria educação

Educação		
Aprendendo e praticando	2	28,57
Educação Física	1	14,29
Matemática	1	14,29
Desenvolvimento e progresso	1	14,29
Autodesenvolvimento	1	14,29
Data	1	14,29

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem seis metáforas no total na categoria educação. Enquanto a metáfora aprendizagem-prática (n=2) foi repetida duas vezes pelos participantes, educação física (n=1), matemática (n=1), desenvolvimento e progresso (n=1), autodesenvolvimento (n=1) e história (n=1) as metáforas são repetidas uma vez.

As explicações dos participantes sobre a metáfora da prática de aprendizagem 'prática de aprendizagem, porque você constantemente aprende e aplica coisas novas'. (F/PE/1) e 'Aprender e praticar é como, porque dá oportunidade à pessoa de aprender e aplicar' (F/PE/1).

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria qualidade de vida (n=4). As respostas dadas pelos participantes, reunidas na categoria qualidade de vida, estão no Quadro 20.

Quadro 20 – Metáforas da Categoria Qualidade de Vida

Qualidade de vida		
Vida ativa	1	25,00
Conforto, luxo	1	25,00
Oxigênio da qualidade de vida	1	25,00
Casar	1	25,00

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem quatro metáforas no total sob a categoria de qualidade de vida. Os participantes repetiram as metáforas de vida ativa (n=1), conforto-luxo (n=1), oxigênio de qualidade de vida (n=1) e casar (n=1) uma vez.

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria situação negativa (n=3). Entre as respostas dadas pelos participantes, aquelas reunidas na categoria de status negativo são dadas no Quadro 21.

Quadro 21 – Metáforas da categoria de condição negativa

estado negativo		
Dependência	1	33,33
Lutar	1	33,33
Morte	1	33,33

Fonte: Elaborado pelos autores

Existem três metáforas no total na categoria de situação negativa. Os participantes repetiram as metáforas do vício (n=1), briga (n=1) e morte (n=1) uma vez.

A categoria em que os participantes mais metaforizaram o conceito de atividade física é a categoria trabalho (n=1). As respostas dadas pelos participantes, reunidas por categoria profissional, estão no Quadro 22.

Quadro 22 – Metáfora da categoria de trabalho

Trabalho		
Pulseira de ouro	1	100

Fonte: Elaborado pelos autores

Há uma metáfora no total sob a categoria de trabalho. A explicação feita pelo participante é “como uma pulseira de ouro, porque aumenta de valor com o tempo e dá confiança.” (F/CE/4)

Discussão e conclusão

Como resultado dos 202 dados analisados nesta pesquisa, foram obtidas nove categorias conceituais relacionadas ao conceito de jogo e dez categorias conceituais relacionadas à atividade física. Outra categoria que os estudantes de ciências do esporte metaforizam é o conceito de atividade física é natureza, educação, qualidade de vida, situação negativa e trabalho. Essas categorias não são incluídas na discussão porque raramente são repetidas.

Discussão sobre o conceito de jogo

a) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o tema da atividade lúdica relacionada ao jogo.

A categoria em que os alunos da faculdade de ciências do esporte mais metaforizam o conceito de jogo é a metáfora do entretenimento (n=33) dentro do tema 'atividade recreativa'.

Em nossa pesquisa, os alunos da faculdade de ciências do esporte responderam à metáfora do entretenimento como “jogos são como entretenimento porque o jogo é apreciado”. Os indivíduos se desenvolvem, aprendem e aproveitam cada minuto do jogo em que participam voluntariamente (AKSOY; DERE ÇİFTÇİ, 2014). Paralelamente à pesquisa atual, Gözel e Gündoğdu (2021) afirmaram que uma das metáforas mais utilizadas pelos alunos sobre o jogo é o entretenimento em suas pesquisas em que examinaram as percepções metafóricas dos alunos sobre o conceito de jogo. Os alunos jogam 'o jogo é divertido; porque jogar é divertido e deixa as pessoas felizes. No estudo de Baydar Arican (2021), no qual os pesquisadores examinaram as percepções metafóricas de estudantes universitários sobre os conceitos de jogo e atividade física, os pesquisadores atribuíram a categoria "fonte de entretenimento" nas descobertas que obtiveram sobre o conceito de jogo e o "jogo é como rir". Porque quando você ri, você se sente bem e descobre coisas novas. Tugrul *et al.* (2014) examinou as opiniões de crianças de seis anos que frequentam o jardim de infância e professores da pré-escola sobre brincar e incluiu descobertas que estavam de acordo com as descobertas do estudo atual.

Vê-se que os estudos da literatura corroboram os achados do presente estudo, sendo que a maioria dos participantes do presente estudo afirmou que brincar com os outros ou passar tempo com algo equivale a se divertir, rir e ser feliz.

b) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o tema bem-estar físico relacionado ao jogo.

Um dos dois temas que os alunos da faculdade de ciências do esporte mais metaforizam sob a categoria de bem-estar físico é o esporte e o outro são as metáforas da atividade física. Alguns participantes se referem à metáfora do esporte como 'jogos são como esportes. Porque sempre há movimento e, para a atividade física, a brincadeira é como a atividade física. Porque todo jogo inclui movimento.' Esporte e atividade física são conceitos que possuem características semelhantes, ambos têm o movimento em sua essência e são considerados sinônimos na sociedade em geral. A atividade física e os esportes possibilitam que os indivíduos gastem energia e se movimentem usando seus músculos e articulações. Nesse contexto, jogar pode ser considerado como atividade física e esporte (ORHAN, 2019).

c) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o tema do fenômeno da vida relacionada ao jogo.

A metáfora mais repetida pelos participantes na categoria fenômeno vital é a vida (n=20). A explicação de alguns participantes para a metáfora mais repetitiva da "vida" na

categoria de fenômeno vital é "o brincar é como a vida, porque nossa vida é sempre passada com jogos, onde não há jogo não há vida"; "O jogo é como a vida porque aprendemos sobre a vida enquanto jogamos". A brincadeira é um dos fenômenos mais importantes de nossas vidas, que às vezes não percebemos, e ao mesmo tempo um dos elementos mais importantes de nossa vida cotidiana (BOZKURT; KUMTEPE; 2014). No estudo de Gözel e Gündoğdu (2021), em que examinaram as percepções metafóricas dos alunos sobre o conceito de jogo, a metáfora da vida (n=52) está entre as metáforas mais repetitivas. As respostas de alguns participantes foram "O jogo é como a vida; porque você aprende o jogo caindo, e quando você aprende, seu conhecimento aumenta. Assim como a vida. Você compartilha esse conhecimento com outras pessoas. Acho que a vida significa brincar". No estudo de caso de análise de metáforas de Tok (2018), no qual investigou as percepções de candidatos a professores de pré-escola sobre o jogo, percebeu-se que os futuros professores utilizaram a metáfora da vida em suas respostas. Respostas dos participantes "O jogo é como a vida. Porque ensina a vida". O ponto comum dessas metáforas é que os jogos preparam os indivíduos para a vida, ensinam-lhes a vida e fazem parte da vida (COŞKUN, 1997).

d) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o tema das necessidades sociais e emocionais relacionadas ao jogo.

Uma das duas metáforas que os alunos da faculdade de ciências do esporte mais metaforizam sob o tema das necessidades sociais e emocionais é o amor e a outra é a união. Examinando a literatura, Aslan *et al.* (2015) constataram que quatro participantes explicaram o jogo com a metáfora do "amor" em sua pesquisa intitulada: "A jornada do jogo da rua ao computador com metáforas: metáforas de alunos do ensino médio sobre o conceito de jogo", que é semelhante para a pesquisa atual. Yüksel (2013) em sua tese intitulada "Atitudes amorosas e o sentido da vida em jovens adultos", explicou que os indivíduos que definem o amor como um jogo precisam de regras, estratégias e habilidades como no jogo, e que o jogo de o amor inclui quebra-cabeças esperando para serem resolvidos no jogo do amor. O 'jogo é como união' que alguns participantes fizeram sobre a metáfora da união. Porque une as comunidades. Neste contexto, é necessário que as sociedades se mantenham ligadas ao seu passado cultural e satisfaçam as suas necessidades sociais de forma a manterem a sua existência, e isso só é possível graças aos tipos de jogos, os jogos contribuem para a descoberta de valores culturais reforçando a unidade e a solidariedade das sociedades (ENGIN *et al.*, 2004).

e) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o tema do desenvolvimento acadêmico relacionado ao jogo.

Vê-se que os alunos da faculdade de ciências do esporte responderam em sua maioria à metáfora da educação (n=6) sob o tema desenvolvimento acadêmico, sendo que as explicações dos alunos foram "jogos são como educação, porque enquanto você joga, você aprender alguma coisa". O ambiente de aprendizagem mais eficaz para as crianças é o ambiente onde a criança brinca. Os educadores usam o jogo não apenas para entretenimento, mas também para fins de aprendizado. Os educadores fornecem às crianças as habilidades que desejam desenvolver por meio de jogos. Isso mostra que quando os jogos são usados de forma eficaz em áreas educacionais, eles contribuem para todas as áreas de desenvolvimento das crianças e o aspecto educacional do jogo tem um lugar importante (FIRAT, 2013).

f) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o tema bem-estar psicológico relacionado ao jogo.

Os alunos da faculdade de ciências do esporte responderam mais à metáfora da felicidade (n=3) sob o tema do bem-estar psicológico, e sua explicação foi "o brincar é como a felicidade, porque me dá felicidade quando jogo". Um dos teóricos clássicos que mencionou as características agradáveis do jogo na prática teórica, definiu o jogo como um campo onde o mundo social e o mundo interior se reúnem sob o mesmo teto (SEVINÇ, 2004)

Quando a literatura é examinada, Hazar *et al.* (2017), em que examinou as percepções sobre jogos tradicionais e jogos digitais de alunos do ensino médio, mostra paralelismo com os achados do presente estudo. Hazar *et al.* Na pesquisa, vê-se que ele é amplamente utilizado na explicação do conceito de jogo.

g) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o tema comer e beber relacionado ao jogo.

Sob a temática do comer e beber, os alunos da faculdade de ciências do desporto responderam maioritariamente à metáfora da comida (n=3) e as suas explicações foram "os jogos são como comer, porque a comida é boa". Em seu estudo, Tok (2018), no qual examinou as percepções de candidatos a professores de pré-escola sobre o jogo, quando solicitou aos participantes que preenchessem a expressão 'o jogo é como..... porque.....', os participantes foram expressos como "jogos são como comida", enquanto em uma metáfora escrita por outro aluno, "brincar é como comer". Vê-se que é semelhante às respostas dadas pelos participantes do estudo atual. O jogo dá liberdade ilimitada aos indivíduos, o indivíduo pode determinar suas

próprias regras em seu mundo livre e ocorre em seu próprio mundo livre, assim como comer, eles o fazem com seu livre arbítrio, dependendo das preferências do indivíduo não obrigatório que está fora da vida familiar e empresarial (ASLANTÜRK; AMMAN, 2008; AXLINE 1981; ÖZER *et al.*, 2006).

h) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o tema do passado relacionado ao jogo.

Sob o tema do passado, os alunos da faculdade de ciências do desporto responderam maioritariamente às metáforas da infância (n=7) e infância (n=3) e as suas explicações foram 'o brincar é como a infância, porque é o mais belo momento em que você está livre' e 'jogo é como minha infância porque representa diversão e satisfação'. Toda criança começa a jogar desde o nascimento e conhece o mundo através da brincadeira e cria o futuro das crianças (BAŞAL, 2007).

Discussão sobre o Conceito de Atividade Física

a) Discussão das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte sobre o fenômeno da vida relacionado à atividade física.

A categoria em que os alunos da faculdade de ciências do esporte mais metaforizam o conceito de atividade física é a metáfora da vida (n=23) dentro do tema 'fenômeno da vida'. A visão de alguns dos participantes sobre a metáfora da vida é que 'a atividade física é como a vida, porque não podemos viver sem ela'. A ausência de atividade física na vida dos indivíduos significa a ausência de movimento, e a ausência de movimento significa vivenciar mais de um problema de saúde, um após o outro. As oportunidades de atividade física estão disponíveis em todos os ambientes onde os indivíduos estão envolvidos em suas vidas diárias. A participação em atividade física não tem idade, atividade física é uma atividade que indivíduos de todas as idades podem participar e faz parte da vida ao longo da vida (EDWARDS, 2006).

A diminuição ou falta de participação na atividade física aumenta o risco de pressão alta, desenvolvimento de câncer, desenvolvimento de diabetes e morte por doença cardíaca. Portanto, a participação em atividades físicas desempenha um papel importante no aumento da qualidade de vida e levando uma vida saudável (ÖZER, 2010).

b) Discussão das percepções metafóricas do bem-estar psicológico relacionado à atividade física dos alunos da faculdade de ciências do esporte.

Outra categoria que os docentes de ciências do esporte metaforizam sobre o conceito de atividade física é a terapia (n=6) e a tranquilidade (n=5), que são as metáforas mais utilizadas dentro do tema 'bem-estar psicológico'. As explicações dos participantes foram 'a atividade física é como uma terapia, porque proporciona relaxamento físico e mental' e 'a atividade física é/como a paz porque faz bem psicologicamente para as pessoas e dá paz'. Quando a literatura é examinada, Baydar Arican (2021) examinou as percepções metafóricas de estudantes universitários sobre os conceitos de jogo e atividade física, e algumas das explicações dos participantes sobre o conceito de atividade física disseram: "A atividade física é como a paz. Porque você se sente tranquilo após a atividade física". Na pesquisa realizada por Yetim e Kalfa (2019) em paralelo com a pesquisa atual, percebe-se que os participantes acham que praticar esportes proporciona paz interior aos indivíduos e é uma terapia.

c) Discussão das percepções metafóricas do bem-estar físico relacionado à atividade física dos alunos da faculdade de ciências do esporte.

Outra categoria que os alunos da faculdade de ciências do esporte metaforizam sobre o conceito de atividade física é a metáfora do esporte (n=11), que é a metáfora mais utilizada dentro do tema 'bem-estar físico'. As explicações dos participantes foram que 'a atividade física é como o esporte porque enfatiza a importância da saúde física e mental'. À luz da investigação realizada por Yildirim e Bayrak (2019), pensa-se que a participação em atividades físicas de base esportiva contribui para a socialização dos indivíduos e é eficaz no processo de adaptação à sociedade, melhora a estrutura da personalidade reforçando a comunicação habilidades, contribui para o seu desenvolvimento espiritual e contribui positivamente para a qualidade de vida em termos de saúde, aumentando a qualidade de vida.

d) Discussão das percepções metafóricas de alunos de faculdades de ciências do esporte sobre a atividade recreativa relacionada à atividade física.

Outra categoria que os alunos da faculdade de ciências do esporte metaforizam sobre o conceito de atividade física é a metáfora do jogo (n=18), que é a metáfora mais utilizada dentro do tema 'bem-estar físico'. As explicações dos participantes foram que 'a atividade física é como um jogo, porque a atividade física é a base dos jogos'. Na pesquisa realizada por Baydar Arican (2021), percebe-se que os participantes metaforizam a atividade física com o conceito de jogo sob a categoria de entretenimento. McKenzie *et al.* destacam que o jogo, que dá suporte às

respostas dadas pelos participantes, é a mais importante fonte de atividade física para os indivíduos. Os jogos não são obrigatórios para os indivíduos participantes, inclusive o jogo na atividade física é uma atividade prazerosa para os indivíduos (MCKENZIE *et al.*, 2003).

e) e) Discussão das percepções metafóricas da saúde relacionada à atividade física entre os alunos da faculdade de ciências do esporte.

Outra categoria que os alunos da faculdade de ciências do esporte metaforizam sobre o conceito de atividade física é a metáfora da saúde (n=8), que é a metáfora mais utilizada dentro do tema 'saúde'. As explicações dos participantes foram de que 'atividade física é como saúde, porque mantém o corpo saudável e vigoroso'. Tunay (2008) explicou os benefícios para a saúde de participar de atividades físicas regulares da seguinte forma; Aumenta a resistência fortalecendo o sistema cardiovascular, contribui para o desenvolvimento espiritual, aumenta a força e a flexibilidade muscular, facilita o alcance do peso ideal reduzindo o tecido adiposo, aumenta a agilidade e contribui para o desenvolvimento da coordenação. O fato de as crianças que praticam atividade física estarem constantemente em movimento afeta positivamente seu crescimento e desenvolvimento e garante sua saúde. Estudos na literatura mostram que a atividade física é considerada um elemento muito importante para as crianças (LEBLANC; DICKSON, 2005).

Conclusão e recomendações

Nesta pesquisa, como resultado das percepções metafóricas dos alunos da faculdade de ciências do esporte em relação aos conceitos de jogo e atividade física; A maioria dos participantes para o conceito de brincar, para o conceito de atividade recreativa, bem-estar físico, fenômeno vital, necessidades sociais e emocionais, desenvolvimento acadêmico, bem-estar psicológico, comer e beber e atividade física como passado, fenômeno vital, bem-estar psicológico e físico, atividade recreativa e saúde.

Em estudos semelhantes a serem realizados no futuro, recomenda-se que os pesquisadores realizem o estudo com alunos de diferentes faculdades para atingir uma amostra e universo mais amplos e que realizem pesquisas diversificadas enfatizando diferentes conceitos.

REFERÊNCIAS

- AKSOY, A. B.; DERE ÇİFTÇİ, H. A. L. E. **Play in early childhood**. Ankara: Pagem, 2014.
- ARAL, N. The importance of play in child development. **Journal of Contemporary Education**, v. 265, p. 15-17, 2000.
- ARICAN, H. Ö. B. Examining the metaphorical perceptions of university students towards the concepts of play and physical activity. **Spormetre journal of physical education and sports sciences**, v. 19, n. 4, p. 170-183, 2021.
- ARSLANTURK, Z.; AMMAN, T. **Sociology, Camlica Publications**. 5. ed. Istanbul, 2008.
- BALTACI, A. Miles-Huberman model in qualitative data analysis. **Journal of Ahi Evran University Social Sciences Institute**, v. 3, n. 1, p. 1-14, 2017.
- BAŞAL, H. A. Children's games played by children in Turkey in the past years. **Journal of Uludağ University Faculty of Education**, v. 20, n. 2, p. 243-266, 2007.
- BOZKURT, A.; GENÇ-KUMTEPE, E. Gamification, game philosophy and education: Gamification. **Academic Informatics**, v. 14, p. 147-156, 2014.
- COSKUN, N. **Investigation of the strategies used by a normally hearing mother with a hearing-impaired child in pre-school age during group play**. 1997. Thesis (Master) – Anadolu University, Eskisehir, 1997.
- DENZIN, N. **The research art: A theoretical introduction to sociological Methods: 3rd end**. 1989.
- EDWARDS, T.A. Solution structure of the vts sam domain in the presence of ma. **J Mol biol.**, v. 356, n. 5, p. 1065-72, 2006.
- ENGİN, A. O.; SEVEN, M. A.; TURHAN, V. N. The place and importance of games in learning. **Ataturk University Social Sciences Institute Journal**, v. 4, n. 2, 2004.
- FIRAT, H. **The relationship between children's games and education: An example of Beziğân head**. 2013.
- GALLAHUE, D. L., DONNELLY, F. **Developmental Physical Education for All Children**. Champaign: Human Kinetics. 2003.
- GÖZEL, Ü.; GUNDOĞDU, K. Metaphorical perceptions of students towards the concept of game. **Anadolu journal of educational sciences international**, v. 11, n. 1, p. 135-158, 2021.
- GÜVEN, Ö.; ÖNCÜ, E. Physical education, sport and family. **Turk Yurdu**, v. 27, n. 233, p. 48-56, 2007.
- HAZAR, Z.; TEKKURŞUN, D. G.; DALKIRAN, H. Examination of secondary school students' perceptions of traditional games and digital games: a comparative metaphor study. **Spormetre journal of physical education and sports sciences**, v. 15, n. 4, p. 179-190, 2017.

HURWITZ S. C. To Be Successful-Let Them Play! **Childhood Education**, v. 79, n. 2, p. 101-102, 2003.

KARA, R. Ç.; KILIÇ, S. K.; ERMAN, O. N. C. Ü. Opinions of classroom teachers about the game and physical activities lesson. **Journal of education and humanities: theory and practice**, v. 8, n. 15, p. 18-46, 2017.

KERKEZ, F. I. **Investigation of the Effects of Play and Exercise on Physical and Motor Development of Children aged 5-6 years attending Kindergarten and Kindergarten**. 2006. Dissertation (PhD) – Social Sciences Institute, Karadeniz Technical University, 2006.

KERKEZ, F. I. Movement and physical activity in preschool children for healthy growth. **Journal of sports sciences**, v. 23, n. 1, p. 34-42, 2012.

KÜMBETOĞLU, B. **Niteliksel Araştırmalarda Analiz** (1 baskı). 2020.

LEBLANC, J.; DICKSON, L. **Children and Sports**, (G.Gul and D. Erben Trans.) Ankara: Bağırhan Publishing House, 2005. p. 10-11.

MCKENZIE, T. L. *et al.* Leisure Time Physical Activity in School Environments: An Observation Study using soplay. **Preventive Medicine**, v. 30, n. 1, p. 70-77, 2000.

MEB. **Game and Physical Activities Course Curriculum**. Ankara: TTKB, 2012.

MEBA. The decision of the Ministry of National Education, Board of Education and Discipline, dated 29.08.2012 and numbered 139. 2012.

METIN ASLAN, Ö. *et al.* Game journey from street to computer with metaphors: High school students' metaphors about the concept of game. **Electronic turkish studies**, v. 10, n. 11, 2015.

ORHAN, R. **The importance of physical activity and sport in child development**. 2019.

OZ, I. **Adjustment and Behavioral Disorders in Child**: Family Guide Books Series. Istanbul: Marti Publications. 2017.

ÖZER D.; BALTACI G. Physical activity at work. Ankara: Klasmat Printing, 2008.

OZER, K. **Physical fitness**. Ankara: Nobel Publications, 2010.

SEVINÇ, M. **Play in early childhood and its development and education**. Morpa Publishing, İstanbul, 2004.

TOK, E. Pre-school teacher candidates' perceptions about the game: A sample of metaphor analysis. **Kastamonu Journal of Education**, v. 26, n. 2, p. 599-611, 2018.

TUĞRUL, B. *et al.* **Examination of the opinions of six-year-old children attending kindergarten and preschool teachers about play**. 2014.

TUNAY, V. B.; TREATMENT, F. **Physical activity in adults**. Ankara: Klasmat Printing, 2008.

VON BOTHMER, M. I.; FRIDLUND, B. Gender differences in health habits and in motivation for a healthy lifestyle among Swedish university students. **Nurs Health Sci**, 7:107-18. 2005.

World Health Organization (WHO). **Modes of transmission of virus causing COVID-19: Implications for IPC precaution recommendations**. 2020.

YETİM, A. A.; KALFA, M. Metaphorical perceptions of university students about sports and sports activity lesson. **Spormetre journal of physical education and sports sciences**, v. 17, n. 1, p. 41-54, 2019.

YILDIRIM, A.; SIMSEK, H. **Qualitative Research Methods in Social Sciences**. 11. ed. 2018.

YILDIRIM, M.; BAYRAK, C. The effect of university students' participation in sports-based physical activities and their quality of life on academic achievement and socialization (Eskişehir Osmangazi University Example). **Hacettepe University Faculty of Education Journal**, v. 34, n. 1, p. 123-144, 2019.

YUKSEL, R. **Love attitudes and meaning of life in young adults**. Thesis (Master) – Institute of Educational Sciences, 2013.

Como referenciar este artigo

USTAOĞLU HOŞVER, P.; SARIKOL, E. Investigação das percepções metafóricas de faculdade de ciências do esporte sobre as concepções de lucro e atividade física. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 26, n. 00, e022157, 2022. e-ISSN: 1519-9029. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v26i00.17458>

Submetido em: 10/08/2022

Revisões requeridas em: 12/09/2022

Aprovado em: 17/10/2022

Publicado em: 30/12/2022

Processamento e edição: Editora Ibero-Americana de Educação.

Correção, formatação, normalização e tradução.

