

DETERMINANDO AS ATITUDES DE ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS QUE TÊM EDUCAÇÃO ESPORTIVA EM RELAÇÃO A JOGOS DE ATIVIDADE FÍSICA (18-22 IDADES)

DETERMINACIÓN DE LAS ACTITUDES DE LOS UNIVERSITARIOS QUE TIENEN EDUCACIÓN DEPORTIVA HACIA LOS JUEGOS DE ACTIVIDAD FÍSICA (EIDADES 18-22)

DETERMINING THE ATTITUDES OF UNIVERSITY STUDENTS WHO HAVE SPORTS EDUCATION TOWARDS PHYSICAL ACTIVITY GAMES (18-22 AGES)

Ahmet YIKILMAZ¹

RESUMO: O objetivo desta pesquisa é determinar as atitudes de estudantes universitários que recebem educação esportiva em relação a jogos que contenham atividade física. O grupo da pesquisa é composto por 405 (183 homens, 222 mulheres) alunos. Os resultados mostram que o nível de motivação do grupo de pesquisa para jogar jogos que contenham atividade física é alto, e a pontuação média das mulheres é maior do que os homens, que os grupos com maior escolaridade tiveram uma abordagem mais positiva dos jogos em termos de escolaridade, e que havia diferentes subdimensões quanto ao número de irmãos. Em relação à escolaridade dos pais, o desejo pelo lúdico nos filhos de pais com graduação e pós-graduação foi maior. Concluiu-se que as pessoas que moram em vilas e na cidade grande têm um maior nível de aproveitamento do jogo em comparação com as que moram em distritos.

PALAVRAS-CHAVE: Estudante universitário. Atividade física. Jogo.

RESUMEN: *El objetivo de esta investigación es determinar las actitudes de los estudiantes universitarios que reciben educación deportiva hacia los juegos que contienen actividad física. El grupo de investigación está compuesto por 405 (183 hombres, 222 mujeres) estudiantes. Los resultados muestran que el nivel de motivación del grupo de investigación para jugar juegos que contienen actividad física es alto, y el puntaje promedio de las mujeres es más alto que el de los hombres, que los grupos con mayor educación tuvieron un enfoque más positivo a los juegos en términos de escolaridad, y que existían diferentes subdimensiones en cuanto al número de hermanos. En cuanto a la educación de los padres, el deseo de actividades lúdicas en los hijos de padres con estudios de grado y posgrado fue mayor. Se concluyó que las personas que viven en los pueblos y en la gran ciudad tienen un mayor nivel de disfrute del juego en comparación con las que viven en los distritos.*

PALABRAS CLAVE: *Estudiante universitario. Actividad física. Jogo.*

¹ Universidade Iğdir, Iğdir – Turquia. Professor Auxiliar, Faculdade de Ciências do Esporte. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7999-7875>. E-mail: ahmetyikilmaz84@gmail.com

ABSTRACT: *The aim of this research is to determine the attitudes of university students who receive sports education towards playing games containing physical activity. The group of the research consists of 405 (183 Male, 222 Female) students studying at the university. The results show that the motivation level of the research group to play games containing physical activity is high, and the mean score of women is higher than men, that the groups with higher education levels had a more positive approach to games in terms of educational status, and that there were different sub-dimensions in terms of the number of siblings. In terms of parental education level, the desire for playfulness in the children of parents who have undergraduate and graduate education was found to be higher. It has been concluded that people living in the village and big city have a higher level of enjoyment from the game compared to those living in the district.*

KEYWORDS: *University student. Physical activity. Game.*

Introdução

Embora a origem do conceito de jogo seja tão antiga quanto a história da humanidade, ele sempre foi moldado de acordo com as características das pessoas e foi definido como atividades realizadas dentro da estrutura de certas regras, passando por certas etapas e ganhando uma nova dimensão (TDK, 2018). Brincar é a maior atividade na qual os indivíduos aprendem as regras de interação social, regulam seu comportamento, resolvem problemas emocionais e de desenvolvimento, expandem as fronteiras de suas responsabilidades sociais e se preparam para o mundo. É um aplicativo que desenvolve o vínculo entre o mundo real e os sonhos (AYAN, 2016).

A brincadeira inclui a energia que é liberada após o uso do excesso de energia necessária para o funcionamento do organismo. Quando a criança puder liberar essa energia geradora de tensão, ela terá um equilíbrio mais saudável. Uma criança que brinca muito é uma criança saudável (ÖNCÜ; ÖZBAY, 2010). Caça, luta etc. em comunidades primitivas. Enquanto o excedente de energia pode ser escoado por meio da industrialização, são necessárias atividades em que a energia acumulada pode ser descartada com a diminuição das áreas para atuar com a industrialização e argumenta-se que o excesso de energia acumulada através da brincadeira pode ser descartado (EVANS; PELLEGRINI, 1997).

Brincar tem sido uma necessidade importante das crianças desde o primeiro período de sua educação. Para o desenvolvimento saudável das crianças, surge a necessidade de não limitar essas necessidades. Porque muitas experiências necessárias para preparar as crianças para a vida são realizadas por meio de jogos (YIKILMAZ; ALINCAK, 2022). Segundo muitos cientistas, enfatiza-se que a brincadeira é a forma mais eficaz de conhecer a criança. É inegável que a brincadeira também é uma boa ferramenta educacional para as crianças (AYAN;

DÜNDAR, 2009). Cada etapa do processo educacional é muito importante para reintegrar as crianças na sociedade e prepará-las para o futuro. Essa tarefa comum em todas as sociedades é considerada atender às necessidades mentais, emocionais, sociais e psicológicas das crianças, bem como suas necessidades físicas, como nutrição, abrigo e saúde (EKINCI; YALÇIN; AYHAN, 2019).

Os primeiros períodos da vida humana são definidos como períodos críticos pelos educadores. O reconhecimento e a compreensão do mundo externo pela criança geralmente começam nesse período e a criança harmoniza esse processo por meio da brincadeira. Embora a brincadeira seja percebida de forma diferente pelos adultos, segundo a criança, a brincadeira é sua ocupação mais importante e mais séria. Portanto, é necessário criar um ambiente de brincadeira confortável e seguro para o desenvolvimento infantil (AYDIN, 2008; YIKILMAZ, 2018).

Huizinga (1995) afirma que as chances das crianças de jogar estão diminuindo dia a dia nas condições de hoje. O jogo, que tem como base a diversão, tornou-se um ofício do dia a dia e virou uma competição. A maioria das brincadeiras infantis ao ar livre são realizadas em um espaço "privado", enquanto deveriam ser realizadas em um espaço "público". Por esse motivo, a maioria das crianças não tem chance de conhecer e se beneficiar do ambiente externo sem a supervisão dos pais (VALENTINE; MCKENDRICK, 1997). Como conceito universal, o brincar é de grande importância para o desenvolvimento físico, social, cognitivo e psicológico de nossas crianças. A rápida mudança no campo social e tecnológico traz consigo alguns problemas, bem como todos os seus efeitos positivos e, infelizmente, esses fatores negativos estão afetando rapidamente nossas crianças. A maneira mais fácil de salvar a criança desses efeitos negativos é brincar, que é sua ocupação mais importante. Enquanto a criança pensa que está apenas se divertindo através da brincadeira, ela dá grandes contribuições para seu desenvolvimento e aprendizado, encontra a oportunidade de experimentar papéis sociais e aumenta seu equipamento frente ao mundo exterior que a espera. As crianças são a garantia do futuro das sociedades, e as sociedades só podem sobreviver com gerações saudáveis e crescentes (YIKILMAZ; ALINCAK, 2022).

Os jogos são atividades que contribuem significativamente para o desenvolvimento de todas as faixas etárias e principalmente das crianças. Os jogos contribuem para o desenvolvimento das crianças, tornando o ambiente de aprendizagem mais rico (GÖKÇEARSLAN; DURAKOĞLU, 2014). A atividade física regular e as brincadeiras são uma ferramenta eficaz no crescimento e desenvolvimento saudável das crianças, na melhoria do desempenho esportivo, na prevenção da obesidade, na eliminação de maus hábitos

indesejados e na socialização (ALINCAK, 2017; BILGIÇ *et al.*, 2016; PANCAR *et al.*, 2017). Desde a existência da humanidade até os dias de hoje, o conceito de jogo é um dos recursos mais satisfatórios, que continua passando por algumas mudanças e se desenvolvendo (TUĞRUL, 2010).

O brincar é uma ferramenta importante para a criança regular suas emoções. Essa regulação afeta significativamente a relação entre pais e filhos por meio do comportamento de brincadeira social desde a infância (AKSOY; DERE-ÇIFTÇI, 2014). Muitas reações emocionais como amar, ser amado, felicidade, dor, medo, alegria, amizade, inimizade, confiança, independência podem ser ensinadas por meio da brincadeira (PEHLIVAN, 2012). As crianças podem refletir involuntariamente uma situação com a qual se sentem desconfortáveis na vida real ou seus sentimentos que não podem compartilhar com ninguém e expressá-los como um jogo. Isso nos dá a chance de observar a criança durante a brincadeira e ter informações sobre ela. A criança pode refletir os exemplos negativos, medos e problemas que ela tem em se comunicar na brincadeira. Ele pode encontrar uma solução por conta própria e assim se livrar de suas preocupações e delírios (ÖZTÜRK, 2007).

O conceito de atividade física é definido como o gasto de energia disponível para controle de peso e balanço energético. A atividade física regular também pode ser expressa como exercício (BALTAÇI; DUZGUN, 2008). A atividade física é um dos valores mais importantes para ser uma pessoa feliz e saudável, embora seja possível para muitas pessoas torná-la um hábito ao longo da vida se for iniciada e apreciada na infância. A atividade física regular contribui para o desenvolvimento e crescimento saudável de crianças e jovens e é um fator de grande importância para a prevenção de muitas doenças crônicas e alguns maus hábitos (HALLAL *et al.* 2012; BIZE *et al.* 2007).

A atividade física é um processo que se inicia desde o nascimento e continua até o final da vida. A atividade física tem muitos efeitos no funcionamento regular e positivo das funções do corpo (MEB, 2013). Afirma-se que as pessoas que participam regularmente de atividades físicas alcançam uma estrutura saudável, fornecem moral e motivação, além de criar alívio psicológico nas pessoas (KARASÜLEYMANOĞLU, 1995).

O aumento do sedentarismo das pessoas nos últimos anos, e o aumento de vários problemas de saúde em paralelo a isso (İLHAN, 2018), tornam importante a participação em atividades físicas. Atividade física refere-se a muitas atividades físicas (subir escadas, correr, caminhar, exercícios de mesa) que os indivíduos realizam na vida diária. Os esportes, por outro lado, consistem em atividades físicas realizadas dentro da estrutura de certas regras (YÜKSEL; HEKİM; GÜRKAN, 2014).

Além disso, afirma-se que, como resultado da atividade física regular, o nível de motivação das pessoas aumenta e elas alcançam uma vida mais feliz (İLHAN, 2010).

Barnett e Storm (1981) afirmam que o jogo é benéfico para o desenvolvimento das pessoas em vários aspectos. O jogo dá ao indivíduo a capacidade de gerenciar e controlar o momento de estresse e crise, consciente ou inconscientemente. O jogo maximiza a motivação das pessoas que jogam (NIKFARJAM, 2012).

Tekkurşun Demir e Cicioğlu (2018), a atividade física, que é muito eficaz para as pessoas alcançarem uma vida saudável, está diminuindo a cada dia devido a uma série de razões. Embora a intensidade excessiva de trabalho em humanos aumente a fadiga, ela também distrai as pessoas de participarem de atividades físicas. Especialmente devido ao progresso e desenvolvimento da tecnologia em todos os campos, observa-se que as pessoas abandonam os jogos que incluem atividade física.

Com base nos estudos realizados na área, pode-se afirmar que os jogos que contêm atividade física trazem importantes contribuições para o desenvolvimento social dos indivíduos, além de seu desenvolvimento físico e espiritual. Neste estudo, o objetivo foi determinar as atitudes de estudantes universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos que contêm atividade física. Para isso, procurou-se saber se existem diferenças nas atitudes dos universitários que recebem educação esportiva em relação às subdimensões de gênero, série, número de irmãos, escolaridade da mãe, escolaridade do pai, local de residência e ludicidade.

Método

Neste estudo, o "método quantitativo" foi usado, e o tipo de pesquisa relacional foi preferido como desenho de pesquisa. Karasar (2009) expressou o modelo de triagem relacional como um modelo de pesquisa que visa determinar a existência e o grau de mudança entre duas ou mais variáveis (YAVUZ VE ARK, 2018). Nesta pesquisa, objetivou-se determinar as atitudes dos alunos de educação física e esportes da Universidade Bitlis Eren, da Universidade Iğdir e das universidades Mardin Artuklu em relação aos jogos de atividade física e, nesse contexto, tentou-se explicar os resultados com a ajuda de Programa do pacote SPSS 25.0 usando o modelo de varredura relacional.

Amostra

O método de amostragem por conveniência foi usado no estudo. Amostragem conveniente, a amostra é escolhida a partir de unidades acessíveis devido a várias limitações na prática (BÜYÜKÖZTÜRK *et al.*, 2010). Os formulários online (Google Form) elaborados pela pesquisadora foram enviados aos participantes eletronicamente e os dados foram coletados online. A população da pesquisa é composta por alunos que estudam em diferentes universidades, e o grupo amostral é composto por (405) alunos selecionados de forma voluntária.

Ferramentas de coleta de dados

No estudo, "Formulário de informações pessoais" (ERDOĞAN, 2021) e "Atitudes de adultos de 18 a 22 anos em relação a jogos de atividade física" foram desenvolvidos para coletar informações sobre as características sociodemográficas de estudantes universitários que recebem educação esportiva (HAZAR, 2015). Foi utilizada a “escala” de 22 Age Acting. O Formulário de Informações Pessoais inclui as características demográficas dos participantes, como sexo, número de irmãos (incluindo ele próprio), bem como informações sobre a série em que estão, a situação educacional dos pais e o local onde viveram durante a infância. Com o objetivo de medir as atitudes de universitários em relação a jogos envolvendo atividade física, foi utilizada a *Attitudes Towards Playing Games Containing Physical Activity Scale* (Escala de atitudes em relação a jogar jogos que contenham atividade física), que consiste em 5 subdimensões e 25 afirmações, incluindo paixão pelo jogo, tomada de riscos, adaptação social, desejo de jogar e prazer, foi usado. A escala é do tipo Likert de 5 pontos como "discordo totalmente", "não concordo", "estou indeciso", "concordo" e "concordo totalmente". O valor do Alfa de Cronbach calculado para medir a confiabilidade da escala foi de 0,86, e determinou-se que a escala era suficientemente confiável com base no valor encontrado (HAZAR, 2015).

Análise de dados

Os testes de assimetria e curtose foram aplicados para determinar se os dados obtidos na pesquisa apresentavam distribuição normal. Os valores de assimetria e curtose entre +1,5 e -1,5 podem ser interpretados como distribuição normal (TABACHNICK; FIDELL, 2007). Testes paramétricos foram aplicados aos dados que apresentaram distribuição normal, com valores de assimetria e curtose entre +1,5 e -1,5 como resultado do teste. Os valores de

assimetria e curtose das subdimensões da escala de atitude em relação a jogos envolvendo atividade física de universitários em educação esportiva são apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 – Resultados do teste de normalidade da escala de atitude dos alunos e subdimensões em relação aos jogos de atividade física

Escala	N	x	SS	Skewness	Kurtosis
Escala de Brincadeira (18-22 anos)	405	87,88	17,59	[-0,19; 1,08]	[-0,45; 1,28]
Paixão por jogos	405	18,71	7,81	[-0,30; 0,75]	[-0,53; 0,70]
Assumir riscos	405	17,64	3,93	[-0,04; 0,11]	[-0,96; 1,22]
Coesão social	405	21,71	7,45	[-0,37; 0,62]	[-1,29; 1,12]
Pedido de jogo	405	15,00	3,30	[-0,16; 0,53]	[-1,10; 1,43]
Prazer	405	13,90	3,24	[-0,23; 0,76]	[-0,88; 1,48]

Fonte: Elaborado pelo autor

"Teste t independente" foi usado para determinar se as atitudes de estudantes universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos que envolvem atividade física têm uma diferença estatisticamente significativa ou não. Análise de variância direcional foi realizada. O teste "LSD" foi usado para determinar os grupos com diferenças estatisticamente significativas como resultado da análise "Variância Unidirecional". A análise de "correlação de Pearson" foi aplicada para determinar o nível e a direção da relação entre as subdimensões da escala de atitudes de estudantes universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos envolvendo atividade física.

Resultados

Quadro 2 – A diferença entre gênero e atitudes de estudantes universitários que levam a educação esportiva para jogos de atividade física (T-Test)

Variáveis	Gênero	N		Ss	t	p
Escala de Brincadeira (18-22 anos)	Homem	183	87,88	17,59	-3,077	0,002
	Mulher	222	92,89	15,15		
Paixão por jogos	Homem	183	13,33	6,14	-1,262	0,208
	Mulher	222	17,08	5,67		
Assumir riscos	Homem	183	16,22	4,61	-3,429	0,001
	Mulher	222	17,75	4,35		
Coesão social	Homem	183	25,33	4,74	-1,319	0,188
	Mulher	222	25,90	3,71		
Pedido de jogo	Homem	183	16,16	3,37	-2,103	0,036
	Mulher	222	16,82	2,98		
Prazer	Homem	183	13,82	3,74	-4,356	0,000
	Mulher	222	15,32	3,04		

Fonte: Elaborado pelo autor

De acordo com os resultados do Quadro 2, as subdimensões na escala de atitudes de universitários em educação esportiva em relação a jogos envolvendo atividade física ($t=-3,077$; $p=0,002$), tomada de risco ($t=-3,429$; $p=0,001$), disposição para jogar ($t=-3,429$; $p=0,001$) $t=-2,103$; $p=0,036$) e prazer ($t=-4,356$; $p=0,000$) foram significativamente diferentes ($p<0,05$); não foi encontrada diferença estatisticamente significativa nas subdimensões paixão por brincar ($t=-1,262$; $p=0,208$) e coesão social ($t=-1,319$; $p=0,188$) ($p>0,05$).

Quadro 3 – A diferença entre o nível de série dos alunos e as atitudes dos alunos universitários que levam a educação esportiva para jogos de atividade física (Teste ANOVA)

Variáveis	Classe	N	x	Ss	F	p	LSD
Escala de Brincadeira (18-22 anos)	1.Classe	150	90,080	18,030	5,206	0,002	4-1, 3-4
	2.Classe	62	90,774	18,886			
	3.Classe	98	86,510	13,586			
	4.Classe	95	95,652	13,583			
Paixão por jogos	1.Classe	150	16,186	6,227	8,252	0,000	2-1, 4-3, 4-2
	2.Classe	62	18,548	6,255			
	3.Classe	98	14,918	4,530			
	4.Classe	95	18,336	5,706			
Assumir riscos	1.Classe	150	16,480	5,048	4,332	0,005	2-1, 4-3, 4-1
	2.Classe	62	18,000	4,375			
	3.Classe	98	16,346	3,898			
	4.Classe	95	18,115	4,140			
Coesão social	1.Classe	150	26,173	4,317	3,525	0,015	4-2
	2.Classe	62	24,322	5,206			
	3.Classe	98	25,244	4,033			
	4.Classe	95	26,084	3,227			
Pedido de jogo	1.Classe	150	16,613	3,412	5,298	0,001	4-1, 4-2, 4-3
	2.Classe	62	15,580	3,735			
	3.Classe	98	16,102	2,844			
	4.Classe	95	17,452	2,435			
Prazer	1.Classe	150	14,626	3,562	4,573	0,004	4-1, 4-2, 4-3
	2.Classe	62	14,322	3,293			
	3.Classe	98	13,898	3,282			
	4.Classe	95	15,663	3,372			

Fonte: Elaborado pelo autor

De acordo com os resultados do Quadro 3, as subdimensões na escala de atitudes dos universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos que envolvem atividade física ($F=5,206$; $p=0,002$), paixão por jogos ($F=8,252$; $p=0,000$), assumir riscos ($F=4,332$; $p=0,005$), adaptação social ($F=3,525$; $p=0,015$), desejo de brincar ($F=3,298$; $p=0,001$) e prazer ($F=4,573$; $p=0,004$) foram estatisticamente significativas ($p<0,05$). Como resultado do teste LSD, que foi realizado para determinar em quais classes a diferença era, foi determinado que

as atitudes dos alunos da quarta série em relação aos jogos envolvendo atividade física eram maiores do que os alunos da primeira e terceira séries na escala. Nas dimensões de paixão pelo jogo e tomada de risco, desejo e diversão no jogo. Por outro lado, na dimensão do desejo de jogar, pode-se dizer que as atitudes de jogo dos alunos da quarta série em relação à atividade física são maiores do que os alunos do segundo ano.

Quadro 4 – A diferença entre o número de irmãos dos alunos (incluindo a própria pessoa) e as atitudes dos alunos universitários que adotam a educação esportiva em relação aos jogos de atividade física (teste ANOVA)

Variáveis	Número de irmãos	N	x	Ss	F	p	LSD
Escala de Brincadeira (18-22 anos)	Um irmão	14	85,142	27,531	5,981	0,000	2-4, 5-4
	dois irmãos	34	97,176	14,393			
	Três irmãos	62	93,903	15,906			
	Quatro irmãos	80	88,175	13,391			
	cinco irmãos +	215	92,804	16,331			
Paixão por jogos	Um irmão	14	18,714	7,819	4,915	0,001	2-4, 2-5
	dois irmãos	34	19,588	6,050			
	Três irmãos	62	15,548	6,134			
	Quatro irmãos	80	15,120	4,667			
	cinco irmãos +	215	17,116	5,863			
Assumir riscos	Um irmão	14	16,000	5,629	2,867	0,023	4-3, 5-3
	dois irmãos	34	17,647	3,938			
	Três irmãos	62	15,451	4,382			
	Quatro irmãos	80	17,050	3,710			
	cinco irmãos +	215	17,511	4,783			
Coesão social	Um irmão	14	21,714	7,456	7,224	0,000	4-1, 5-1, 5-3
	dois irmãos	34	26,117	3,032			
	Três irmãos	62	24,000	4,261			
	Quatro irmãos	80	25,650	3,295			
	cinco irmãos +	215	26,297	4,156			
Pedido de jogo	Um irmão	14	14,714	4,631	6,609	0,000	2-1, 4-3, 5-1
	dois irmãos	34	17,588	2,487			
	Três irmãos	62	15,000	3,309			
	Quatro irmãos	80	16,775	2,667			
	cinco irmãos +	215	16,827	3,146			
Prazer	Um irmão	14	14,000	4,706	5,531	0,000	5-3, 2-1
	dois irmãos	34	16,235	2,818			
	Três irmãos	62	13,903	3,242			
	Quatro irmãos	80	13,575	3,165			
	cinco irmãos +	215	15,051	3,479			

Fonte: Elaborado pelo autor

De acordo com os resultados do Quadro 4, as subdimensões na escala de atitudes dos universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos envolvendo atividade física ($F=5,981$; $p=0,000$), paixão por jogos ($F=4,915$; $p=0,001$), assumir riscos ($F=2,867$; $p=0,023$), ajustamento social ($F=7,224$; $p=0,000$), desejo de brincar ($F=6,609$; $p=0,000$) e prazer ($F=5,531$; $p=0,000$) foram estatisticamente significativas ($p<0,05$). Como resultado do teste LSD, que foi conduzido para determinar entre quais grupos a diferença era, foi determinado que as atitudes dos alunos que tinham dois irmãos e daqueles que tinham 5 irmãos ou mais em relação aos jogos de atividade física eram altas. Aqueles que têm dois irmãos na dimensão paixão por brincar têm pontuações mais altas do que o número de irmãos de quatro ou mais. Na dimensão de assumir riscos, os escores dos alunos com quatro ou mais irmãos são mais positivos do que aqueles com três irmãos. Em termos de desejo e prazer de jogar, pode-se dizer que aqueles que têm dois irmãos têm um irmão e aqueles que têm cinco irmãos ou mais têm altas atitudes de jogo em relação à atividade física.

Quadro 5 – A diferença entre o status educacional da mãe e as atitudes dos estudantes universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos de atividade física (teste ANOVA)

Variáveis	Educação da mãe	N	x	Ss	F	p	LSD
Escala de Brincadeira (18-22 anos)	Escola primária	257	91,887	14,194	5,985	0,000	6-1,2,3,4,5
	Ensino fundamental	72	87,305	16,280			
	Ensino médio	62	87,967	21,365			
	Diploma Associado	6	93,000	26,936			
	Licença	4	73,000	3,464			
	Graduada	4	125,000	0,000			
Paixão por jogos	Escola primária	257	16,490	5,223	6,846	0,000	1-5, 6-1, 6-5
	Ensino fundamental	72	16,305	5,784			
	Ensino médio	62	17,580	7,403			
	Diploma Associado	6	20,667	6,592			
	Licença	4	9,000	1,154			
	Graduada	4	30,000	0,000			
Assumir riscos	Escola primária	257	17,513	4,140	5,811	0,000	1-3, 6-5, 6-3
	Ensino fundamental	72	16,361	4,730			
	Ensino médio	62	15,967	5,086			
	Diploma Associado	6	16,333	5,955			
	Licença	4	11,000	2,309			
	Graduada	4	25,000	0,000			
Coesão social	Escola primária	257	26,334	3,460	5,598	0,000	1-2, 1-3, 6-2, 6-3
	Ensino fundamental	72	24,250	4,854			
	Ensino médio	62	24,322	5,275			
	Diploma Associado	6	23,666	6,947			
	Licença	4	25,500	2,886			
	Graduada	4	30,000	1,217			
Pedido de jogo	Escola primária	257	16,824	2,961	2,816	0,016	6-5,4,3,2,1

	Ensino fundamental	72	15,805	3,438			
	Ensino médio	62	16,129	3,205			
	Diploma Associado	6	15,666	6,713			
	Licença	4	14,500	1,732			
	Graduada	4	20,000	0,000			
Prazer	Escola primária	257	14,723	3,293	3,098	0,009	6-3, 6-2, 6-1
	Ensino fundamental	72	14,583	3,368			
	Ensino médio	62	13,967	3,904			
	Diploma Associado	6	16,666	5,163			
	Licença	4	13,000	0,000			
	Graduada	4	20,000	0,000			

Fonte: Elaborado pelo autor

De acordo com os resultados do Quadro 5, as subdimensões na escala de atitudes dos universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos envolvendo atividade física ($F=5,985$; $p=0,000$), paixão por jogos ($F=6,846$; $p=0,000$), tomada de risco ($F=5,811$; $p=0,000$), adaptação social ($F=5,598$; $p=0,000$), vontade de brincar ($F=2,816$; $p=0,016$) e diversão ($F=3,098$; $p=0,009$) foram estatisticamente significativas ($p<0,05$). Como resultado do teste LSD realizado para determinar qual nível de escolaridade da mãe faz a diferença, pode-se interpretar que as atitudes daqueles com pós-graduação em relação aos jogos que envolvem atividade física são geralmente altas. Pode-se dizer que o aumento do nível educacional da mãe nas dimensões de paixão pelo jogo e tomada de riscos, desejo e prazer do jogo afeta as atitudes de jogar em relação à atividade física.

Quadro 6 – Diferença entre o status educacional do pai e as atitudes dos estudantes universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos de atividade física (teste ANOVA)

Variáveis	Educação do pai	N	x	Ss	F	p	LSD
Escala de Brincadeira (18-22 anos)	Escola primária	182	92,725	14,712	5,589	0,000	3-2, 5-3
	Ensino fundamental	102	84,627	15,715			
	Ensino médio	97	92,525	15,174			
	Diploma Associado	10	85,400	25,356			
	Licença	14	97,714	30,049			
Paixão por jogos	Escola primária	182	16,472	5,557	2,393	0,050	5-1, 5-4, 5-2
	Ensino fundamental	102	16,196	5,376			
	Ensino médio	97	17,546	6,086			
	Diploma Associado	10	14,600	8,016			
	Licença	14	20,285	9,042			
Assumir riscos	Escola primária	182	17,527	4,314	3,909	0,004	1-2, 3-2, 5-4, 5-2
	Ensino fundamental	102	15,764	4,110			
	Ensino médio	97	17,433	3,899			
	Diploma Associado	10	15,400	9,008			
	Licença	14	19,142	7,512			

Coesão social	Escola primária	182	26,626	3,745	6,208	0,000	1-2, 1-3
	Ensino fundamental	102	24,117	4,905			
	Ensino médio	97	25,402	3,888			
	Diploma Associado	10	25,800	1,813			
	Licença	14	25,571	4,831			
Pedido de jogo	Escola primária	182	17,054	2,730	7,434	0,000	1-2, 3-2, 5-3
	Ensino fundamental	102	15,156	3,660			
	Ensino médio	97	17,030	2,686			
	Diploma Associado	10	15,400	4,742			
	Licença	14	17,000	3,961			
Prazer	Escola primária	182	15,044	3,402	4,966	0,001	1-2, 4-3, 5-3
	Ensino fundamental	102	13,392	3,064			
	Ensino médio	97	15,113	3,387			
	Diploma Associado	10	14,200	3,224			
	Licença	14	15,714	5,253			

Fonte: Elaborado pelo autor

De acordo com os resultados do Quadro 6, as subdimensões na escala de atitudes dos universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos que envolvem atividade física ($F=5,589$; $p=0,000$), paixão por jogos ($F=2,393$; $p=0,050$), assumir riscos ($F=3,909$; $p=0,004$), adaptação social ($F=6,208$; $p=0,000$), desejo de brincar ($F=7,434$; $p=0,000$) e prazer ($F=4,966$; $p=0,000$) foram estatisticamente significativas ($p<0,05$). Como resultado do teste LSD realizado para determinar qual nível de escolaridade do pai faz a diferença, pode-se interpretar que as atitudes daqueles com ensino fundamental e médio em relação aos jogos que envolvem atividade física são geralmente altas. Pode-se dizer que o aumento do nível de escolaridade do pai nas dimensões de paixão pelo jogo e tomada de riscos, desejo e prazer do jogo afeta as atitudes de jogar em relação à atividade física.

Quadro 7 – A diferença entre as atitudes de acomodação e estudantes universitários que recebem educação esportiva para jogos de atividade física (Teste ANOVA)

Variáveis	Área de residência	N	x	Ss	F	p	LSD
Escala de Brincadeira (18-22 anos)	Baía	142	91,422	14,977	1,885	0,131	-----
	Distrito	93	87,494	16,428			
	Província	94	90,425	17,930			
	Cidade grande	76	93,236	16,997			
Paixão por jogos	Baía	142	16,676	5,901	1,795	0,148	-----
	Distrito	93	15,741	5,484			
	Província	94	17,723	6,299			
	Cidade grande	76	16,894	5,749			
Assumir riscos	Baía	142	17,422	4,306	1,574	0,195	-----
	Distrito	93	16,204	4,226			
	Província	94	17,085	4,673			
	Cidade grande	76	17,421	5,068			

Coesão social	Baía	142	25,845	4,185	3,312	0,020	1-3, 4-3
	Distrito	93	25,483	4,417			
	Província	94	24,680	4,534			
	Cidade grande	76	26,657	3,308			
Pedido de jogo	Baía	142	16,309	3,171	0,865	0,459	-----
	Distrito	93	16,537	3,347			
	Província	94	16,446	3,450			
	Cidade grande	76	17,026	2,587			
Prazer	Baía	142	15,169	3,381	5,302	0,001	1-2, 4-2
	Distrito	93	13,526	3,157			
	Província	94	14,489	3,317			
	Cidade grande	76	15,236	3,811			

Fonte: Elaborado pelo autor

De acordo com os resultados do Quadro 7, na escala de atitudes dos universitários que recebem educação esportiva em relação aos jogos que envolvem atividade física ($F=1,885$; $p=,131$), paixão por jogos ($F=1,795$; $p=0,148$), assumir riscos ($F=1,574$); Enquanto não foi encontrada diferença estatisticamente significativa nas subdimensões ($p=0,195$) e vontade de brincar ($F=0,865$; $p=0,459$) ($p>0,05$); Foi encontrada diferença estatística nas subdimensões adaptação social ($F=3,312$; $p=0,020$) e diversão ($F=5,302$; $p=0,001$) ($p<0,05$). O teste “LSD”, um dos testes de comparação múltipla, foi usado para determinar entre quais grupos havia diferença. Como resultado dos dados obtidos, pode-se dizer que a coesão social dos alunos que vivem em aldeias e grandes cidades na subdimensão da paixão pelo jogo é maior do que os que vivem na província. Na dimensão diversão, percebe-se que os que moram na vila e na cidade grande têm mais chances de gostar do jogo em relação aos alunos que moram no distrito.

Discussão e conclusão

Como resultado da pesquisa, embora tenha sido determinado que havia uma diferença significativa entre a variável gênero e a pontuação média de risco, vontade de jogar e prazer das subdimensões da escala ($p<0,05$), não houve diferença significativa entre os escores médios das subdimensões paixão por brincar e adaptação social ($p>0,05$). Em consonância com esta informação, pode-se dizer que os universitários que recebem educação esportiva têm atitudes elevadas em relação a jogos que incluem atividade física em termos de gênero.

Em diferentes estudos realizados na literatura, há achados de que não há diferença quanto à variável gênero na subdimensão coesão social (VASTA; HAITHM; MILLER, 1992; ÇIRAK, 1994). No estudo em que Hacicaferoğlu e Öztürk (2020) avaliaram as atitudes de alunos que pretendem estudar na Escola de Educação Física e Esportes em relação a jogos que

tenham atividade física, eles afirmaram que houve diferença estatisticamente significativa em todas as subdimensões da escala em termos de gênero. Além disso, diferentes estudos concluíram que existem diferenças significativas entre a participação de homens e mulheres em atividades físicas (EBEM, 2007; AŞÇI; TÜZÜN; KOCA, 2006; CROCKER; EKLUND; KOWALSKI, 2000).

Em diferentes estudos, eles afirmaram que os níveis de atividade física dos homens são superiores aos das mulheres (GENÇ *et al.*, 2011; VURAL; ELER; GÜZEL, 2010; ACREE *et al.*, 2006). Em seu estudo, Alincak, Abakay e Buğdayci (2018) afirmaram que os estudantes do sexo masculino obtiveram pontuações significativamente mais altas nas subdimensões de paixão pelo jogo, tomada de riscos, vontade de jogar e diversão.

Na dimensão de risco, afirma-se em muitos estudos que os meninos apresentam mais comportamentos de tomar risco do que as meninas (GÜLGEZ; KISAÇ, 2014; MORSÜN BÜL, 2013; ULUDAĞLI; SAYIL 2009; MORSÜN BÜL, 2009; GÜNDOĞDU *et al.*, 2005; ROLISON; SCHERMAN, 2003; BYRENESS; MILLER; SCHAFFER, 1999; PARSONS *et al.*, 1997; ARNETT; JENSEN, 1993). Como os processos de adaptação de meninas e meninos na sociedade diferem, diz-se que os meninos são mais determinados em suas atitudes de risco (CHEN *et al.*, 1997). Quando os diferentes estudos são examinados, verifica-se que os níveis de atividade física dos homens são superiores aos das mulheres (ALEMDAĞ; ÖNCÜ, 2015; SAVCI *et al.*, 2006).

Observou-se que houve diferença significativa entre a variável escolaridade do grupo de pesquisa e a pontuação média de todas as subdimensões da escala. Além disso, observou-se que as atitudes dos alunos do quarto ano em relação aos jogos de atividade física foram maiores do que os alunos do primeiro, segundo e terceiro anos. Observou-se que os alunos da 4ª série tiveram uma pontuação média superior à dos alunos da 2ª série nas subdimensões paixão pelo jogo, tomada de riscos, desejo de jogar e diversão.

No seu estudo sobre professores de formação inicial, Alincak (2016) afirmou que os alunos do sexo masculino têm atitudes mais elevadas em relação a jogos que envolvam atividade física do que as alunas, mas não há diferença em termos de gênero no nível de coesão social e, em geral, os níveis de coesão social dos alunos do ensino secundário são baixos. Além disso, foi determinado que os alunos do primeiro ano tiveram uma pontuação média mais alta na subdimensão paixão pelo jogo.

Kaya, Filiz e Yildirim (2021) afirmaram em seu estudo sobre a determinação das atitudes dos alunos da faculdade de ciências do esporte em relação aos jogos que incluem atividade física, que os alunos da 4ª série estão mais dispostos a jogar do que os alunos da 1ª

série, eles gostam dos jogos que jogam e, portanto, são felizes. Ao mesmo tempo, em termos da variável classe, foi determinado que as atitudes dos alunos aumentaram gradualmente à medida que seus níveis de escolaridade aumentavam.

Karabaş (2020) relatou que, à medida que o nível da série aumenta, as atitudes dos alunos em relação aos jogos que contêm atividade física aumentam na mesma proporção e, no estudo de Balci e Ekici (2018), as atitudes dos candidatos a professores da pré-escola em relação aos jogos não diferem de acordo com a variável do nível de ensino. Há constatações de que o comportamento de risco aumenta conforme o aumento do nível de classe (GÜLGEZ; KISAÇ, 2014).

Foi determinado que havia uma diferença significativa entre a variável número de irmãos do grupo de pesquisa e as pontuações médias das subdimensões da escala de paixão pelo jogo, tomada de riscos, adaptação social, suporte e prazer do jogo, e alunos com dois e cinco irmãos tiveram atitudes mais altas em relação a jogos envolvendo atividade física. Aqueles que têm dois irmãos na dimensão paixão por brincar têm pontuações mais altas do que o número de irmãos de quatro ou mais. Na dimensão de assumir riscos, as pontuações dos alunos com quatro ou mais irmãos são mais positivas do que aqueles com três irmãos. Em termos de desejo e prazer de jogar, pode-se dizer que aqueles que têm dois irmãos têm um irmão e aqueles que têm cinco irmãos ou mais têm altas atitudes de jogo em relação à atividade física.

Observou-se que houve diferença significativa entre a variável escolaridade materna do grupo de pesquisa e as médias das subdimensões paixão pelo jogo, correr riscos, adaptação social, desejo e prazer pelo jogo, e que os alunos cujas mães tiveram pós-graduados tiveram atitudes mais elevadas em relação a jogos envolvendo atividade física.

Na comparação das pontuações obtidas quanto à variável escolaridade do pai. Uma diferença significativa foi encontrada nas subdimensões de paixão pelo jogo, correr riscos, adaptação social, desejo de jogar e prazer. Como resultado do teste LSD, pode-se interpretar que as atitudes dos alunos cujos pais têm nível de graduação e ensino médio em relação aos jogos que envolvem atividade física são altas em geral na escala de jogos. Pode-se dizer que o aumento do nível de escolaridade do pai nas dimensões paixão pelo jogo e tomada de riscos, desejo e prazer do jogo afeta as atitudes em relação aos jogos em relação à atividade física.

Embora tenha sido determinado que havia uma diferença significativa entre a variável colocação do grupo de pesquisa e a pontuação média das subdimensões de paixão por brincar, correr riscos e vontade de jogar ($p < 0,05$), não houve diferença significativa entre a pontuação média das subdimensões coesão social e diversão ($p > 0,05$). Além disso, observou-se que a coesão social dos alunos que moram na cidade e na vila tem nota média maior do que os alunos

que moram no campo. Na dimensão prazer, que é uma das subdimensões da escala, observou-se que a pontuação média dos alunos residentes na cidade e na vila foi superior à dos alunos residentes no bairro.

Como resultado, foi determinado que as atitudes do grupo de pesquisa em relação aos jogos que continham atividade física eram altas, e a pontuação média das alunas era maior do que dos alunos do sexo masculino. Além disso, foi determinado que, à medida que o nível de escolaridade e o número de irmãos aumentavam, eles abordavam os jogos que continham atividade física de forma positiva. Em relação à escolaridade dos pais, constatou-se que os filhos de pais com graduação e pós-graduação tinham grande desejo de jogar e que os alunos residentes na vila e na cidade gostavam mais do jogo do que os alunos residentes no distrito.

Sugestões

A mesma pesquisa pode ser comparada com alunos que estudam em diferentes departamentos de universidades.

A mesma pesquisa pode ser comparada com alunos que estudam em diferentes departamentos de faculdades de ciências do esporte.

Pensa-se que será útil aplicá-lo a atletas de diferentes ramos e fazer uma comparação entre atletas e alunos de escolas de educação física e esporte.

Pensa-se que será muito significativo comparar os dados obtidos dos departamentos de ensino pré-escolar e de ensino presencial, que utilizarão jogos de atividade física tanto quanto os professores de educação física, especialmente durante a tarefa.

REFERÊNCIAS

ACREE, L. S. *et al.* Physical activity is related to quality of life in older adults. **Health and quality of life outcomes**, v. 4, p. 37, 2006.

AKSOY, A. B.; DERE-ÇİFTÇİ, H. **Erken Çocukluk Döneminde Oyun**, Ankara: Pagem, 2014.

ALEMDAĞ, S.; ÖNCÜ, E. Öğretmen adaylarının fiziksel aktiviteye katılım ve sosyal görünüş kaygılarının incelenmesi. **International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS)**, v. 3, p. 287-300, 2015.

ALINCAK, F. Attitudes Of Primary School Teachers Towards Playing Games That Involve Physical Activity, **European Journal of Education Studies**, v. 3, n. 1, p. 202-216, 2017.

ALINCAK, F. Attitudes of secondary school students including physical activity involving playing games. **European Journal of Physical Education and Sport Science**, v. 2, n. 3, p. 1-14, 2016.

ALINCAK, F.; ABAKAY, U.; BUĞDAYCI, S. Examining the attitudes of high school students regarding playing games with physical activity. **The Online Journal of Recreation And Sport**, v. 7, n. 2, p. 40-58, 2018.

ARNETT, J. J.; BALLE, J. Cultural bases of risk behavior: danish adolescent. **Child Development**, v. 641, p. 1842-1855, 1993.

AŞÇI, H.; TÜZÜN, M.; KOCA, C. An examination of eating attitudes and physical activity levels of Turkish University students with regard to self-presentational concern. **Eating Behaviors**, v. 7, n. 1, p. 362-367, 2006.

AYAN, S. **Oyunla Renklendir Hayati**. 1. ed. Ankara: Vize Yayıncılık, 2016.

AYAN, S.; DÜNDAR, H. Eğitimde okulöncesi Yaratıcılığın ve Oyunun Önemi. **Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi**, v. 28, n. 1, p. 63-74, 2009.

AYDIN, A. **Sembolik Oyun Testi'nin Türkçe'ye Uyarlanması ve Okul Öncesi Dönemdeki Normal**, Otistik ve Zihin Engelli Çocukların Sembolik Oyun Davranışlarının İncelenmesi. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü: İstanbul. 2008.

BAKANLIĞI, M. E. **Çocuk Gelişimi ve Eğitimi**. Psiko-motor Gelişim. Ankara, 2013.

BALCI, S.; EKICI, F. Y. Okul öncesi öğretmen adaylarının fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları. *In: Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Kongresi'nde (İnsan ve Toplum Bilimleri- IBAD) kitabı içinde*. Macedonia: Skopje, 2018.

BALTACI, G.; DÜZGÜN, İ. **Adolesan ve Egzersiz**. Ankara: Sağlık Bakanlığı Yayını, 2008.

BARNETT, L. A., STORM, B. Play, Pleasure, and Pain: The Reduction of Anxiety Through Play. **Leisure Sciences**, v. 42, p. 161-175, 1998.

BILGIÇ, M. *et al.* Sedanter Çocuklarda İki Farklı Anaerobik Güç Testi Arasındaki Korelasyonun İncelenmesi. **Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi**, v. 1, n. 2, p. 40-48, 2016.

BIZE, R.; JOHNSON, J. A.; PLOTNIKOFF, R. C. Physical activity level and health-related quality of life in the general adult population: a systematic review. **Preventive Medicine**, v. 45, n. 6, p. 401-415, 2007.

BÜYÜKÖZTÜRK, Ş. *et al.* **Bilimsel araştırma yöntemleri**. 6. ed. Pegem Akademi. 2010.

BYRNESS, J. P.; MILLER, D. C.; SCHAFER W. D. Gender differences in risk taking: A meta analysis. **Psychological Bulletin**, v. 125, n. 3, p. 367-383, 1999.

CHEN, C. *et al.* A cross cultural study of family and peer correlates of adolescent misconduct. **Developmental Psychology**, v. 34, n. 1, p. 770-781, 1998.

ÇIRAK, Y. **Öğrenci Uyumunun Öğretmen Atılganlıkları ve Test Değerlendirmesi Bakımından İncelenmesi**. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara. 1994.

CROCKER, P. R. E.; EKLUND, R. C.; KOWALSKI, K. C. Children's physical activity and physical self-perceptions. **Journal of Sport Science**, v. 18, n. 1, p. 383–394, 2000.

EBEM, Z. **Health promoting behaviors and exercise stages of change levels of students at transition to university**. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara. 2007.

EKINCI, N. E.; YALCIN, I.; AYHAN, C. Analysis of loneliness levels and digital game addiction of middle school students according to various variables. **World Journal of Education**, v. 91, p. 20-27, 2019.

ERDOĞAN, R. Pandemi döneminde beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin beslenme alışkanlıkları ve fiziksel aktivite düzeylerinin belirlenmesi. **OPUS International Journal of Society Researches**, v. 17, p. 3276-3295, 2021.

EVANS, J.; PELLEGRINI, A. D. Surplus energy theory: an endearing but inadequate justification for break time. **Educational Review**, v. 49, p. 229-236, 1997.

GENÇ, A. *et al.* Kadın ve erkek genç erişkinler arasında fiziksel aktivite ve yaşam kalitesi farklılıklarının araştırılması. **Kocatepe Tıp Dergisi**, v. 12, n. 3, p. 145-150, 2011.

GÖKÇEARSLAN, Ş.; DURAKOĞLU, A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. **Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi**, v. 23, n. 14, p. 419-435, 2017.

GÜLGEZ, Ö. E.; KISAÇ, İ. Lise öğrencilerinin olumsuz risk alma davranışlarının yaş, cinsiyet ve psikolojik belirtiler değişkenleri açısından incelenmesi. **Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi**, v. 33, n. 1, p. 122-136, 2014.

GÜNDOĞDU, M.; KORKMAZ, S.; KARAKUŞ, K. Lise öğrencilerinde risk alma davranışı. **M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi**, v. 21, n. 2, p. 151-160, 2005.

HACICAFEROĞLU, S.; ÖZTÜRK, H. Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda eğitim almak isteyen aday öğrencilerin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumlarının incelenmesi. **Journal of Social and Humanities Sciences Research**, v. 7, n. 57, p. 2200-2206, 2020.

HALLAL, P. C. *et al.* Physical activity levels of the world's population: Surveillance progress, gaps and prospects. **Lancet**, v. 380, n. 9838, p. 247-257, 2012.

HAZAR, M. 18-22 Yaş yetişkinlerin fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumları (18-22 yaş oyunsallık ölçeğinin geliştirilmesi). **Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi**, v. 9, n. 1, p. 149-162, 2015.

HUIZINGA, J. **İstanbul Homo Ludens**. Ayrinti Yayınları. 1995.

İLHAN, A. **Lise Öğrencilerinin Sosyal Destek İle Fiziksel Aktivite Düzeylerini Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**. Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Batman. 2018.

İLHAN, L. Hareketsiz yaşamlar kültürü ve beraberinde getirdikleri. **Verimlilik dergisi**, v. 10, n. 3, p. 195-210, 2010.

KARABAŞ, Z. **Beden Eğitimi Öğretmeni Adaylarının Fiziksel Aktivite İçeren Oyunlara Yönelik Tutumlarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi**. Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep. 2020.

KARASAR, N. **Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar, ilkeler, teknikler** (trans.: Scientific research method: concepts, principles, techniques. 7. ed. Ankara: Research Education, Danışmanlık Ltd. Com., 2009.

KARASÜLEYMANOĞLU, A. **Yeni Boyutlarıyla Spor**. Ankara: Ozan Dağıtım, 1995.

KAYA, D.; FILİZ, B.; YILDIRIM, N. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumlarının belirlenmesi (18-22 yaş). **Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi**, v. 19, n. 1, p. 116-126, 2021.

MORSÜNBÜL, Ü. Attachment and risk taking: Are they interrelated. **International Journal of Human and Social Sciences**, v. 4, n. 4, p. 234-238, 2009.

MORSÜNBÜL, Ü. The relationship between identity status and risk taking in adolescence. **Elementary Education Online**, v. 12, n. 2, p. 347-355, 2013.

NIKFARJAM, P. **Mathematics and Play**: Analyzing the growth of early elementary mathematical understanding through an enactivist perspective. Graduate Program in Education York University Toronto, Ontario, 2012.

ÖNCÜ, E. Ç.; ÖZBAY, E. **Erken Çocukluk Dönemindeki Çocuklar İçin Oyun**. 10. ed. Kök Yayıncılık, Okul Öncesi Eğitim Dizisi, Ankara. 2010.

ÖZTÜRK, D. **Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi**. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir. 2007.

PANCAR, Z.; ÖZDAL, M.; ÇINAR, V. The effect of 4-weekly low intensity physical activity program in thyroid hormone levels in obese and overweight children. **European Journal of Physical Education and Sport Science**, v. 3, n. 11, p. 1-8, 2017.

PARSONS, J. T.; SIEGEL, A. W.; COUSINS, J. H. Late adolescent risk-taking: effects of perceived benefits and perceived risks on behavioral intentions and behavioral change. **Journal of Adolescence**, v. 20, n. 1, p. 381-392, 1997.

PEHLIVAN, H. **Oyun ve öğrenme**, Ankara: Ani Yayıncılık, 2012.

ROLISON, M. R.; SCHERMAN, A. College student risk-taking from three perspectives. **Journal of Adolescence**, v. 38, n. 152, p. 689-705, 2003.

SAVCI, S. *et al.* Üniversite öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri. **Türk Kardiyoloji Derneği Arşivi**, v. 34, p. 166-172, 2006.

TABACHNICK, B. G.; FIDELL, L. S. **Using multivariate statistics**. Pearson Education, 2007.

TEKKURŞUN DEMİR, G.; CICIOĞLU, H. İ. Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeği geçerlik ve güvenirlik çalışması. **Journal of Human Sciences**, v. 15, n. 4, p. 2479-2492, 2018.

TUĞRUL, B. Oyun temelli öğrenme. *In: İÇİNDE, R. Z. (Ed.). Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri*. Ankara: Ani Yayıncılık, 2010. p. 35-76.

TÜRK DİL KURUMU. Disponível em: <http://www.tdk.gov.tr>. Acesso em: 12 maio 2018.

ULUDAĞLI, N. P.; SAYIL M. Orta ve ileri ergenlik döneminde risk alma davranışı: Ebeveyn ve akranların rolü. **Türk Psikoloji Yazıları, Haziran**, v. 12, n. 23, p. 14-24, 2009.

VALENTINE, G.; MCKENDRICK J. Children's outdoor play: exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood. **Geoforum**, v. 28, p. 219-235, 1997.

VASTA, R.; HAITHM, M.; MILLER, S. A. "**Child Psychology**". John Willy and Sons Inc., New York. 1992. P. 525.

VURAL, Ö.; ELER, S.; GÜZEL, N.A. Masa başı çalışanlarda fiziksel aktivite düzeyi ve yaşam kalitesi ilişkisi. **Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi**, v. 8, n. 2, p. 69-75, 2010.

YAVUZ, C.; KARAKAYA, Y. E.; KARADEMİR, T. Contributions of the management skills of managers to organizational climate according to the opinions of employees working in directorate of youth services and provincial directorate of youth and sports. **European Journal of Physical Education and Sport Science**, 2018.

YIKILMAZ, A. Evaluation of primary school teacher's game and physical activities classroom expectations. **European Journal of Physical Education and Sport Science**, 2018.

YIKILMAZ, A.; ALINCAK, F. Evaluation of parents' views on the concept of game and children's use of digital games. *In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON SCIENTIFIC RESEARCH*, 6., 2022. **Proceedings** [...] Azerbaijan Nakhchivan State University, 2022.

YÜKSEL, Y.; HEKİM, M.; GÜRKAN, O. Ortaöğretim öğrencilerinin sağlıklı yaşam davranış biçimlerinin fiziksel aktiviteye katılım ve bazı değişkenlere göre incelenmesi. *In: SAKARYA'DA EĞİTİM ARAŞTIRMALARI KONGRESİ*, 3., 2014. **Proceedings** [...]. Türkiye: Sakarya Üniversitesi, 2014. v. 12, p. 326-333.

Como referenciar este artigo

YIKILMAZ, A. Determinando as atitudes de estudantes universitários que têm educação esportiva em relação a jogos de atividade física (18-22 idades). **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 26, n. 00, e022158, 2022. e-ISSN: 1519-9029. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v26i00.17469>

Submetido em: 20/07/2022

Revisões requeridas em: 15/08/2022

Aprovado em: 10/10/2022

Publicado em: 30/12/2022

Processamento e edição: Editora Ibero-Americana de Educação.

Correção, formatação, normalização e tradução.

