

# POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS DA CRIATIVIDADE PARA UM RENDIMENTO MELHOR DO ATLETA DE FUTEBOL

Erivaldo Aparecido Fogaça Junior

Gabriel Andrade Arruda

## RESUMO

Este artigo teve como objetivo compreender o que é criatividade, entender se ela será ou não um fator que irá influenciar o rendimento de um atleta e como identificá-la e trabalhá-la com atletas de futebol. A criatividade é um elemento relacionado à criação, inovação e adaptação, sendo executada de maneira inesperada com objetivo de solucionar um problema. No futebol esse elemento está presente no ato do atleta superar o seu adversário. De acordo com a pesquisa e a análise dos resultados do questionário, pudemos observar que a criatividade pode ser desenvolvida no futebol através de jogos desportivos e jogos com regras, que demandam ações cognitivas do atleta perante um problema. Quando trabalhamos jogos com regras em aulas de futebol, diferentemente das atividades analíticas que o professor dita exatamente o que deve ser executado, os jogos têm um objetivo final que o mesmo deve atingir, porém o modo como esse atleta vai executar suas ações dependerá dele, através das suas próprias escolhas de realização, e também da sua equipe, que fará um tipo de movimentação, criando assim mais possibilidades para esse atleta que está prestes a executar algo. A criatividade é extremamente importante no cotidiano das pessoas, pois no dia a dia enfrentamos adversidades e podemos solucioná-las com esse elemento. A importância de se ter um atleta criativo no plantel de uma equipe se dá justamente por esses recursos para executar uma determinada jogada.

**Palavras-chaves:** Criatividade. Atleta. Jogos Desportivos. Cognição.

## INTRODUÇÃO

A pergunta desta pesquisa é: quais são as possíveis influências da criatividade para um rendimento melhor do atleta que pratica futebol? Assim, o objetivo central do nosso artigo é compreender o que é criatividade, se pode ser um fator que influencia no resultado do rendimento de um atleta que pratique o futebol, como podemos identificar um atleta criativo e como trabalhar a criatividade em atletas dessa modalidade esportiva.

Para isso, fomos buscar conceitos da literatura que definam criatividade, rendimento e esportes coletivos, já que futebol é uma modalidade esportiva

coletiva. Uma vez que estes conceitos tenham sido explorados, podemos então aprofundar os estudos e, diante desse cenário, lançamo-nos ao desafio.

Amabile (1996, 2001 apud MORAIS, 2011), Sternberg e Lubart (1995 apud MORAIS, 2011) afirmam que um fator que também determina uma pessoa ser criativa é ter, ou ser possuído por motivação. A criação vai ser realizada a partir do momento que este indivíduo estiver comprometido com o que faz. O processo de criação demanda muito mais do que o processo de reprodução, é individual e requer paixão no que está realizando (TORRANCE, 1983 apud MORAIS, 2011).

Mas como opera a criatividade no mundo dos atletas?

Segundo Samulski e Costa (2009), o que caracteriza um atleta criativo é justamente quando ele é capaz de criar algo novo, ou até mesmo utilizar do improviso, de maneira que desenvolva uma técnica ou habilidade nova, surpreendendo assim o seu oponente e conseqüentemente trazendo solução para o problema em meio ao seu esporte.

Como nosso trabalho está voltado para a criatividade de atletas de futebol, buscamos na literatura também subsídios a respeito dos jogos pré-desportivos, fator que hoje julgamos que são atividades que possam apoiar e estimular a criatividade.

De acordo com Balbino (2001), os jogos desportivos coletivos exigem e estabelecem relações e elementos que tenham suas características específicas e devido a isso proporcionam uma qualidade maior de desenvolvimento. Logo são importantes para o processo de iniciação e formação esportiva de um atleta, uma vez que inserida de maneira apropriada, para o crescimento e desenvolvimento de crianças e jovens que participam desse processo.

Para Echeverría e Pozo (1988), só é considerado problema quando o indivíduo tem conhecimento disso, levando-o a refletir sobre a ação, e no momento que ele for tentar solucionar esse problema, não execute de maneira automática, pois se isso ocorre, significa que já é de domínio do executante e a situação não se encaixa como um problema.

A dificuldade muitas vezes não está em ensinar para o aluno o que se deve fazer em determinado problema, mas a dificuldade se encontra em fazer com que esse aluno consiga resolver esse problema de maneira autônoma, de modo que ele desenvolva a ação de acordo com a sua reflexão, transferindo

assim, para o seu cotidiano esse exercício de resolver problemas (ECHEVERRÍA e POZO, 1988).

Acreditamos que os jogos pré-desportivos proporcionam momentos em que o atleta está sujeito a uma situação problema e ele tenha que refletir sua escolha para realizar a melhor tarefa possível, mas isso irá variar de atleta para atleta, pois a tarefa para um por ser fácil e para outro pode ser extremamente difícil, e pode ser esse o momento em que a criatividade aparece.

Para que a situação seja considerada problema, ela deve estar bem destaca seu início e seu fim, além de que ela precisa ser uma situação aberta, de modo que o indivíduo possa explorar sua autonomia para resolvê-la. Dito isso, é fato que nem todos os jogos pré-desportivos e jogos com regras sejam altamente potentes para o desenvolvimento da criatividade. Então se o objetivo do jogo a ser trabalhado é a criatividade, a escolha e a montagens desses jogos devem atrelar esses pontos destacados.

Para compreender um pouco mais sobre os Jogos Desportivos, precisamos ter um conhecimento de Inteligências Múltiplas, que é o que fundamenta a criação desse tipo de jogo, e o próprio Balbino traz essa explicação.

A teoria das Inteligências múltiplas dá base para a elaboração de práticas que permitem que o praticante tenha uma possibilidade maior de vivências e desenvolva mais em sua formação esportiva, através dos estímulos presentes dentro dessa teoria, sendo eles: corporal-cinestésica, lógico-matemática, espacial, verbal-linguística, musical, intrapessoal, interpessoal, naturalista (BALBINO, 2001).

O interesse que tivemos em pesquisar este tema foi justamente a oportunidade de compreender a aplicação da criatividade, ela atuando no coletivo ou até mesmo em jogadores que se destacam por suas particularidades criativas. O que esperamos para a conclusão deste trabalho é compreender a importância da criatividade e como ela se manifesta em equipes e atletas em futebol.

## CRIATIVIDADE E INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Como fundamentação para nosso trabalho, buscamos a definição de criatividade com Sternberg e Lubart (1999 apud SAMULSKI; NOCE & COSTA, 2001). Para estes autores, a criatividade é um fator que abrangem todas as esferas da vida do homem e na realização de suas tarefas diárias, uma vez que se deve ter domínio delas. Essas esferas podem ser compreendidas e divididas dois planos, sendo eles o individual e o social. Os autores seguem dizendo que no plano individual, a criatividade vai se manifestar de maneira muito importante quando o indivíduo irá resolver problemas e situações da sua vida diária. Já no âmbito social, essa manifestação pode desencadear novos estudos, novas experiências científicas, movimentos da arte, programas sociais até mesmo ocasionar as novas invenções de tecnologia, etc.

No esporte a criatividade vem se manifestar no momento que o atleta realiza algo inesperado, algo que nunca foi realizado antes, ou até mesmo quando o atleta realiza algo que já foi visto, mas se encontra totalmente fora dos padrões normais de ação que consegue ser realizado na modalidade que ele pratica. (SAMULSKI; NOCE & COSTA, 2001).

O que diz a respeito das inteligências múltiplas, a literatura de Balbino vem apontar uma proposta de Gardner para defini-las.

Howard Gardner propôs a Teoria das Inteligências Múltiplas no início da década de 80, em contraposição à visão clássica de inteligência, que embasava seus pressupostos de acordo com a valorização da razão lógico matemática e da linguagem verbal Gardner (1994, 1995, et ai. 1998, 2000) demonstram sua inquietação com o poder de previsão que os testes e conceitos de inteligência têm sobre a vida acadêmica do indivíduo, porém seu pouco poder de previsão, com a vida externa ao contexto escolar. [...] Desta forma, Gardner (1994, 1995, et ai. 1998, 2000) contestam os pressupostos dos conceitos de inteligência de até então, que determinavam a hereditariedade (o indivíduo nasce com a inteligência ou sem ela), sua classificação (estudos que procuravam pelos indivíduos mais inteligentes e sua conseqüente separação dos menos inteligentes) e a psicométrica da inteligência (que busca medir a quantidade de inteligência no indivíduo, como os testes de QI). Essa visão, que permeou os conceitos de inteligência durante boa parte do século XX, evidenciava uma capacidade unitária de raciocínio lógico, exemplificado pelos matemáticos, cientistas e lógicos. (BALBINO, 2001, p.79).

Zylberberg (2007) propõe um resumo das obras de Gardner (1994, 1998 e 2000) redigido por ela mesmo que destaca a definição de cada uma das inteligências múltiplas:

- “• Lógico-matemática: potencial biopsicológico de resolver e criar problemas e produtos importantes em determinado meio cultural, valendo-se de símbolos matemáticos, números, fórmulas, cálculos, proporções. Utiliza raciocínio abstrato, organização lógica do pensamento.
- Lingüística: tem como base símbolos lingüísticos, letras, palavras, domínio da língua escrita e oral, articulação lógica e criativa das idéias, oratória e memória para trivialidades.
- Musical: utiliza os símbolos musicais, ritmo, partituras, utilização de instrumentos, canto, composição, percepção de sons, tons, timbres, sensibilidade emocional à música e organização musical para resolver e criar problemas e produtos importantes em determinado meio cultural.
- Espacial: vale-se das relações entre tempo e espaço, localização marítima e terrestre, utilização de mapas, cartografias, bússolas, composição de formas, senso de direção, organização do pensamento em figuras e diagramas.
- Corporal cinestésica: potencial biopsicológico de resolver e criar problemas e produtos importantes em determinado meio cultural, valendo-se do corpo. Pode ser desde a execução de movimentos finos ou complexos, realização de uma tarefa em que a resposta só possa se dar corporalmente, prática de diferentes modalidades esportivas, controle e domínio do corpo, habilidades manuais, senso de sincronização do tempo, espaço, som e ritmo com os movimentos expressados.
- Interpessoal: relacionada a percepção e convivência com o outro. Implica conduzir diálogos, perceber como o outro está mesmo sem perguntar, características de sociabilidade e cooperação.
- Intrapessoal: refere-se ao autoconhecimento, saber lidar com o eu e suas nuances, controlar de forma equilibrada as emoções, auto-estima e auto-imagem em harmonia, descrição, habilidade intuitiva e automotivação.
- Naturalista: relação das pessoas com o meio ambiente, perceber a integração com a natureza e os animais, enxergar detalhes e variedades em espécies e ambientes.
- “Existencialista”: relaciona-se com a busca do sentido da vida e da humanidade, percepção mais ampla do propósito humano e das tarefas desempenhadas no cotidiano. Busca da transcendência associada à consciência da perenidade. Um tipo de inteligência que ainda não se configurou como tal, em face da enormidade de exigências na análise das IM.” (ZYLBERBERG, 2007, p.33-34)

Considerando que algumas inteligências múltiplas estão interligadas com o esporte, como Interpessoal, que se volta ao convívio social e cooperativo, e intrapessoal que está relacionado com o autoconhecimento, nós

vamos abordar aprofundadamente a definição de corporal cinestésica, pois acreditamos que tem maior impacto no nosso tema.

Para Balbino (2001), a inteligência corporal cinestésica tem como ponto central o potencial de usar o corpo para a resolução de problemas ou fabricação de produtos. Basicamente essa inteligência vem tratar da capacidade de manipular objetos de maneira específica, com movimentos motores finos ou grosseiros.

Balbino (2001) ainda diz que é uma vantagem para o indivíduo atingir a evolução de movimentos especializados, casando movimento e manipulação de ferramentas. O autor segue em seu texto dizendo que existe uma relação entre a inteligência corporal cinestésica e os jogos desportivos coletivos, bem como o conhecimento do ambiente esportivo em conjunto com o manuseio do material (no futebol a bola) na realização de fundamentos, tomar conhecimento do uso do corpo quando executado a tarefa, manifestação de novas habilidades e refinamento das já adquiridas, entendimento do ponto de saúde ideal e específico para a prática, entre outros fatores que se correlacionam.

A prática de esporte irá estimular esses diversos fatores que condizem com a inteligência abordada. A proposta de desenvolver este tipo de inteligência é exatamente o relacionamento que o atleta irá ter com o ambiente e as práticas no seu processo de formação esportiva. Com o estímulo da mesma, possivelmente ela pode auxiliar no desenvolvimento das demais inteligências que regem essa teoria (BALBINO, 2001).

Sternberg e Lubert (1991, 1993, 1995, 1996 apud ALENCAR e FLEITH, 2003) consideram o comportamento criativo como resultado da ligação de seis fatores distintos, mas que são inter-relacionados, descritos como recursos que não podem faltar para a expressão criativa. São elas inteligência, estilos intelectuais, conhecimento, personalidade, motivação e contexto ambiental.

De acordo com Samulski, Noce e Costa (2001), existem algumas correntes de estudo que interpretam a manifestação da criatividade dentro dos esportes, tais como as correntes mística, pragmática, psicodinâmica, cognitiva, personalidade social e a corrente psicométrica. Decidimos abordar a corrente cognitiva, pois acreditamos que ela se aproxima mais da nossa finalidade com esse trabalho.

Para Sternberg e Lubart (1999 apud SAMULSKI; NOCE; COSTA, 2001), a corrente cognitiva, sendo uma via de acesso para a criatividade, procura entender as representações mentais e o que leva o indivíduo a ter um pensamento criativo.

Fink et al. (1992 apud SAMULSKI; NOCE; COSTA, 2001) propõem um modelo, que chamam de “modelo Geneplore”, que separa o pensamento criativo em duas fases, sendo elas a fase generativa, qual um determinado indivíduo constrói uma imagem criativa mentalmente referente a estruturas prévias, tendo as descobertas criativas. A segunda fase é justamente a exploratória, de modo que o indivíduo utilize essa propriedade para propor ideias criativas.

Samulski, Noce e Costa (2001) ainda afirmam que alguns técnicos realizam treinamentos que relacionam processos psíquicos para que seus atletas tenham ações criativas, e para isso, utilizam de situações práticas que envolvem processos mentais de recordação, antecipação, associação, transferência por analogia e tomada de decisão, tudo isso através de exercícios que estimulem essas habilidades.

## **MANIFESTAÇÃO DA CRIATIVIDADE EM ATLETAS E EQUIPES**

Ao que diz a respeito de atletas, buscamos nos aprofundar sobre as diferentes personalidades de atletas com esses autores. De acordo com Weinberg e Gould (2008), a personalidade é um conjunto de características que torna uma pessoa única. Os autores ainda dizem que uma das melhores maneiras de se compreender a personalidade é pela sua estrutura, e esta estrutura foi dividida em três níveis separados, porém conectados: um núcleo psicológico, respostas típicas e comportamento relacionado ao papel desempenhado (HOLLANDER, 1967; MARTENS, 1975 apud WEIBERG e GOULD, 2008).

Weinberg e Gould (2008) nos diz que o núcleo psicológico não é apenas o mais intrínseco dos três, mas também o mais difícil de conhecer, sendo a parte mais estável da personalidade. Os psicólogos observam a personalidade sob diferentes pontos de vistas, cinco de suas formas mais importantes de se

estudar a personalidade foram nomeadas de abordagem psicodinâmica, de traço, situacional, interacional e fenomenológica.

A abordagem psicodinâmica popularizada por Sigmund Freud e por neofreudianos, ela é caracterizada por dois temas (COX, 1998 apud WEINBERG e GOULD, 2008). Primeiro, ela destaca os determinantes inconscientes do comportamento, que Freud chamava de impulsos instintivos, como estes entram em conflito com os aspectos mais conscientes da personalidade (WEINBERG e GOULD, 2008). Essa abordagem ela é complexa, ela enxerga a personalidade como um conjunto dinâmico de processos que tem mudanças constantes e que, frequentemente, estão em conflitos mútuos (VEALLEY, 2002 apud WEINBERG e GOULD, 2008).

Abordagem situacional suporta que o comportamento é em grande parte determinado por uma situação ou pelo ambiente. A abordagem interacional acredita que a situação e a pessoa como codeterminantes de comportamento, em outras palavras, conhecerem traços psicológicos e a situação individual de um indivíduo é importante para entender o comportamento (WEINBERG e GOULD, 2008).

Abordagem fenomenológica sustenta que o comportamento é mais decidido considerando-se as individualidades situacional e pessoal. (WEINBERG e GOULD, 2008). Com essas abordagens o autor nos diz que medidas de personalidade referente ao esporte supõe uma melhora no comportamento em situações esportivas do que testes gerais de personalidade.

Para entrarmos nessa seção do trabalho cujo objetivo é entender a manifestação da criatividade, buscamos autores que tentam explicar algumas ações características dessa manifestação presente em atletas e equipes.

Para Trevisan e Schwartz (2018), A potência criativa é um fator almejado e associado ao bom desempenho esportivo, por ser um *plus* para o atleta em suas decisões dentro do jogo, sempre sendo algo diferente e inesperado, de maneira eficiente, atingindo assim uma determinada meta. Uma ação criativa é conhecida como uma iniciativa de valor, tanto para os atletas como para todos os demais integrantes profissionais da comissão técnica. As autoras seguem dizendo que os aspectos como valores, percepções, entre outros aspectos



subjetivos do atleta, podem se manifestar quando o mesmo utiliza o seu potencial criativo, os quais refletem nos seus movimentos corporais.

Trevisan e Schwartz (2018), ainda falam que motricidade e criatividade, quando relacionadas, agregam muito para diversos campos do conhecimento, pois é um tema muito abrangente, podendo focar em diversas áreas e finalidades. Pesquisas relacionadas ao campo da motricidade humana que envolvem recursos a serem utilizados com estratégias alternadas com a criatividade, podem favorecer a perspectiva de proporcionar a percepção de bem-estar, satisfação, superação, desenvolvimento integral do ser humano.

Segundo Araújo (2005 apud TEIXEIRA, 2007), as ações de um jogo nunca irá se repetir. Podem acontecer ações semelhantes dentro da mesma partida, mas não serão repetidas exatamente da maneira como foi a primeira vez. Isso enfatiza então que existem estratégias previamente planejadas (treinadas), mas a execução e a resolução durante um jogo será exclusivamente daquele lance, pois serão diversos fatores que irão influenciar a tomada de decisão do atleta. Nesse contexto, é impossível afirmar uma norma que irá regular a ação de um atleta a ponto de prepará-lo para este momento, que é totalmente complexo e se encontra e constante mudança.

Teixeira (2007) diz que a criatividade pode estar relacionada no futebol com as constantes adaptações que o atleta está sujeito a enfrentar em uma partida, de modo que apresente dificuldades ao seu adversário. Araújo (2005 apud TEIXEIRA, 2007), concorda com a tese de que as situações que são perigosas para a equipe adversária não são aquelas jogadas previsíveis (previamente treinada e indicada durante o jogo), mas sim aquelas jogadas criativas e totalmente imprevisíveis (não se sabe o que irá ser executado).

Samulski (2001) afirma que é o sonho de todo técnico e equipe poder contar com jogadores em seu elenco que tenham essa característica, que utilizam da criatividade e por isso são decisivos quando estão atuando [...]. O fato é que está cada vez mais difícil de ser identificado no cenário esportivo atual por diversos fatores, inclusive o fato de que os profissionais estão passando por uma constante evolução, de maneira geral.

A tomada de decisão é um elemento cognitivo que atrela a autonomia do atleta com a orientação de seu treinador. Aprofundando sobre o assunto, trouxemos autores a seguir. De acordo com Greco (1995), a tomada de

decisão é uma fase caracterizada pelo processamento de informação, sendo assim, considerada uma parte muito importante da psicologia cognitiva e social. Para o autor, toda decisão tem como fator de bastante influência as percepções e antecipações de uma determinada circunstância, como a relação das informações com a memória, e também a experiência que o atleta tem do esporte praticado. O mesmo segue dizendo que essa tomada é resultado do processo que passou pela concordância, análises e sínteses de informação, e esse pensamento, ao ser aplicado no esporte, é chamado de pensamento operativo, qual Konzag G e Konzag I (1981 apud GRECO, 1995) vão definir como a capacidade existente de produzir de maneira rápida e com objetividade as decisões táticas.

Para Greco (1995), essa tomada de decisão rápida e eficaz é um elemento que é condicionante do rendimento e ela pode distinguir níveis de jogadores, ou seja, se o jogador tem essa capacidade, ele pode ser considerado um jogador diferenciado. O autor segue a dizer que a tomada de decisão tem algumas características, sendo o caráter imediato sem dúvidas, um caráter ativo e de realização imediata.

Greco (1995) ressalta que através da capacidade de cognição, as pessoas organizam suas ações que são influenciados por fatores externos e internos. O autor ainda afirma que para os fatores internos, devemos levar em consideração o emocional, o motivacional e até mesmo o cognitivo, e esses três tópicos estão relacionados entre si e são importantes na tomada de decisão.

Para Figueira e Greco (2008), os processos cognitivos estão diretamente relacionados com o ato de reconhecer, elaborar e memorizar informações, diferenciando em duas ramificações, sendo elas as essenciais e as não essenciais, em determinada situação específica do jogo. Eles chamam estes processos de diferenciação mental, quais são desenvolvidas as execuções de ações esportivas através da aprendizagem.

Segundo Souza (2002 apud FIGUEIRA e GRECO, 2008), toda decisão que é tomada durante um jogo esportivo coletivo depende basicamente de dois fatores, quais sejam a percepção da situação de jogo e a comparação de informações a partir do conhecido que já se adquiriu anteriormente e está armazenado na memória.

Figueira e Greco (2008) ainda dizem no seu estudo que a capacidade cognitiva de um atleta nada mais é do que a capacidade dele interpretar a situação e organizar de maneira consciente para enfim, resolver uma determinada situação problema nos jogos ou até mesmo nos treinos.

A exigência do desenvolvimento da capacidade cognitiva faz com que os jogadores se tornem mais inteligentes e perceptíveis, e conseqüentemente mais rápidos e flexíveis nas suas decisões manifestando melhor desempenho nas ações táticas (percepção, antecipação e a tomada de decisão). (FIGUEIRA e GRECO, 2008, p.60-61).

Os autores explicam ainda que a tomada de decisão, quando realizada de maneira rápida e efetiva, se torna das principais capacidades de um atleta, pois a jogada pode ser executada de maneira a ser concluída com sucesso, e os jogos esportivos coletivos proporcionam essas situações para os atletas como meio de desenvolver tal capacidade.

Sabe-se muito pouco sobre a treinabilidade de elementos relacionados ao desenvolvimento da criatividade e do produto criativo, ou seja, ainda estamos caminhando em fundamentações teóricas que não conseguem explicar o fenômeno da criatividade em todas as suas dimensões no esporte (SAMULSKI; COSTA e NOCE, 2001, p.64).

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Essa pesquisa de campo será qualitativa, para identificar o conhecimento e a maneira de trabalhar dos entrevistados quanto a criatividade. Segundo Gerhardt e Silveira (2009), a pesquisa qualitativa tem como estrutura objetivo do efeito da pesquisa, bem como classificar ações e descrever, compreender para realizar uma explicação, tem precisão das relações entre o global e o local em determinado fato; atentar às diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores; procura de resultados; oposição à ideia que defende apenas um modelo único de pesquisa para todos os tipos de ciências.

Uma vez que este tema está relacionado com pontos de vista e não com dados cabíveis de quantificação, se enquadra melhor esse tipo de pesquisa

embasado em um grupo social com aprofundamento da compreensão. Foi realizado um questionário com cinco perguntas abertas de como e quando os entrevistados enfatizam a criatividade no treinamento dos alunos e o que eles pensam sobre a criatividade como professores e treinadores de futebol, totalizando 10 indivíduos ativos na área e que tenham pelo menos 1 ano de atuação e 1 ano de formação acadêmica em educação física. Logo o objetivo desta pesquisa de campo é entender o ponto de vista de técnicos e professores que trabalham com futebol sobre criatividade no futebol para que complemente nossa pesquisa feita através da literatura.

Para a elaboração do nosso questionário, trouxemos ideias de alguns autores, e nos baseamos em Vieira (2019), que diz que a amostra de conveniência é utilizada quando o pesquisador tem fácil acesso a quem será pesquisado. A pesquisa FOI realizada em escolas de futebol e clubes de esportes que tenha a modalidade futebol ou futsal, através de um questionário com 5 perguntas relacionadas à criatividade esportiva. A apuração dos dados será aberta, de modo que o pesquisado terá a liberdade de redigir a resposta que melhor define o seu ponto de vista.

## **ANÁLISE DOS RESULTADOS**

Realizamos a pesquisa que tinham as seguintes perguntas:

O que é criatividade? Como você identifica um atleta criativo? A criatividade já está presente no atleta criativo ou ela pode ser trabalhada e desenvolvida? Quais tipos de atividades você considera que pode trabalhar a criatividade no futebol? Um atleta criativo pode ser considerado um atleta diferenciado? Por quê?

De acordo com o levantamento realizado das respostas dos entrevistados, a resposta de todos estava relacionando a criatividade com ação para solucionar um problema apresentado em determinada situação.

Ao que diz respeito à segunda pergunta direcionando a criatividade ao atleta, a maioria dos professores relatou que observam um atleta criativo através de suas ações dentro da aula ou do jogo, de maneira que o mesmo tenha realizado alguma manobra inesperada dentro do jogo e conseguido

superar o seu adversário. O curioso é que nenhum professor apontou características de um atleta defensivo como ações criativas, atribuindo exemplos somente a jogadas de ataque como sendo jogadas criativas, além de que nenhum relatou fazer um registro desses atletas para levantar hipóteses se, de fato, eles são criativos. Um dos entrevistados ainda faz uma comparação dizendo que observa um atleta criativo se ele realiza algo diferente em comparação a outro que tenha sua mesma competência dentro de campo.

Sobre a terceira questão, todos descreveram que criatividade pode ser desenvolvida, ainda que dois professores acreditem que a criatividade também pode estar presente desde sempre em um atleta que demonstra ser criativo. Um professor ainda faz a seguinte colocação:

“Pode ser desenvolvido, entretanto vai depender só dele mesmo.” E segue dizendo, “Ainda que a criatividade dependa também de suas experiências prévias já adquiridas”.

Já nos tipos de trabalho que favorecem a criatividade, nove dos 10 afirmam que em jogos que os atletas estão sujeitos a resolver uma determinada situação que lhe propõem dificuldade, o mesmo pode estar adquirindo a habilidade de ser criativo, pois ele há de trabalhar sua cognição e pensar qual meio de execução será o melhor para que ele supere seu adversário. O outro entrevistado deu exemplos de atividades de 1 contra 1, 2 contra 2 e assim por diante, dizendo que são atividades que oferecem um problema ao atleta, mas não necessariamente é um jogo, e sim uma atividade simples.

Quanto à questão do atleta ser ou não considerado diferenciado por ser criativo, novamente a resposta é unânime, pois todos os professores que colaboraram respondendo esse questionário afirmam que ter um atleta criativo no plantel de equipe, esse será extremamente importante, pois de maneira espontânea ou muito bem treinada previamente, executará uma jogada criativa individual ou até mesmo coletiva, podendo decidir uma partida, sendo assim visto como uma referência dentro de campo. Um relator diz que sente falta desse tipo de atleta nos dias de hoje.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o debate aberto no desenvolvimento do trabalho e na análise dos dados da pesquisa de campo, concluímos que a criatividade é um elemento de extrema importância na vida de uma pessoa, e relacionando essa habilidade ao futebol, um atleta criativo terá sua importância diagnosticada em suas ações criadas dentro de uma partida, ou até mesmo executando algo que já existe, mas em momento oportuno e inesperado, de maneira que ele vença o seu adversário em determinado momento.

Concluímos também que a criatividade pode ser trabalhada no dia a dia de acordo com as adversidades que cada pessoa enfrentará, e dentro do futebol ela pode ser desenvolvida com jogos desportivos e jogos com regras, quais os alunos estejam sujeitos a usar a cognição para raciocinar hipóteses de execuções e escolher a melhor execução para o problema que lhe foi encontrado, sem a interferência do seu professor ou treinador quanto à orientação do que ele tem que fazer no naquele momento, se opondo ao que é feito em atividades analíticas.

Por fim a criatividade pode estar presente em todas as pessoas. Basta partir delas a iniciativa de fazer algo novo, adaptar o que já existe e executá-las de maneira extraordinária, em conjunto com alguém ou de maneira individual.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano; FLEITH, Denise de Souza. Contribuições Teóricas Recentes ao Estudo da Criatividade. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v.19, n.1, p.001-008, 2003.

BALBINO, Hermes Ferreira. **Jogos Desportivos Coletivos e os Estímulos das Inteligências Múltiplas**: Bases para uma Proposta em Pedagogia do Esporte. 2001. Disponível em: <[http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/275462/1/Balbino\\_HermesFerreira\\_M.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/275462/1/Balbino_HermesFerreira_M.pdf)>. Acesso em: 13 maio 2019.

ECHEVERRÍA, Maria Del Puy Pérez; POZO, Juan Ignacio. **Aprender a resolver problemas e resolver problemas para aprender**. 1988. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6831/mod\\_resource/content/4/pozo-cap%201%20.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6831/mod_resource/content/4/pozo-cap%201%20.pdf)>. Acesso em 06 abril 2020.

FIGUEIRA, Fabrício Moreira, GRECO, Pablo Juan. Futebol: um estudo sobre a capacidade tática no processo de ensino aprendizagem–treinamento. **Revista Brasileira de Futebol**. Vol. 11 n. 2, p. 53-65, 2008

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA Denise Tolfo. **Método de pesquisa**. 1.ed. Porto Alegre/RS: Editora da UFRGS, 2009

GRECO, Juan Pablo. **O ensino do comportamento tático nos jogos esportivos coletivos: aplicação no handebol**. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP, 1995. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253734>>. Acesso em: 14/11/2019.

MORAIS, Maria de Fátima. Criatividade: Desafios ao Conceito. **Associação Brasileira de Criatividade e Inovação (CRIABRASILIS)**, 2011. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/15332/1/congresso%20inov%C3%A7%C3%A3o2011.pdf>>. Acesso em: 30 abril 2019.

SAMULSKI, Dietmar; COSTA, Varley Teoldo. Criatividade: visão multidisciplinar. IN: SAMULSKI, Dietmar. **Psicologia do esporte: conceitos e novas perspectivas**. 2.ed. Barueri/SP: Manole, 2009.

SAMULSKI, Dietmar Martin; NOCE; Franco; COSTA; Varlei Teoldo. Principais correntes de estudo da criatividade e suas relações com o esporte. **Movimento**, Porto Alegre. v.7, n.14, p.57-66, 2009.

SILVA, Marcelo Vilhena; GRECO, Pablo Juan. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e

criatividade tática em atletas de futsal. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte**, v.23, n.3, p.297-307, 2009.

TEIXEIRA, André Cardoso. **A importância da criatividade no futebol actual: ideias, conceitos e consequência para a formação de jogadores**. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, 2007. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/14843/2/38093.pdf>>. Acesso em: 12/11/2019.

TREVISAN, Priscila Raquel Tedesco da Costa, SCHWARTZ, Gisele Maria. Produção do conhecimento: uma revisão sistemática sobre criatividade motora. **Actualidades Investigativas en Educación**. Porto Alegre. v.18, n. 1, p. 1-31, 2018

VIEIRA, Sonia. **Fundamentos de estatística**. 6.ed. São Paulo/SP: Atlas, 2019

WEINBERG, R.; GOULD, D. **Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício**. 4.ed. Porto Alegre/RS: Artmed, 2008.

ZYLBERBERG, Tatiana Passos. **Possibilidades corporais como expressão da inteligência humana no processo de ensino-aprendizagem**. 13/2/2007. 280 p. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação da faculdade de educação física. Universidade estadual de Campinas. Campinas/SP. 2007.