



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

Ciências Sociais e Humanas

**A Criatividade no Âmbito da Performance em Futebol:
Um estudo baseado na literatura e na percepção de treinadores
e jogadores de Futebol de Rendimento Superior.**

Alfredo Manuel Oliveira da Lapa

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre na especialidade de
Ciências do Desporto
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Daniel Marinho

Covilhã, Outubro de 2010



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Ciências Sociais e Humanas

**A Criatividade no Âmbito da Performance em Futebol:
Um estudo baseado na literatura e na percepção de treinadores e
jogadores de Futebol de Rendimento Superior.**

Alfredo Manuel Oliveira da Lapa

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre na especialidade de
Ciências do Desporto
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Professor Doutor Daniel Marinho

"Diríamos que o treino de jogadores e, sobretudo a construção de equipas, reclamam um conjunto de competências, de entre as quais se salientam as que se encontram directamente relacionadas com: a) as capacidades de leitura e interpretação do jogo, e com b) a produção e vivência de situações de exercitação que permitam um elevado efeito de transferência, associado a c) consideráveis níveis de autonomia e criatividade."

(Garganta, 2005, pag. 181)

AGRADECIMENTOS

Ao Fredo e ao Miguel por me fazerem sentir o significado real da palavra pai, pela alegria e pela força que me dão para continuar sempre em frente nesta vida;

Ao meu pai e à minha mãe, para sempre presentes na minha memória;

À minha madrasta por gostar de mim e por cuidar de mim com tanto carinho;

Aos meus irmãos, em particular à minha querida "*maninha*"... adoro-te;

Ao meu cunhado Leço, por ser, na verdade, muito mais que um amigo que muito estimo... continua a cuidar bem da minha "*maninha*".

Aos meus amigos;

Ao meu amigo Dani porque é, na vida, simplesmente um exemplo a ser seguido;

À Paula (poveirinha) pela preciosa ajuda, pela paciência e por tolerar tantas vezes o meu mau "feitio";

Aos treinadores e jogadores pela atenção, pela disponibilidade e pelo contributo fundamental para a realização deste trabalho...

A todos eu agradeço... por tudo.

ÍNDICE GERAL

AGRADECIMENTOS	V
ÍNDICE GERAL	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VIII
ÍNDICE DE QUADROS	IX
RESUMO	X
ABSTRACT.....	XI
1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1. Pertinência e Âmbito do Estudo.....	2
1.2. Objectivos Gerais e Específico.....	3
1.3. Estrutura do Estudo.....	4
2. REVISÃO DA LITERATURA.....	5
2.1. Conceito e definição de Personalidade.....	6
2.1.2. O Estudo da Personalidade.....	7
2.2. A _(s) Inteligência _(s) : Abordagem Cognitivista e Emocional da Inteligência e sua Relação com o Desporto.....	11
2.2.1. A Inteligência de Jogo.....	19
2.3. O Conhecimento Tático-Técnico.....	21
2.3.1. Modelo Pendular do Comportamento e da Acção Tática.....	23
2.4. Conceito e Definição de Criatividade.....	25
2.4.1. As Teorias Explicativas da Criatividade: das Teorias Unidimensionais até às Teorias Multidimensionais integradoras e a sua relação com o desporto.....	31
2.4.2. A Criatividade no Futebol.....	36
2.5. O Talento Desportivo.....	38
2.5.1. O Talento Inato e Adquirido para a Prática.....	39
2.6. Treino Ajustado Capaz de Promover e Estimular a Inteligência de Jogo e a Criatividade.....	40
2.7. Autonomia da Decisão como Condição da Criatividade do Jogador e do Jogo.....	41
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	44
3.1 Metodologia de Pesquisa.....	45
3.2. Caracterização da Amostra.....	45

3.3. Recolha de Dados.....	46
3.4. Procedimentos de Análise de Dados.....	46
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	47
4.1. A Importância no Futebol da Inteligência de Jogo.....	48
4.2. A Importância da Criatividade no Futebol.....	51
4.3. A Criatividade inteligente ou inteligência criativa como um Fenómeno Multidimensional.....	53
4.4. Análise Comparativa entre o Conceito de Criatividade e Inteligência.....	57
4.5. O Talento no Futebol: a Criatividade como meio de afirmação de um Talento.....	58
4.6. As Características Personológicas do Jogador Criativo.....	60
4.7. Concepção do Treino e Treinabilidade da Criatividade Inteligente.....	62
5. CONCLUSÕES.....	65
6. SUGESTÕES PARA FUTUROS ESTUDOS.....	68
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	70
8. ANEXOS A (questionário aplicado aos jogadores).....	79
9. ANEXOS B (questionário aplicado aos treinadores).....	82

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Traços qualificativos opostos.....	6
Figura 2 - Relação entre a Teoria da Inteligência, a Inteligência Emocional e a Inteligência Triádica.....	18
Figura 3 - Dimensão Estratégico-Táctica.....	20
Figura 4 - Modelo Pendular de Comportamento e da Acção Táctica.....	24
Figura 5 - Realização Criativa.....	30
Figura 6 - Associação de importância das palavras aos conceitos criatividade e inteligência...57	
Figura 7 - Características de personalidade percebidas pelos treinadores de futebol.....	60
Figura 8 - Características de personalidade percebidas pelos jogadores de futebol.....	61
Figura 9 - Características de personalidade percebidas pelos treinadores e jogadores de futebol.....	61

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1 - Comparação de abordagens de personalidade.....	10
Quadro 2 - Relação entre as 3 dimensões da inteligência pessoal e as 12 competências emocionais	15
Quadro 3 - Relação entre as 3 dimensões da inteligência social e as 13 competências emocionais	16
Quadro 4 - Como se desenvolve um jogador criativo.....	55

RESUMO

A criatividade assume uma importância consensual em praticamente todos os domínios da vida humana, portanto, é fundamental transferir a consciência de tal importância para o contexto de tudo aquilo que pertence ao mundo do Futebol. Neste sentido, torna-se necessário compreender de que modo se relacionam os conceitos de criatividade e inteligência, na sua forma de manifestação criativa inteligente.

Considerado hoje, o jogo de Futebol, cada vez menos flexível e mais mecanizado, importa perceber quais as características psicológicas do jogador criativo necessárias para promover e potenciar o jogo criativo, com autonomia e liberdade, dentro da necessária ordem estabelecida.

No presente estudo pretende-se congrega e substanciar argumentos que evidenciem a importância atribuída à criatividade, no âmbito da performance no Futebol, nomeadamente ao modo como esta poderá ser estimulada e desenvolvida no treino e perceber quais as principais características psicológicas do jogador criativo. A propósito, pretende-se ainda apreender o entendimento de treinadores e jogadores de Futebol de rendimento superior.

Para este efeito recorreu-se a uma pesquisa bibliográfica e documental, para além de questionários aplicados a treinadores e jogadores de Futebol de rendimento superior, que participaram no Campeonato Português da Primeira Liga, na época de 2009/2010.

O cruzamento da informação decorrente da revisão bibliográfica com o conteúdo dos questionários aplicados, permitiu retirar as seguintes conclusões: a) admite-se que a alta criatividade exige elevada inteligência, sem contudo terem ambas que estar correlacionadas; b) não há um único tipo de inteligência, mas antes uma pluralidade de inteligências que agindo combinadas definem para cada jogador um perfil com características e qualidades distintas; c) a inteligência de jogo é a capacidade que permite ao jogador perceber as múltiplas configurações do jogo optando pela melhor solução; d) criatividade é a capacidade de incorporar o novo e o inesperado, sobrepujando os parâmetros normais de resolução de problemas no jogo, e cumprindo-se no respeito pelos princípios de jogo adoptados em relação ao modelo de jogo criado pelo treinador; e) o desenvolvimento do potencial criativo depende da confluência de diferentes factores, assumindo-se a criatividade como um Conceito Multidimensional; f) a manifestação da realização criativa é considerada inteligente quando colocada ao serviço da equipa; g) o conceito de criatividade está mais associado à corrente cognitiva, como demonstra o elevado grau de importância atribuído à resolução de problemas; h) a personalidade do jogador criativo está mais associada à inteligência; coragem; confiança e auto-estima; genialidade; espontaneidade; i) a excelência desportiva decorre da confluência de habilidades, aptidões (inatas) e competências que emergem e se desenvolvem quando são adequadamente estimuladas no processo de treino; j) os contextos que se caracterizam por uma alta variabilidade, assumem-se como fundamentais para o desenvolvimento de todas as competências tático-técnicas e estratégicas.

PALAVRAS-CHAVE: INTELIGÊNCIA, CRIATIVIDADE, PERSONALIDADE, FUTEBOL, TREINO.

ABSTRACT

Creativity has a very important role in almost every aspects of human life, so it's very important that we transfer this awareness to the football world. Having this in mind, it is necessary to try to understand the relation between creativity and intelligence, mainly in its form of intelligence creativity manifestation.

Nowadays a football match is less flexible and more mechanized, in this way it's very important to know which are the necessary personological characteristics that a creative football player has to have, in order to promote a creative football match with the necessary freedom and autonomy.

In the present study we try to gather and substantiate arguments that prove the importance of creativity in the football performance. We intend to show the way that creativity is being stimulated and developed in the football training and understand which are the creative football player's main personological characteristics. In this regard, the intention is to grasp the understanding between football coaches and players of Superior Performance.

For this purpose, we made a bibliographic and documental research and also applied questionnaires to coach and football players of Superior Performance that played in the Portuguese Premier League, in season 2009/2010.

The intersection between the information from the literature review and also from the applied questionnaires, allowed the following conclusions: a) high creativity demands high intelligence, although they don't have to be correlated; b) there isn't only one type of intelligence, but a plurality of intelligences that acting together define for each football player a profile with different characteristics and qualities; c) the game intelligence is the ability that allows the player to understand the multiple configurations of the game by choosing the best solution; d) creativity is the ability to embody the new and the unexpected, surmounting the regular parameters of the problem solving in the game, and also serving on the respect for the principles of the game adopted in relation to the type of game created by the coach; e) the development of creative potential depends on the confluence of different factors, assuming creativity as a Multidimensional Concept; f) the manifestation of the creative achievement is considered intelligent when placed at the team service; g) the creative concept is associated to the cognitive process; as it is showed by the high level of importance assigned to the problem solving; h) the creative player's personality is more associated with intelligence, courage, confidence and self-esteem, genius, spontaneity; i) the sporting excellence arises from the confluence of skills, abilities (innate) and skills that emerge and develop when they are properly stimulated in the training process; j) the contexts that are characterized by a high variability are assumed as crucial for the development of all tactical - technical skills and strategies.

KEY WORDS: INTELLIGENCE, CREATIVITY, PERSONALITY, FOOTBALL, TRAINING.

1. INTRODUÇÃO

1.1. Pertinência e Âmbito do Estudo

"... para a história ficarem os triunfos das equipas criativas (...) de todos aqueles que electrizam pela sua genialidade fica garantida a sobrevivência sem esquecimento possível. A criatividade tem isso, perdura."

(Coca, 1985, p. 331)

Sendo a criatividade em várias áreas um campo de investigação bastante explorado ao longo dos últimos anos, no desporto e muito especialmente no Futebol é ainda um tema pouco estudado. Reforçando esta ideia, Hamsen e Samulski (1999, cit. Samulski, Noce & Costa, 2006) referem que a criatividade desportiva é na conjuntura actual do desporto um fenómeno pouco explorado, salientando que hoje o trabalho nos Centros de Excelência Desportiva, de captação e formação de talentos, nos diferentes países, procura revelar nas várias modalidades, atletas criativos que sejam capazes de desequilibrar um jogo a favor da sua equipa.

Como fenómeno ligado ao ser humano, desde a sua origem a criatividade esteve durante séculos ou até mesmo há alguns anos atrás, reservada aos artistas e poetas ou às mentes brilhantes das ciências, sempre aliadas a uma certa dose de excentricidade.

Hoje em dia, a toda a gente é reconhecido um certo potencial criativo e é mesmo exigido que o ponha em prática, em maior ou menor escala, de acordo com o seu interesse ou profissão. A sua influência reflecte-se em muitos aspectos da nossa existência, quer ao nível individual, quer ao nível social, afirmando Sternberg & Lubart (1999, p. 3) que "(...) A nível individual, a criatividade é relevante, por exemplo, quando se resolvem problemas no trabalho ou na vida quotidiana. A nível social, a criatividade pode conduzir ao desenvolvimento de novos descobrimentos científicos, novos movimentos de arte, novas invenções e novos programas sociais."

O cérebro humano é um instrumento criativo com enormes potencialidades. A nossa habilidade para produzir novas ideias e produtos, para ultrapassar novos desafios encontrando novas soluções, é uma das nossas mais relevantes características. Seja um cientista, um escritor, um artista plástico, um músico, um engenheiro, um advogado, um mecânico, um electricista, um jogador de futebol, o ser humano, independentemente das suas motivações, está constantemente a modificar, a inovar, a construir novas representações mentais relevantes para atingir um objectivo por eles determinado.

Num Futebol, considerado hoje, repetitivo e mecanizado, parece-nos importante criar as condições necessárias para que se promova e estimule a participação criativa dos jogadores, para que sejam capazes de solucionar problemas no decorrer do jogo, pois é aí que reside a essência da criatividade.

A actividade do jogador não se restringe, portanto, a comportamentos, entendidos na acepção conductivista do termo (Garganta, 1997), na medida em que, como refere o autor, é

referenciado a modelos e a princípios, implicando compreensão e conhecimento. A compreensão envolve actos cognitivos, ou seja, comportamentos inteligentes, o que implica a existência de conhecimento. Assim, a inteligência envolve a capacidade de pensar e resolver de forma lógica e satisfatória os problemas que decorrem do jogo. Contudo, são os jogadores de Futebol criativos, aqueles que solucionam os problemas através de respostas originais, eficazes e imprevisíveis, pois as acções rotineiras são facilmente contrariadas pelos adversários (Coca, 1985). “Jogadores criativos são, sem dúvida, o diferencial entre um resultado positivo e uma derrota. Qual o clube de Futebol que não gostaria de contar com um Ronaldinho Gaúcho?” (Samulski, Noce & Costa, 2001, p.57). São estas personalidades, com as suas peculiaridades, que capazes de tomar decisões eficazes e inovadoras se distinguem de todos os outros. Poderemos observar similiaridades, contudo cada um de nós possui propriedades especiais que nos diferenciam uns dos outros.

São muitos os factores que influenciam o sucesso dos jogadores de Futebol de Rendimento Superior. A estes associamos muitas características e qualidades: condições genéticas favoráveis, educação, coragem, persistência, autonomia, confiança, motivação, talento, conhecimento, inteligência e criatividade, que se sustentam em ambientes ricos e positivos, promotores do seu desenvolvimento. Todavia sem trabalho árduo não é possível atingir a excelência, sendo necessárias muitas horas de prática. “Hoje, mais do que nunca, ser excelente implica aprendizagem, treino sistemático, formação adequada, de modo a criarem-se condições para que o talento possa despontar.” (Garganta, 2006, p. 313).

O presente estudo pretende congrega e substanciar argumentos que evidenciem a importância da criatividade, sobretudo no que diz respeito à percepção que treinadores e jogadores de Futebol de Rendimento Superior têm relativamente ao fenómeno, procurando-se identificar as principais características personológicas do jogador de Futebol criativo.

1.2. Objectivos Gerais e Específicos

Objectivo Geral:

Ilustrar, através de uma revisão da literatura e da opinião de treinadores e jogadores de rendimento superior, a importância atribuída à criatividade, no âmbito da performance no Futebol.

Objectivos Específicos:

_ Congregar e substanciar argumentos que evidenciem a importância da criatividade no Futebol. A este propósito, apreender o entendimento de treinadores e jogadores de Futebol de rendimento superior.

_ Perceber na visão dos treinadores e jogadores de Futebol de rendimento superior quais as principais características personológicas do jogador de Futebol criativo.

1.3. Estrutura do Estudo

Para a consecução deste estudo efectuamos uma pesquisa bibliográfica e documental, seleccionando a informação tida como mais relevante, no sentido de serem esclarecidos os aspectos relacionados com o problema e a problemática em questão. Posteriormente, aplicamos um questionário a treinadores e a jogadores de Futebol de 9 das 16 equipas que participaram no Campeonato Português da Primeira Liga, denominado Liga Sagres.

O presente estudo será estruturado nos seguintes pontos: no ponto um constará uma “introdução” que visa justificar a pertinência do estudo, delimitar o problema e definir os objectivos; no ponto dois proceder-se-á a uma revisão da literatura relativamente aos temas em estudo; no terceiro ponto descrever-se-á os procedimentos metodológicos adoptados; no ponto quatro analisar-se-á e discutir-se-á o resultado dos questionários, cruzando a informação daí decorrente com a revisão da literatura; no quinto ponto apresentar-se-á as principais conclusões; no sexto ponto irão figurar algumas propostas para futuros estudos; no sétimo ponto serão indexadas as referências bibliográficas mencionadas nos pontos anteriores; no oitavo ponto encontrar-se-ão anexados os inquéritos A e B, aplicado aos treinadores e jogadores.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1. Conceito e Definição de Personalidade

Segundo o Dicionário de Ciências Cognitivas (2007) o conceito personalidade é "associado a disposições para condutas cognitivas e práticas, interações sociais, reacções afectivas, que permanecem estáveis durante a vida e se manifestam desde a infância." (Tiberghien, 2007, p. 292). O mesmo autor refere que a utilização dos termos varia, tendendo-se, no entanto, a falar: 1) de carácter, para indicar uma organização muito genérica de traços disposicionais considerados como normais; 2) de temperamento, para definir espécies nestes géneros, mas também para tratar mais particularmente das disposições para ter emoções; 3) de personalidade, para designar variantes que podem ser individuais, mas também para insistir nas disposições cognitivas ou patológicas.

Existem na literatura inúmeras definições de personalidade propondo os grandes investigadores da personalidade a sua, constituindo-se as suas definições numa relação directa com a escolha dos seus métodos e pontos de vista.

Segundo Allport (1937, cit. Hansenne, 2004), a personalidade é a organização dinâmica, no seio do indivíduo, de sistemas psicofísicos que determinam o seu comportamento característico e os seus pensamentos. "Partindo desta definição, a personalidade é uma única que traduz a forma como uma pessoa pensa, reflecte, age e se comporta em diferentes situações." (Hansenne, 2004, p. 23).

Eysenck (1953, cit. Hansenne, 2004) refere a personalidade é a organização mais ou menos firme e durável do carácter, do temperamento, da inteligência e da dimensão física de um sujeito, determina a sua adaptação ao meio.

A definição de personalidade, para Cattell (1950, cit. Hansenne, 2004), está associada àquilo que permite uma predição do que uma pessoa vai fazer numa determinada situação.

Para Cloninger (2003), a personalidade pode ser definida como um conjunto de causas subjacentes do comportamento e da experiência individual que existem dentro da pessoa.

Birne (1966, cit. Hansenne, 2004) define a personalidade como uma combinação de todas as dimensões relativamente duráveis de diferenças individuais que podem ser medidas. Estas dimensões, constituem-se como traços de personalidade (ver Figura 1) que representam "uma característica durável, a disposição do indivíduo para se comportar de uma determinada maneira em situações diversas." (Hansenne, 2004, p. 27).

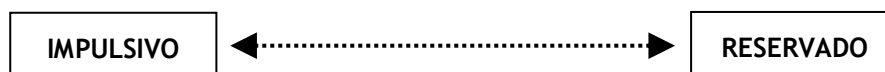


Figura 1 - Traços qualificativos opostos (Adap. Hansenne, 2004)

Segundo o mesmo autor, os traços são disposições individuais que orientam a conduta, em diferentes contextos, de uma forma particular. Habitualmente são considerados sobre um continuum, que vai de um extremo ao outro. Nas extremidades da recta encontram-se os qualificativos opostos, situando-se os indivíduos num determinado ponto dessa mesma recta.

2.1.2. O Estudo da Personalidade

“Alguém inclinado a atingir a grandeza artística precisa de nutrir uma motivação intensificada para superar-se, para distinguir-se. Possuído por uma visão poderosa, deve sentir-se compelido a expressar essa visão, de novo e de novo, através do meio simbólico da sua escolha. Deve estar disposto a viver com a incerteza, a arriscar o fracasso e a vergonha, voltar de novo e de novo ao seu projecto até satisfazer os seus próprios padrões exigentes, falando poderosamente para outros.”

(Gardner, 1999)

No Futebol tal como a componente física, tática, técnica, as capacidades psicológicas são igualmente treináveis. Capacidades como a inteligência, a criatividade, a motivação, a confiança, a concentração, a regulação da activação psicológica, a regulação da agressividade, a regulação do stress, a dinâmica e coesão de grupo, a liderança e a comunicação são passíveis de desenvolver e estimular no treino, assumindo nós, contudo, a defesa de um trabalho globalizante que não separe as componentes e capacidades no treino.

É certo, hoje em dia, que a generalidade dos treinadores e atletas consideram a componente psicológica como mais um factor de treino, que não é nem mais, nem menos, importante que os outros. Os jogadores e mesmo os treinadores já não são avaliados apenas em termos físicos, táticos ou técnicos, é também avaliado o seu perfil psicológico.

Portanto, a compreensão e determinação das componentes psicológicas geradoras de diferenças de rendimento nos momentos de competição, revelam-se fundamentais para o desenvolvimento de intervenções adequadas ao nível do treino.

Todos têm uma personalidade, uma peculiar combinação bio-psico-social que nos torna um ser único e individual, distinto de todos os outros, que nos ajuda a determinar os níveis do nosso sucesso, da nossa felicidade, da nossa realização pessoal.

Contudo, nem todos os psicólogos da personalidade concordam sobre quais as causas, que lhe estão subjacentes, como sugerem as várias teorias, que segundo Duque (2009) preconizam o que é a personalidade, sendo genericamente designadas de Teorias da Personalidade. A mesma autora afirma que as teorias da personalidade (ver Quadro 1) estudam características comuns e diferentes, que tornam cada indivíduo único e que a personalidade é o conjunto de pensamentos, motivos, emoções, interesses, atitudes e capacidades de um indivíduo. Identifica várias correntes teóricas que preconizam o que é a personalidade, a saber:

Teorias Psicodinâmicas

Enfatizam a importância de motivos, emoções e forças internas. A personalidade desenvolve-se com a resolução de conflitos psicológicos, que ocorrem geralmente na infância. São autores de referência: Sigmund Freud com a Teoria Psicanalítica, Carl Jung, Alfred Adler e Karen Horney.

Teorias Fenomenológicas

Pretendem entender a pessoa e as perspectivas subjectivas, associando, as pessoas significados às informações que adquirem e possuindo estas realidades diferentes.

Abordagem Humanista

Para Carl Rogers e Abraham Maslow, teóricos da abordagem humanista, a finalidade última da personalidade é a realização pessoal. Esta abordagem sublinha a a bondade básica das pessoas e a sua tendência para crescer em direcção a níveis mais elevados de funcionamento, sendo esta capacidade auto-motivada para mudar e melhorar, a par dos impulsos criativos específicos, que constitui o núcleo da personalidade.

Teoria dos Traços de Personalidade

Para os investigadores desta abordagem os indivíduos possuem traços de personalidade, variando entre elas quanto ao grau em que estão presentes.

Neste modelo teórico procura-se identificar os traços básicos necessários à descrição da personalidade, podendo estes ser definidos como características permanentes da personalidade que diferem de pessoa para pessoa.

Como autores que defendem esta perspectiva destacamos: Gordon Allport, Raymond Catell e Hans Heysenck.

Muitos dos actuais teóricos propõem cinco traços que correspondem à estrutura da personalidade, a que se chamou os "*Big Five*", sendo eles: extroversão, concordância, consciência, neuroticismo (estabilidade emocional) e abertura à experiência.

Abordagem Biológica e Evolucionária

Esta teoria propõe que os componentes importantes da personalidade são herdados, determinados por uma combinação de genes particular, à semelhança do que sucede, por exemplo, com a altura do indivíduo, que resulta em larga medida das contribuições genéticas dos nossos antepassados.

Esta perspectiva defende que as crianças nascem com um temperamento particular, com uma disposição básica e inata (que emerge precocemente na vida), integrando o temperamento diversas dimensões, incluindo o grau de actividade geral e a disposição.

Teorias Behavioristas

Esta teoria pressupõe que todo o organismo está capacitado para operar sobre o ambiente, o que significa em termos de senso comum que está sempre a irromper no e para o exterior.

Segundo B. F. Skinner todo o sistema se baseia no condicionamento operante, o qual estabelece que todo o comportamento é influenciado pelos seus resultados, havendo um estímulo reforçador, podendo este ser positivo quando fortalece o tipo de comportamento (recompensa) ou negativo quando tende a inibir certo comportamento (punição).

No começo deste século John B. Watson (1994, cit. Cloninger, 2003) propunha que a personalidade seria determinada pelo ambiente. Numa das suas afirmações mais frequentemente citadas refere "Dêem-me uma dúzia de crianças saudáveis, com boa formação, e o meu próprio mundo planejado para criá-los e garanto que posso tomar qualquer um aleatoriamente e treiná-lo para tornar-se o tipo de especialista que eu escolher - médico, advogado, artista, comerciante e até mendigo e ladrão, independentemente dos seus talentos, tendências, preferências, hábitos, vocações e da raça dos seus ancestrais." (Watson (1994, cit. Cloninger, 2003, p. 293).

Comparação de Abordagens da Personalidade

ABORDAGEM TEÓRICA	DETERMINANTES CONSCIENTES E INSCONSCIENTES DA PERSONALIDADE	INATO (DETERMINANTES GENÉTICAS) VERSUS ADQUIRIDO (DETERMINANTES AMBIENTAIS)	LIBERDADE VERSUS DETERMINISMO	ESTABILIDADE VERSUS MUDANÇA
PSICANALÍTICA	Dá relevo ao consciente	Sublinha o inato a estrutura herdada da personalidade	Determinista: vê o comportamento como causado por factores exteriores ao controlo pessoal	A estabilidade é vista como característica central ao longo da vida
TRAÇOS DE PERSONALIDADE	Secundariza o consciente e o inconsciente	Diversas perspectivas sobre o assunto	Determinista: vê o comportamento como causado por factores exteriores ao controlo pessoal	A estabilidade é vista como característica central ao longo da vida
APRENDIZAGEM	Secundariza o consciente e o inconsciente	Centra-se no ambiente	Determinista: vê o comportamento como causado por factores exteriores ao controlo pessoal	Vê a personalidade como adaptável e progressiva durante a vida
BIOLÓGICA E EVOLUTIVA	Secundariza o consciente e o inconsciente	Sublinha a estrutura inata e herdada da personalidade	Determinista: vê o comportamento como causado por factores exteriores ao controlo pessoal	A estabilidade é vista como característica central ao longo da vida
HUMANÍSTICA	Sublinha o consciente	Sublinha a interacção entre natureza e cultura	Sublinha a importância das livres escolhas individuais	Vê a personalidade como adaptável e progressiva durante a vida

Quadro 1 – Comparação de Abordagens da Personalidade (Adap. Feldman, 2001 cit. Duque, 2009)

2.2. A_(s) Inteligênci_(s): Abordagem cognitivista e emocional e sua relação com o Desporto

“Uma competência intelectual humana deve apresentar um conjunto de habilidades de resolução de problemas - capacitando o indivíduo a resolver problemas ou dificuldades genuínas que ele encontra e, quando adequado, a criar um produto eficaz - e deve também apresentar o potencial para encontrar ou criar problemas - por meio disso propiciando o lastro para a aquisição de conhecimento novo.”

(Gardner, 1994, p.46)

De enorme relevância social, como atributo, a inteligência continua a ser um dos temas mais importantes e mais controversos da Psicologia.

Dizer que uma pessoa é inteligente é situá-la numa escala de valores. “A dificuldade começa quando se pergunta em que consiste essa inteligência, como a podemos reconhecer, se existe sob diferentes formas, (...) se ela é um comportamento ou uma faculdade independente do saber, se corresponde a qualquer coisa de inato.” (Aurox & Weil, 1993, p. 219).

As origens do estudo da inteligência remetem-nos para um conjunto de formulações teóricas, na sua grande maioria, resultantes da constatação das evidentes diferenças de desempenho dos indivíduos.

Segundo Lemos (2007), são várias as teorias e abordagens: (I) psicométrica, diferencial, factorialista; (II) desenvolvimentalista e (III) neurobiológica, que representam uma visão unitária do conceito de inteligência, considerando-a como uma capacidade geral, que quantitativamente se manifesta de forma diferenciada em todos os indivíduos, apresentando-se a (IV) abordagem cognitivista com uma leitura mais dinâmica da inteligência e uma análise mais completa das respectivas componentes cognitivas, propostas pela teoria do processamento de informação.

Na linha da psicologia cognitiva destaco dois conceituados investigadores, Howard Gardner (1988, 1993, 1994, 1995) e Robert Sternberg (1988, 2005). O primeiro, defende a noção de uma inteligência sectorial, que denomina de Teoria das Inteligências Múltiplas, constituindo-se esta como um conjunto de habilidades e domínios específicos que interagem entre si na solução de problemas, sem nenhuma relação de superioridade hierárquica de uns sobre os outros e com inúmeras possibilidades de combinação. O segundo, apresenta um conceito de inteligência funcional, que denomina de Inteligência Triádica, assente em três formas de inteligência: analítica, criativa e prática. Demonstra a necessidade de todos os sujeitos utilizarem as três diferentemente, em circunstâncias e momentos diversificados, considerando que a inteligência se revela mais eficaz quando os seus três aspectos são utilizados de forma equilibrada.

Segundo Gardner (1993), a inteligência não é um constructo singular e unitário, mas antes um conjunto de inteligências, constituindo-se cada uma como um sistema de

funcionamento separado, embora os sistemas possam interagir entre si a fim de produzirem aquilo que se considera ser um desempenho inteligente. Desta forma, Gardner (1994), sugere que é necessário projectar o campo da cognição humana, incluindo um conjunto mais amplo e mais universal de competências.

A partir de uma visão pluralista da mente, Gardner (1995), estabelece tipos diferentes de manifestações de inteligência. São elas:

1 - Inteligência linguística - manifestada através da fala, leitura, escrita e escuta. O dom da linguagem é universal e o seu desenvolvimento é constante em todas as culturas. Podemos referenciar os poetas, escritores, advogados;

2 - Inteligência lógico-matemática - manifestada na solução de problemas e no desenvolvimento de raciocínios dedutivos. É a facilidade em lidar com números e com cálculo matemático. Como exemplo, podemos citar engenheiros, físicos, matemáticos;

3 - Inteligência espacial - manifestada na percepção e administração do mundo visual/espacial, necessária na navegação e no sistema notacional de mapas. As evidências da pesquisa do cérebro apontam para o hemisfério direito nas pessoas destros como o local de processamento. Arquitectos, geógrafos, marinheiros, em geral, possuem essa manifestação evidenciada;

4 - Inteligência corporal-cinestésica - manifestada na solução de problemas relacionados ao corpo. Nos destros, a dominância é encontrada no hemisfério esquerdo do cérebro. Constitui-se também a perícia de trabalhar com objectos envolvendo o corpo. Podemos observar em bailarinos, atletas, cirurgiões;

5 - Inteligência musical - manifestada nas diferentes formas de expressar sons naturais, musicais, na facilidade em utilizar instrumentos musicais, na distinção de melodias, tons, ritmos e frequências sonoras. São percebidos principalmente em maestros, músicos em geral;

6 - Inteligência interpessoal - manifestada no relacionamento com os outros, na percepção e compreensão pela distinção das sensações alheias (humor, motivação).

7 - Inteligência intrapessoal - manifestada no autocontrole, no conhecimento dos próprios limites, em estar bem consigo mesmo, na administração das suas próprias sensações. Para Gardner uma das mais maravilhosas invenções humanas é o senso do “eu”, uma característica observada em psicólogos, assistentes sociais, e outros.

A inteligência é assim entendida como uma confluência de requisitos e capacidades, tratando-se de um constructo, de uma conjugação de capacidades de compreensão, atenção, velocidade e memorização que relacionadas permitem ao sujeito desempenhar determinadas tarefas com maior precisão e acuidade (Costa, Garganta, Fonseca e Botelho, 2002).

No desporto, a inteligência que mais se destaca é a corporal-cinestésica. Gardner (1995) refere que os desempenhos no desporto são muito importantes numa sociedade e que as inovações nessa área são elogiadas, considera ainda que é sensato falar do uso do corpo e do seu controle inteligente no desempenho de movimentos altamente subtis e técnicos.

No entanto, Gardner (1994; 1995), sugere que cada domínio requer mais do que uma inteligência. Sendo assim, apesar da inteligência corporal-cinestésica se revelar fundamental

para o atleta, pois permite a resolução de problemas, a capacidade de controlar os movimentos do próprio corpo e de manipular objectos com habilidade (como se observa quando um futebolista tem um perfeito controlo da bola em movimento), para que obtenha níveis de performance elevados é necessário que tenha bem desenvolvidos diferentes tipos de capacidades, envolvendo uma combinação de inteligências.

O atleta terá que revelar, para além da inteligência corporal, outros pontos intelectualmente fortes. Há a capacidade lógica de planejar uma boa estratégia, a capacidade de reconhecer padrões espaciais familiares e de explorá-los imediatamente e senso interpessoal da personalidade e de motivação dos outros jogadores no jogo (Gardner, 1994).

Segundo Sternberg (2005), nenhuma pessoa manifesta um desempenho excepcional em tudo o que faz, possuindo cada indivíduo um perfil e qualidades distintas, identificando-se nesta ideia uma convergência de pensamento relativamente ao conceito multidimensional de inteligência proposto por Gardner. O próprio Gardner (1995, p. 41) afirma que existem muitos pontos de contacto entre a sua teoria e a teoria triádica articulada por Sternberg que distingue três formas de cognição - analítica, criativa e prática - que podem ser observadas em distintas inteligências.

Para Sternberg & Grigorenko (2003), o pensamento analítico é usado quando a pessoa analisa, avalia, compara ou contrasta, centra-se na resolução de problemas e na tomada de decisão. O pensamento criativo é utilizado quando a pessoa cria, inventa, ou descobre, sendo a capacidade de gerar ideias novas e interessantes. O pensamento prático relaciona-se com o uso do bom senso e resulta na capacidade de traduzir a teoria em prática e as ideias abstractas em realizações práticas.

A inteligência é, em primeiro lugar, uma questão não de quantidade mas sim de equilíbrio, de saber quando e como utilizar as aptidões analíticas, criativas e práticas (Sternberg, 2005), isto é, pessoas com inteligência de sucesso não se limitam a ter aptidões, ponderam onde e quando as devem usar eficazmente (Lemos, 2007).

Citando B. Lowe, um observador de desporto, Gardner (1994, p. 179) refere que determinadas feições caracterizam o lançador de beisebol talentoso. “Há controle - a capacidade de jogar a bola exactamente onde se quer. Há a astúcia - o conhecimento que vem com a experiência, o poder analítico, a observação hábil e a desenvoltura. Há o equilíbrio - a capacidade de aplicar a astúcia sob grande pressão e produzir quando a necessidade é mais pronunciada.” (Gardner, 1994, p. 179). Esta manifestação de inteligência no atleta retrata um sistema de funcionamento onde se observa claramente uma capacidade de análise da situação, uma capacidade de colocar em prática os meios para a resolução do problema e conseqüentemente a aplicação através da astúcia de uma solução que seja a mais inteligente e criativa para ultrapassar o obstáculo ou a dificuldade.

Embora nas descrições que faz das inteligências pessoais haja amplo espaço para uma visão aprofundada do jogo das emoções e da maneira de as gerir, Gardner não trata em

grande pormenor do papel das sensações nessas inteligências, concentrando-se mais na cognição dos sentimentos (Goleman, 1996).

O psicólogo Daniel Goleman estuda o papel das emoções, aproximando as emoções da vida racional. Percebe que estas se revestem de uma importância fundamental, para a obtenção de êxito, qualquer que seja o domínio da actividade humana e sendo assim também no desporto, onde o atleta vivencia os mais variados tipos de emoções. Elabora uma nova teoria que designa de Inteligência Emocional, e aprofunda os estudos a respeito das inteligências pessoais, nos domínios interpessoal e intrapessoal, enquanto capacidade para monitorizar as suas próprias emoções e as dos outros e conseqüentemente como capacidade para usar as informações sobre as diferentes emoções com o objectivo de controlar e orientar o seu próprio pensamento e as suas acções.

Na sua obra “O Erro de Descartes”, António Damásio (2001), sugere mesmo que o nosso estado emocional condiciona a nossa actividade neural, que as nossas emoções e sentimentos não são estranhos à razão, ou seja, que os nossos julgamentos intelectuais e morais resultam de uma interacção entre a razão e a emoção. Segundo Goleman (1999) todas as competências emocionais combinam o pensamento e sentimento, isto é, envolvem alguma dose de perícia na área do sentimento, a par dos elementos cognitivos em acção.

As Competências Emocionais dividem-se em dois grupos (ver Quadro 2 e 3): Competência Pessoal e Competência Social, revelando-se as capacidades de Inteligência Emocional subjacentes, essenciais para quem quiser ter êxito na aprendizagem das competências necessárias para ter sucesso no trabalho (Goleman 1999). “Quem tiver pouca autoconsciência não se aperceberá das suas próprias fraquezas e faltar-lhe-á a autoconfiança que deriva da certeza nas suas próprias forças” (Goleman 1999, p. 36).

A nossa inteligência determina, segundo Goleman (1999), o nosso potencial para aprender as aptidões práticas considerando que a nossa Competência Emocional se traduz nas capacidades profissionais, e por consequência também nas capacidades de um qualquer domínio desportivo. A autoconfiança, o autodomínio e a vontade de triunfar são apenas exemplos de capacidades que estão presentes nos atletas de rendimento superior.

Não sendo a inteligência emocional genética, sendo estas habilidades mais apreendidas que inseridas, resultando, portanto, das circunstâncias e do contexto que nos envolve, podemos afirmar que, de certa forma possuímos duas mentes e por consequência dois tipos de inteligência: racional e emocional. Quando ambas, razão e emoção, interagem bem, a inteligência emocional aumenta, e por consequência, melhoramos também a performance da nossa capacidade intelectual. Derruba-se assim o mito de que devemos sobrepor a razão à emoção. Pelo contrário devemos procurar um equilíbrio entre ambas.

QUADRO 2**QUADRO DA COMPETÊNCIA EMOCIONAL****Competência Pessoal**

(Estas Competências determinam a forma como nos gerimos a nós próprios)

Autoconsciência

(Conhecer os nossos estados internos, preferências, recursos e intuições)

- **Autoconsciência emocional:** Reconhecer as próprias emoções e os seus efeitos
- **Auto-avaliação precisa:** Conhecer as próprias forças e limitações
- **Autoconfiança:** Confiança nas capacidades e no valor próprios

Auto-regulação

(Gerir os próprios estados internos, impulsos e recursos)

- **Autodomínio:** Gerir emoções e impulsos negativos
- **Inspirar confiança:** Conservar padrões de honestidade e integridade
- **Ser consciencioso:** Assumir responsabilidade pelo desempenho
- **Adaptabilidade:** Flexibilidade em lidar com mudança
- **Inovação:** Sentir-se à vontade e aberto a novas ideias, abordagens e informação

Motivação

(Tendências emocionais que orientam ou facilitam o cumprimento de objectivos)

- **Vontade de triunfar:** Lutar por se aperfeiçoar ou atingir um padrão de excelência
- **Empenho:** Alinhar com os objectivos do grupo ou organização
- **Iniciativa:** Estar preparado para aproveitar oportunidades
- **Optimismo:** Persistência na prossecução dos objectivos apesar dos obstáculos e reveses

Quadro 2 - Relação entre as 3 dimensões da inteligência emocional pessoal e as 12 competências emocionais (adap. Goleman, 1999).

QUADRO 3**QUADRO DA COMPETÊNCIA EMOCIONAL****Competência Social**

(Estas Competências determinam a forma como lidamos com as relações)

Empatia

(Consciência dos sentimentos, necessidades e preocupações dos outros)

- **Compreender os outros:** ter percepção dos sentimentos e das perspectivas dos outros e manifestar um interesse activo nas suas preocupações
- **Desenvolver os outros:** Ter a percepção das necessidades de desenvolvimento dos outros e fortalecer as suas capacidades
- **Orientação para o serviço:** Antecipar, reconhecer e ir ao encontro das necessidades dos clientes
- **Potenciar as diversidades:** Cultivar oportunidades com diferentes tipos de pessoas
- **Consciência política:** Ler as correntes emocionais e as relações de poder de um grupo

Competências Sociais

(capacidade de induzir respostas favoráveis nos outros)

- **Influência:** Exercer tácticas eficazes de persuasão
- **Comunicação:** Ouvir com abertura e enviar mensagens convincentes
- **Gestão de conflitos:** Negociar e resolver desacordos
- **Liderança:** Inspirar e liderar grupos e pessoas
- **Catalizador da mudança:** Iniciar e gerir a mudança
- **Criar laços:** Alimentar relações instrumentais
- **Colaboração e cooperação:** Trabalhar com outros para objectivos comuns
- **Capacidades de equipa:** Criar sinergias de grupo na prossecução de objectivos colectivos

Quadro 3 - Relação entre as 2 dimensões da inteligência emocional social e as 13 competências emocionais (adap. Goleman, 1999).

No que se refere às principais emoções presentes no contexto desportivo, Lazarus (2000, cit. C. Dias, 2005) considera a ansiedade, a irritação/raiva, a vergonha, a culpa, a esperança, o alívio, a felicidade e o orgulho. Estas emoções dominantes no contexto desportivo influenciam o rendimento dos atletas, quer nos treinos, quer nas competições, portanto revela-se de fundamental importância o seu estudo, no sentido de melhor se preparar e educar emocionalmente os atletas, para que em todos os momentos, na competição e fora dela, possam reagir inteligentemente, tomando boas decisões, concretizando comportamentos válidos e adequados.

Os Jogos Desportivos Colectivos, pela sua dinâmica própria, possuem um sistema aberto, rico em situações-problema, pois tudo acontece de forma imprevisível. “As equipas de Futebol operam como sistemas dinâmicos que se confrontam simultaneamente com o previsível e com o imprevisível, com o estabelecido e com a inovação. O jogo dá-se na interacção, e através da interacção, das regras constitutivas do jogo, o acaso e a contingência de acontecimentos específicos com as escolhas específicas e as estratégias dos jogadores, viradas para a utilização das regras e do acaso para criarem novos cenários e novas possibilidades.” (Garganta & Cunha e Silva, 2000). As regularidades ou os movimentos padronizados, ou seja, os conhecimentos adquiridos na acção, são importantes, constituindo a base sobre a qual novos acontecimentos, que esperamos nos possam beneficiar individual e colectivamente, emergem.

De acordo com Garganta (2009, p.12) a inteligência pode emergir e desenvolver-se com adequados estímulos, “nesse sentido, quanto mais o ambiente for rico, mais numerosas e significativas são as informações que estimulam o jogador e mais ele será induzido a «tornar-se inteligente».”.

Os treinadores não deverão esquecer-se nunca que os atletas são dotados de diferentes domínios e diferentes inteligências e que em cada domínio/inteligência, como sugere Sternberg (2005) com a sua Teoria Triádica da inteligência, existem diferentes capacidades (analítica, prática e criativa), por outro lado, também poderão existir graus distintos de manifestação dessas inteligências. Portanto, para que os atletas possam manifestar padrões elevados de performance desportiva, para potencializar o seu rendimento, terão necessariamente no treino que promover contextos (por exemplo: no Futebol com exercícios contextualizados e específicos do seu modelo de jogo) capazes de desenvolver as inteligências que mais se manifestam na sua actividade desportiva. Importante será, contudo, ao mesmo tempo que desenvolvem as suas capacidades cognitivas desenvolvam, igualmente, eficientes competências emocionais.

O desenvolvimento das nossas capacidades intelectuais deverá ser um processo contínuo, vitalício. O conhecimento não é estanque, renova-se constantemente, portanto, alcança sucesso na vida quem tem uma mente aberta, quem está disposto a aprender e apreende com as suas experiências, quem percebe que é fundamental “o saber como” e o “saber fazer”.

Os autores atrás referenciados defendem uma visão pluralista da inteligência (ver Figura 1). Para Howard Gardner (1994, 1995), a inteligência humana assenta em domínios nos quais os talentos ou habilidades se manifestam.

Por sua vez, Sternberg & Grigorenko (2003) e Sternberg (2005), contemplam o funcionamento do raciocínio em si, através do pensamento analítico, prático e criativo, observando que as pessoas bem sucedidas utilizam as três capacidades para alcançarem o sucesso. O equilíbrio emocional é, para o psicólogo Daniel Goleman (1996), essencial em qualquer domínio de actividade humana.

A autoconsciência, ou seja, a capacidade para reconhecer os seus próprios sentimentos, o controlo dos seus impulsos e um óptimo relacionamento social são de facto aspectos fundamentais na obtenção de êxito em qualquer actividade humana e de enorme relevância no desporto de alta competição.

O conhecimento permite-nos a adopção de comportamentos inteligentes e criativos, sendo a base que nos sustenta e nos impulsiona para novos e inovadores níveis de conhecimento.

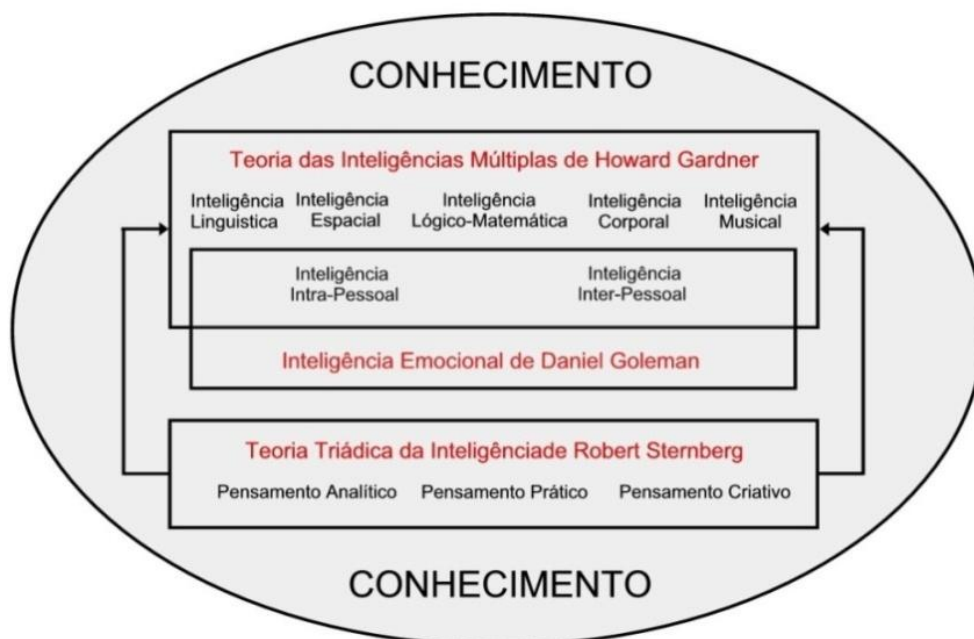


Figura 2 - Relação entre a Teoria da Inteligência Múltipla, a Inteligência Emocional e a Teoria da Inteligência Triádica de Sternberg.

2.2.1. A Inteligência de Jogo

“O Futebol é sobretudo inteligência.”

(Frade, 2005)

“O jogo de Futebol é uma construção activa, na medida em que o seu desenvolvimento decorre da afirmação e actualização das escolhas e decisões dos jogadores, realizadas num ambiente de diversos constrangimentos e possibilidades (Garganta, 2005, p. 192).”. A natureza própria do jogo exige, segundo Garganta (1994), acções e respostas que se caracterizam pelo apelo à inteligência, enquanto capacidade de adaptação a um ambiente em permanente mudança.

O acto tático em Futebol desenvolve-se e realiza-se através dum complexo mecanismo que engloba a percepção, a análise da situação, a decisão a tomar e a execução, resultando este na aplicação criadora do saber, das diferentes capacidades e de um saber fazer (Garganta, 2002).

Face aos constrangimentos próprios do jogo de Futebol, o jogador tem que constantemente tomar decisões e solucionar problemas, exigindo-se dele atitudes táticas constantes, “as quais são constrangidas pelas regras, pelo tempo, pela perícia dos praticantes, pelo seu estado emocional e de fadiga” (Araújo, 2005, p. 24), mas também, segundo Garganta (1997), pela capacidade mental de antecipação do comportamento dos adversários e da acção que os companheiros prevêem realizar-se num determinado contexto de jogo.

Estes contextos caracterizados pela variabilidade implicam obrigatoriamente que o atleta seja activo, que acompanhe a dinâmica do que se passa à sua volta, que seja capaz de detectar a informação que está na competição e que está sempre a evoluir (Araújo, 2005).

O jogo de Futebol precisa de inteligência para poder potencializar todas as suas virtudes. Existe dentro do campo uma inteligência que se manifesta através dos grandes jogadores. Os jogadores com inteligência de jogo, não são melhores apenas porque possuem melhor qualidade técnica, que os leva a desequilibrar os sistemas complexos de jogo do adversário, criando neles o caos e a desordem, retirando daí benefícios para a sua equipa. São melhores porque conseguem pensar mais rápido e melhor, porque conseguem tomar decisões adequadas às circunstâncias do jogo; são melhores porque conseguem posicionar-se racionalmente no espaço de jogo; são melhores porque conseguem responder bem aos constrangimentos emocionais que o jogo apresenta; são melhores porque conseguem ser equilibrados em todos os momentos de jogo (organização ofensiva, transição ataque defesa, organização defensiva e transição defesa ataque). Os jogadores inteligentes possuem um forte carácter e uma elevada consciência tático-técnica como elementos fundamentais capazes de fazer toda a diferença no jogo. Como afirmam Araújo & Volossovitch (2005, p. 76), “... os jogadores peritos têm a capacidade de depressa perceberem (“ler”) as mudanças

relevantes que acontecem no jogo, mesmo quando essas mudanças são subtis ou estão prestes a acontecer.”.

Os jogadores devem saber relacionar e organizar as informações inerentes às situações de jogo, que incluem decisões do tipo: o que fazer, quando fazer e como fazer (Figura 2), possibilitando a adequação de comportamentos inteligentes.

A manifestação de jogo de elevada qualidade resulta, também, da necessidade de perceber que a essência do Futebol está na integração que se venha a verificar entre as suas várias componentes: física, psicológica e tático-técnica. É na combinação equilibrada destas quatro componentes que, necessariamente, se concretiza a inteligência de jogo.

Na sua Tese de Doutoramento Garganta (1997), reporta-se ao modelo proposto por Barth (1995), para ilustrar as relações entre os processos condicionais de regulação de energia, os aspectos técnicos da regulação da execução, os aspectos psico-cognitivos de regulação do comportamento estratégico tático e os aspectos emotivos, motivacionais e cognitivos que regulam o impulso da acção.

A tarefa essencial do treino no Futebol é a de que todas as suas dimensões sejam formadas e aperfeiçoadas em conjunto, que contemple a interacção de todas as dimensões (Gaitero, 2006). O todo não é nada sem as partes, como as partes não são nada fora do todo (Morin, 1991). Este entendimento que se reflecte na qualidade do jogo reclama, segundo Garganta (1997), da parte do sujeito comportamentos inteligentes, que de acordo com Andreewsky (1991, cit. Garganta, 1997), depende da capacidade para assegurar três tipos de funções: funções de resolução (elaborar e seleccionar soluções pertinentes para atingir os objectivos e resolver problemas), funções de compreensão (responder de modo coerente e apropriada às questões e criar formas significantes compreensíveis) e funções de efectuação (organicamente ligadas às tomadas de decisão).

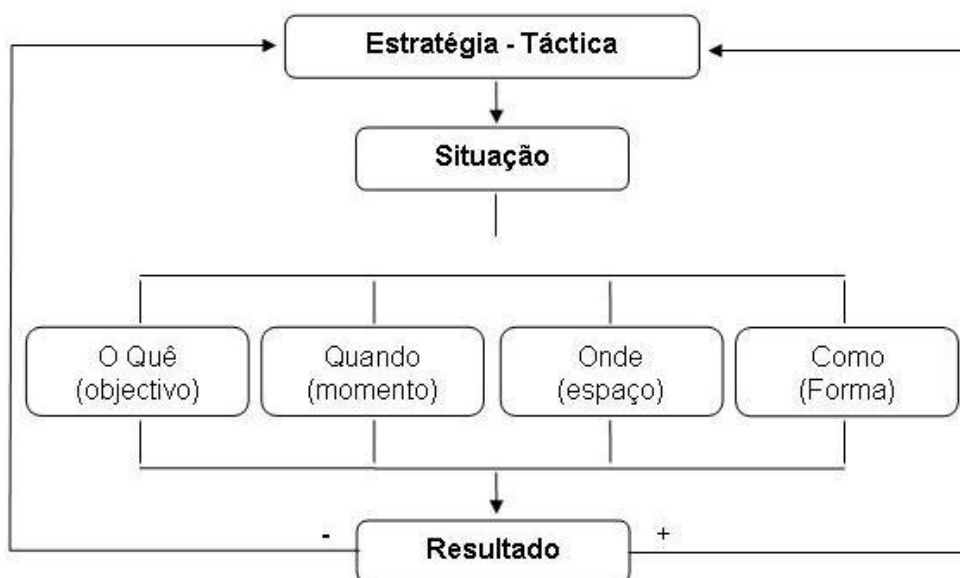


Figura 3 - A dimensão estratégico-tática enquanto pólo de atracção, campo de configuração e território de sentido das tarefas dos jogadores no decurso do jogo (Adapt. Garganta, 1997).

Se o único órgão do pensamento é o cérebro, porque o jogo reclama uma actividade cerebral (...) e se antes de ser uma preocupação física é uma inexorabilidade táctica, consciente ou não, a sua transformação deve ser uma preocupação diária e permanente do treinador (Gaitero, 2006).

Corroborando esta ideia, parece ser pertinente uma constante necessidade de desenvolver um processo de treino, no sentido de formar jogadores tacticamente inteligentes, que evidenciem tomadas de decisão ajustadas relativamente aos constrangimentos contextuais que o jogo apresenta.

Formar futebolistas tacticamente cultos e inteligentes é uma tarefa que começa bem cedo. Partindo do jogo, da sua organização estrutural e dinâmica, o processo ensino/aprendizagem deve permitir que esta formação não resulte numa deformação, mas que seja uma descoberta guiada que se manifesta numa liberdade e criatividade individual capaz de actuar em benefício do colectivo.

O Futebol é sobretudo inteligência (Frade, 2005). Contudo, porque estamos a falar futebolistas importa falar de uma inteligência específica, uma inteligência subjacente ao jogar Futebol, um saber sobre um saber fazer que se concretiza na acção.

2.3. Conhecimento Táctico-Técnico Específico

“A compreensão envolve actos de cognição, isto é, comportamentos inteligentes, o que implica a existência de conhecimento que, sob a forma de «princípios do jogo», funciona como ingrediente indispensável para a compreensão.”

(Kirk, 1983, cit. Garganta, 1997)

“A consciência táctica, um saber sobre um saber fazer, tem como principal valia numa modalidade colectiva como o Futebol, permitir a sincronia de pensamentos entre os elementos de uma equipa.” (Maciel, 2008, p. 433).

Sendo uma equipa de Futebol um sistema dinâmico complexo, em que interagem diversas variáveis críticas de modo não linear, que se constituem como um sistema aberto, sujeito naturalmente aos constrangimentos ambientais envolventes, é fundamental que os jogadores entendam a Especificidade do jogo, de forma a que identifiquem as regularidades do modelo de jogo idealizado e que sejam, ao mesmo tempo, capazes de captar a informação que os envolve, agindo em conformidade.

Como refere Carvalhal (2001), a interacção dos jogadores em condições longe do equilíbrio prende-se com o fenómeno de auto-organização, um processo em que, segundo Stacey (1995) os componentes comunicam espontaneamente entre si e cooperam subitamente num comportamento comum, coordenado, concertado. A propósito refere Garganta (1997) que num jogo de Futebol, o comportamento dos jogadores, situa-se numa tensão permanente

entre conhecimento e acção, salientando que para um jogador, o saber tático e a performance estão fortemente ligados.

O conhecimento tático-técnico específico é para Oliveira (2004) aquele que permite ao jogador escolher a opção mais adequada perante uma determinada situação, decorrendo de uma ajustada leitura de jogo (Garganta, 1997). Ainda de acordo com Oliveira (2004), as escolhas tático-técnicas que o jogador apresenta no jogo, dependem do conhecimento declarativo e processual que este possui, isto é, das imagens mentais, das respectivas memórias, da interacção entre os dois, dos estados emocionais que resultaram dos momentos de aprendizagem desses conhecimentos nos momentos das decisões e acções.

Para Garganta (2002), a especificidade desportiva implica um conhecimento declarativo, relacionado com o conhecimento das acções e um conhecimento processual, relacionado com o conhecer como utilizar essas acções.

Malglaive (1990) e Gréhaigne & Godbout (1995) citados por Garganta (1997 p. 90), sustentam que o sistema de conhecimento, nos jogos desportivos colectivos, decorre de três categorias: (1) regras de acção, isto é, regras básicas do conhecimento tático do jogo, que definem as condições a respeitar e os elementos a ter em conta (Gréhaigne & Guillon, 1988 cit. por Garganta, 1997, p. 90); (2) regras de organização do jogo, relacionadas com a lógica da actividade, nomeadamente com a dimensão da área de jogo, com a repartição dos jogadores no terreno, com a distribuição dos papéis e alguns preceitos simples de organização que podem permitir a elaboração de estratégias; (3) capacidades motoras, que englobam a actividade perceptiva e decisional do jogador, bem como os aspectos da execução motora propriamente dita.

Os constrangimentos e o contexto situacional que se apresentam ao jogador em cada momento de jogo levam-no a ter obrigatoriamente que realizar acções de natureza tático-técnica, que sejam adequadas à situação específica e que resultem em benefício para a equipa.

Os jogadores têm que saber o que fazer, para depois seleccionar como o fazer, utilizando a acção motora mais adequada ao problema. Assim, sem conhecer a essência do jogo e dos seus princípios táticos, não se pode aproveitar na plenitude os recursos técnicos. Esta ideia reflecte o pensamento de Garganta (1997, p. 91) quando afirma que o desenvolvimento da capacidade para jogar implica um desenvolvimento de “saberes”.

“Saber o que fazer” está, portanto, no domínio do conhecimento declarativo. Como refere Oliveira (2004), este tipo de conhecimento pode ser explicado ou transmitido por palavras, tendo sobretudo a ver com o conhecimento do regulamento e das regras de gestão estratégica da competição (Thomas et al., 1986; Barth, 1995 cit. Garganta, 1997). Afirma a propósito Oliveira (2004, p. 91), que este conhecimento se assume como determinante para o jogador de Futebol, quer na interpretação da situação para posterior escolha da decisão, como na interpretação do resultado da decisão, constituindo-se como um meio de consolidação, evolução e/ou reformulação dos seus conhecimentos.

Para o autor supracitado, “quanto mais abrangente for a compreensão do jogo e mais elevado o nível de conhecimento declarativo, mais ligações, relações e interações podem ser feitas podendo assim resultar mais criativas as soluções encontradas”.

“O como fazer” está no domínio do conhecimento processual, directamente relacionado com o comportamento motor, com a execução de uma acção de tática, individual ou colectiva, numa situação concreta. Como refere Garganta (1997) nas modalidades de incidência tática, como é o caso do Futebol, o conhecimento processual relaciona-se, intimamente e simultaneamente, com a selecção da resposta motora e com a execução da acção.

Vários autores, nomeadamente, Myers & Davids (1993) e Williams & Davids (1995) citados por Garganta (1997), sugerem que na prática desportiva, a transição do conhecimento declarativo para o conhecimento processual, é facilitada através do treino e da exercitação. Por sua vez, o conhecimento processual promove a aquisição e a retenção dum conhecimento declarativo específico (Garganta, 1997).

O conhecimento factual que é necessário para o raciocínio e para a tomada de decisões chega à mente sob a forma de imagens perceptivas, evocadas a partir do passado real, e evocadas a partir de planos para o futuro (Damásio, 2001). É assim importante, como refere (Gaitero, 2006), levar a equipa a vivenciar o que se pretende que ela faça, permitindo um visualizar da “paisagem do jogar”, possibilitando a construção de padrões neurais nos jogadores.

2.3.1. Modelo Pendular do Comportamento e da Acção Tática

“Grande parte do processo de ensino-aprendizagem-treino e habilidades motoras e cognitivas consiste em transformar o conhecimento declarativo em conhecimento processual para então otimizar este através dos processos de aplicação do conhecimento.”

(Greco, 2006)

Com o seu Modelo Pendular de Comportamento e da Acção Tática (ver Figura 4) Pablo Greco (2006) apresenta-nos um ensaio teórico sobre a relação entre o conhecimento e os diferentes processos cognitivos que definem um comportamento tático.

Greco (2006) afirma que a partir das informações e decisões que ocorrem de forma paralela e simultânea se forma uma rede de conexões paralelas, com trocas de informações que possibilitam ao indivíduo, organizar os sinais e a codificá-los, relacionando o novo (situação) com o velho, considerando as semelhanças e as diferenças, sendo a estrutura de conhecimento tático-técnico declarativo e processual o elo das conexões.

Continuando, o mesmo autor, refere que as duas estruturas perceptiva e de processamento da informação se relacionam e interagem com a função primária de codificar

e dar significado à informação, formatando ao mesmo tempo, o processo de tomada de decisão tática.

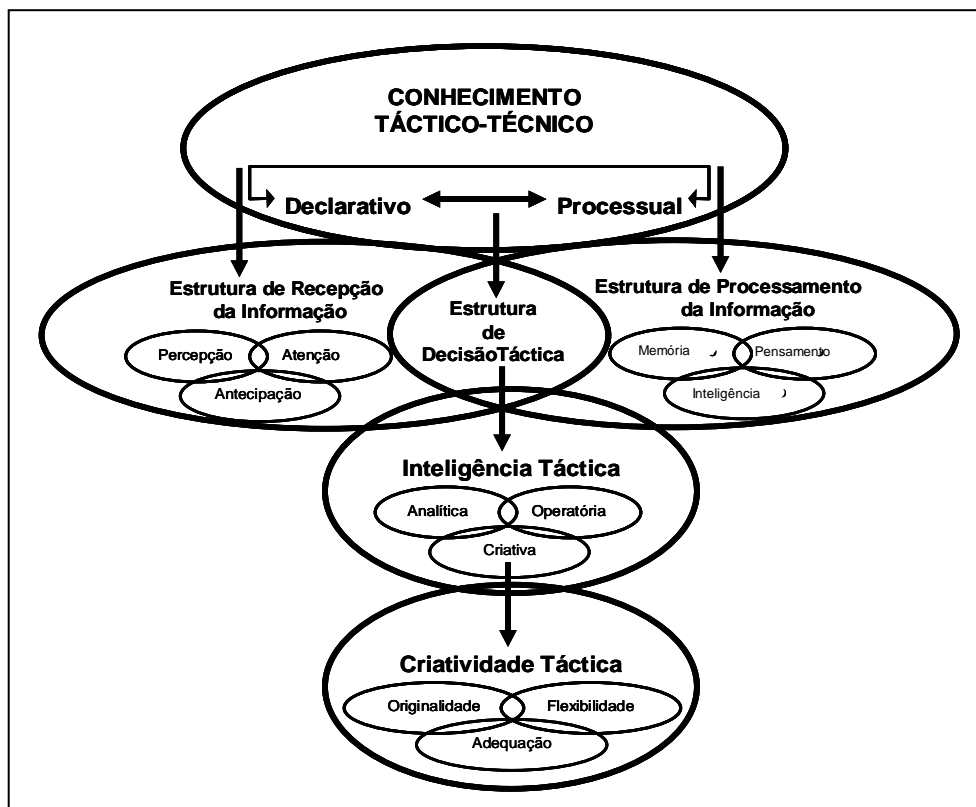


Figura 4 – Modelo Pendular de Comportamento e da Acção Tática (Adapt. Greco, 2006)

Assim, para Greco (2006), a acção tática inteligente concretiza-se através de um comportamento tático que se visualiza externamente a partir da execução técnica, isto é, do conhecimento processual, automatizado e internalizado na memória.

Para que seja considerada inteligente, uma acção tática, deverá cumprir, segundo (Sternberg, 2000, cit. Greco, 2006) com os pré-requisitos implícitos na tríade analítica - operatória - criativa.

Sternberg (2005) define criatividade não apenas como aptidão para produzir novas ideias, mas também como um processo que exige o equilíbrio e a aplicação dos três aspectos essenciais da inteligência: a criativa, a analítica e a prática, fundamentais para uma inteligência de sucesso quando usadas de forma combinada e equilibrada.

De acordo com Greco (2006), uma acção pode ser inteligente mas não necessariamente criativa, pois pode não apresentar o pré-requisito da novidade, no entanto importa destacar que toda acção criativa é inteligente, pois recorre às diferentes formas de pensamento, apoiando-se no conhecimento.

Numa análise realizada a partir de vários estudos, Morais (2001) refere que a inteligência na sua manifestação exclusivamente convergente, aparece como uma condição necessária, mas não suficiente, para a realização criativa, salientando que a alta criatividade parece exigir elevada inteligência, sem contudo terem ambas que estar correlacionadas.

A decisão sobre “o que fazer”, “quando fazer” e “por que fazer” resulta imprescindível para a compreensão do jogo, possibilitando ao praticante comportar-se de maneira inteligente e/ou criativa durante uma partida (Greco, 2006).

2.4. Conceito e Definição de Criatividade

“O Pensamento Criativo é tão complexo que nenhuma abordagem singular é capaz de o explicar.”

(Gruber & Davis, 1988)

O estudo sistemático da criatividade tem o seu início após o discurso proferido por Guildorf, em 1950, na *American Psychological Association*, embora haja referências do fenómeno criativo em todas as épocas da civilização humana.

Durante muito tempo associada à religião e à mitologia, a criatividade viu ensombrada a clareza do seu conceito, atribuindo-se a apenas algumas pessoas “iluminadas”, a capacidade para criar.

Segundo Azevedo (2007), a criatividade é inerente a todos os seres humanos, reconhecendo-se a todos um potencial que se manifesta de forma mais ou menos evidente. Contudo, a mesma autora refere que surgem em torno do conceito de criatividade algumas ambiguidades relativas a terminologias diferenciadas, tais como: imaginação, novidade, inovação, originalidade e pensamento divergente.

No Dicionário da Língua Portuguesa (2006), a *criatividade* é definida como “capacidade criadora; aptidão para formular ideias criadoras; engenho.”

Etimologicamente o termo criatividade tem as suas origens na palavra latina “*creare*” que significa criar, fazer algo de novo, algo que não existia antes (Matussek, 1984). Podemos atribuir o sentido de fazer algo de novo, com valor, transformando o que já existe em algo único, inovador e útil.

A criatividade como conceito de enorme complexidade torna praticamente impossível a concretização de uma definição generalista.

Rudowicz (2003, cit. Azevedo, 2007) propôs uma categorização com dois grupos, em função de conceitos explícitos e implícitos de criatividade, incluindo assim no primeiro grupo as definições que consideram a influência social, cultural e histórica e no segundo as que contemplam as questões individuais. Salienta Azevedo (2007) que nas definições explícitas os elementos mais comumente utilizados são a originalidade e a novidade de ideias e comportamentos, devendo estes ser aceites e julgados como apropriados, por outro lado, consideram-se nas definições implícitas as características das pessoas criativas. Desta forma a categorização de conceitos explícitos pressupõe uma abordagem sistémica e

multidimensional, enquanto a categorização implícita pressupõe uma abordagem personalista e unidimensional.

Taylor (1988) recorre à constituição de seis classes, cada uma delas englobando várias definições, umas que realçam o produto final e inovador, outras que valorizam o processo expressivo e a sua dimensão estética, as que dizem respeito a um processo de pensamento orientado para a resolução de problemas e ainda as que dificilmente são integráveis numa categoria.

Outra forma de categorizar a criatividade é apresentada por Ross Mooney (1963, cit. Taylor, 1988) que pressupõe quatro facetas significativamente diferentes. Face à enorme diversidade de definições pretende sistematizar as múltiplas visões da criatividade, agrupando-as em quatro categorias, habitualmente presentes na actividade criativa, a saber: Pessoa, Processo, Produto e Meio.

Considerando que nenhuma categorização por si só é suficiente, como referem Sternberg & Lubart (1999) e Samulski, Noce & Costa (2001), as pesquisas unidimensionais negligenciam vários aspectos, mostrando-nos apenas um lado do quadrado, pois através de uma única perspectiva não é possível explicar o fenómeno complexo e muito menos relacioná-lo com o desporto.

Assim, Azevedo (2007) acrescenta uma quinta perspectiva, que denomina de integradora, procurando desta forma explicar a criatividade em função da confluência de dois ou mais destes quatro elementos. Esta visão estabelece, segundo Samulski, Noce & Costa (2001), através da confluência de várias teorias, um caminho mais promissor para o desenvolvimento de um modelo dimensional mais explícito do processo criativo, capaz de envolver as particularidades específicas de cada modalidade.

No sentido de percebermos melhor cada uma destas categorias, passaremos a descrever resumidamente cada uma delas, perspectivando o seu envolvimento com o desporto.

A Pessoa Criativa

De la Torre (1989) considera que todo o ser humano é criativo na medida em que se auto-realiza como pessoa.

As suas características psicológicas determinam a variabilidade do uso do pensamento criativo, revelando-se, segundo Taylor (1988), a inteligência, a personalidade e a motivação elementos potenciadores do processo criativo. Portanto, o estilo de vida, a orientação do pensamento, as características de personalidade, os valores éticos e morais e a motivação pessoal, condicionam e influenciam a expressão da criatividade.

A propósito, De la Torre (2003) caracteriza desta forma uma pessoa criativa. Pensa em quatro eixos e um coração, considerando os quatro eixos: (I) Ser, (II) Saber, (III) Fazer e (IV) Querer.

(I) Ser é o mundo emocional e interior a ser projectado. Entusiasmo que se caracteriza com a entrega. Alguém que se entrega de «corpo e alma» ao que está a fazer (De la Torre, 2003).

Maradona (2001) descreve desta forma a paixão que sente pelo Futebol: “A mim jogar à bola dava-me... uma paz única. E aquela sensação - a mesma, exactamente a mesma - tive-a sempre, até ao dia de hoje: dá-me uma bola e diverto-me e protesto e quero ganhar e quero jogar bem. Dá-me uma bola e deixa-me fazer o que sei, em qualquer sítio.”.

(II) Saber trata-se do conhecimento, conhecer os códigos específicos do campo no qual está a criar (De la Torre, 2003). No contexto específico do desporto, trata-se de reconhecer os princípios e as acções de uma determinada modalidade desportiva. “Saber o que fazer”, como refere Garganta (2002, p. 12), implica o conhecimento das acções, estando portanto, no domínio do conhecimento declarativo.

(III) Fazer resulta na aplicabilidade do conhecimento. Fazer algo de concreto, utilizar a criatividade para saber jogar com as coisas, combiná-las, conectá-las de formas diferentes e ao mesmo tempo numa coisa só (De la Torre, 2003). Resulta no “saber como fazer” que está no domínio do conhecimento procedimental relacionado com o conhecer como utilizar essas acções (Garganta, 2002).

(IV) Querer que exige esforço, disciplina para transformar a ideia em algo realmente criativo. Um Querer que significa não apenas um desejo, mas a vontade, o esforço, a auto-organização (De la Torre, 2003). Mesmo os atletas sobredotados ou talentosos, aqueles que reúnem os pré-requisitos para expressar, no jogo, níveis de criatividade elevados, têm necessariamente que trabalhar arduamente, no sentido de desenvolver e aperfeiçoar as suas capacidades e desta forma melhorar o seu rendimento. Lembrando a vitória de Portugal no Mundial de sub-20, realizado em Riade na Arábia Saudita, em 1989, Carlos Queiróz (2009) refere que tudo aconteceu graças ao “muito trabalho e à capacidade de encontrar gente fantástica, com talento no coração e nos pés.”.

Considerando o “coração da pessoa criativa”, De la Torre (2003) refere que este é o conceito de complexidade. “As pessoas criativas são pessoas que nos desconcertam, nos transbordam e desafiam a nossa capacidade de encaixá-las em algum lugar. Nunca sabemos bem como etiquetá-las. São pessoas capazes ao mesmo tempo de extroversão e introversão, de timidez e abertura. Podem ser capazes de ficar isolados e ilhados e ao mesmo tempo serem capazes de comunicar bem e muito e com muitas pessoas (...). A pessoa criativa tem tendência a manifestar-se de forma diferente em função de uma série de situações, além disso, sabe adaptar-se às inúmeras situações diferentes.” (De la Torre, 2003).

Criatividade é...

“a tendência para exprimir todas as capacidades do Eu (auto-realização).”

(Rogers, 1983, cit. Azevedo, 2007)

“uma dimensão da existência que evidencia o potencial do indivíduo para mudar, crescer e aprender ao longo de toda a vida”

(Sakamoto, 2000)

O Processo Criativo

A criatividade desempenha um importante papel na resolução de problemas. Descobrir uma boa e criativa solução para um problema envolve a orientação consciente dos nossos processos mentais (Sternberg, 2005), procurando-se assim, novas visões e possibilidades.

Na competição desportiva o atleta confronta-se a todo o momento com problemas, tendo necessariamente que orientar o seu comportamento motor e as suas emoções, no sentido de tomar decisões ajustadas à situação.

A propósito Araújo (2005) afirma que “a decisão mais do que dependente da capacidade do indivíduo, está condicionada pelo que o contexto permite fazer.”. Defende Araújo (2005) que a intuição, entendida como o processo não consciente de descobrir a solução para a situação, é a essência da acção táctica. Neste sentido a tomada de decisão acontece na sua acção, que como anteriormente já referimos, quando citámos Garganta (2002), se realiza através dum mecanismo complexo que envolve a percepção, a análise da situação, a decisão a tomar e a execução, resultando este na aplicação criadora do saber, das diferentes capacidades e de um saber fazer.

O atleta detecta na situação as informações que revelam possibilidades de acção direccionadas para a consecução do objectivo (Araújo, 2005), seleccionando a mais favorável em função do contexto e das suas capacidades.

Contudo, embora o atleta possa planear antecipadamente, a resolução das situações competitivas é sempre única, significa então, que os desportistas previsíveis não são os que constituem mais perigo, sendo os desportistas mais criativos aqueles que mais problemas causam aos adversários (Araújo, 2005).

Criatividade é...

“a expressão de um potencial humano de realização, que se manifesta através das actividades humanas e gera produtos na ocorrência do seu processo.”

Sakamoto (2000)

“um processo de se tornar sensível aos problemas, a deficiências, a falhas no conhecimento, procurando soluções; fazendo previsões, ou formulando hipóteses para as deficiências; testando e voltando a testar estas hipóteses; modificando e retestando-as se for caso disso; e, finalmente, comunicando os resultados.”

(Torrance, 1974, cit. Azevedo, 2007)

O Produto da Criação

Entendida a criatividade como produto, resulta inseparável das obras de valor do género humano (De la Torre, 1989). Este produto poderá resultar numa ideia, num objecto, numa teoria ou na solução para um problema.

Alguns desportos têm determinados objectivos de valoração, por exemplo, naqueles cujo resultado se pode medir, quer seja por distâncias, altura, tempo, número de golos, etc., resultando assim, que a elevada exactidão na valoração da criatividade desportiva acontece quando se identifica o produto criado com o rendimento conseguido (Matussek, 1984). O mesmo autor refere que noutras competições desportivas, nomeadamente na patinagem artística, nos saltos em natação, na ginástica rítmica, etc., em que as impressões entram na avaliação (por ex., na nota artística), sai prejudicada a objectividade.

No desporto de um modo geral, o produto criativo ou a jogada criativa está muito relacionado com a eficiência e precisão que um jogador possui para executar ou variar uma determinada técnica (Costa e al., 2000, cit. Samulski, Noce & Costa 2001).

Entre os investigadores parece haver algum consenso quando se associa o produto criativo à novidade, à eficácia e à utilidade.

Criatividade é...

“a capacidade de um indivíduo produzir ideias novas ou originais, *insights*, reestruturações, invenções ou objectos artísticos que sejam aceites pelos especialistas como de valor científico, estético, social ou tecnológico.”

(Vernon, 1989, cit. Azevedo, 2007)

“...*the capacity to produce novel, original work that fits with task constraints.*”

(Lubart, 1994, cit. Lubart & Guignard, 2004, p. 43)

O Contexto Social

De la Torre (1989) refere que o ambiente se converte desde a primeira infância num elemento conformador do ser humano, assim um ambiente pobre em estímulos, limita as nossas possibilidades, enquanto um meio rico, enriquece as nossas potenciais capacidades criativas. Incluem-se neste contexto todos os elementos que se reportam a factores de natureza extrínseca, que configuram uma determinada situação, na qual se gera o processo criativo. São considerados os factores político-religiosos, históricos, culturais, socioeconómicos e educacionais, que quando combinados poderão estimular, ou não, novas formas de expressão criativa.

O desporto apresenta, segundo (Araújo, 2005), em cada modalidade contextos de análise muito ricos. Portanto, os contextos desportivos deverão ser caracterizados por uma alta variabilidade, no sentido de “desenvolver competências que transcendam a execução propriamente dita e valorizando as capacidades relacionadas com as estratégias cognitivas

que guiam a captação de informação e a tomada de decisão.” (Garganta, 2005). No estudo realizado por Samulski, Noce & Costa (2006), sobre a Criatividade no Voleibol Brasileiro de Alto Rendimento, os jogadores entrevistados sugerem que a criatividade pode ser estimulada com exercícios específicos capazes de oferecer aos atletas liberdade para jogar e criar.

Embora todos os seres vivos sejam influenciados pelo ambiente, somente o ser humano chega a ser criativo, graças aos estímulos recebidos, manifestando o poder de transformar e recriar a cultura que o fez humano (De la Torre, 1989).

Criatividade é...

“um processo específico de inter-relação da pessoa com o ambiente da sua época.”

(Rollo May, 1982, cit. Virgolim, 1994, p. 47)

Integração de Dimensões

Nesta perspectiva integradora, Azevedo (2007) procura explicar a criatividade em função da confluência e interação de mais do que uma dimensão (Pessoa, Processo, Produto e Ambiente), tratando esta concepção de criatividade como um fenómeno multidimensional. Os resultados das avaliações unidisciplinares vêem apenas uma parte do fenómeno, negligenciando vários aspectos, resultando assim incompleta a explicação sobre criatividade (Sternberg & Lubart, 1999; Csikszentmihalyi, 1999).

Na mesma linha de pensamento, Eysenck (1997) afirma que a alta criatividade requer algo mais do que traços ou características de personalidade. Requer muita inteligência, persistência e trabalho árduo, forte motivação, habilidades técnicas; requer experiências e educação, e muito mais (Amabile, 1983, cit. Eysenck, 1997).

Assim sendo, é necessária uma conjugação de factores (ver Figura 4), intrínsecos e extrínsecos para que a criatividade seja estimulada e se desenvolva.

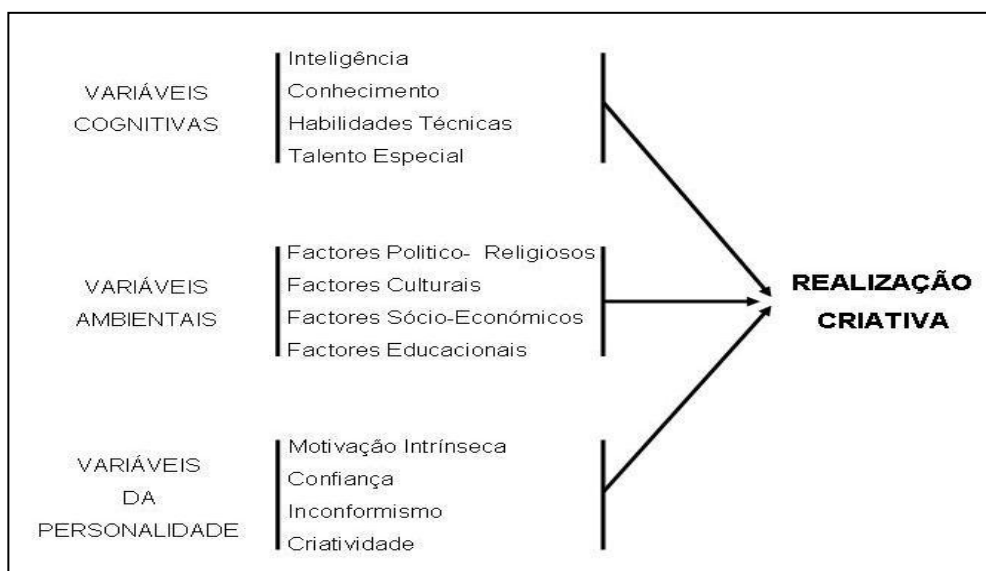


Figura 5 - Realização criativa como função multiplicativa da cognição, ambiente e variáveis da personalidade (Adapt. Eysenck, 1997).

A realização criativa, tal como sugere Eysenck (1997), em muitos domínios depende de diferentes factores: 1) habilidades cognitivas, como inteligência, conhecimento adquirido, habilidades técnicas e talento especial; 2) variáveis ambientais, como factores político-religiosos, factores socioeconómicos e educacionais e factores educacionais; 3) traços de personalidade, como motivação intrínseca, confiança, inconformismo, persistência e originalidade. Todos estes factores ou a maior parte deles, em maior ou menor grau, actuando em sinergia, são necessários para produzir a verdadeira realização criativa.

Analisando as diferentes perspectivas multidimensionais (ver 2.4.1.), constatamos que todas consideram a criatividade como um fenómeno sistémico. Consideram que para se obter uma visão mais ampla do fenómeno criativo, deveremos levar em consideração a interacção entre características individuais e ambientais.

Para se estimular a expressão criativa qualquer que seja o contexto, Alencar & Fleith (2003) consideram que é necessário preparar o indivíduo para pensar e agir de forma criativa, bem como planear intervenções nesses contextos a fim de estabelecer condições favoráveis ao desenvolvimento da criatividade. “Por isso, o ensino e o treino de Futebol, encerram uma longa história que põe em presença jogadores com os seus próprios recursos e uma intervenção externa, materializada pela intervenção do treinador e pela influência do meio ambiente.” (Garganta, 2006, p. 318).

Criatividade é...

“um processo que apenas pode ser observado quando há uma intersecção onde indivíduos, domínios e os campos interagem. ”

(Csikszentmihalyi, 1999)

“um assunto abrangente, complexo e importante em todas as esferas da vida humana para o domínio de tarefas”.

(Sternberg & Lubart 1999, p.3)

2.4.1. Teorias Explicativas da Criatividade: das Teorias Unidimensionais até às Teorias Multidimensionais Integradoras e a sua Relação com o Desporto

A tendência para investigar cada uma das partes: pessoa criativa; processo; produto e meio, como componentes da criatividade de forma isolada não é a mais adequada, devendo existir uma aproximação multidisciplinar à criatividade, pois para que esta se manifeste convergem distintas variáveis que conformam o fenómeno, tal como Azevedo (2007) procura explicar no ponto anterior.

Segundo Alencar e Fleith (2003), até aos anos de 1970 a ênfase era colocada no perfil do indivíduo criativo e no desenvolvimento de técnicas de programas e técnicas que favorecessem a expressão criativa, contudo nos últimos 20 anos surgiram novas contribuições teóricas que consideram a importância de distintos componentes necessários para a ocorrência da criatividade. A criatividade passou de ser um atributo individual a um bem social (De La Torre, 1991). Refere ainda o mesmo autor que esta capacidade atribuída, em outros tempos, em exclusivo aos génios, é considerada hoje como uma qualidade inerente ao ser humano, em maior ou menor grau.

A visão reducionista da criatividade foi-se transformando a partir da década de 70, surgindo então uma percepção mais integrada do fenómeno, numa combinação relacional entre os aspectos cognitivos, afectivo, social, histórico e cultural, procurando-se demonstrar a sua relevância em todos os domínios e actividades do ser humano.

Assim, a partir dos anos 80, apresenta-se uma visão mais sistémica do fenómeno da criatividade que realça o papel activo do sujeito, mas ao mesmo tempo integrando e enfatizando as variáveis do contexto sócio-histórico-cultural que interferem na produção criativa e favorecem a expressão do comportamento criativo (Amabile, 1996; Alencar e Fleith, 2003; Csikszentmihalyi, 1988; Gardner, 1988; Gruber & Davis, 1988; Sternberg, 1988, Sternberg & Lubart, 1999; Sternberg & Been-Zeev, 2001).

Baseamo-nos nas classificações de Lubart (1994), Sternberg (1997), Sternberg & Lubart (1999) e de Morais (2001), dos diferentes pensamentos e visões da criatividade e da relação que Samulski, Noce & Costa (2001) faz destas abordagens com o desporto em geral. Assim, consideramos no contexto dos diferentes modelos teóricos explicativos da criatividade, duas grandes perspectivas: a perspectiva das Teorias Unidimensionais e a Perspectiva das Teorias Multidimensionais Integradoras. Relativamente à primeira destacamos a abordagem Mística, a Pragmática, a Psicodinâmica, a Cognitiva, a Associativista, a Gestaltista, a da Personalidade Social e a Psicométrica. No que diz respeito à segunda destacamos: a Teoria Componential de Amabile, a Perspectiva de Sistemas de Csikszentmihalyi, a Teoria do Investimento de Sternberg e a Perspectiva interactiva de Gardner.

Tendo consciência de que “há demasiadas ideias diferentes e interessantes acerca da natureza da criatividade para serem incluídas num livro, muito menos num capítulo” (Baer, 1993, cit. Azevedo, 2007, p. 95), focalizamos a seguir a nossa atenção na perspectiva das Teorias Multidimensionais integradoras.

Abordagem Multidimensional Integradora

Recentemente surgiram novas contribuições teóricas, que consideram que, embora importante a abordagem unidisciplinar da criatividade, esta por si só, revela-se insuficiente. A visão unidimensional da criatividade, segundo Csikszentmihalyi (1999) vem negligenciando vários aspectos, o que tem feito com que as descobertas das pesquisas sejam distorcidas, já que uma única perspectiva não permite explicar um fenómeno tão complexo.

Para Sternberg & Lubart (1999) o entendimento da criatividade requer uma

aproximação multidisciplinar, pois os resultados de avaliações unidisciplinares vêem apenas uma parte do fenómeno como um todo, resultando assim, incompleta a explicação sobre criatividade. O trabalho cognitivo sobre criatividade tem ignorado a personalidade e os sistemas sociais, enquanto os referentes à personalidade social, têm pouco ou nada a dizer sobre representações mentais e processos que se relacionam com criatividade. Sob essa perspectiva, a produção criativa não pode ser atribuída exclusivamente a um conjunto de habilidades e traços de personalidade do criador, mas também sofre a influência de elementos do ambiente onde esse indivíduo se encontra inserido (Hennessey & Amabile, 1988).

A seguir, passaremos a referir, dentro desta abordagem recente de criatividade, as quatro perspectivas mais preponderantes: (I) a Teoria Componencial de Amabile, (II) a Perspectiva de Sistemas de Csikszentmihalyi (III) a Teoria do Investimento de Sternberg e (IV) a Perspectiva Interactiva de Gardner, para logo de seguida, procurarmos enquadrar, dentro destas, o desporto como campo de pesquisa.

(I) “Um produto ou uma resposta será julgado criativo na medida em que (a) é novo e apropriado, útil, correcto ou de valor para a tarefa em questão, e (b) a tarefa é heurística e não algorítmica” (Amabile, 1996, p. 35). A produção criativa resulta da existência de factores provenientes de uma constelação de variáveis, em que os elementos do contexto social interagem com elementos cognitivos e de personalidade (Amabile, 1996; Hennessey & Amabile, 1988). Porém, segundo Alencar & Fleith (2003), a maior ênfase é atribuída ao papel da motivação e dos factores sociais.

No seu modelo, Amabile (1996) preconiza a existência de três componentes fundamentais, para que se produza trabalho criativo: habilidades de domínio, processos criativos relevantes e motivação intrínseca. A primeira componente, habilidades de domínio, inclui vários elementos relacionados com o nível de expertise, tais como talento, conhecimento implícito e explícito, experiência, e habilidades técnicas relativas a um determinado domínio. O segundo componente refere-se aos processos criativos e inclui o estilo de trabalho (permite longos períodos de concentração e de esforço e a capacidade de abandonar o problema por algum tempo), o estilo cognitivo, o domínio de estratégias que favorece a produção de novas ideias e traços de personalidade. O terceiro componente, a motivação intrínseca, é para Amabile o mais importante dos três. A motivação intrínseca diz respeito à satisfação e envolvimento que o indivíduo tem pela tarefa, englobando interesse, competência e autodeterminação (Alencar & Fleith, 2003). Mantendo-se em todo o processo criativo, a motivação pode ajudar a minimizar as deficiências dos outros dois componentes, enquanto o contrário não sucede.

Amabile (1996) sugere alternativas de estimulação da criatividade na sala de aula ou no ambiente de trabalho: (a) encorajar a autonomia do indivíduo, evitando o controle excessivo e respeitar a individualidade de cada um; (b) cultivar a autonomia e independência enfatizando valores ao invés de regras; (c) ressaltar as realizações ao invés de notas ou prémios; (d) enfatizar o prazer no acto de aprender; (e) evitar situações de competição; (f)

expor os indivíduos a experiências que possam estimular a sua criatividade; (g) encorajar comportamentos de questionamento e curiosidade; (h) usar *feedback* informativo; (i) dar aos indivíduos opções de escolha; e (j) apresentar pessoas criativas como modelos.

(II) Csikszentmihalyi (1988, p. 93) afirma que não podemos estudar a criatividade isolando o indivíduo e a sua produção do meio social onde as acções ocorreram. Assim, Csikszentmihalyi (1988, 1999), propôs um modelo dinâmico, fundamental para gerar uma ideia, produto ou descoberta criativa, onde inclui três subsistemas que interagem entre si: Campo, Domínio e Indivíduo. O Campo refere-se a um conjunto de instituições sociais que seleccionam as produções que querem preservar, exercendo controlo ou influência sobre o Domínio de uma dada cultura, que deve avaliar e transmitir as novas ideias seleccionadas às gerações seguintes. Portanto, o Domínio é um sistema simbólico culturalmente definido, que preserva e transmite os produtos criativos a outros indivíduos, assim como às gerações vindouras, sendo essa preservação, alteração ou transmissão sempre orientada pelo Campo (Csikszentmihalyi, 1999).

Este modelo teórico preconiza então que a realização criativa não depende apenas do que está presente ou ausente no indivíduo, sendo necessário considerar também a sociedade, o seu tempo, os seus lugares, contextos ambientais e os conhecimentos e estratégias disponíveis.

(III) O conceito de investimento considera que “as pessoas criativas são aquelas que compram barato e vendem caro no reino das ideias” (Sternberg & Lubart, 1999, p. 10). Esta metáfora significa comprar barato, investir em ideias desconhecidas, contudo percebidas pelo indivíduo como potencialmente valiosas. Os indivíduos criativos na apresentação das suas ideias deparam-se, com frequência, com a resistência exterior, no entanto, com a sua persistência conseguem eventualmente vendê-las, partindo para a expressão de uma nova ou impopular ideia.

De acordo com a Teoria do Investimento a manifestação criativa requer a confluência de seis factores: habilidades intelectuais, conhecimento, estilos de pensamento, personalidade, motivação e ambiente (Lubart, 1994; Sternberg, 1997; Sternberg & Lubart, 1999). Consideram estes autores, importantes três habilidades cognitivas (assunto tratado, no ponto 2.1.1., relativo à Teoria Triádica da Inteligência). A primeira, a habilidade sintética (esta relacionada capacidade criativa), permite redefinir os problemas, não ficando presos ao pensamento convencional; a segunda, a habilidade analítica, permite reconhecer de entre as novas ideias, quais as que deve perseguir e as que deve abandonar; a terceira, a habilidade prática contextual diz respeito à capacidade de saber persuadir os outros sobre o valor das suas ideias. A par deste factor confluem outros, igualmente importantes: o conhecimento, que implica saber o suficiente sobre um campo, mas não demasiado para impedir perspectivar os problemas de forma inovadora; os estilos do pensamento, que passam pelo estilo legislativo, isto é, a preferência para pensar de forma inovadora com base numa escolha individual ou o estilo executivo ou o judicial, definido como a capacidade de pensar globalmente e localmente; a personalidade, nomeadamente a vontade de ultrapassar

obstáculos, de assumir riscos sensatos, de tolerar ambiguidades, bem como sentido de auto-eficácia e a apetência para desafiar multidões; a motivação intrínseca orientada para a tarefa que determina a paixão pelo trabalho e a concentração no trabalho e não nas possíveis recompensas, e, ainda os factores ambientais que apoiam e recompensam os esforços criativos (Lubart, 1994; Sternberg, 1997; Sternberg & Lubart, 1999). Estes factores distintos e inter-relacionados, actuando em convergência, são apontados como recursos necessários para a expressão criativa.

(IV) A Perspectiva Interactiva de Gardner (1988), como visão multidisciplinar, destaca quatro níveis de análise: Subpessoal, Pessoal, Extrapessoal e Multipessoal.

O primeiro nível, o Subpessoal, refere-se às características biológicas, neurológicas e genéticas dos indivíduos criativos, considerando também a estrutura do funcionamento dos sistemas nervoso, metabólico e hormonal (Gardner, 1988).

O segundo nível, o Pessoal, considera por um lado uma perspectiva centrada nos processos cognitivos que caracterizam os indivíduos criativos (tratado, no ponto 2.1.1., relativo à Teoria das Inteligências Múltiplas), e outra, que foca o aspecto emocional e de relacionamento (Gardner, 1988).

O terceiro nível, o Extrapessoal, corresponde ao Domínio de Csikszentmihalyi, e considera que um indivíduo realiza a sua produção criativa em domínios de saberes específicos e que estes terão que ser avaliados por peritos desses mesmos contextos (Gardner, 1988).

Por último, o quarto nível, o Multipessoal, aproxima-se do Campo de Csikszentmihalyi e diz respeito às normas, aos papéis, aos comportamentos ou aos valores associados à criatividade num contexto sócio-histórico-económico específico (Gardner, 1988).

Alencar & Fleith (2003) consideram que para se obter uma visão mais ampla do fenómeno criatividade, deveremos levar em consideração a interacção entre características individuais e ambientais, as rápidas transformações na sociedade, que estabelecem novos paradigmas e demandam soluções cada vez mais adequadas aos desafios que surgem, e o impacto do produto criativo na sociedade.

O conceito multidimensional da criatividade passou a abrir novos horizontes a este fenómeno, e se, por um lado, os processos cognitivos são importantes na sua descrição, outros processos de ordem motivacional, pessoal, emocional e contextual devem ser tomados em consideração (Baía & Nogueira, 2006).

Para Samulski, Noce & Costa (2001) a Perspectiva de Sistemas de Csikszentmihalyi, é actualmente a mais interactiva. Enfatiza a necessidade de se considerar o Indivíduo, o Domínio e o Campo como um dinâmico grupo de influências mútuas e estabelece uma relação com o contexto desportivo uma vez que através das diferentes correntes e concepções sobre a criatividade, é possível compreender como o atleta criativo (Indivíduo) que possui determinadas características (Domínio) de ordem técnica, táctica, física e psicológica que o difere de outros atletas, se enquadra dentro de uma determinada modalidade desportiva (Campo).

No estudo realizado por Samulski, Noce & Costa (2006) sobre a criatividade no voleibol brasileiro de alto rendimento, os resultados obtidos indicam que o conceito de criatividade dos jogadores está mais associado à corrente cognitiva, contudo os jogadores entrevistados sugerem que a criatividade pode ser estimulada com um meio ambiente enriquecido, com exercícios específicos que ofereçam aos atletas a liberdade de jogar e de criar. Características como inteligência, coragem e auto-confiança foram associadas à personalidade do jogador criativo (Samulski, Noce & Costa, 2006). As características relacionadas a traços de personalidade, aspectos motivacionais (motivação intrínseca) e envolvimento sócio-cultural são também variáveis importantes dentro da personalidade social (Sternberg & Lubart, 1999).

Outros estudos de pesquisa em criatividade, indicam que o potencial criativo pode ser influenciado positivamente através da aquisição em longo prazo de experiências exploratórias em ambientes abertos (Giacomini & Greco, 2008) capazes de promover o desenvolvimento da capacidade de decidir e a compreensão de como oportunizar aos jogadores saber resolver as dificuldades encontradas nas situações de jogo impostas pelo adversário com inteligência, autonomia e criatividade (Greco, 2006). A propósito, Garganta (2006) refere que a eficiência do processo de treino decorre de uma fusão complexa de habilidades, capacidades e competências de comunicação, cuja feição emerge das características do praticante e do modo como é realizada a aprendizagem.

Samulski, Noce & Costa (2001) refere que através da confluência de várias teorias se pode estabelecer um caminho mais promissor para o desenvolvimento de um modelo dimensional mais explícito do processo criativo, que envolva as particularidades específicas de cada modalidade desportiva.

2.4.2. A Criatividade no Futebol

“Só o passado está inventado. Se pretendemos afirmar o presente e conjugar o Futebol no futuro, quase tudo está por inventar. Está por inventar o jogo em que os espectadores saibam aplaudir o sentido estético de uma bela jogada, ainda que realizada pelo adversário.”

(Garganta, 2001)

Segundo Cunha e Silva (2008) uma equipa é um colectivo feito de singularidades, é um todo feito de partes e essas partes são fundamentais, não como um todo homogêneo, mas como um todo absolutamente diferente do que é um todo, que seja mutante, que não seja um todo cristalizado. Uma equipa muito dirigida, com muitos objectivos, muito fechada sobre si própria, que não tenha capacidade de incorporação do novo, é uma equipa que face à adversidade não evolui, nem consegue revelar criatividade (Cunha e Silva, 2008).

Decorrente do confronto entre dois sistemas complexos, o jogo de futebol caracteriza-se pela alternância sucessiva de estados de ordem e desordem, de estabilidade e instabilidade, de uniformidade e variedade, movendo-se o comportamento dos jogadores e das equipas no jogo (ainda que subjacentes a uma organização) entre os dois pólos do sistema: o estabelecido, as regras e a inovação, o novo (Garganta & Cunha e Silva, 2000), exigindo-se dos jogadores comportamentos táctico-técnicos que se caracterizam pela sua adaptabilidade aos constrangimentos do jogo, idealizando, criando e executando novas soluções que sejam imprevisíveis, aumentando o factor surpresa.

“A criatividade e o inesperado estão relacionados com a capacidade de, a partir de acções ambíguas e simulações criar surpresa no adversário” (Garganta & Cunha e Silva, 2000, p. 4), desequilibrando a sua organização. Esta criatividade, deverá, no entanto, assentar na organização colectiva de jogo da sua equipa. Reforçando esta ideia, Coca (1985) refere que criatividade no Futebol é incorporar o novo em proveito de todos, aportar valores exemplares, concluir com um gesto original as combinações de movimentos físicos e de acções técnicas que se foram gerando à espera que alguém no campo as reorganize novamente e lhe dê uma forma genial.

Segundo Greco (2004), a solução criativa das tarefas e problemas no jogo de Futebol apresenta desafios e solicita dos jogadores competências em três áreas. Em primeiro lugar, os jogadores devem aprender a perceber, reconhecer, de forma rápida e precisa as tarefas e problemas do jogo. Em segundo lugar, devem desenvolver muitas ideias para solucionar os problemas, estando directamente ligada à riqueza de ideias do jogador. A terceira competência considera a escolha da melhor ideia dentro destas, escolhendo no momento exacto a resposta correcta. O mesmo autor refere que o rendimento e as acções criativas exigem um desenvolvimento óptimo do volume de atenção ampla (primeira componente) e pensamento divergente (segunda componente) igualmente óptimo, isto é, exige-se desenvolvimento de muitas ideias para encontrar a solução (pensamento convergente) mais original, flexível e fluída, apoiada na livre descoberta. Se o volume de atenção e o pensamento divergente não são suficientemente desenvolvidos, o jogador poderá ser inteligente desde o ponto de vista táctico, mas não será criativo.

Nos Jogos Desportivos Colectivos, mais concretamente no Futebol que é o nosso objecto de estudo, “a qualidade do conhecimento táctico dos atletas escolher *o como fazer*, tomar uma decisão táctica, une-se à beleza de uma habilidade técnica, ao *como fazer*, isto é, à motricidade escolhida para concretizar a acção, que surpreende tanto os espectadores como os próprios praticantes e pesquisadores” (Tavares, Greco & Garganta, 2006, p. 285), considerando Garganta (2006) que a dimensão técnica repousa na sua utilidade para servir a inteligência, e a capacidade táctica dos jogadores e das equipas. Consequente se a técnica serve a inteligência, serve igualmente a criatividade, pois todo o acto criativo, realizado em benefício da equipa, é um acto inteligente.

Para evoluir no jogo, é necessária uma adaptação constante do jogador a um contexto de jogo em permanente mudança. Como refere Cunha e Silva (2008) estar adaptado é estar

preparado em todas as circunstâncias, em todos os minutos para incorporar uma situação diferente, uma adversidade qualquer, é ter flexibilidade e capacidade para incorporar o novo, muito maior do que aquela que teria se tudo tivesse sido programado.

2.5. Talento Desportivo

“A nossa civilização sempre reconheceu indivíduos, cuja performance nos desportos, nas artes e na ciência é vastamente superior ao resto da população.”

(Ericsson, Krampe & Tesch-Romer, 1993, p. 363)

O termo “talento desportivo” é empregue para caracterizar indivíduos que demonstram elevadas capacidades biológicas e psicológicas, que dependendo do meio social no qual vivem, poderão apresentar alto desempenho desportivo, dependendo para isso de condições ambientais adequadas.

Gardner (1995) refere-se ao talento como um sinal de um potencial precoce bio-psico-social num domínio particular.

Para Hahn (1987), numa pessoa talentosa, as estrutura neurofisiológicas e anatómicas, assim como as capacidades motoras e psicológicas estão presentes no nascimento, podendo ser detectadas no processo de socialização e ser estimuladas e desenvolvidas no meio em que está inserida, desde que este forneça condições para tal. Segundo o mesmo autor o talento poderá ser distinguido de três formas:

(I) talento motor geral como sendo um indivíduo que demonstra uma grande capacidade motora, capaz de dominar e executar movimentos com facilidade, certeza e rapidez, possuindo igualmente um maior e mais diversificado repertório motor;

(II) talento desportivo como um indivíduo que possui uma prontidão e um potencial acima da média para poder ou querer realizar altos níveis de desempenho desportivo;

(III) talento desportivo específico está relacionado com o indivíduo que apresenta condições físicas e psicológicas prévias para determinada modalidade.

A diferença que se estabelece entre estas três definições é ténue e por vezes ambígua. Veja-se que a definição de talento para o desporto em geral, absorve as outras duas, uma vez que facilmente verificarmos que jovens talentosos, apresentam valores superiores de rendimento, através de movimentos fluidos e seguros, sendo muito susceptíveis aos processos de treino, incorporando facilmente novos comportamentos desportivos.

Segundo Bompa (1994) o nível de desempenho de um talento desportivo, depende dos traços individuais e dos programas que objectivam identificar, estimular e recompensar a aprendizagem e o treino. Desta forma, a possibilidade de sucesso de um indivíduo em qualquer desporto depende de seu potencial genético, da metodologia de aprendizagem e do treino durante os diferentes estágios do seu desenvolvimento.

A performance elevada do atleta numa determinada modalidade desportiva, para

Moskotova (1998), depende de uma grande variedade de características genéticas de ordem morfológica e metabólica, para além dos aspectos psicológicos, cognitivos e sociais, sendo incontestável que o progresso dos recordes não é típico apenas dos atletas com genótipo fenomenal, dependendo em grande parte, também, do aperfeiçoamento biomecânico dos movimentos e da metodologia de treino.

2.5.1. O Talento Inato e Adquirido para a Prática

“Mesmo o jogador que nasce com características diferentes de todos os outros, que são de Elite, de talento, esses também tem um espaço de construção, e por isso todos eles se constroem, embora uns mais que outros”

(Sousa, 2006)

O desporto de rendimento é pela sua própria natureza selectivo, é um espaço onde não há lugar para todos.

Actualmente é enorme a quantidade de crianças e jovens que ambicionam um dia chegar a profissionais de Futebol, implicando que por parte dos clubes haja uma preocupação por detectar e seleccionar crianças e jovens com características que o possam tornar num experto dentro da modalidade. Esta selecção de atletas deverá procurar identificar aqueles que revelam potencial para integrar as suas equipas, e, constituir-se naturalmente como a escolha mais acertada possível.

Segundo Starkes (1993, cit. Janelle & Hillman, 2003) a performance do experto no desporto pode ser definida pela consistência superior da performance atlética durante um longo período de tempo, opinião também partilhada por Garganta (2009) que refere ser plausível entender o talento como um atributo relacionado com a performance consistente e acima da norma. Para obter o estatuto de experto, os atletas devem manifestar excelência, em nada menos que 4 domínios: fisiológico, técnico, cognitivo (táctico/estratégico; percepção/tomada de decisão) e emocional (Janelle & Hillman, 2003), revelando-se o talento, na confluência de todos estes factores, como a materialização destes domínios, tornando-se desta forma algo de concreto. Na mesma linha de pensamento Maia (1993) refere que as aptidões, as habilidades, as capacidades, e os traços antropométricos, entre outros, são diferentes tipos de indicadores de selecção intimamente associados à performance motora e que estão na base dos critérios de selecção de atletas. Estes indicadores de selecção referem-se, portanto, a algo observável e mensurável, permitindo distinguir com boa margem de acerto os talentos da população geral.

Possuir numa equipa de Futebol jogadores altos e fortes, ou jogadores rápidos, em determinadas posições, pode ser uma vantagem na competição, embora não seja condição fundamental, no entanto, Garganta (2006) reconhece a importância do meio ambiente na estimulação e validação do potencial biológico dos atletas. Condições genéticas favoráveis

poderão predispor os atletas para determinadas modalidades e, no que se reporta ao futebol, predispor os jogadores para determinadas posições no jogo, contudo, torna-se fundamental submetê-los a um processo de treino que estimule as suas capacidades inatas, não esquecendo a natural influência cultural que o meio exerce sobre o atleta.

A metáfora do balde vazio procura traduzir o contributo dos genes e do ambiente quanto à respectiva influência relativa ao desenvolvimento dos indivíduos (Lewontin, 2000, cit. Garganta, 2009). O autor esclarece esta imagem, “alegando que enquanto os genes determinam o tamanho do continente (balde), o ambiente determina a qualidade dos conteúdos que o preenchem.”. Parece-nos feliz esta metáfora, pois é certo que cada indivíduo nasce com determinadas condições genéticas que o poderão predispor para uma determinada modalidade, manifestando-se esta predisposição numa vantagem se a este lhe for proporcionado um ambiente rico de estímulos.

O caminho até à excelência desportiva decorre, portanto, de uma fusão complexa de habilidades, capacidades e competências, cuja feição emerge das capacidades do praticante e do modo como é realizada a aprendizagem e o treino (Ericsson, 2003).

A noção de talento que o associava a um conjunto de capacidades inerentes ao sujeito, determinando o seu rendimento, vai sendo substituída por outra, relacionada com as aquisições operadas através da prática sustentada e estruturada com o objectivo de promover a melhoria do desempenho desportivo (Garganta, 2009).

2.6. O Treino Ajustado Capaz de Promover e Estimular a Inteligência de Jogo e a Criatividade

“Treina-se para se ser melhor do que já era, procurando-se saber cada vez mais e fazer cada vez melhor. Por isso, ao treinador compete formar e capacitar os jovens, no respeito pela tríade: *saber, saber fazer e saber estar.*”

(Garganta, 2006, p. 314)

Segundo Garganta (1994) ainda se fazem sentir no ensino e treino dos jogos desportivos colectivos as metodologias importadas dos desportos individuais, sem ter em consideração a especificidade estrutural e funcional deste grupo de jogos, com fortes influências desses métodos, não apenas no plano energético-funcional, mas também no plano táctico-técnico.

Contudo, actualmente no Futebol existe uma nova abordagem metodológica. Preconiza uma mudança, observada na forma como é encarado e orientado o treino . Existe uma preocupação comum, tornar mais eficientes os processos de treino com o objectivo de ensinar o jogo de Futebol e desenvolver as capacidades, habilidades e destrezas necessárias para a sua prática.

Como modalidade colectiva, o Futebol tem as suas próprias exigências determinadas pela sua natureza como jogo de equipa. Assim, para Garganta & Pinto (1994) o primeiro problema que se coloca ao praticante é, antes de mais, de natureza tática e de estratégia, pois é preciso saber o que fazer antes de escolher o modo de fazer.

Segundo Garganta (2005, p. 180), o treino de Futebol deve permitir o desenvolvimento de comportamentos versáteis, que permitam alargar o espectro de respostas, preparando os jogadores para lidarem com situações não convencionais, perspectivando-se o treino como espaço de autonomia, e, devolvendo-se, desta forma, o jogo aos jogadores. Para tal o treino deve concretizar-se num “conjunto de competências, de entre as quais se salientam as que se encontram directamente relacionadas com: a) as capacidades de leitura e interpretação do jogo, e com b) a produção e vivência de situações de exercitação que permitam um elevado efeito de transferência, associado a c) consideráveis níveis de autonomia e criatividade.”.

A complexidade das tarefas e os problemas situacionais decorrentes no jogo de Futebol, determinam que os jogadores adoptem permanentemente comportamentos táticos, assumindo esta capacidade um papel que deve ser relevante na formação (Greco, 2006).

O treino deverá, portanto, ser capaz de formar jogadores com inteligência tática e adaptativa às diferentes situações que ocorrem no jogo, com um poder criativo ao serviço do modelo de jogo que o treinador preconiza e com uma técnica com capacidade de adaptação para o requerido (Tamarit, 2007).

A todo o momento o jogador é confrontado com a necessidade de tomar decisões táticas, tendo como referência a inter-relação entre os componentes: tempo-espaço-situação, tríade que deve considerar aspectos como companheiros, bola, baliza, objectivos e metas a alcançar. Assim, a decisão sobre “o que fazer”, “quando fazer” e “porque fazer” revela-se fundamental para a compreensão do jogo, possibilitando ao jogador comportar-se de maneira inteligente e/ou criativa durante o jogo (Greco, 2006).

2.7. Autonomia da Decisão como Condição da Criatividade do Jogador e do Jogo

“A grande vantagem das melhores equipas e dos melhores treinadores passa pela capacidade de gerir o detalhe sem perder de vista o Jogo como sistema dinâmico.”

(Garganta, 2005, p. 189)

“Nas partidas de Futebol, as equipas disputam objectivos comuns, lutando para gerir em proveito próprio, o tempo e o espaço, através da realização de acções de sinal contrário (ataque *versus* defesa) alicerçadas em relações de oposição e de cooperação. Cada equipa comporta-se como um sistema dinâmico que vive da organização, o que quer dizer que

depende do compromisso entre a sua identidade e a sua integridade, detenha ou não a posse da bola num dado momento do jogo.” (Garganta, 2005, p. 179).

A organização de jogo de uma equipa, como dinâmica colectiva da mesma, pressupõe que os jogadores adquiram determinadas funções e comportamentos específicos dentro daquilo que é o projecto de jogo do treinador. Por conseguinte, em qualquer momento de jogo (organização ofensiva, organização defensiva e respectivas transições) os jogadores devem adequar as suas acções em função do contexto situacional existente, interagindo positivamente entre eles, num esforço de cooperação e entreaajuda. Neste sentido, Tavares, Greco & Garganta (2006, p. 290) afirmam que “o êxito da equipa, enquanto entidade colectiva, está dependente da coordenação das decisões efectuadas pelos jogadores.”. Os mesmos autores realçam a importância dos indicadores produzidos pelos jogadores, que lhes permite coordenar as suas decisões, reduzindo a incerteza entre eles e, por outro lado, aumentando a incerteza entre os adversários.

Assume-se assim, a importância de dar o mesmo significado às acções de jogo realizadas pelos jogadores da mesma equipa, em todos os momentos de jogo, com bola e sem bola, revelando-se o treino, como forma de exercitação, e, pressuposto fundamental para que os jogadores sejam capazes de resolver os problemas que o contexto de competição lhes coloca. No entanto, Araújo (2005) salienta que mais do que treinar para a mecanização, importa treinar para lidar com a incerteza e com a variabilidade das situações de jogo.

Contextos caracterizados pela variabilidade, implicam que o jogador obrigatoriamente esteja activo, que seja capaz de acompanhar a dinâmica que se encontra à sua volta e que está em permanente evolução, implicam que ele seja capaz de detectar e usar a informação que está na competição (Araújo, 2005), identificando os factores críticos, realizando escolhas rápidas e eficazes, operando face a situações de final aberto, sempre num contexto de oposição e cooperação (Garganta 1997).

O jogador constrói o seu sistema de hábitos, possui um reportório de saberes e com os seus recursos pode resolver vários problemas durante um jogo (Garganta 1997).

Consequentemente “a capacidade para prever e “ler” as intenções dos adversários e formular uma resposta apropriada baseada em aspectos estratégicos, táticos e técnicos, tem sido considerada como crucial para o rendimento.” (Tavares, Greco & Garganta, 2006, p. 265). Os mesmos autores fazem referência a vários estudos que têm demonstrado que através da aplicação de programas de treino é possível melhorar o rendimento cognitivo, desenvolvendo-se a percepção, a atenção e a capacidade para resolver os problemas no processo de treino, tendo este como finalidade uma transferência das aprendizagens realizadas para a situação de competição.

Assim, a resolução de problemas e das tarefas do jogo, implicam a adaptação dos jogadores aos novos e constantes constrangimentos que o jogo apresenta. Estes contextos caracterizados pela variabilidade obrigam a que o atleta esteja activo, que acompanhe a dinâmica do que se passa à sua volta, detectando e usando a informação que o envolve e que está sempre a evoluir (Araújo, 2005), requerendo dos jogadores, um permanente apelo à

inteligência enquanto capacidade de adaptação a um contexto em permanente mudança (Garganta, 1994).

Embora a estratégia possa ser planeada antecipadamente, a resolução das situações competitivas é sempre única, referindo Araújo (2005) que os desportistas previsíveis, que sabem antecipadamente o que fazer, não são os que constituem maior perigo, sendo os desportistas criativos, aqueles que criam soluções no momento, os que maiores problemas causam aos adversários.

Uma competição cada vez mais dura e um jogo de sobrevivência. É desta forma que Gaitero (2006) retrata o jogo de Futebol. Refere o autor que só o jogador criativo pode desenvolver novas formas de jogar, possibilitando maiores probabilidades de vencer, mas que esse jogo seja de efectiva qualidade. Um jogo criador, que elabora e não permanece inerte. Mas sustentado numa ordem... (Gaitero, 2006).

Salienta Francisco Maturana (cit. Valdano, 2002): “o Futebol é uma combinação de organização colectiva, mas de exaltação da capacidade individual.”.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo tem como objectivo geral ilustrar, através duma revisão bibliográfica e documental e da opinião de treinadores e jogadores de Futebol de rendimento superior, a importância atribuída à criatividade, no âmbito da performance no Futebol.

3.1. Metodologia da Pesquisa

Foi efectuada uma pesquisa bibliográfica e documental nas bibliotecas da Faculdade de Desporto da Universidade do Porto e da Faculdade de Ciências da Educação e Psicologia da Universidade do Porto, procurando retirar a informação que nos pareceu mais pertinente e que melhor nos pareceu enquadrar-se com os temas em estudo.

Para investigar a percepção dos treinadores e atletas, relativamente aos temas essenciais do presente estudo, foram utilizados dois questionários, um aplicado aos treinadores e o outro aos jogadores de Futebol. De salientar que nos questionários, apesar de coincidirem algumas questões, estes apresentaram uma estrutura diferente.

O questionário utilizado para a recolha de dados foi o "Questionário sobre Criatividade nos Jogos Desportivos", desenvolvido por Roth & Raab (1998) e posteriormente adaptado, segundo Samulski, Noce & Costa (2006), por Samulski & Noce (1998) para a língua Portuguesa. Introduzimos nos respectivos itens algumas pequenas alterações, de forma a que o mesmo pudesse ser aplicado na população Portuguesa. Nesse sentido, procedeu-se a reformulações, de natureza frásica, com o intuito de contribuir para um melhor entendimento dos instrumentos e eliminação de itens que não se constituíam importantes para alcançar os objectivos dos temas em estudo.

Todos os inquiridos foram previamente informados sobre o sentido e a natureza dos objectivos, procurando-se desta forma que as respostas se centrassem nas questões apresentadas.

3.2. Caracterização da Amostra

A amostra total em estudo integra 25 indivíduos, todos do sexo masculino, divididos em duas categorias, uma com 9 treinadores e outra com 16 atletas, ambas do escalão sénior da modalidade de Futebol. Os atletas foram sempre indicados pelos seus treinadores, dois atletas por cada treinador (excepto em duas situações onde apenas podemos recolher um questionário), identificados por estes como atletas criativos e com elevada inteligência de jogo.

Todos os inquiridos participaram no campeonato nacional da Primeira Liga de Futebol Profissional na época de 2009/2010. Pretendeu-se respostas de profissionais que atingem com frequência elevado nível de rendimento e que se encontram dentro dos parâmetros que

definimos para treinadores de rendimento superior e jogadores inteligentes e com alta criatividade.

Com a aplicação dos questionários procuramos perceber qual é o entendimento dos treinadores e dos jogadores de rendimento superior relativamente aos temas em questão, procurando retirar destes, algo de novo, resultado das suas vivências, sentimentos e conhecimentos, no sentido de cotejar e complementar a informação obtida através da revisão bibliográfica.

3.3. Recolha dos Dados

Para proceder à recolha de dados, foram contactados telefonicamente vários clubes, tendo-se explicitado os objectivos do estudo, solicitando a autorização para estabelecermos contacto com os seus profissionais, procurando-se garantir a sua disponibilidade para colaborar.

Uma vez obtida a sua autorização para a aplicação dos questionários, foi acordada, entre as partes, a melhor data para a recolha de dados. Esta recolha teve início no dia 11 de Março e terminou a 05 de Junho de 2010.

Relativamente à aplicação dos questionários, estes foram entregues aos treinadores e aos atletas e combinada uma data para posterior recolha dos mesmos.

Contudo, antes do preenchimento dos questionários foi fornecido um conjunto de informações com vista ao esclarecimento dos treinadores e jogadores face às questões e aos motivos do estudo, pretendendo-se assim:

- Realçar o intuito do questionário;
- Elucidar sobre os temas essenciais do estudo;
- Esclarecer as regras de preenchimento do questionário;
- Garantir anonimato do questionário;
- Realçar a importância de valorizar a veracidade e a honestidade das respostas.

3.4. Procedimentos de Análise dos Dados

O tratamento da informação foi realizado através da análise de conteúdo a partir da interpretação lógico-semântica das ideias prevalentes.

Complementarmente, procedeu-se à estatística descritiva para obter resultados de frequências, valores percentuais e médias, no sentido de permitir uma abordagem simultaneamente qualitativa e quantitativa dos dados relacionados com as escalas de classificação (escalas de importância).

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

No presente ponto apresentamos e discorremos sobre os conteúdos dos questionários, levando igualmente em consideração os elementos teóricos, apresentados na revisão bibliográfica, procurando cruzar, comparar e discutir o conteúdo das mesmas, tentando sempre que possível estabelecer níveis de proximidade entre os conceitos que os treinadores e jogadores acrescentam ao nosso corpo de conhecimentos.

4.1. A Importância no Futebol da Inteligência de Jogo

“O jogador de categoria vive à esquina, à espera do momento. Está relaxado e, de repente, conecta a quinta velocidade (mental) para encontrar uma solução à medida da dificuldade. Nunca um movimento em falso, sem harmonia ou uma decisão cómoda: vai mais além, elegem os atalhos e, então, usam a técnica como ferramenta.”

(Valdano, 1998)

Verificamos na revisão bibliográfica que actualmente um novo conceito de inteligência nos remete para uma visão pluralista, como capacidade que assenta em domínios nos quais os talentos ou habilidades se manifestam. Segundo Gardner (1994, 1995) cada domínio requer mais do que uma inteligência. Assim sendo, apesar da inteligência corporal-cinestésica se apresentar como fundamental para o jogador de Futebol, este deverá, necessariamente, desenvolver outros tipos de capacidades, envolvendo uma combinação de inteligências (ver ponto 2.2.).

Cruyff (2002), reclama para o Futebol a inteligência como valor máximo e a liberdade para os jogadores, afirmando que o jogo não pode passar sem tática, mas que não temos que nos limitar a esta.

Vejamos então, qual é o entendimento dos jogadores, relativamente ao conceito de inteligência de jogo.

"É tudo aquilo que um atleta pensa enquanto emprega seus movimentos, seus passes, sua dinâmica, sua gestão, seu gasto de energia, sentido tático, perceber o que a equipa necessita." (Jogador 1);

"Durante o jogo ser capaz de resolver de forma rápida e eficaz os problemas ou situações que vão surgindo." (Jogador 2);

"Saber usar o jogo criativo, ter espírito de equipa, uso de técnicas adequadas e bem utilizadas perante a equipa adversária. Iniciativa, dinamismo, uso do ponto forte dando maiores potencialidades ao jogo." (Jogador 3);

"Ter a capacidade de leitura rápida de jogo. Quando o jogador é receptivo a diferentes técnicas, estratégias e condições de jogo." (Jogador 4);

"A inteligência de jogo num atleta, no meu entender, prende-se ao conhecimento que ele tem do jogo; conhecer os momentos de jogo, do que a equipa necessita em determinados momentos." (Jogador 5);

" Em primeiro lugar, é quando se consegue por em prática as tarefas impostas pelo treinador; em segundo lugar, ter uma boa leitura do jogo e em terceiro lugar, saber lidar com as emoções do jogo, nunca se desequilibrar com qualquer situação anormal que aconteça no jogo." (Jogador 6);

"Jogador que sabe ler o jogo e sabe algo a mais que falta para a sua equipa." (Jogador 7);

"Sabe comportar-se da melhor forma tendo em conta o momento, ou seja, adequar as suas acções ao contexto de cada momento do jogo." (Jogador 8);

"É quando o jogo se desenvolve de maneira criativa, pensar com a cabeça e não com o coração." (Jogador 9);

"É a capacidade de perceber o seu lugar em campo e o modo como se posiciona em relação aos colegas, percebendo bem os momentos de jogo." (Jogador 10);

"Jogo com elevadíssimas acções técnicas e individualizadas." (Jogador 11);

"Capacidade para compreender o momento do jogo." (Jogador 12);

"A capacidade de avaliar correctamente cada lance do jogo com bola e sem bola." (Jogador 13);

"Capacidade de observar e entender o que se passa durante o jogo, para poder decidir o que fazer." (Jogador 14);

"Capacidade de ler o jogo." (Jogador 15);

"Saber interpretar as diversas fases do jogo e ultrapassar - contornar as dificuldades que a equipa adversária nos coloque." (jogador 16).

Na análise das respostas apuramos um conjunto de palavras, entender, decidir,

avaliar, perceber, pensar, adequar, conhecer, resolver, que nos remetem para uma dimensão cognitiva do conceito.

A dimensão cognitiva, dada a importância que adquire na competência dos jogadores, é cada vez mais um indispensável campo de estudo. Esta dimensão marca a diferença e é aquela que mais parece influenciar o grau de sucesso dos jogadores.

Todos os futebolistas como todas as pessoas são inteligentes, a inteligência é património de todos os seres racionais, temos apenas que considerar o grau e o tipo de inteligência de cada um na perspectiva de que a inteligência é contextual, procurando a integração dessas múltiplas inteligências para que cada uma contribua à sua maneira para a equipa (Coca, 1985).

As ideias acima referenciadas pelos jogadores encontram-se de acordo com a perspectiva dos autores presentes na nossa revisão bibliográfica. Estes defendem que o jogo de Futebol pela sua complexidade, enquanto modalidade colectiva, reclama dos jogadores uma constante atitude estratégico-táctica, que se relaciona com as capacidades de leitura e interpretação do jogo. Saber ler o jogo significa que o jogador percebe todas as possibilidades que o jogo apresenta, fazendo com que a capacidade de decidir ocupe uma importância fundamental no jogo.

Assim, na nossa opinião e de acordo com as ideias manifestadas anteriormente, podemos afirmar que a capacidade táctica, enquanto capacidade intelectual, assume uma enorme relevância no jogo. A capacidade de perceber, a todo o momento, por mais subtis que sejam os sinais, as alterações que acontecem no jogo, agindo de modo adequado e eficaz, de acordo com aquilo que são os princípios determinantes do modelo de jogo, imposto pelo treinador, vai influenciar a performance do jogador na competição.

Destaco as palavras do Jogador 3 que refere a inteligência de jogo como um "Saber usar o jogo criativo, ter espírito de equipa, uso de técnicas adequadas, dando maiores potencialidades ao jogo", entendendo nós, esta capacidade para criar como um acto que resulta em benefício para a equipa, considerando-se assim, a resolução criativa dos problemas que se apresentam no jogo necessariamente como um acto inteligente.

Como constatamos na nossa revisão bibliográfica e como sugerem os jogadores, o conhecimento táctico-técnico específico no Futebol constitui-se como parâmetro dos processos cognitivos e como suporte fundamental das boas decisões que o jogador toma no jogo, decisões essas concretizadas por acções de natureza técnica adequadas à resolução dos problemas que o jogo apresenta.

Sendo assim o jogador de Futebol só poderá aproveitar na plenitude os seus recursos técnicos se conhecer a essência do jogo e os seus princípios tácticos. A propósito, Garganta (2002) refere que o desenvolvimento da capacidade para jogar implica um conjunto de "saberes", onde saber o que fazer se prende com o conhecimento declarativo e saber executar está no domínio do conhecimento processual decorrente da acção motora.

A imprevisibilidade do contexto ambiental dos jogos desportivos colectivos, a riqueza, a aleatoriedade e a velocidade das mudanças nas constelações do jogo, somadas à exigência

de uma alta variabilidade e repertório técnico (Greco, 2004) solicitam, segundo Garganta (2000, cit. Greco, 2004), um “apelo à inteligência, enquanto capacidade de adaptação a um contexto em permanente mudança.”.

4.2. A Importância da Criatividade no Futebol

“A criatividade desafia uma definição precisa.”

(Torrance, 1988)

A concretização de uma definição generalista da criatividade, pela complexidade que o conceito apresenta, torna-se praticamente impossível, embora a novidade, a utilidade e o valor do acto criativo sejam aspectos que praticamente todos os investigadores do fenómeno evidenciem, reconhecendo-se igualmente, que todos os indivíduos nascem com um certo potencial criativo, que se manifesta em maior ou menor grau.

Como em todos os outros domínios, também no Futebol a criatividade e o inesperado, resultam de acções ambíguas e simulações que procuram criar surpresa no adversário (Garganta & Cunha e Silva, 2000), onde o jogador demonstra, desta forma uma flexibilidade e uma capacidade de adaptação a qualquer adversidade, estando preparado para em qualquer circunstância incorporar uma situação diferente no jogo, muito maior que aquela que demonstraria se tudo estivesse programado (Cunha e Silva, 2008).

Relativamente ao conceito que os treinadores têm sobre a criatividade, e para percebermos a sua visão, de modo a podermos contextualizar e discutir as suas ideias, passamos a citar:

" Defino como a capacidade de efectuar acções úteis à equipa, que a maioria dos jogadores não tem capacidade para tal." (Treinador 1);

"É a capacidade de fazer algo que foge da média, que grande percentagem de atletas não faria. É a capacidade de decidir de forma diferente da maioria dos outros." (Treinador 2);

"É algo que resulta de um estado de espírito positivo com a liberdade de expressão e execução." (Treinador 3);

"É a capacidade de fazer o improvável." (Treinador 4);

"É a capacidade do jogador em decidir qual a melhor solução para resolver os problemas que o jogo lhe vai colocando." (Treinador 5);

"Processo na procura de soluções, com autonomia, originalidade e inteligência no desempenho da acção." (Treinador 6)

"Há quem defenda que no seu verdadeiro sentido não existe. Há sim uma aplicação espontânea de técnicas ou acções já vistas ou experimentadas anteriormente. A este nível a aplicação da palavra criatividade pode ser surpreender o adversário na aplicação de um gesto técnico espontâneo ou fora do comum." (Treinador 7);

"Capacidade de decidir correctamente perante situações de jogo com oposição, nas quais as soluções encontradas são impensáveis para a maioria dos jogadores e/ou que exigem execuções táctico-técnicas invulgares." (Treinador 8);

"Capacidade para resolver situações problemacom soluções eficazes, mesmo em contextos novos." Treinador 9.

Procurando definir a criatividade os treinadores exploram, na sua maioria, pontos em comum referindo-se à capacidade de resolução de problemas de forma inesperada, inovadora e original.

A inteligência no desempenho da acção é um aspecto salientado pelo Treinador 1, que nos parece de capital importância, associando-a a uma inteligência específica de jogo que permite ao jogador a tomada de decisões adequadas no jogo. O acto de criar que resulta em benefício para a sua equipa, que Treinador 1 refere como acções úteis à equipa, consubstanciando-se na resolução criativa dos problemas que o jogo apresenta, é também necessariamente inteligente.

No Futebol, o primeiro problema que se coloca ao praticante é, antes de mais, de natureza táctica e de estratégia, pois é preciso saber *o que fazer* antes de escolher *o modo de fazer* (Garganta & Pinto, 1994), pois como salienta Garganta (2006), saber o que fazer condiciona significativamente o como fazer, e isto implica uma congruência elevada entre a percepção da informação relevante, a selecção da resposta e a execução propriamente dita.

A verdadeira dimensão da técnica repousa na sua utilidade para servir a inteligência, a capacidade de decisão táctica e a criatividade dos jogadores e das equipas de futebol, tal como afirma Treinador 7 "a aplicação da palavra criatividade pode ser surpreender o adversário na aplicação de um gesto técnico espontâneo ou fora do comum.". Também Treinador 8 realça a importância de encontrar soluções imprevisíveis que poderão exigir execuções táctico-técnicas invulgares.

Partilhando esta ideia, Garganta & Cunha e Silva (2000) referem que o comportamento dos jogadores se move entre dois pólos: o estabelecido, as regras e a inovação, o novo. Aos jogadores exige-se portanto, comportamentos táctico-técnicos que se caracterizem pela adaptabilidade às constantes alterações decorrentes no jogo, idealizando,

criando soluções que sejam imprevisíveis para os adversários, aumentando assim o factor surpresa.

Concordamos com os treinadores, pois parece-nos que a criatividade como capacidade capaz de incorporar o novo e o inesperado, sai fora daquilo que são os parâmetros normais de resolução de problemas no jogo, concretizando-se, contudo, essa criatividade sempre no respeito pelos princípios de jogo adoptados pelo modelo de jogo adoptado pelo treinador.

Contudo, o modelo de jogo, os princípios que o identificam, as relações entre os jogadores e ligações que caracterizam a dinâmica complexa do jogo, não devem impedir a exploração de novos caminhos, pelo contrário, devem potenciar ao jogador um espaço de liberdade, autonomia e criatividade inteligente.

4.3. A Criatividade Inteligente ou Inteligência Criativa como um Fenómeno Multidimensional

"... é mais fácil desenvolver a criatividade das pessoas mudando as condições do ambiente, do que tentando fazê-las pensar de modo criativo."

Csikszentmihalyi (1996, cit. Alencar & Fleith, 2003)

As mais recentes contribuições teóricas sobre a criatividade e inteligência consideram, de acordo com a bibliografia por nós consultada, uma visão multidimensional do fenómeno, integrando características ou traços de personalidade, factores cognitivos e factores de natureza ambiental como aspectos necessários para a verdadeira realização inteligente e criativa.

As abordagens integradoras, que nos últimos anos se debruçaram sobre o estudo da inteligência e da criatividade, principalmente a partir dos anos 80 (ver 2.4.1.), vieram realçar estes conceitos enquanto resultado da confluência de vários factores. Deste modo, a característica da multidimensionalidade, passou a abrir novos horizontes a esta problemática e se, por um lado, os processos cognitivos são importantes, outros aspectos de natureza motivacional, pessoal, emocional e de contexto ambiental, também devem ser tomados em consideração.

Este conceito multidimensional da criatividade e da inteligência que se revela interactivo estabelece uma forte relação com o contexto desportivo, mais concretamente com a modalidade que é objecto do nosso estudo, o Futebol.

Reportando-nos à natureza própria do jogo de Futebol, como modalidade com características abertas e exigências específicas, importa-nos compreender de que forma o processo de treino poderá induzir nos jogadores adaptações Específicas que se traduzam no jogo em tomadas de decisão inteligentes, tentando resolver eficazmente as situações que se lhe apresentam, e, por outro lado, induzir com responsabilidade a liberdade, a autonomia e a

capacidade para gerar novas ideias e soluções, que permitam solucionar de forma criativa os constrangimentos do jogo, entendendo nós que a criatividade ou o jogo criativo inteligente vai enriquecer a nossa ideia de jogo e forma de jogar.

Tal como é referido na nossa revisão bibliográfica, a tendência para investigar cada uma das partes - características de personalidade, factores cognitivos e factores de natureza ambiental, não é a mais adequada, devendo existir uma aproximação multidisciplinar, pois para que a criatividade inteligente se manifeste convergem distintas variáveis que conformam o fenómeno.

Relativamente às características ou traços de personalidade do jogador criativo, assunto que analisaremos adiante com mais cuidado, comparando os resultados do nosso estudo, com o estudo realizado por Samulski, Noce & Costa (2006), verificamos uma significativa aproximação nos resultados obtidos, indiciando, ambos os estudos, que o conceito de criatividade dos treinadores e jogadores está associado a características como "inteligência", "coragem", "auto-confiança" e "autoestima".

Assumindo nós que embora não haja uma correlação directa entre inteligência e criatividade, pois o jogador criativo que assume os seus compromissos e os compromissos dentro da equipa é um jogador necessariamente inteligente, mas um jogador com elevada inteligência de jogo não tem que ser necessariamente criativo e partindo de uma visão pluralista da criatividade inteligente, consideramos então, que existem vários pontos intelectualmente fortes ou capacidades bem desenvolvidas nos jogadores de rendimento desportivo superior, encontrando-se esta ideia presente em algumas das respostas dos nossos inquiridos. Há a capacidade de um controlo perfeito do seu corpo e da bola, há a capacidade de tomar decisões de natureza estratégico-táctica, há a capacidade para ocupar racionalmente os espaços no campo e através da sua visão periférica perceber como estão ocupados os espaços.

Embora destaquem a importância da tomada de decisão e da habilidade técnica como elemento concretizador do acto táctico, na abordagem que fazem à inteligência de jogo e ao jogador criativo inteligente, os elementos da nossa amostra, não valorizam as capacidades intrapessoais e interpessoais, esquecendo que muitas vezes os estados emocionais condicionam, positivamente ou negativamente, as respostas dos jogadores aos problemas que lhe são colocados no jogo, nem atribuem grande importância à capacidade para se motivarem aos próprios e aos seus companheiros.

Aproximando as emoções da vida racional, Goleman (1996), percebe que estas se revestem de enorme importância para a obtenção de êxito, qualquer que seja o domínio de actividade humana. O Futebol pela sua dinâmica própria que se constitui como um sistema aberto, rico em situações problema, obriga a que o jogador permanentemente realize tomadas de decisão, que se pretende sejam as mais adequadas e eficazes.

Consequentemente, para que possa potencializar o seu rendimento desportivo, o jogador de Futebol deve reconhecer os seus estados emocionais, procurando gerir em

proveito próprio e da sua equipa as suas emoções positivas e controlar as emoções de natureza negativa.

Quando interagem positivamente, razão e emoção, a inteligência emocional aumenta e, por consequência, melhoramos também a performance da nossa capacidade intelectual.

Seguindo o entendimento da psicologia ecológica e da teoria dos sistemas dinâmicos, conceitos defendidos na nossa revisão bibliográfica, Júlio & Araújo (2005) referem que ao assumir-se que o conhecimento dos jogadores de maior perícia está sempre disponível na sua memória, onde estes seleccionam uma das respostas “previamente armazenadas”, revela-se difícil a explicação para justificar as respostas exclusivas que os desportistas descobrem e manifestam para resolver no instante do jogo determinadas situações. Assim, os autores sustentam que as informações estão no contexto, e que os desportistas peritos se distinguem precisamente por agir para encontrar as informações que lhe permitam atingir o seu objectivo nesse contexto.

Para promover esta capacidade de adaptação do jogador aos constrangimentos que o contexto apresenta e para que este possa adequar positivamente a sua resposta é importante que este vivencie no treino experiências específicas, “arquivando “ na sua memória motora capacidades e qualidades para que no futuro possam ser “moldadas” e “modeladas” de acordo com as exigências do futebol de rendimento superior.

No que se reporta ao meio ambiente, destacamos as questões referentes aos mecanismos de desenvolvimento do jogador criativo.

A nossa revisão bibliográfica remete-nos para a importância de contextos que se caracterizam por uma alta variabilidade no sentido de desenvolver no jogador competências tático-técnicas e estratégicas. Neste sentido o estudo sobre a Criatividade no Voleibol Brasileiro de Alto Rendimento, realizado Samulski, Noce & Costa (2006), sugere que, a criatividade pode ser estimulada com exercícios específicos capazes de oferecer aos atletas liberdade para jogar e criar. Podemos constatar que no nosso estudo, a resposta dos treinadores e jogadores inquiridos (ver Figura 5), vai ao encontro da bibliografia por nós consultada.

CAPACIDADES	N	%
Ajuda do Treinador	1	3,8%
Desenvolver autoconfiança	1	3,8%
Diversidade de Práticas Criativas	1	3,8%
Treino Específico	11	46,2%
Boas Condições para Treinar	1	3,8%
Liberdade para Criar	8	30,8%
Domínio Técnica	1	3,8%
Outros	1	3,8%

Quadro 4 - Como se desenvolve um jogador criativo

À pergunta "Como se desenvolve o potencial criativo do jogador de Futebol?", os treinadores e jogadores, atribuem importância maior ao treino, ao exercício específico e à liberdade para jogar e criar, embora na opinião da grande maioria dos treinadores essa liberdade, esse espaço de criatividade, tenha obrigatoriamente que obedecer aos princípios fundamentais específicos do modelo de jogo do treinador.

A revisão bibliográfica efectuada remete-nos para uma nova abordagem metodológica e processual, partilhada pela generalidade dos treinadores e jogadores. Esta preconiza uma mudança no sentido de tornar mais eficientes os processos de treino com o objectivo de ensinar o jogo, as suas regras, os seus princípios gerais e específicos, desenvolvendo no jogador as capacidades motoras, as capacidades cognitivas, as competências psico-sociais e as habilidades técnicas e destrezas necessárias para a sua prática, pressupondo uma concepção sistémica capaz de integrar todas as suas componentes. Nesta linha de pensamento, Treinador 2 defende que o potencial criativo do jogador se desenvolve através dos constrangimentos que se colocam nos exercícios, com exercícios de elevada complexidade e com "bola, muita bola mas sempre com um enquadramento daquilo que é o jogo."

Assim, o treino integrado e Específico relaciona, os aspectos físicos, a técnica, a tática, as competências intrapessoais e interpessoais, com o espaço, os companheiros e os adversários; os tempos de execução, com o objectivo de formar jogadores criativos e inteligentes, capazes de tomar decisões óptimas e executar habilidades motoras, sendo originais e positivos, sempre em benefício da equipa e não numa manifestação inócua e sem sentido.

"Por isso, o ensino e o treino de Futebol, encerram uma longa história que põe em presença jogadores com os seus próprios recursos e uma intervenção externa, materializada pela intervenção do treinador e pela influência do meio ambiente." (Garganta, 2006, p. 318).

No seu estudo sobre a criatividade no Voleibol brasileiro de alto rendimento, Samulski, Noce & Costa (2006), revelam resultados que indicam que o conceito de criatividade está mais associado à corrente cognitiva, isto é, ao conhecimento e inteligência que o atleta evidencia no jogo, concretizando-se esta em tomadas de decisão ajustadas às circunstâncias de jogo, sugerindo, por outro lado, que a criatividade pode ser estimulada com um meio ambiente enriquecido. Constatamos que os resultados deste estudo estão em concordância, quer com as opiniões manifestadas pelos elementos da nossa amostra, quer com as abordagens multidimensionais presentes na nossa revisão bibliográfica.

O modelo de jogo, os princípios que o identificam, as relações entre os jogadores e ligações que caracterizam a dinâmica complexa do jogo, não devem impedir a exploração de novos caminhos, pelo contrário, devem potenciar ao jogador um espaço de liberdade, autonomia e criatividade inteligente.

4.4. Análise Comparativa entre o Conceito de Criatividade e Inteligência

Realizada através do método de associação de palavras, a análise aos conceitos de criatividade e inteligência, recebeu por parte dos jogadores, um valor de importância referente ao nível de associação com cada uma das 18 palavras do questionário. A escala de associação segue em baixo:

1. Existe pouca associação
2. Existe associação
3. Existe muita associação

Após efectuada a análise aos conceitos de criatividade e inteligência (ver Figura 6), constatamos que para a criatividade foi atribuído um grau de importância elevado (igual ou superior a 2,5) ao pensamento, decisão, iluminação, inspiração, pensamento mágico, instinto, solução de problemas, espontaneidade e percepção. Destaca-se neste grupo de palavras um sub-grupo: iluminação, inspiração, pensamento mágico, instinto, que nos remetem, de acordo com bibliografia consultada, para uma visão mística da criatividade. A questão do desenvolvimento do jogador criativo, segundo Hamsen & Samulski (1999, cit. Samulski, Noce & Costa, 2006), passa pela corrente mística da criatividade, a qual se relaciona com a inspiração ou mesmo um dom divino que possibilita aos atletas realizarem jogadas geniais. Os resultados obtidos no nosso estudo, assemelham-se aos obtidos por Samulski, Noce & Costa (2006) e indicam que o conceito de criatividade está mais associado à corrente cognitiva, como demonstra o elevado grau de importância (2,9) atribuído à solução de problemas.

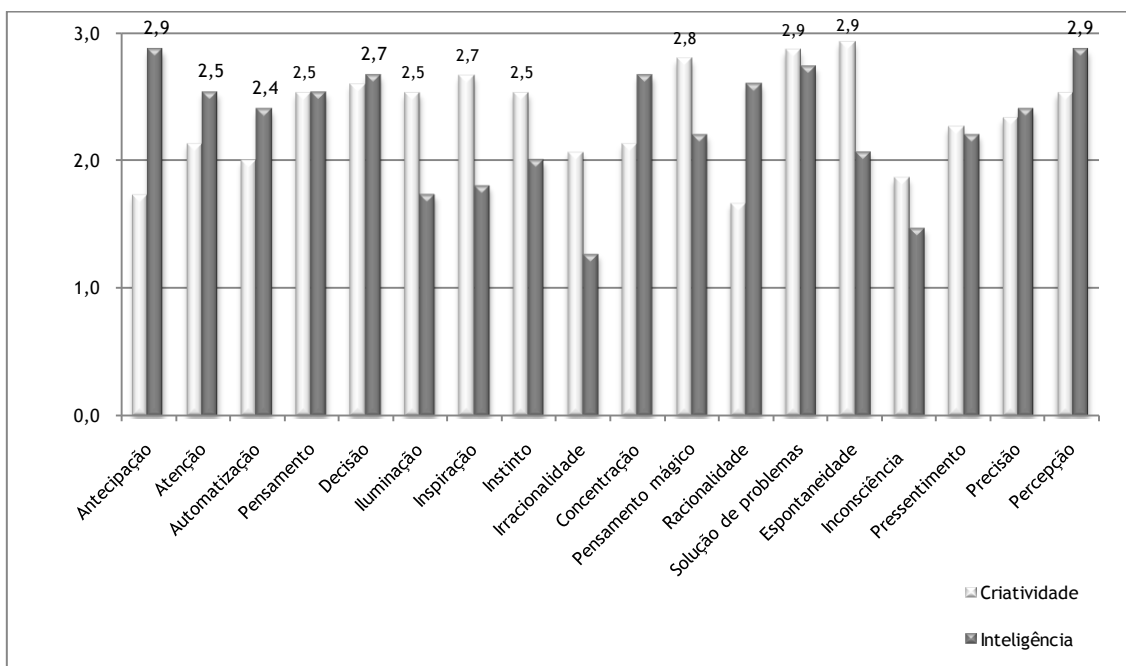


Figura 6 - Associação de importância das palavras aos conceitos criatividade e inteligência

A criatividade pode ser entendida de acordo com várias teorias e correntes (Sternberg, 2005; Samulski, Noce & Costa, 2001).

Ao conceito inteligência foi atribuído um grau de importância elevado (igual ou superior a 2,5) às seguintes palavras: antecipação, atenção, pensamento, decisão, concentração, racionalidade, solução de problemas e percepção. Neste conjunto de palavras a antecipação, a decisão, a concentração, a solução de problemas e a percepção são as de maior valor estão em conformidade com aquilo que é fundamental no acto tático em Futebol que, segundo Garganta (2002), se desenvolve e se realiza através de um complexo mecanismo que engloba a percepção, a análise da situação, a decisão a tomar e a execução, resultando o acto tático na aplicação criadora do saber, das diferentes capacidades e de um saber fazer.

A importância atribuída ao pensamento, decisão, solução de problemas, presentimento e precisão, resultou num valor muito semelhante para os dois conceitos, criatividade e inteligência.

No jogo os jogadores a todo o momento adequam as suas acções em função do contexto situacional existente, apelando, como refere Garganta (1994) à sua inteligência enquanto capacidade de adaptação a um contexto em permanente mudança. Contudo, como a resolução das situações competitivas é sempre única e como os desportistas previsíveis, que sabem antecipadamente o que fazer, não são os que constituem maior perigo, serão os desportistas criativos, aqueles que criam soluções no momento, os que maiores problemas causam aos adversários (Araújo, 2005).

4.5. O Talento no Futebol: a Criatividade como Meio de Afirmação de um Talento

“Se é plausível entender o talento como um atributo relacionado com a performance consistente e acima da norma, num dado domínio, não é menos razoável admitir que, para além de pessoal e intransmissível, o talento é actualizável.”

(Garganta, 2009, p. 3)

Como pudemos constatar na revisão bibliográfica a clássica noção de talento que o associava a um conjunto de capacidades inerentes ao sujeito e que determinavam o seu rendimento, está a ser substituída por outra, relacionada com as aquisições operadas através da prática sustentada e estruturada com o intuito de promover a melhoria e o desempenho desportivo (Garganta, 2009).

Possuir numa equipa de Futebol jogadores altos e fortes, ou jogadores rápidos, em determinadas posições, pode ser uma vantagem na competição, embora não seja condição fundamental para alcançar níveis de desempenho superior. Garganta (2006) reconhece a importância do meio ambiente na estimulação e validação do potencial biológico dos atletas. Condições genéticas favoráveis poderão predispor os atletas para determinadas modalidades

e, no que se reporta ao Futebol, predispor os jogadores para determinadas posições no jogo, contudo, torna-se fundamental submetê-los a um processo de treino que estimule as suas capacidades inatas, não esquecendo a natural influência cultural que o meio exerce sobre o atleta.

De uma forma simplista podemos considerar o talento em duas vertentes: o talento que tem a ver com as características inatas do jovem jogador (velocidade, altura, morfologia...) e as características adquiridas e trabalhadas (técnica individual, criatividade, cultura tática). O talento (considerando a forma acima descrita) é uma condição obrigatória para que o jovem jogador atinja o mais alto nível. Agora as condições ou definições desse talento terá a ver com a cultura de cada clube e a modelação exigida.

Na nossa opinião a excelência desportiva decorre da confluência de habilidades, aptidões e competências, que emergem e se desenvolvem, desde que adequadamente estimuladas no treino, e o potencial criativo inteligente assume-se como uma componente fundamental do jogador com talento.

Mas para os treinadores será que a criatividade, como manifestação de um talento, pode ser treinada ou é apenas produto de um mapa genético pré-estabelecido? A resposta do Treinador 6 reflecte a opinião manifestada pela generalidade dos treinadores, considerando este que a criatividade é produto de um mapa genético pré-estabelecido, no entanto, esta pode ser treinada de forma a que se possa manter ou melhorar os atributos que a caracterizam. O Treinador 8 reforça a importância, do treino da criatividade técnica e da criatividade tática, nos escalões formação mais jovens, afirmando que "... a criatividade pode ser treinada, no sentido de se reforçarem possibilidades/ liberdades de acção do jogador em treino, para que se apliquem posteriormente em jogo. O Modelo de jogo deve incentivar e englobar essa possibilidade em determinadas circunstâncias, zonas do campo, momentos de jogo, e isso tem de ser foco de treino e de interpretação dos jogadores. Contudo, só uma minoria de jogadores é criativa, e acho que por isso mesmo há uma influência genética. Reforço, no entanto, que deverá treinar-se criatividade técnica e de decisão tática nas idades mais jovens - o treinador tem um papel fundamental para tal nos escalões de formação, mas também na idade sénior.". Alguns dos mais talentosos, Cristiano Ronaldo, Messi, Ronaldinho, sustentam a afirmação do Treinador 8, pois indelutavelmente, todos têm em comum uma criatividade e uma relação com a bola muito acima da média.

Assim a opinião manifestada pelos treinadores vai de encontro à de vários autores presentes na nossa revisão bibliográfica. Como referimos anteriormente, os contextos que se caracterizam por uma alta variabilidade, assumem-se como fundamentais para o desenvolvimento de todas as competências tático técnicas e estratégicas, constituindo-se o exercício específico como um meio potenciador da criatividade oferecendo aos jogadores liberdade para jogar e criar.

Segundo Fonseca (2006) para além das questões genéticas, os jovens com talento praticam mais. Considera que a perspectiva genética do talento inato se afigura claramente insuficiente para explicar o desempenho de nível superior dos jogadores e, acrescenta que a

quantidade e a qualidade da prática acumulada se revelam imprescindíveis para chegar a jogador de Elite.

Treinar assume-se como condição fundamental para ser um jogador de rendimento superior, não sendo suficiente nascer com talento, pois segundo Garganta (2004) antes de submeter-se a um processo de treino, pode existir talento, mas o jogador só existe depois deste processo.

4.6. As Características Personológicas do Jogador de Futebol Criativo

Neste ponto procuramos determinar, de acordo com a percepção dos treinadores e jogadores de Futebol de rendimento superior, as características de personalidade necessárias a um jogador de Futebol criativo (ver Figura 5).

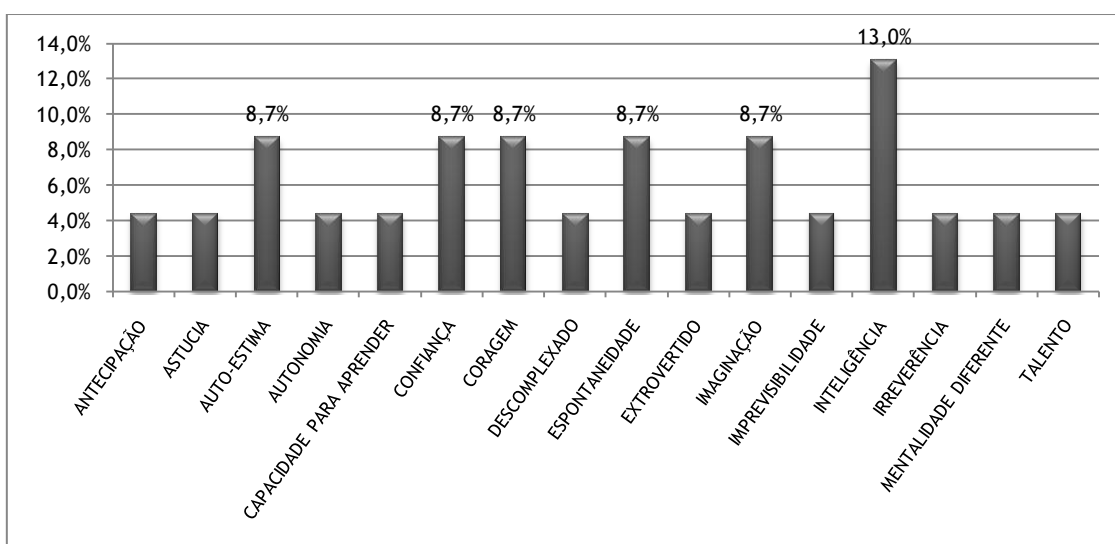


Figura 7 - Características de personalidade percebidas pelos Treinadores de Futebol

Verificamos que os traços de personalidade que lhe estão mais associados se identificam com a "inteligência" (13%), a "coragem" (8,7%), a "auto-estima" (8,7%), a "confiança" (8,7%), a "espontaneidade" (8,7%) e a Imaginação (8,7%).

Relativamente às características de personalidade percebidas pelos jogadores de Futebol (ver Figura 6) são mais consideradas a "inteligência" (14,6%), a "coragem/audácia/ousadia" (8,3%), "genialidade/iluminado" (8,3%), a "confiança" (6,3%) e a "antecipação/leitura de jogo/raciocínio rápido" (6,3%).

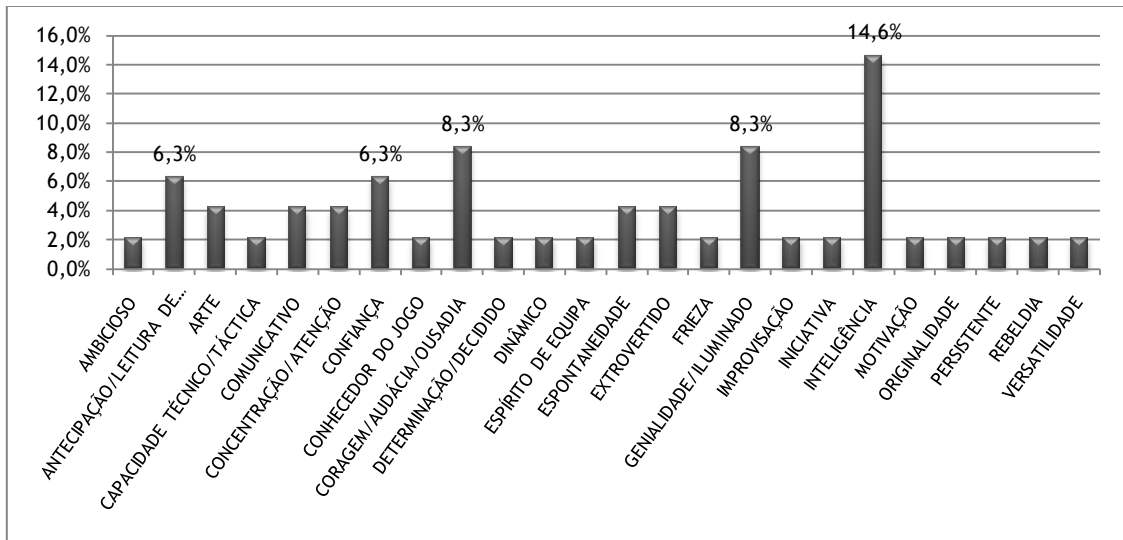


Figura 8 - Características de personalidade percebidas pelos jogadores de Futebol

Se analisarmos conjuntamente os dados recolhidos (ver Figura 7), constatamos que o resultado obtido, relativamente aos traços de personalidade é muito semelhante, divergindo apenas um pouco, percentualmente, pelo facto de juntarmos, num mesmo grupo, algumas características personológicas, por exemplo: confiança e auto-estima; coragem, ousadia e audácia; espontaneidade e imprevisibilidade; etc.

Comparando, nesta categoria, os resultados do nosso estudo, com o estudo realizado por Samulski, Noce & Costa (2006), verificamos uma significativa aproximação nos resultados obtidos. Ambos os estudos indicam que o conceito de criatividade dos treinadores e jogadores está associado a características como "inteligência", "coragem", "auto-confiança" e "autoestima".

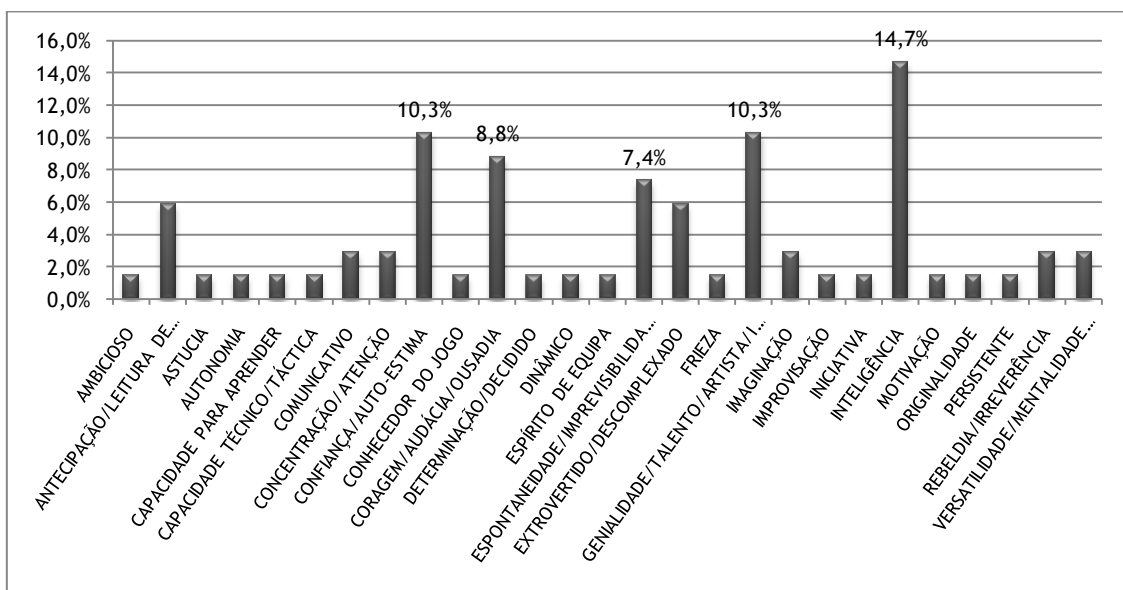


Figura 9 - Características de personalidade percebidas pelos treinadores e jogadores de Futebol

Podemos atestar, que entre atletas de rendimento superior, apesar das diferenças culturais existentes entre duas populações de países distintos, Brasil e Portugal e praticantes de modalidades diferentes, respectivamente Voleibol e Futebol, os resultados de ambos os estudos não apresentam, nesta categoria, diferenças significativas, associando-se a personalidade do jogador criativo a características como a inteligência; coragem, audácia e ousadia; confiança e auto-estima; a genialidade, talento; espontaneidade e imprevisibilidade.

Strenberg & Lubart (1999) referenciam estudos, nos quais os traços de audácia, coragem, liberdade, espontaneidade, auto-estima podem orientar a pessoa na percepção da totalidade do seu potencial criativo.

4.7. Conceção do Treino e Treinabilidade da Criatividade inteligente

"... considerando que as acções devem ser determinadas pelas situações de jogo e a sua execução deve ser o reflexo da capacidade dos jogadores para decidir (escolher a solução motora adequada) nas diversas situações, de acordo, com a sua capacidade técnica, podemos considerar que o desenvolvimento da autonomia de decisão do jogador se deve processar em simultâneo com o desenvolvimento das suas capacidades de decisão."

(Tavares, Greco & Garganta, 2006)

A revisão bibliográfica efectuada remete-nos para uma nova abordagem metodológica que preconiza uma mudança, no sentido de tornar mais eficientes os processos de treino com o objectivo de preparar o jogo, as suas regras, os seus princípios gerais e específicos, desenvolvendo no jogador as capacidades motoras, as capacidades cognitivas, as competências psico-sociais e as habilidades técnicas e destrezas necessárias para a sua prática, pressupondo uma concepção sistémica capaz de integrar todas as suas componentes. Assim, o treino integrado e Específico relaciona, os aspectos físicos, a técnica, a tática, as competências intrapessoais e interpessoais, com o espaço, os companheiros e os adversários; os tempos de execução, enfim, praticamente tudo que está presente no jogo encontramos nestas situações de treino.

Relativamente ao desenvolvimento e treinabilidade da criatividade e da inteligência de jogo os autores, presentes na nossa consulta bibliográfica, sugerem que a complexidade das tarefas, a alta variabilidade das situações nos exercícios de treino que evidenciem grandes exigências dos mecanismos perceptuais e que motivem o jogador a estar permanentemente concentrado e disponível a realizar leituras correctas e a decidir-se por respostas motoras adequadas (acções de natureza tático-técnica), são pressupostos fundamentais, capazes de formar jogadores taticamente cultos e com uma capacidade adaptativa elevada às diferentes situações que ocorrem no jogo, com um poder altamente criativo ao serviço do modelo de jogo preconizado pelo treinador.

Os treinadores corroboram, na generalidade, da perspectiva acima descrita. O Treinador 1 refere que a criatividade pode ser treinada e que o potencial criativo do jogador poderá desenvolver-se dentro de uma certa liberdade de criação, destacando que ser criativo e cumpridor de princípios de jogo pode coexistir no mesmo perfil de jogador. Assim, segundo Tavares Greco e Garganta (2006), importa criar condições que possibilitem ao jogador cumprir as suas decisões tácticas no respeito pela estrutura de jogo. Os mesmos autores salientam que apesar de ser estabelecida uma dependência com o treinador durante o processo de aprendizagem e treino, existe a necessidade de ser criada uma autonomia do jogador em termos de decisão para a realização das acções de jogo. Mas atentemos em algumas das respostas dos nossos inquiridos que traduzem, a opinião geral dos treinadores, relativamente à treinabilidade da criatividade, ao desenvolvimento do potencial criativo dos jogadores e à compatibilidade no mesmo jogador da criatividade e do cumprimento de princípios de jogo.

"Todos os praticantes são em dada medida criativos, o confronto com as situações complexas, leva ao desenvolvimento dessa qualidade." (...) "Conciliar ambas é o ideal." (Treinador 4);

"Potenciando a variabilidade de contextos, com problemas variados." (...) "... a criatividade não existe se não for suportada por um conjunto de princípios" (Treinador 5);

"Criando situações que envolvam os conceitos associados à palavra criatividade, de forma a formar tais atributos." (...) "... o jogador deve cumprir as ideias do treinador - modelo de jogo e nesses mesmos momentos apresentar... a sua criatividade." (Treinador 6);

"Permitir que as regras, número de jogadores, espaço e tempo dos exercícios ou jogo de treino, favoreçam essa aplicação espontânea da técnica. Estimulando o *feedback* positivo às instáveis tentativas falhadas (sentimento de liberdade que o jogador tem que sentir)." (...) "Prefiro jogadores competentes. Há espaço esta comunhão no mesmo jogador..." (Treinador 7);

"Para mim podemos falar em criatividade de dois tipos: criatividade técnica e criatividade de decisão táctica. A criatividade táctica treina-se em situações de jogo reduzido ou condicionado (ou seja, obviamente em especificidade) quando se oferecem diferentes soluções para a resolução de um problema..." (...) "Os criativos que não cumprem os princípios de jogo não têm lugar no futebol actual! (...) Tem de haver um equilíbrio enorme entre a liberdade de *expressão* da criatividade e a exigência de acção nos comportamentos colectivos, e nisso só o treinador pode intervir." (Treinador 8).

Para o treinador 9 a criatividade pode ser treinada em contexto tático rico que solicite respostas abertas, considerando preferir jogadores criativos e cumpridores de princípios de jogo.

Depreende-se portanto, que a metodologia de treino se revela de importância extrema para a correcta orientação do desenvolvimento da capacidade de decisão tática dos jogadores, promovendo-se desta forma, jogadores inteligentes com alto nível de criatividade em relação às acções táticas individuais, de grupo e colectivas, mas sempre e reforçamos esta condição referida pelo Treinador 6, cumprindo o jogador as ideias do treinador, no respeito pelo seu modelo de jogo e nesses mesmos momentos apresentar os seus atributos e toda a sua criatividade.

Portanto, é fundamental desenvolver um trabalho que proporcione uma riqueza e variedade de vivências/experiências que permita aos jogadores uma elevada progressão, capaz de os confrontar com experiências em quantidade e em qualidade, para uma harmoniosa evolução desportiva.

5. CONCLUSÕES

A revisão bibliográfica e as respostas dos treinadores e jogadores constituíram-se como o meio efectivo que permitiu chegar a um entendimento acerca dos assuntos objectivados no presente estudo, numa tentativa de tentar perceber qual importância atribuída à criatividade, enquanto criatividade inteligente, no âmbito da performance no Futebol, isto é, no Futebol de rendimento superior.

Do cruzamento do conteúdo da revisão bibliográfica com a percepção dos treinadores e jogadores, afigura-se plausível destacar as seguintes conclusões:

- Admite-se que a alta criatividade exige elevada inteligência, sem contudo terem ambas que estar correlacionadas.
- Ao invés de se perspectivar um único tipo de inteligência, preconiza-se uma pluralidade de inteligências que se manifestam de modo combinado. Cada jogador apresenta uma combinação única de formas diferentes de inteligência e diferentes graus de manifestação. Esta combinação de formas de inteligência define para cada jogador um perfil com características e qualidades distintas.
- Admite-se que a inteligência de jogo é entendida como a capacidade que permite ao jogador perceber as múltiplas configurações que o jogo apresenta, optando pela melhor solução.
- O jogador inteligente é aquele que revela um melhor conhecimento Específico do jogo, o que lhe possibilita uma tomada de decisão eficaz e adequada, em função das várias soluções possíveis de resolução do problema. Esta tomada de decisão está fortemente relacionada com o conceito de pensamento convergente, entendido como processo durante o qual o jogador restringe selectivamente as múltiplas alternativas, até alcançar uma considerada apropriada.
- A criatividade é a capacidade de incorporar o novo e o inesperado, sobrepujando os parâmetros normais de resolução de problemas no jogo, e cumprindo-se no respeito pelos princípios de jogo adoptados em relação ao modelo de jogo criado pelo treinador. O valor do acto criativo, a novidade e a utilidade são aspectos que se relacionam com a produção criativa no jogo de Futebol.
- O conceito multidimensional da criatividade estabelece uma forte relação com o acto criativo no jogo de Futebol. A confluência de diferentes constrangimentos, tais como proficiente capacidade cognitiva, conhecimento das regras e princípios de jogo, recursos técnicos eficazes e qualidade das condições proporcionadas pelo treino, permitem ao jogador desenvolver o seu potencial criativo e alcançar a excelência no jogo. Actuando em sinergia, todos são necessários para promover o desempenho criativo.
- O conceito de criatividade está mais associado à corrente cognitiva, como demonstra o elevado grau de importância atribuído à resolução de problemas, embora na associação de palavras (iluminação, inspiração, pensamento mágico, instinto) ao conceito, algumas nos remetam para uma percepção mística do mesmo.

- Ao conceito de inteligência estão associadas com elevado grau de importância as palavras: antecipação; concentração; decisão; racionalidade; solução de problemas e percepção, relacionando-se fortemente com a corrente cognitiva.
- A personalidade do jogador criativo está mais associada à inteligência; coragem, audácia e ousadia; confiança e auto-estima; genialidade e talento; espontaneidade e imprevisibilidade.
- O jogador criativo possui variados recursos técnicos e eficiente capacidade para resolver os problemas do jogo de modo ajustado e imprevisível para os adversários. O jogador manifesta uma criatividade positiva quando a integra harmoniosamente ao serviço da equipa.
- A realização criativa é considerada inteligente quando se concretiza em benefício para a equipa. Segundo a revisão bibliográfica e a opinião dos inquiridos, os jogadores devem colocar a sua criatividade ao serviço da equipa, procurando enriquecer o modelo de jogo.
- A excelência desportiva decorre da confluência de habilidades, aptidões (inatas) e competências que emergem e se desenvolvem quando são adequadamente estimuladas no processo de treino. Embora a quantidade de prática (macroestrutura) se constitua como condição importante no processo de treino, a qualidade (microestrutura) revela-se significativa para promover a excelência do desempenho desportivo no Futebol.
- No processo de treino importa contemplar as situações/exercícios que permitem ao jogador confrontar-se com os problemas do jogo, evitando-se a mecanização que impede a exploração individual.
- Os contextos que se caracterizam por uma alta variabilidade, assumem-se como fundamentais para o desenvolvimento de todas as competências tático técnicas e estratégicas, constituindo-se o exercício específico como um meio potenciador de desenvolvimento da criatividade inteligente, oferecendo aos jogadores liberdade para jogar e criar.
- A inteligência de jogo estimula-se criando no treino condições para que o jogador desenvolva a autonomia, a liberdade e a criatividade.
- As respostas dos treinadores inquiridos traduzem a ideia de que ser criativo e cumpridor de princípios pode coexistir no mesmo perfil de jogador.

6. SUGESTÕES PARA FUTUROS ESTUDOS

A realização de qualquer estudo esclarece muitas questões, aponta-nos outros caminhos e, sobretudo, suscita sempre interrogações e uma reflexão que nem sempre são passíveis de debater em simultâneo.

Neste sentido, importa explorar e aprofundar tal temática, não só clarificando aspectos agora apresentados, como também reflectindo sobre outras questões com ela relacionadas, a saber:

- Analisar a criatividade de jogo (criatividade táctica), na visão de jogadores de Futebol de rendimento superior;
- Comparar a criatividade de jogo entre jogadores amadores e jogadores de rendimento superior;
- Verificar quais as principais preocupações no Futebol de rendimento superior, dos clubes de referência em Portugal, considerando o desenvolvimento criatividade de jogo e do jogador;
- Analisar a criatividade de modo a perceber quais as características que definem os jogadores criativos na visão de jogadores de Futebol de rendimento superior, considerando uma amostra significativamente elevada;
- Comparar a criatividade entre jogadores amadores e jogadores de rendimento superior;
- Realizar um estudo com jogadores de Futebol de rendimento superior, com o propósito de perceber como se desenvolve no treino a organização funcional colectiva e de que forma é concedida liberdade e autonomia ao jogador, para em benefício da equipa, manifestar no jogo a sua criatividade.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alencar, E. & Fleith, D. (2003). Contribuições teóricas recentes no estudo da criatividade. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 19 (1), 1-8.

Amabile, T. (1996). *Creativity in Context: Update to the social psychology of creativity*. Westview: Boulder, CO.

Araújo, D. (2005). A Acção Tática no Desporto: uma perspectiva geral. In D. Araújo (Ed.), *O Contexto da Decisão - a acção tática do desporto* (pp. 21-33). Lisboa: Visão e Contextos.

Araújo, D. & Volossovitch, A. (2005). Fundamentos para o treino da tomada de decisão: uma aplicação ao andebol. In D. Araújo (Ed.), *O Contexto da Decisão - a acção tática do desporto* (pp. 75-98). Lisboa: Visão e Contextos.

Auroux & Weil (1993). *Dicionário de filosofia: Temas e Autores*. Porto: Edições ASA.

Azevedo, M. (2007). *Criatividade e Percurso Escolar: Um estudo com jovens do ensino básico*. Dissertação de Doutoramento apresentada ao Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho.

Baía, S. & Nogueira, S. (2006). A Avaliação da Criatividade ou a Necessária Criatividade na Avaliação. *Revista Lusófona de Ciências e do Comportamento*.

Bompa, T.O. (1994). *Theory and methodology of training : the key to athletic performance*. 3. ed. Dubuque: Kendal/Hunt, 1994.

Carvalho, C. (2001). *No treino de Futebol de rendimento superior. A recuperação é... muitíssimo mais que "recuperar"*. Braga: Edição do autor.

Coca, S. (1985). *Hombres para el fútbol: una aproximación humana al estudio psicológico del futbolista en competición*. Barcelona: Gymnos Editorial.

Costa, J.; Garganta, J.; Fonseca, A. & Botelho, M. (2002). Inteligência e conhecimento específico em jovens futebolistas de diferentes níveis competitivos. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 2 (4), 7-20.

Cloninger, S. (2003). *Teorias da Personalidade*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, Editora Lda.

Cruyff, J. (2002). *Me gusta el Fútbol*. Barcelona: RBA Libros S. A.

- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, culture & person: a systems view of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 325-339). New York: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). Implications of a Systems Perspective for the Study of Creativity. In Sternberg, R. (Ed.), *Handbook of Creativity* (pp. 313-335). New York: Cambridge University Press.
- Cunha e Silva, P. (2008). Entrevista in Maciel, J. (2008). *A (In)(Corpo)r(Ação) Precoce dum Jogar de Qualidade como Necessidade (ECO)ANTROPOSOCIALTOTAL: Futebol um Fenómeno AntropoSocialTotal, que «primeiro se estranha e depois se entranha» e... logo, logo, ganha-se!* Monografia apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Damásio, A. (2001). *O Erro de Descartes: Emoção, Razão e Cérebro Humano*. Mem Martins: Publicações Europa - América (22ª edição.).
- De la Torre, S. (1989). *Aproximacion Bibliográfica a la Creatividad: Escritos sobre a creatividad en lenguas hispánicas*. Promociones y Publicaciones Universitarias, S.A.
- De la Torre, S. (1991). *Evaluation de la Creatividad: TAEC, un instrumento de apoyo a la reforma*. Madrid: Editorial Escuela.
- De la Torre, S. (2003). Entrevista a Saturnino de la Torre. *Revista CrearMundos. Revista nº 0* [Em linha]:
<http://www.creamundos.net/primeros/entrevista%20saturnino%20de%20la%20torre.htm>
- Dias, C. (2005). *Do Stress e Ansiedade às Emoções no Desporto: Da importância da sua compreensão à necessidade da sua gestão*. Dissertação de Doutoramento apresentada ao Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho.
- Dicionário da Língua Portuguesa (2006). Texto Editora LDA.
- Duque, C. (2009). *Teorias da Personalidade*. Texto de Apoio. Universidade do Algarve, ESSaF.
- Ericsson, K.; Krampe, R. & Tesch-Romer, C. (1993). The role of deliberate practice in acquisition of expert performance. *Psychological Review*, 100, 363- 406.
- Ericsson, K. (2003). Development of Elite Performance and Deliberate Practice: An Update From the Perspective of the Expert Performance Approach. In *Expert Performance in*

Sports: advances in research on sport expertise. Janet L. Starkes, K. Anders Ericsson, (Eds.). Part II; Chapter 3, 49-84. Champaign, Illinois: Human Kinetics.

Eysenck, H. (1997). Creativity and Personality. *The creativity research handbook* (Vol I). New Jersey: Hampton Press.

Fonseca, H. (2006). *Futebol de Rua, um fenómeno em vias de extinção? Contributos e implicações para a aprendizagem*. Monografia apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Frade, V. (2005). Entrevista in Dias, F. (2005). “*De Principiante a Experto ou... Simplesmente Experto?!... Conseguirá a Prática Deliberada explicar a Expertise no Futebol? A perspectiva do Professor Vítor Frade*”. Monografia. apresentada à Faculdade de Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade do Porto.

Gaiteiro, B. (2006). *A ciência oculta do sucesso - Mourinho aos olhos da ciência*. Monografia apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Gardner, H. (1988). Creative lives and Creative Works: a synthetic scientific approach. In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary psychological perspectives*, 298-324. New York: Cambridge University Press.

Gardner, H. (1993). *Frames of Minds. The theory of multiple intelligences*. Glasgow: FontanaPress.

Gardner, H. (1994). *Estrutura da Mente: A teoria das inteligências múltiplas*. Porto Alegre: Artmed Editora.

Gardner, H. (1995). *Inteligências Múltiplas: A Teoria na Prática*. Porto Alegre: Artmed Editora.

Gardner, H. (1999). *Arte, mente e cérebro: Uma abordagem cognitiva da criatividade*. Porto Alegre: Artmed Editora.

Garganta, J. (1994). Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. A. Graça & J. Oliveira (Eds.), *O Ensino dos Jogos Desportivos Colectivos*, 11-25. Centro de Estudos dos Jogos Desportivos. FCDEF-UP.

Garganta, J. (1997). *Modelação táctica do jogo de Futebol. Estudo da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. Dissertação de Doutoramento apresentada à Faculdade de

Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade do Porto.

Garganta, J. (2001). Futebol e Ciência. Ciência e Futebol. *Revista Digital Educación e Deportes - Buenos Aires*, 7 (40).

[Em linha]: <http://www.efdeportes.com/>.

Garganta, J. (2002). Competências no ensino e treino de jovens futebolistas. *Revista Digital Educación Física e Deportes*, 8 (45). Buenos Aires.

[Em linha]: <http://www.efdeportes.com/>.

Garganta, J. (2005). Dos constrangimentos da acção à liberdade de (inter)acção, para um futebol com pés... e cabeça. In D. Araújo (Ed.), *O Contexto da Decisão - a acção táctica do desporto* (pp. 179-190). Lisboa: Visão e Contextos

Garganta, J. (2006). Ideias e Competências para “Pilotar” o Jogo de Futebol. In Go Tani, J. Bento & R. Peterson (Eds.), *Pedagogia do Desporto*, 313-326. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.

Garganta, J. (2009). Identificação, Selecção e Promoção de Talentos nos Jogos Desportivos Colectivos: Factos, Mitos e Equívocos. In J. Fernandez, G. Torres & A. Montero (Eds.), *Actas do II Congreso Internacional de Deportes de Equipo*. Centro de Formación de Alto Rendimiento. Universidad de A Coruña [em CD-ROM].

Garganta, J. & Cunha e Silva, P. (2000). O Jogo de Futebol: entre o caos e a regra. *Revista Horizonte*, XVI (91), 5-8.

Garganta, J. & Pinto, (1994). O ensino do Futebol. A. Graça & J. Oliveira (Eds.), *O Ensino dos Jogos Desportivos Colectivos*, 97-137. Centro de Estudos dos Jogos Desportivos. FCDEF-UP.

Giacomini, D. & Greco, P. (2008). Comparação do conhecimento táctico processual em jogadores de futebol de diferentes categorias e posições. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 8 (1), 126-136.

Goleman, D. (1996). *Inteligência Emocional*. Lisboa: Circulo dos Leitores.

Goleman, D. (1999). *Trabalhar com Inteligência Emocional*. Lisboa: Circulo dos Leitores.

- Greco, P. (2004). Cogni(a)ção: Conhecimento, processos cognitivos e modelos de ensino-aprendizagem-treinamento para o desenvolvimento da criatividade (táctica). *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 4 (2), 56-58.
- Greco, P. (2006). Conhecimento Técnico-Tático: O modelo pendular do comportamento e da acção táctica nos desportos colectivos. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte e do Exercício*, 0, 107-129.
- Gruber, H. & Davis, S. (1988). Inching our way up Mount Olympus: the evolving-systems. In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 243-270). New York: Cambridge University Press.
- Hahn, E. (1987). *L'Entraînement Sportif des Enfants*. Paris: Ed. Vigot.
- Hansenne, M. (2004). *Psicologia da Personalidade*. Lisboa: Climepsi Editores.
- Hennessey, B. & Amabile, T. (1988). The conditions of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary psychological perspectives*, 11-38. New York: Cambridge University Press.
- Janelle, C. & Hillman, C. (2003). Expert performance in sport: Current perspectives and critical Issues. In *Expert Performance in Sports: advances in research on sport expertise*. Janet L. Starkes, K. Anders Ericsson, (Eds.). Part II; Chapter 2, 19-48. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Júlio, L. & Araújo D. (2005). Abordagem dinâmica da acção táctica no jogo de futebol. In D. Araújo (Ed.), *O Contexto da Decisão - a acção táctica do desporto* (pp. 159-178). Lisboa: Visão e Contextos
- Lemos, G. (2007). Habilidades cognitivas e rendimento escolar entre o 5º e 12º anos de escolaridade. Dissertação de Doutoramento apresentada ao Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho.
- Lubart, T. (1994). Creativity. In R. J. Sternberg (Ed.). *Thinking and Problem Solving: Handbook of Perception and Cognition* (2nd Edition). San Diego: Academic Press.
- Lubart, T. & Guignard, H. (2004). The Generality-Specificity of creativity: A Multivariate Approach. In Robert. J. Sternberg, Elena L. Grigorenko, and Jerome L. Stinger (Eds.). *Creativity: From Potential to Realization*, 43-56. Washington: United book Press.

Maciel, (2008). *A (In)(Corp)r(Ação) Precoce dum Jogar de Qualidade como Necessidade (ECO)ANTROPOSOCIALTOTAL: Futebol um Fenómeno Antroposocialtotal, que «primeiro se estranha e depois se entranha» e... logo, logo, ganha-se!* Monografia apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Maia, J. (1993). *Abordagem antropobiológica da selecção em desporto: estudo multivariado de indicadores bio-sociais da selecção em andebolistas dos dois sexos dos 13 aos 16 anos de idade.* Dissertação de Doutoramento apresentada à Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade do Porto.

Maradona, D. (2001). *Eu sou El Diego.* Lisboa: Oficina do livro.

Matussek, P. (1984). *La Creatividad. Desde una perspectiva psicodinâmica.* Barcelona: Editorial Herder.

Morais, M. (2001). *Definição e avaliação da criatividade: Contributos da abordagem cognitiva.* Centro de Estudos em Educação e Psicologia, Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho. Braga.

Morin, E. (1991). *Introdução ao pensamento complexo.* Lisboa: Colecção Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Moskotova, A. K. (1998). *Aspectos genéticos e fisiológicos no esporte: seleção de talentos na infância e adolescência.* Rio de Janeiro: Grupo Palestra Sport.

Oliveira, J. (2004). *Conhecimento Especifico em Futebol. Contributos para a definição de uma matriz dinâmica do processo ensino- aprendizagem/treino do jogo.* Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade do Porto.

Queiroz, C. (2009). “Trabalho, talento e coração” no reencontro dos “heróis” de Riade. In “*Jornal de Noticias*”, 3 de Março.

Sakamoto, C. (2000). Criatividade: Uma Visão Integradora. *Psicologia: Teoria e prática*, 2 (1), 50-58.

Samulski, D.; Noce, F.; Costa, V. (2001). Principais correntes de estudo da criatividade e suas relações com o esporte. *Revista Movimento*, 1 (14), 55-66.

Samulsky, D.; Noce, F.; Costa, V. (2006). A Criatividade no Voleibol Brasileiro de Alto

Rendimento: uma análise dos conceitos e diferenças existentes entre géneros. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte e Exercício*, V0, 83-106.

Sousa, P. (2006). Entrevista in Fonseca (2006). *Futebol de Rua, um fenómeno em vias de extinção? Contributos e implicações para a aprendizagem*. Monografia apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Stacey, R. (1995). *As fronteiras do Caos*. Biblioteca de Economia e Ciências Empresariais. Lisboa: Bertrand Editora.

Sternberg, R. (1988). A three-facet model of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary psychological perspectives*, 125-147. New York: Cambridge University Press.

Sternberg, R. (1997). *Thinking Styles*. New Yorque: Cambridge University Press.

Sternberg, R. (2005). *Inteligência de Sucesso: Como a inteligência de sucesso e a criativa são determinantes para uma vida de sucesso*. Lisboa: Esquilo edições e multimédia, Lda.

Sternberg, R. & Ben-Zeev, T. (2001). *Complex Cognition: the psychology of human thought*. New York: Oxford University Press.

Sternberg, R & Grigorenko, E. (2003). *Inteligência Plena. Ensinando e Incentivando a Aprendizagem e a Realização dos Alunos*. Porto Alegre: Artmed Editora.

Sternberg, R. & Lubart, T. (1999). The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms. In Sternberg, R. (Ed.), *Handbook of Creativity*, 3-15. New York: University Press.

Tamarit, X. (2007). Qué es la “Periodización Táctica”? Vivenciar el «Juego» para condicionar el Juego. Pontevedra: MCSports.

Tavares, F., Greco, P. & Garganta, J. (2006). Perceber, Conhecer, Decidir e Agir nos Jogos Desportivos Colectivos. In Go Tani, J. Bento & R. Peterson (Eds.), *Pedagogia do Desporto*, 264-298. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.

Taylor, C. (1988). Various Approaches to and definitions of Creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary psychological perspectives*, 99-121. New Yorque: Cambridge University Press.

Tiberghien, G. (2007). *Dicionário de Ciências Cognitivas*. Lisboa: Edições 70, Lda.

Torrence, E. (1988). The nature of creativity as manifest in its testing. In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary psychological perspectives*, 43-75. New York: Cambridge University Press.

Valdano, J. (1998). *Los Cuadernos de Valdano*. Madrid: El Pais Aguilar (2ª edição).

Valdano, J. (2002). *El miedo escénico y otras hierbas*. Madrid: Aguilar.

Virgolim, A. (1994). Criatividade e saúde mental: um desafio à escola. *Criatividade: Expressão e Desenvolvimento*, 43-69. Petrópolis: Editora Vozes Lda.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Personalidade#cite_note-0

8. ANEXO A

ANEXO A: Questionário sobre a criatividade no Futebol

(a aplicar ao jogador)

1-DEFINIÇÃO

- Defina sucintamente o que é um jogador criativo?
- Defina sucintamente o que é um jogo criativo?

2-PRODUTO

- O que entende por rendimento criativo?

3-PESSOA

- Mencione, por favor, no mínimo 3 características da personalidade, as quais um jogador criativo deve possuir?

4-MEIO AMBIENTE / TREINAMENTO

- De acordo com a sua opinião, como se desenvolve um jogador criativo?
- Mencione, por favor, as condições do meio ambiente que facilitam e as condições que dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo?
- Mencione, por favor, as características do treinador, as quais facilitam e dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo?

5-CRIATIVIDADE E INTELIGÊNCIA

- Que importância tem o comportamento criativo para um jogador?

Muita importância									Nenhuma importância
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Que importância tem a inteligência de jogo para um jogador?

Muita importância									Nenhuma importância
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- Que entende por inteligência de jogo?

d) Na tabela abaixo encontram-se, na 1ª coluna, 18 palavras. Avalie, por favor, a relação de cada palavra com o conceito de criatividade e de inteligência de jogo. Neste conceito significa:

1 = existe pouca significação

2 = existe associação

3 = existe muita associação

Por favor, coloque em todos os quadros das colunas 2,3 (2-criatividade; 3-inteligência de jogo), o número 1, 2, ou 3, o que representa, segundo a sua opinião, a intensidade adequada de associação com a palavra.

	COLUNA 1	COLUNA 2	COLUNA 3
	Palavras	Intensidade de associação relacionada à:	
		Criatividade 1, 2 ou 3	Inteligência 1, 2 ou 3
1	Antecipação		
2	Atenção		
3	Automatização		
4	Pensamento		
5	Decisão		
6	Iluminação		
7	Inspiração		
8	Instinto		
9	Irracionalidade		
10	Concentração		
11	Pensamento mágico		
12	Racionalidade		
13	Solução de problemas		
14	Espontaneidade		
15	Inconsciência		
16	Pressentimento		
17	Precisão		
18	Percepção		

9. ANEXO B

ANEXO B: Questionário sobre a criatividade no Futebol

(a aplicar ao treinador)

Dados Pessoais

- 1- Idade: _____ anos
- 2- Há quanto tempo treina esta equipa? _____ anos e _____ meses
- 3- Há quanto tempo exerce a profissão de Treinador ? _____ anos
- 4- Estudou Desporto e Educação Física ou área afim?
- Sim Não
- 5- Quais são as suas fontes de informação sobre futebol?
- TV Livros Cursos de Formação
- Vídeo Revistas Estágios com Treinadores
- Amigos Clube Outras fontes

Perguntas relacionadas com o conceito de criatividade

- 6- Mencione, por favor, no mínimo 3 características da personalidade, as quais associa com criatividade?
- 7- Como define criatividade?
- 8- Qual ou quais os conceitos abaixo mencionados que associa com a palavra criatividade?
- Ideia Talento Inteligência de jogo
- Intuição Originalidade Antecipação
- Flexibilidade Motivação Desempenho no
- treino/Jogo

9- Na sua opinião a criatividade pode ser treinada ou ela é o produto de um mapa genético pré-estabelecido?

10- Considerando que a criatividade pode ser treinada como se poderá, no treino, desenvolver o potencial criativo do jogador de Futebol?

11- Poderá a forma como muitos treinadores concebem o treino, e por consequência o jogo, potenciar ou “castrar” a capacidade criativa do jogador de Futebol?

12- Como treinador prefere jogadores criativos ou jogadores cumpridores de princípios de jogo? As duas coisas poderão ser compatíveis para o mesmo jogador?

