

GUSTAVO HENRIQUE LESO

**ANÁLISE DA CRIATIVIDADE NOS DESPORTOS COLETIVOS:
ESTUDO DA PERCEÇÃO DOS TREINADORES E JOVENS JOGADORES
DE FUTEBOL**

Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra (FCDEF-UC), com vista a obtenção do grau de Mestre em Treino Desportivo para Crianças e Jovens, na área científica de Ciências do Desporto e na especialidade de Treino Desportivo.

Orientadores:

Professor Doutor Gonçalo Dias
(Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra.FCDEF-UC)

Professor Doutor José Pedro Ferreira
(Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra.FCDEF-UC)

COIMBRA
2015

“Entre a mente que planeja e as mãos que constroem deve haver um mediador, e este deve ser o coração.” (Metrópolis, 1927).

AGRADECIMENTOS

A facilidade de escrever os agradecimentos, está em ser a única parte de um trabalho acadêmico onde não há necessidade de utilizar referências para expressar aquilo que sentimos pelas pessoas que nos ajudaram e estiveram ao nosso lado ao longo dessa jornada. E posso dizer que não foi uma jornada curta, tão pouco fácil. Assim, a elaboração deste trabalho não seria possível sem o contributo, a colaboração, o estímulo, e apoio de todos os meus amigos (próximos e distantes) que, direta ou indiretamente, contribuíram para que esta tarefa se tornasse possível. Obrigado!

Aos meus orientadores, Professor Doutor Gonçalo Dias e Professor Doutor José Pedro Ferreira, por toda a ajuda prestada ao longo da elaboração desta dissertação, pelos conselhos e orientações que contribuíram para o enriquecimento da mesma, assim como pela disponibilidade que tiveram neste processo. Também ao Mestre José Gama e Mestre João Ribeiro, pela colaboração na análise e tratamento estatístico dos dados desta dissertação, assim como aos Professores Doutores Daniel Memmert, Vasco Vaz, Manuel João Coelho e Silva e António Figueiredo. A minha formação académica ficará marcada, positivamente, pela contribuição pedagógica destes docentes.

A toda a minha família, em especial aos meus pais Liane Bellin e Milton Leso e ao meu irmão Bernardo Leso, por todo o apoio e carinho demonstrado nos bons e maus momentos. Vocês são o sentido da minha existência, pelo que agradeço e dedico esse trabalho a vocês.

Dedico este trabalho à Martina Scur, por tudo aquilo que representas, teu carinho, amizade e companhia. Te amo.

Por último, mas não menos importante, dedico este trabalho à memória da minha avó Eni Bellin, a quem, infelizmente, não pude dar um último “até logo” e ao Professor Doutor Dietmar Martin Samulski, pelo seu trabalho e contributo na área da psicologia do desporto.

Muito obrigado a todos vocês!

RESUMO

Objetivo: A criatividade pode ser considerada como um fenómeno inesperado que vai para além daquilo que normalmente o atleta consegue fazer no contexto da sua *performance* desportiva. Deste modo, vários autores indicam que é necessário aprofundar os processos que estão subjacentes ao fenómeno da criatividade no desporto, nomeadamente: inteligência, percepção, atenção, memória, entre outros fatores (e.g., Samulski et al., 2001; Memmert, 2014; Furley & Memmert, 2015). Posto isto, este estudo teve como objetivo principal analisar a percepção da criatividade de jovens jogadores e dos treinadores de Futebol 11.

Metodologia: A amostra dos treinadores de Futebol 11 abrangeu 34 participantes com $28,06 \pm 3,7$ anos. Destes, 22 participantes eram treinadores principais e 12 participantes eram treinadores adjuntos dos escalões Sub-15 (Iniciados) e Sub-19 (Juniões), isto no decorrer da época desportiva: 2014/2015. Por seu lado, a amostra dos atletas abarcou 118 jovens jogadores de Futebol 11 (com idades compreendidas entre os 15 e 19 anos), pertencentes aos escalões Sub-15 e Sub-19, incluídos na época desportiva: 2014/2015. Para investigar a percepção da criatividade dos treinadores e dos atletas, foi utilizado o questionário intitulado: "*Criatividade nos Jogos Desportivos*", desenvolvido por Roth e Raab (1998), posteriormente adaptado e validado para a língua Portuguesa por Samulski e Noce (1998), Samulski, Noce e Costa (2006) e Lapa (2010). Além disso, a *performance* dos atletas foi filmada ao longo de uma semana de treinos, i.e., para mensurar o comportamento criativo que foi avaliado por 34 treinadores de Futebol.

Resultados: De acordo com a percepção dos atletas, os resultados deste estudo mostram que um jogador criativo é "*imprevisível*", "*inteligente dentro do campo*" e é capaz de "*inventar soluções/jogadas*". Além disso, os dados indicam que um atleta criativo possui características de ordem psicológica que o distingue da maioria dos seus pares. Por seu lado, ao nível da percepção dos treinadores, os resultados demonstram que um jogador criativo tem a capacidade de "*pensar de forma diferente*" dos seus colegas, ou seja, inventando "*soluções técnicas e táticas*", as quais permitam "*moldar a estrutura do jogo a favor da equipa*". Neste seguimento, os treinadores defendem também que um jogador pode vir a ser criativo, mesmo que não tenha predisposição genética para tal, isto se o processo de treino o afinar e calibrar para esta "capacidade".

Discussão: Os resultados deste estudo vão ao encontro de Memmert e Roth (2007) e Memmert (2011, 2014), quando defendem que os jogadores criativos são atletas originais, eficazes e imprevisíveis no contexto das suas decisões e ações. Além disso, os nossos resultados também corroboram as conclusões dos estudos de Samulski et al. (2001) e Furley e Memmert (2015), onde se constata que o ato criativo no desporto é um fenómeno multidimensional que resulta da confluência de variáveis de ordem cognitiva, "ambiental" e da personalidade do atleta, as quais influem, diretamente, no comportamento criativo dos atletas e, consequentemente, no desempenho da equipa. Perante estes argumentos, urge compreender melhor os processos que suportam a criatividade no Futebol, nomeadamente: inteligência, percepção, atenção, conhecimento e memória (Sternberg, 2000, Samulski et al., 2001; Runco & Albert, 2010 e Amabile & Pillemer, 2012).

Conclusão: Conclui-se que os jogadores criativos absorvem, mais facilmente, as informações contextuais provenientes do meio envolvente, usando-as, assim, para responder adequadamente às dificuldades impostas pelo adversário ou pelas situações do jogo. Finalmente, os jogadores criativos possuem um potencial nível de "inteligência" mais refinado, assim como, também, capacidades percetivas mais eficientes e um reconhecimento mais rápido das ações do jogo.

Palavras-chave: Futebol; Criatividade; Percepção; Atleta; Treinador.

ABSTRACT

Objective: Creativity can be considered an unexpected phenomenon that goes beyond what is normally the athlete can do in the context of their performance. In that sense, several authors indicate that it is necessary to deepen the processes that underlie the phenomenon of creativity in the sport, including: intelligence, perception, attention, memory, among other factors (Samulski et al., 2001; Memmert, 2014; Furley & Memmert, 2015). Therefore, the aim of this study was to analyze the perception of creativity of young players and football coaches.

Methods: We analyzed 34 football coaches with 28.06 ± 3.7 years, from the ranks U-15 and U-19, that in the course of the season: 2014/2015. Furthermore, the sample included 118 young football players (aged 15.0-19.0 years), belonging to the ranks U-15 and U-19, including the sports season: 2014/2015. To investigate the perception of creativity of coaches and athletes, we applied the questionnaire entitled "*Creativity in Sports*" developed by Roth and Raab (1998), adapted and validated for the Portuguese language by Samulski and Noce (1998), Samulski, Noce, Costa (2006) and Lapa (2010). Furthermore, the athletes' performance was filmed over a week of training, i.e., to measure the creative behavior that was rated by 34 football coaches.

Results: According to the perception of athletes, the results of this study show that a creative player is "*unpredictable*", "*smart on the field*" and is able to "*invent solutions*". On the other hand, the level of perception of the coaches, the results demonstrate that a creative player has the ability to "*think differently*" from their peers, in other words, inventing "*technical and tactical solutions*", which allow "*shape the structure of the game for the team*". In this connection, the coaches also argue that a player can become creative, even if no genetic predisposition for it, this is the training process the tune up and calibrate for this "capacity".

Discussion: The results are in line with Memmert and Roth (2007) and Memmert (2011, 2014), which reveals that creative players are unique, effective and unpredictable athletes in the context of their decisions and actions. In addition, our results also support the findings of Samulski et al. (2001) and Furley and Memmert (2015), which noted that the creative act in sport is a multidimensional phenomenon that results from the confluence of cognitive variables, "*environmental*" and the athlete's personality, which influence directly in the creative behavior of athletes and, consequently, the performance of the team. Given these arguments, the demand for better understands the processes that support creativity in Football, including: intelligence, perception, attention, knowledge and memory (Sternberg, 2000; Samulski et al., 2001; Runco & Albert, 2010 and Amabile & Pillemer 2012).

Conclusion: We concluded that creative players identify more easily the information from the surrounding environment, using them to respond adequately to the challenges posed by the opponent or the situations of the game. Indeed, the creative players have a potential level of "intelligence" more refined, and also more efficient perceptive capacities and faster recognition of gaming action.

Keywords: Football; Creativity; Perception; Athlete; Coach.

SUMÁRIO

CAPÍTULO I	
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO II	
ESTADO DA ARTE	3
2.1 Criatividade no desporto	3
2.2 Tipos de inteligência e aplicações práticas no Futebol	6
2.2.1 Inteligência e a criatividade no Futebol	7
CAPÍTULO III	
METODOLOGIA	10
3.1 Amostra	10
3.2 Instrumentos	10
3.3 Procedimentos	11
3.4 Recolha de dados	12
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS	15
4.1 Análise das respostas dos treinadores	15
4.2 Análise das respostas dos jogadores	30
CAPÍTULO V	
DISCUSSÃO E CONCLUSÃO	37
5.1 Discussão	37
5.2 Conclusão	44
5.3 Limitações	45
5.4 Sugestões para futuros estudos	46
REFERÊNCIAS	48
ANEXOS	54

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Ficha de observação do comportamento criativo e inteligência (adaptado de Lapa, 2010).	14
Tabela 2. Dados de caracterização dos treinadores principais e adjuntos.	15
Tabela 3. Fontes de informação que o treinador usa com mais frequência para obter conhecimento sobre Futebol.	16
Tabela 4. Características da personalidade do treinador associadas ao conceito de criatividade.	17
Tabela 5. Definição de criatividade por parte dos treinadores.	17
Tabela 6. Conceitos associados à palavra criatividade.	18
Tabela 7. Criatividade obtida através do treino ou por via de transmissão genética.	18
Tabela 8. Desenvolvimento do potencial criativo do jogador através do treino.	19
Tabela 9. Método de treino dos treinadores no estímulo ou limitação da criatividade.	20
Tabela 10. Preferência do treinador por jogadores criativos versus cumpridores dos princípios do jogo.	20
Tabela 11. Compatibilidade entre jogadores criativos versus cumpridores dos princípios do jogo.	21
Tabela 12. Dados de observação dos treinadores para a associação ao comportamento criativo e inteligência de jogo.	22
Tabela 13. Análise da importância do comportamento criativo e inteligência de jogo, em função do cargo desempenhado pelos treinadores principais e adjuntos.	23
Tabela 14. Conceitos da percepção dos treinadores principais e adjuntos sobre a criatividade e inteligência.	25
Tabela 15. Definição de jogador criativo.	30
Tabela 16. Definição de jogo criativo.	30
Tabela 17. Fatores associados ao rendimento criativo.	31
Tabela 18. Principais características da personalidade de um jogador criativo.	31

Tabela 19. Fatores de desenvolvimento de um jogador criativo.	32
Tabela 20. Condições do meio ambiente que facilitam o desenvolvimento de um jogador criativo	32
Tabela 21. Condições do meio ambiente que dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo.	33
Tabela 22. Importância do comportamento criativo para o jogador.	33
Tabela 23. Importância da inteligência de jogo para o jogador.	34
Tabela 24. Entendimento de inteligência de jogo por parte dos atletas.	34
Tabela 25. Análise da importância do comportamento criativo e da inteligência de jogo para o jogador, em função do escalão competitivo.	35
Tabela 26. Percepção que os jogadores do escalão de iniciados e escalão de juniores têm sobre a importância do comportamento criativo e da inteligência de jogo.	35
Tabela 27. Correlação entre a importância do comportamento criativo e inteligência de jogo.	36

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

A criatividade no desporto pode ser definida como algo inesperado e inovador que vai para além daquilo que normalmente o atleta consegue fazer no contexto da sua *performance* desportiva (Guilford, 1956; Samulski et al., 2001; Runco, 2007). Todavia, um jogador pode ser muito experiente e estar extremamente motivado para desempenhar um determinado desporto (e.g., Futebol), sem, contudo, ser um atleta criativo (Memmert & Perl, 2009; Memmert, 2011, 2014; Furley & Memmert, 2015).

O estado da arte indica que o atleta criativo possui determinadas características de ordem técnica, tática, física e psicológica que o distingue da maioria dos seus pares. Deste modo, os jogadores criativos tendem a solucionar problemas através de respostas originais, eficazes e imprevisíveis (Memmert & Roth, 2007). Além disso, podem decidir de forma mais eficaz que os seus colegas, respondendo, com maior autonomia, às dificuldades impostas pelo adversário (Hristovski, Davids, Passos, & Araújo, 2012; Memmert, 2013).

Perante o exposto, vários autores indicam que é necessário compreender os processos que estão subjacentes ao fenómeno da criatividade no desporto, nomeadamente: inteligência, perceção, atenção, conhecimento, memória, entre outros fatores, pressupondo-se que este tipo de variáveis pode, eventualmente, favorecer a compreensão e a análise das capacidades táticas em diferentes modalidades desportivas. Presumivelmente, estas capacidades permitem compreender melhor de que forma os atletas criativos conseguem resolver problemas e tomar decisões “competentes” em contexto de treino e competição (Memmert & Perl, 2009; Memmert, 2011).

Posto isto, considerando que o ato criativo no desporto é um fenómeno multidimensional que resulta da confluência de variáveis de ordem cognitiva, “ambiental”, entre outros aspetos, urge investigar o comportamento criativo dos

atletas e dos treinadores e perceber quais os fatores que suportam esta temática. Neste sentido, este estudo teve como objetivo principal analisar a percepção da criatividade de jovens jogadores e dos treinadores de Futebol 11.

T¹

¹ Símbolo usado ao longo do texto para trancar páginas com espaços em branco.

CAPÍTULO II

ESTADO DA ARTE

2.1. Criatividade no Desporto

Os desportos coletivos têm na sua imprevisibilidade uma característica única e singular que fascina o espetador (Dias et al., 2014). Deste modo, o jogo de Futebol é um bom exemplo de imprevisibilidade e variabilidade de ações técnicas e táticas, onde o atleta tem de tomar decisões criativas ao longo de uma “partida” (Hristovski et al., 2012).

Efetivamente, o comportamento decisional de um atleta pode ser analisado com base nos pressupostos que suportam o pensamento divergente e pensamento convergente, conceitos que foram definidos por Guilford (1956), sendo recentemente transferidos para o “mundo desportivo” através de Klaus Roth (ver, com maior detalhe, Memmert, 2011b).

Perante estes argumentos, Sternberg (1999, 2000) apresenta duas perspetivas de criatividade no desporto, através daquilo que designa como conhecimento convergente e divergente. Nesta base, o conhecimento convergente representa a inteligência e a tomada de decisão do atleta que emergem num determinado contexto desportivo (Memmert & Roth, 2007; Memmert, 2011). Por seu lado, o conhecimento divergente contempla um processo de produção de alternativas e formulação de ideias, as quais convergem para obter soluções face às situações com que o atleta se depara previamente em contexto desportivo (Sternberg, 1988; Memmert, 2011).

A avaliação da criatividade nos desportos coletivos, como é o caso do Futebol, tem vindo a ser mensurada, maioritariamente, através dos testes KORA, entre outros instrumentos correlatos, que foram aplicados para medir a perceção do comportamento criativo (ver, como maior detalhe, Memmert, 2002, 2006, 2007, 2009). No entanto, Sternberg (1986) descreve algumas limitações

para este tipo de avaliação, encarando como redutora a utilização de entrevistas ou testes psicométricos dentro dos estudos de criatividade, onde defende que este tipo de avaliação escrita, não caracteriza, com fiabilidade, algumas situações, tais como: o comportamento individual e a tomada de decisão nos jogos desportivos coletivos. Deste modo, importa complementar este tipo de avaliação da criatividade com outras técnicas, nomeadamente: a filmagem do comportamento dos atletas em contexto de treino ou competição, i.e., de modo a aumentar a fiabilidade e o poder explicativo dos dados obtidos (Memmert, 2011), algo que foi aplicado e mensurado no presente estudo.

Além disso, Sternberg e Lubart (1996) recusam a criação de níveis analíticos para medir a criatividade dos atletas, sugerindo que esta vertente não deve ser mensurada, unicamente, com base em dados quantitativos, devendo contemplar, também, uma análise qualitativa ou mista. Reforçando este ponto de vista, importa salientar que em 1970, Bachold e Werner demonstraram que mais de metade dos participantes identificados como altamente criativos devolveram, sem resposta, testes de criatividade, qualificando-os como sendo monótonos, aborrecidos e com pouca utilidade prática.

Ao contrário do que foi aplicado no presente estudo, o trabalho pioneiro de Bachold e Werner (1970) englobava um questionário com várias questões fechadas, que não permitiam retratar, objetivamente, as vivências e os conhecimentos dos atletas sobre esta temática. Ainda assim, mesmo perante estes elementos, verifica-se que a comunidade científica continua a usar este tipo de instrumentos para analisar a criatividade que emerge no desporto, o que nos levou também, com algumas adaptações previstas na literatura da especialidade (e.g., Lapa, 2010), a aprofundar os seus efeitos e aplicações no contexto desta investigação.

Operacionalmente, o estado da arte mostra que autores como Samulski, Noce e Costa (2001) dividem o estudo da criatividade no desporto em seis

correntes: 1) *Corrente Mística*; 2) *Corrente Pragmática*; 3) *Corrente Psicodinâmica*; 4) *Corrente Cognitiva*; 5) *Corrente da Personalidade Social*, e 6) *Corrente Psicométrica*. Nesta base, a corrente *Mística*, caracteriza-se pelas bases do misticismo e espiritualidade, onde, no período pré-cristianismo, se acreditava que a “genialidade” estaria associada a poderes místicos e à “fortuna” dos deuses (Runco & Albert, 2010).

Com elementos mais concretos, a corrente pragmática abrange a utilização de métodos e técnicas que estimulam as pessoas a desenvolverem ações criativas dentro de um determinado ambiente. Por exemplo, no contexto desportivo, Samulski, Noce e Costa (2001) usam como referência as “palestras” no Futebol proferidas pelo treinador antes do início do jogo, isto como forma de estimular o rendimento e a *performance* dos atletas.

Por seu lado, a corrente psicodinâmica baseia-se nos pressupostos teóricos de Freud (1908/1959), onde se postula que a criatividade emerge entre a “realidade consciente” e a “viagem inconsciente”, aspetos “esotéricos” que se diferenciam de indivíduo para indivíduo em função das suas características e traços de personalidade. Já a corrente cognitiva, suporta-se nos mecanismos associados à atenção ou memória, nas operações conscientes, bem como nos processos pré-conscientes, implícitos, ou não intencionais (Runco & Albert, 2010).

Para Runco e Albert (2010), a corrente da personalidade social aborda os traços das personalidades dos indivíduos ligados aos aspetos motivacionais e as ligações socioculturais. Neste sentido, Montuori (2011), Hennessey e Amabile (2010) e Amabile e Pillemer (2012) defendem que a motivação intrínseca é um fator primordial para a formação da personalidade social, sendo esta definida como o “desejo” de fazer algo por puro prazer, interesse e desafio pessoal. Finalmente, a corrente psicométrica, procura compreender o processo criativo, a personalidade e comportamento relacionado com as características e o produto da sua criatividade (Plucker & Makel, 2010).

Estas correntes são importantes para perceber melhor os fundamentos e o racional teórico que suporta a criatividade no desporto. Deste modo, a sua aplicabilidade prática abrange as características cognitivas do indivíduo, o meio onde este está envolvido e a forma como este reage a determinados estímulos sociais ou ambientais. Todos estes aspetos são importante no contexto do Futebol, pois, como bem sabemos, este desporto coletivo é dotado de uma forte dinâmica e capital social, que envolve a participação ativa de um vasto conjunto de intervenientes, nomeadamente: jogadores, treinadores, público, entre outros atores.

2.2. Tipos de inteligência e aplicações práticas no Futebol

A inteligência, em sentido lato, envolve a habilidade de o ser humano raciocinar, planejar e resolver problemas de acordo com a experiência adquirida ao longo da vida (Gottfredson, 1997). Neste sentido, Gardner (2006) mostra que a inteligência envolve várias vertentes, nomeadamente:

Inteligência linguística: refere-se à capacidade de criar comportamentos que abrangem a linguagem oral e escrita.

Inteligência musical: diz respeito à capacidade de produzir, criar e compreender diferentes padrões sonoros, notas musicais, ritmos, onde se pode diferenciar sons e tons.

Inteligência lógico-matemática: está associada à capacidade de resolver equações, efetuar cálculos abstratos e solucionar problemas matemáticos. Esta inteligência também está relacionada com a lógica de pensamento, podendo ser desenvolvida através de jogos, cálculos e problemas de lógica.

Inteligência Espacial: refere-se à capacidade de reconhecer e lidar com o mundo visual/espacial, estando associada à navegação, orientação por

mapas, orientação pelas estrelas, podendo, inclusive, ser usada no desporto (e.g., jogo de Futebol) para estimar a velocidade, deslocamento e posicionamento dos jogadores no campo.

Inteligência corpo-cinestésica: é a capacidade que o ser humano tem de utilizar e controlar o corpo para manusear determinados objetos. Esta vertente também está presente no desporto, por exemplo, em movimentos gímnicos que envolvam ações complexas, como é o caso da ginástica de aparelhos.

Com efeito, as relações estabelecidas entre os diferentes tipos de “inteligência” apresentados anteriormente, parecem ser muito importantes nos jogos desportivos coletivos, pois podem influir na forma como os jogadores percebem o meio envolvente. Por exemplo, verifica-se que, durante um jogo de Futebol, os atletas usam a “inteligência” com bastante frequência para “lerem” o jogo e utilizarem as suas oportunidades de ação (*affordances*) junto dos seus pares e adversários.

Posto isto, os treinadores possuem uma responsabilidade muito grande no contexto da operacionalização do comportamento criativo, pois têm que lidar com diferentes “tipos de inteligência” que influem no processo criativo dos seus atletas (Sternberg, 2005). Logo, para potenciar as capacidades físicas e mentais de jovens jogadores de Futebol, estes profissionais podem estimular no treino mecanismos de percepção que permitam afinar e calibrar o rendimento desportivo (Silva, Rosado, & Serpa, 2012).

2.3. A inteligência e criatividade no Futebol

“O Futebol é uma caixinha de surpresas” (Benjamim Wright).

O Futebol é um jogo rico em situações imprevisíveis, onde os atletas são confrontados com problemas complexos, cujas respostas residem em ações individuais e coletivas com resultados incertos (Pereira & Aguilà, 1993; Tavares

& Faria, 1996; Costa, Garganta, Fonseca, & Botelho, 2002). Neste sentido, Garganta (2002) descreve que o ato tático desenvolve-se através de mecanismos complexos, tais como percepção, inteligência, criatividade e tomada de decisão.

Com efeito, a inteligência e a criatividade no Futebol parecem facilitar a codificação de sinais relevantes sobre a situação de jogo e reduzir o tempo de tomada de decisão (Matias & Greco, 2010). Todavia, para Lapa (2010), os atletas com maior inteligência de jogo, não são necessariamente melhores que os seus pares, apenas porque possuem melhor qualidade técnica, mas também, porque conseguem desequilibrar o adversário face à imprevisibilidade do seu comportamento criativo, criando o “caos” e a “desordem”, algo que permite retirar grandes benefícios para a sua equipa.

Tal como advoga Maciel (2008) e Hristovski et al. (2012), a instabilidade e a exigência técnico-tática estabelecem confronto entre sistemas complexos e dinâmicos, estáveis e instáveis, “movendo-se” conforme o comportamento dos jogadores em campo. Quer isto dizer que os jogadores criativos devem conseguir, mais eficazmente, relacionar e organizar informações contextuais que emergem das situações de jogo, usando-as, assim, para resolver os problemas que influem no comportamento coletivo. Assumindo estes elementos, na nossa ótica, a tarefa do treino pode, então, procurar o desenvolvimento das capacidades técnicas, táticas, psíquicas e físicas dos atletas, as quais identificam os aspetos criativos rumo à vitória.

Por seu lado, o Futebol moderno exige um “ritmo acelerado” dos seus executantes que requer dos jogadores grande empenho e concentração plena. Esta velocidade de execução implica, por parte dos jogadores, um ajustamento temporal e espacial constante das ações de jogo (Costa et al., 2010). Deste ponto de vista, os jogadores criativos tendem a possuir um nível de inteligência mais refinado e calibrado que os seus pares, bem como apresentam melhores

capacidades perceptivas e um reconhecimento mais eficaz das ações do jogo (Lazaro & Oliveira, 2002).

Em suma, os jogadores “inteligentes” do ponto de vista desportivo, tendem a ser mais criativos que os seus pares, absorvendo mais facilmente as informações contextuais provenientes do meio envolvente e usam-nas para responder adequadamente às dificuldades impostas pelo adversário ou pelas situações do jogo. Logo, o processo de treino que envolve jovens futebolistas pode proporcionar os estímulos necessários para o desenvolvimento dos mecanismos que suportam, concomitantemente, a inteligência e a criatividade que os treinadores promovem em função do seu modelo e filosofia de jogo (Garganta, 1997; Ferreira et al., 2002; Memmert, 2014).

T

CAPÍTULO III METODOLOGIA

3.1. Amostra

A amostra deste estudo foi constituída por 152 participantes, todos do sexo masculino, divididos em duas categorias que apresentamos de seguida.

A amostra dos treinadores de Futebol abrangeu 34 participantes com $28,06 \pm 3,7$ anos. Destes, 22 participantes eram treinadores principais e 12 participantes eram treinadores adjuntos dos escalões citados, isto no decorrer da época desportiva: 2014/2015.

Por seu lado, a amostra dos atletas abrangeu 118 jovens jogadores de Futebol (com idades compreendidas entre os 15 e 19 anos), pertencentes aos escalões Sub-15 (Iniciados) e Sub-19 (Juniões), incluídos na época desportiva: 2014/2015. O número de participantes escolhido para integrar este estudo teve como base o estudo de Lapa (2010).

3.2. Instrumentos

Para investigar a perceção dos treinadores e dos atletas no âmbito dos pressupostos que suportam a criatividade no Futebol, usámos o questionário intitulado: “*Criatividade nos Jogos Desportivos*”, desenvolvido por Roth e Raab (1998), posteriormente adaptado e validado para a língua Portuguesa por Samulski e Noce (1998), Samulski, Noce e Costa (2006) e Lapa (2010). Suportados no estudo de Lapa (2010), este questionário foi operacionalizado em duas versões distintas, uma delas, aplicada aos treinadores (Anexo I), e outra, aos jogadores de Futebol (Anexo II). A aplicação de duas versões deste instrumento é justificada em função do nível de perceção da amostra, que é distinta de jogadores para treinadores (Lapa, 2010).

Assim, de acordo com Lapa (2010), foram efetuadas algumas alterações nos respectivos questionários, nomeadamente ao nível da redação do texto, bem como na eliminação de itens supérfluos que não tiveram aplicação na presente investigação. Desta forma, pretendia-se perceber qual era a perceção dos jogadores e dos treinadores relativamente à criatividade no Futebol, procurando retirar, algo de novo, com base no resultado das suas vivências, experiências e conhecimentos empíricos. Foi por estes motivos que os questionários integraram um conjunto alargado de questões abertas, as quais permitiram, ao contrário de uma escala de Likert, retratar o real entendimento da perceção dos treinadores e jogadores, exprimindo, detalhadamente, o conteúdo das suas respostas (Samulski & Noce, 1998; Roth & Raab, 1998, Samulski, Noce, & Costa, 2006 e Lapa, 2010).

3.3. Procedimentos

Para proceder à recolha de dados deste estudo, os treinadores foram contactados telefonicamente, sendo apresentados os objetivos da pesquisa e a respetiva autorização para estabelecermos contato com os seus atletas. Deste modo, foi aplicado aos atletas um consentimento informado, por escrito, aprovado pelos treinadores e encarregados de educação dos atletas.

No caso dos atletas menores de idade, o preenchimento do consentimento informado foi efetuado pelo encarregado de educação do atleta ou pelo treinador, quando existia autorização do pai do jogador, por escrito, para este efeito. Uma vez obtida a autorização para a aplicação dos questionários, foi acordada, entre as partes, a melhor data para a recolha de dados.

O consentimento informado também foi aplicado aos treinadores.

Relativamente à aplicação dos questionários, antes do seu preenchimento, foi fornecido um conjunto de informações por parte do

investigador, com vista ao esclarecimento dos treinadores e dos jogadores face às questões implementadas neste estudo (Lapa, 2010), nomeadamente:

1. Objetivo do questionário;
2. Temas essenciais do estudo;
3. Regras e condutas de preenchimento do questionário;
4. Anonimato do questionário;
5. Importância em valorizar a veracidade e a honestidade das respostas.

Deste modo, esta investigação seguiu o código de ética em pesquisa com seres humanos da Universidade de Coimbra e os princípios da declaração de Helsínquia.

Optámos por analisar a perceção do comportamento criativo dos atletas e dos treinadores em contexto de treino, pois, assim, foi possível aferir melhor os comportamentos que estão “por trás” deste desporto coletivo e os mecanismos que o suportam operacionalmente. Além disso, considerando as faixas etárias abordadas, este fator foi relevante para mensurar a forma como os jogadores e os treinadores fazem o *transfer* do comportamento criativo do treino para o jogo (Lapa, 2010).

3.4. Análise de dados

Para medir o efeito das variáveis independentes sobre as variáveis dependentes (i.e., respostas extraídas através dos questionários para os atletas e treinadores), foi aplicada estatística descritiva, onde se analisaram os parâmetros de tendência central (média) e medidas de dispersão (desvio padrão e coeficiente de variação).

Para mensurar a perceção dos treinadores principais e treinadores adjuntos sobre criatividade e inteligência, usou-se o teste estatístico t de Student para amostras independentes (independent-samples t-test). Este teste

também foi utilizado para medir a percepção da criatividade e inteligência por parte dos jogadores (Pallant, 2011).

De modo a aplicarmos o teste estatístico anteriormente referido, os pressupostos da distribuição normal das variáveis nos diferentes grupos foram avaliados através dos testes de Skewness e Kurtosis e a homogeneidade avaliada através do teste de Levene (Pallant, 2011). Além disso, para medir a relação entre as variáveis em estudo, foi utilizado o coeficiente de correlação de Pearson, com um nível de significância de 0,05 (Pallant, 2011). A análise estatística dos dados foi realizada através do *software* IBM SPSS Statistics (versão 20.0, Chicago IL), aplicando-se um nível alfa de .05.

O tratamento de dados das questões abertas relativas aos dois questionários, tiveram como base os estudos de Kvale (1996), Lapa (2010) e Santos, Dias, Araújo e Mendes (2014). Nesta ótica, contemplámos uma análise de conteúdo a partir da interpretação lógico-semântica das ideias prevalentes. Adotámos este procedimento para eliminar alguma ambiguidade verificada nas respostas dos atletas, mas garantindo sempre que estas não eram descontextualizadas face às questões apresentadas (Kvale, 1996; Santos et al., 2014).

Adicionalmente, o desempenho dos atletas foi filmado ao longo de uma semana de treinos, entenda-se, quatro sessões, para aferir o comportamento criativo que foi avaliado posteriormente pela totalidade dos treinadores que compunham a amostra, i.e., através de uma ficha de observação (ver Tabela 1). Para este efeito, foi usada uma câmara de filmar que tinha capacidade para registar imagens a 25 Hz, estando esta posicionada no campo de forma a filmar todos os jogadores que compunham a amostra deste estudo.

Deste modo, no final da observação das quatro sessões, foi solicitado ao treinador para colocar em todos os retângulos das colunas 2 e 3 (2 = criatividade; 3 = inteligência de “jogo”), a pontuação 1, 2, ou 3 da Tabela 1, o

que representava, segundo a sua opinião, a respetiva associação com a palavra apresentada (ver coluna 1), sendo mensurada da seguinte forma (Lapa, 2010):

1 Ponto = *existe pouca associação*

2 Pontos = *existe associação*

3 Pontos = *existe muita associação*

Assim, na Tabela 1 encontram-se na primeira coluna: 16 palavras, onde, de acordo com os critérios anteriormente apresentados, foi solicitado aos treinadores para avaliarem, de 1 a 3, a relação de cada palavra com o conceito de criatividade e inteligência que emergiu da observação dos vídeos (Lapa, 2010).

Tabela 1. Ficha de observação do comportamento criativo e inteligência (adaptado de Lapa, 2010).

Itens	Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3
	Palavras	Intensidade de associação relacionada com: Criatividade 1,2 ou 3	Inteligência 1,2 ou 3
1.	Antecipação		
2.	Atenção		
3.	Automatização		
4.	Pensamento		
5.	Decisão		
6.	Inspiração		
7.	Instinto		
8.	Concentração		
9.	Pensamento mágico		
10.	Racionalidade		
11.	Resolver problemas		
12.	Espontaneidade		
13.	Inconsciência		
14.	Pressentimento		
15.	Precisão		
16.	Percepção		

No final das quatro sessões, o investigador aferiu quais eram as palavras que o treinador associou, em termos de escala de intensidade (1, 2 ou 3), tanto à criatividade como à inteligência de “jogo” (Lapa, 2010).

CAPITULO IV RESULTADOS

4.1. Análise das respostas dos treinadores

A Tabela 2 mostra os dados de caracterização dos treinadores principais e adjuntos que fizeram parte da amostra.

Tabela 2. Dados de caracterização dos treinadores principais e adjuntos.

Idade	Tempo no cargo	Tempo de profissão	Habilidades académicas	Função
22	3 meses	8 meses	Licenciatura Ciências do Desporto	Adjunto
23	2anos/2 meses	3 anos/ 2 meses	Licenciatura Ciências do Desporto	Adjunto
25	3 meses	4 anos	Pós-Graduação	Adjunto
25	3 anos	4 anos	Pós-Graduação	Adjunto
25	1 mês	5 anos	Mestrado Treino Desportivo	Adjunto
25	1 ano/2 meses	4 anos	Cursando Mestrado em Treino Desportivo	Adjunto
25	5 meses	3 anos	Pós-Graduação	Adjunto
25	2 meses	4 anos	Cursando Mestrado Treino Desportivo	Adjunto
25	3 meses	3 anos	Mestrado Treino Desportivo	Adjunto
26	2 meses	4 anos	Mestrado Treino Desportivo	Treinador
26	5 meses	4 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador
26	3 meses	5 anos	Mestrado Treino Desportivo	Adjunto
26	8 meses	5 anos	Licenciatura Ciências do Desporto / UEFA-2	Treinador
27	5 meses	6 anos	Mestrado Treino Desportivo	Treinador
27	5 meses	5 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador
27	5 meses	7 anos	Mestrado Treino Desportivo	Adjunto
27	3 meses	4 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador
27	8 meses	5 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador
28	7 meses	6 anos	Licenciatura/Pós em Futebol	Treinador
28	2 anos	5 anos	Mestrado Treino Desportivo	Treinador
28	3 meses	8 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-2	Treinador
28	7 meses	5 anos	Pós-Graduação	Adjunto
28	1 ano/5 meses	6 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-2	Treinador
28	4 meses	4 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-2	Treinador
29	3 meses	9 anos	Licenciatura/Pós em Futebol	Treinador
30	2 anos/6 meses	7 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador
31	9 meses	8 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador
32	2 anos	9 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador
32	6 meses	8 anos	Pós-Graduação / UEFA-3	Treinador

32	6 meses	10 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador
33	10 meses	11 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-2	Treinador
34	1 mês	11 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador
35	5 meses	9 anos	Mestrado Treino Desportivo	Treinador
39	3 meses	14 anos	Licenciatura em Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador

Média de Idade: 28,06 e Desvio padrão: 3,643 (total de respostas)

Constata-se que a idade dos treinadores principais e dos treinadores adjuntos está situada entre 22 e 39 anos, com uma média de idade de 28,06 e desvio padrão de 3,643. Neste sentido, o exercício das suas funções nos respetivos clubes, varia entre 1 mês (mínimo) e 2 anos (máximo). Estes elementos apresentam diferentes graus académicos, que vão desde a licenciatura, pós-graduação e mestrado, bem como, também, formação especializada, nomeadamente: cursos de UEFA-2 e UEFA-3.

Posto isto, salientamos que a análise exaustiva de todas as respostas dos treinadores, sem exceção, pode ser consultada no Anexo III. Deste modo, seguidamente, evitando uma extensão de resultados muito volumosa, apresentamos os principais itens de resposta, i.e., por *ranking*, obtidos para cada questão.

A Tabela 3 indica as fontes de informações mais utilizadas pelos treinadores principais e treinadores adjuntos.

Tabela 3. Fontes de informação que o treinador usa com mais frequência para obter conhecimento sobre Futebol.

5. Fontes de informação que o treinador usa com mais frequência para obter conhecimento sobre Futebol	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Amigos	31	15,20%
Livros	28	13,73%
Clube	26	12,75%
Vídeo	25	12,25%
Revistas	23	11,27%
Internet	21	10,29%
Cursos de Formação	19	9,31%
TV	17	8,33%
Estágios	14	6,86%

Constata-se a predominância de respostas para que a informação seja obtida através de “Amigos”, 15,20% (31), “Livros”, 13,73% (28), “Clube”, 12,75% (26), “Vídeo”, 12,25% (25), “Revistas”, 11,27% (23), “Internet”, 10,29% (21), “Cursos de Formação”, 9,31% (19), “TV” 8,33% (17) e “Estágios”, 6,86% (14).

A Tabela 4 apresenta as características da personalidade do treinador que este associa ao conceito da criatividade.

Tabela 4. Características da personalidade do treinador associadas ao conceito de criatividade.

6. Características da personalidade do treinador associadas ao conceito de criatividade	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Ambicioso	10	9,80%
Estratégia	8	7,84%
Inteligente	8	7,84%
Conhecimento técnico e tático	7	6,86%
Exigente	5	4,90%

Os resultados indicam uma correspondência de resposta para o termo: “Ambicioso”, 9,80%(10), “Estratégia”, 7,84%(8), “Inteligente”, 7,84%(8), “Conhecimento técnico e tático”, 6,86%(7) e “Exigente”, 4,90%(5).

A Tabela 5 apresenta as respostas dos treinadores principais e treinadores adjuntos para o entendimento de definição sobre criatividade.

Tabela 5. Definição de criatividade por parte dos treinadores.

7. Definição de criatividade	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Fazer diferente	11	32,35%
Capacidade do atleta apresentar várias soluções técnicas e táticas	5	14,71%
Inventar soluções diferentes	4	11,76%
Molda a estrutura do jogo a seu favor	3	8,82%
Diferentes formas de ultrapassar problemas, etapas e obstáculos	2	5,88%

Os resultados indicam uma correspondência de resposta para o termo: “Fazer diferente”, 32,35%(11), “Capacidade do atleta apresentar várias

soluções técnicas e táticas”, 14,71%(5), “Inventar soluções diferentes”, 11,76%(4), “Moldar a estrutura do jogo a seu favor”, 8,82%(3) e “Diferentes formas de ultrapassar problemas, etapas e obstáculos”, 5,88%(2).

A Tabela 6 mostra os conceitos associados à palavra criatividade.

Tabela 6. Conceitos associados à palavra criatividade.

8. Conceitos associados à palavra criatividade	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Antecipação	29	17,1%
Originalidade	27	15,9%
Talento	23	13,5%
Inteligência de Jogo	22	12,9%
Ideia	21	12,4%
Motivação	15	8,8%
Intuição	14	8,2%
Flexibilidade	11	6,5%
Desempenho Treino/Jogo	8	4,7%

Os resultados indicam uma correspondência de resposta para o termo: “Antecipação”, 17,1%(29), “Originalidade”, 15,9%(27), “Talento”, 13,5%(23), “Inteligência de Jogo”, 12,9%(22), “Ideia”, 12,4%(21), “Motivação”, 8,8%(15), “Intuição”, 8,2%(14), “Flexibilidade”, 6,5%(11) e “Desempenho Treino/Jogo”, 4,7(8).

A Tabela 7 indica as respostas obtidas para aferir se a criatividade pode ser obtida por transmissão genética ou adquirida através do treino.

Tabela 7. Criatividade obtida através do treino ou por via de transmissão genética.

9. A criatividade pode ser treinada ou é algo obtido geneticamente	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Treinada	22	64,7%
Genética	5	14,7%
Estimulada	4	11,8%
Incentivada	3	8,8%

Os resultados indicam uma correspondência de resposta para o termo: “Treinada”, 64,7%(22), “Genética”, 14,7%(5), sendo que os termos: “Estimulada”, 11,8%(4) e “Incentivada”, 8,8%(3), foram adicionadas ao questionário pelos treinadores.

A Tabela 8 apresenta o modo como o potencial criativo dos jogadores pode ser estimulado através do treino.

Tabela 8. Desenvolvimento do potencial criativo do jogador através do treino.

10. Considerando que a criatividade pode ser treinada, como poderá, no treino, desenvolver o potencial criativo do jogador de Futebol	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Através dos exercícios no processo de treino	9	27,27%
Colocando o contexto do jogo dentro do treino	5	15,15%
Prática guiada, explicando soluções diferentes para os problemas do jogo	3	9,09%
Exercícios que estimulem o jogador a pensar como resolver problemas de jogo	2	6,06%
Através da metodologia de treino, proporcionando exercícios que permitam estimular a criatividade	1	3,03%

Os resultados indicam uma correspondência de resposta para o termo: “Através dos exercícios no processo de treino”, 27,27%(9), “Colocando o contexto do jogo dentro do treino”, 15,15%(5), “Prática guiada, explicando soluções diferentes para os problemas do jogo”, 9,09%(3), “Exercícios que estimulem o jogador a pensar como resolver problemas de jogo”, 6,06%(2), bem como: “Através da metodologia de treino, proporcionando exercícios que permitam estimular a criatividade”, 3,03%(1).

T

A Tabela 9 representa a opinião dos treinadores na forma como estes concebem os treinos e potencializam ou limitam a capacidade criativa do jogador.

Tabela 9. Método de treino dos treinadores no estímulo ou limitação da criatividade.

11. Poderá a forma como muitos treinadores concebem o treino, potenciar ou limitar a capacidade criativa do jogador	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Sim	23	67,65%
Está relacionado com a metodologia de treino	1	2,94%
Se o treino for apenas padronizado e repetitivo ao contrário de um treino onde existem sempre formas diferentes de "fazer" e "fazer"	1	2,94%
Se a forma como o treinador implementa o treino não permite ao jogador soluções criativas	1	2,94%
Por vezes o nível tático limita a criatividade do jogador	1	2,94%

Os resultados indicam uma correspondência de resposta para o termo: “Sim”, ou seja, que a forma como os treinadores concebem o treino, pode potenciar ou limitar a capacidade criativa do jogador, 67,65%(23), “Está relacionado com a metodologia de treino”, 2,94%(1), “Se o treino for apenas padronizado e repetitivo ao contrário de um treino onde existem sempre formas diferentes de "fazer" e "fazer", 2,94(1), “Se a forma como o treinador implementa o treino não permite ao jogador soluções criativas”, 2,94%(1) e “Por vezes o nível tático limita a criatividade do jogador”, 2,94%(1).

A Tabela 10 mostra a preferência dos treinadores para jogadores criativos versus cumpridores dos princípios do jogo.

Tabela 10. Preferência do treinador por jogadores criativos versus cumpridores dos princípios do jogo.

12. Prefere jogadores criativos ou cumpridores dos princípios do jogo	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Ambos	16	47,06%
Equipa equilibrada	10	29,41%
Atletas criativos	4	11,76%
Ambos, pois junto da liberdade vem a responsabilidade	1	2,94%
Se possível, ambos	1	2,94%
Cumpridores dos princípios do jogo	1	2,94%
Criativo e cumpridor	1	2,94%

Constata-se uma predominância de resposta para o termo: “Ambos”, 47,06%(16), “Equipa equilibrada”, 29,41%(10), “Atletas criativos”, 11,76(4), “Ambos, pois junto da liberdade vem a responsabilidade”, 2,94%(1), “Se possível, ambos”, 2,94(1), “Cumpridores dos princípios do jogo”, 2,94%(1) e “Criativo e cumpridor”, 2,94%(1).

A Tabela 11 mostra o índice de compatibilidade relativo a jogadores criativos versus cumpridores dos princípios do jogo.

Tabela 11. Compatibilidade entre jogadores criativos versus cumpridores dos princípios do jogo.

12.1. Na sua ótica, os dois conceitos anteriormente mencionados (i.e., criatividade e cumpridor com os princípios de jogo) podem ser compatíveis com o mesmo jogador	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Sim	31	91,18%
Não	3	8,82%

Os resultados indicam uma correspondência de resposta para o termo: “Sim”, 91,18%(31) e “Não”, 8,82%(3).

T

Finalmente, a Tabela 12 apresenta os dados de observação dos treinadores em relação ao comportamento criativo e inteligência de jogo dos atletas.

Tabela 12. Dados de observação dos treinadores para a associação ao comportamento criativo e inteligência de jogo.

	Criatividade			Inteligência		
	1 Pouca Associação	2 Associação	3 Muita Associação	1 Pouca Associação	2 Associação	3 Muita Associação
Antecipação	21	8	5		13	21
Atenção	23	3	8	2	6	26
Automatização	16	11	7	3	9	22
Concentração	16	7	11	3	8	23
Decisão	14	3	17	1	2	31
Espontaneidade	3	8	23	15	9	10
Inconsciência	10	7	17	18	6	10
Inspiração	3	3	28	11	14	9
Instinto	4	11	19	14	9	11
Pensamento	-	4	30	3	9	22
Pensamento mágico	1	1	32	11	10	13
Percepção	4	20	10	4	5	25
Precisão	13	5	16	3	11	20
Pressentimento	10	9	15	7	17	10
Racionalidade	14	9	11	2	-	32
Resolver Problemas	7	12	15	-	3	31

Em relação ao item: *Criatividade*, os resultados indicam uma maior associação de resposta aos seguintes aspectos: 1) “Pensamento mágico”; 2) “Pensamento” e 3) “Espontaneidade”. Já no que se refere ao item: *Inteligência*, verifica-se uma maior associação de resposta aos seguintes elementos: 1) “Racionalidade”; 2) “Resolver problemas” e 3) “Decisão”.

T

A Tabela 13 apresenta a análise da importância do comportamento criativo e inteligência de jogo, em função do cargo desempenhado pelos treinadores principais e adjuntos.

Tabela 13. Análise da importância do comportamento criativo e inteligência de jogo, em função do cargo desempenhado pelos treinadores principais e adjuntos.

Conceitos de percepção	Função desempenhada	n	Média	Desvio-padrão	Erro amostral
Criatividade (Antecipação)	Treinador Principal	22	1,77	,813	,173
	Treinador Adjunto	12	1,08	,289	,083
Criatividade (Atenção)	Treinador Principal	22	1,86	,941	,201
	Treinador Adjunto	12	1,00	,000	,000
Criatividade (Automatização)	Treinador Principal	22	2,09	,750	,160
	Treinador Adjunto	12	1,08	,289	,083
Criatividade (Concentração)	Treinador Principal	22	2,27	,827	,176
	Treinador Adjunto	12	1,08	,289	,083
Criatividade (Decisão)	Treinador Principal	22	2,55	,800	,171
	Treinador Adjunto	12	1,25	,622	,179
Criatividade (Espontaneidade)	Treinador Principal	22	2,91	,294	,063
	Treinador Adjunto	12	2,00	,739	,213
Criatividade (Inconsciência)	Treinador Principal	22	2,68	,568	,121
	Treinador Adjunto	12	1,33	,651	,188
Criatividade (Inspiração)	Treinador Principal	22	3,00	,000	,000
	Treinador Adjunto	12	2,25	,866	,250
Criatividade (Instinto)	Treinador Principal	22	2,77	,429	,091
	Treinador Adjunto	12	1,83	,718	,207
Criatividade (Pensamento)	Treinador Principal	22	3,00	,000	,000
	Treinador Adjunto	12	2,67	,492	,142
Criatividade (Pensamento Mágico)	Treinador Principal	22	3,00	,000	,000
	Treinador Adjunto	12	2,75	,622	,179
Criatividade (Percepção)	Treinador Principal	22	2,45	,510	,109
	Treinador Adjunto	12	1,67	,492	,142
Criatividade (Precisão)	Treinador Principal	22	2,55	,739	,157
	Treinador Adjunto	12	1,25	,622	,179
Criatividade (Pressentimento)	Treinador Principal	22	2,59	,590	,126
	Treinador Adjunto	12	1,33	,651	,188
Criatividade (Racionalidade)	Treinador Principal	22	2,32	,780	,166
	Treinador Adjunto	12	1,17	,389	,112
Criatividade (Solução de Problemas)	Treinador Principal	22	2,64	,492	,105
	Treinador Adjunto	12	1,50	,674	,195
Inteligência (Antecipação)	Treinador Principal	22	2,86	,351	,075
	Treinador Adjunto	12	2,17	,389	,112
Inteligência (Atenção)	Treinador Principal	22	3,00	,000	,000
	Treinador Adjunto	12	2,17	,718	,207
Inteligência (Automatização)	Treinador Principal	20	2,95	,224	,050
	Treinador Adjunto	12	2,17	,577	,167
Inteligência (Concentração)	Treinador Principal	22	2,91	,294	,063
	Treinador Adjunto	12	1,92	,669	,193
Inteligência (Decisão)	Treinador Principal	22	3,00	,000	,000
	Treinador Adjunto	12	2,67	,651	,188
Inteligência (Espontaneidade)	Treinador Principal	22	2,23	,813	,173
	Treinador Adjunto	12	1,17	,389	,112
Inteligência (Inconsciência)	Treinador Principal	22	2,14	,889	,190
	Treinador Adjunto	12	1,08	,289	,083
Inteligência (Inspiração)	Treinador Principal	22	2,32	,646	,138
	Treinador Adjunto	12	1,25	,452	,131
Inteligência (Instinto)	Treinador Principal	22	2,32	,646	,138
	Treinador Adjunto	12	1,25	,452	,131

Inteligência (Pensamento)	Treinador Principal	22	2,91	,294	,063
	Treinador Adjunto	12	1,92	,669	,193
Inteligência (Pensamento Mágico)	Treinador Principal	22	2,45	,671	,143
	Treinador Adjunto	12	1,33	,651	,188
Inteligência (Percepção)	Treinador Principal	22	3,00	,000	,000
	Treinador Adjunto	12	1,92	,793	,229
Inteligência (Precisão)	Treinador Principal	22	2,82	,395	,084
	Treinador Adjunto	12	1,92	,669	,193
Inteligência (Pressentimento)	Treinador Principal	22	2,45	,510	,109
	Treinador Adjunto	12	1,42	,515	,149
Inteligência (Racionalidade)	Treinador Principal	22	3,00	,000	,000
	Treinador Adjunto	12	2,67	,778	,225
Inteligência (Resolução de Problemas)	Treinador Principal	22	3,00	,000	,000
	Treinador Adjunto	12	2,75	,452	,131

Legenda: n = número da amostra.

Constata-se que os treinadores principais indicam uma maior associação e importância para os conceitos de criatividade e inteligência, sendo que os dados mostram valores médios superiores face aos treinadores adjuntos.

T

A Tabela 14 mostra os conceitos inerentes à percepção dos treinadores principais e adjuntos sobre a criatividade e inteligência.

Tabela 14. Conceitos da percepção dos treinadores principais e adjuntos sobre a criatividade e inteligência.

Conceitos de Percepção		Teste de Levene				Teste T de Student			95% de intervalo de confiança	
		F	Sig.	t	gl	p	Mean Difference	Std. Error Difference	Inferior	Superior
Criatividade (Antecipação)	Equal variances assumed	20,606	0	2,827	32	0,008	0,689	0,244	0,193	1,186
	Equal variances not assumed			3,586	28,891	,001*	0,689	0,192	0,296	1,083
Criatividade (Atenção)	Equal variances assumed	84,941	0	3,157	32	0,003	0,864	0,274	0,306	1,421
	Equal variances not assumed			4,305	21	,000*	0,864	0,201	0,446	1,281
Criatividade (Automatização)	Equal variances assumed	8,845	0,006	4,451	32	0	1,008	0,226	0,546	1,469
	Equal variances not assumed			5,587	29,762	,000*	1,008	0,18	0,639	1,376
Criatividade (Concentração)	Equal variances assumed	24,379	0	4,796	32	0	1,189	0,248	0,684	1,695
	Equal variances not assumed			6,099	28,696	,000*	1,189	0,195	0,79	1,588
Criatividade (Decisão)	Equal variances assumed	2,474	0,126	4,853	32	,000*	1,295	0,267	0,752	1,839
	Equal variances not assumed			5,231	27,93	0	1,295	0,248	0,788	1,803
Criatividade (Espontaneidade)	Equal variances assumed	6,601	0,015	5,125	32	0	0,909	0,177	0,548	1,27
	Equal variances not assumed			4,091	12,936	,001*	0,909	0,222	0,429	1,389
Criatividade (Inconsciência)	Equal variances assumed	0,092	0,763	6,285	32	,000*	1,348	0,215	0,911	1,786
	Equal variances not assumed			6,03	20,195	0	1,348	0,224	0,882	1,815
Criatividade (Inspiração)	Equal variances assumed	93,176	0	4,116	32	0	0,75	0,182	0,379	1,121
	Equal variances not assumed			3	11	,012**	0,75	0,25	0,2	1,3
Criatividade (Instinto)	Equal variances assumed	3,333	0,077	4,797	32	,000*	0,939	0,196	0,54	1,338
	Equal variances not assumed			4,148	15,397	0,001	0,939	0,226	0,458	1,421

Criatividade (Pensamento)	Equal variances assumed	165,647	0	3,218	32	0,003	0,333	0,104	0,122	0,544
	Equal variances not assumed			2,345	11	,039**	0,333	0,142	0,02	0,646
Criatividade (Pensamento Mágico)	Equal variances assumed	19,91	0	1,912	32	0,065	0,25	0,131	-0,016	0,516
	Equal variances not assumed			1,393	11	0,191	0,25	0,179	-0,145	0,645
Criatividade (Percepção)	Equal variances assumed	1,925	0,175	4,358	32	,000*	0,788	0,181	0,42	1,156
	Equal variances not assumed			4,404	23,424	0	0,788	0,179	0,418	1,158
Criatividade (Precisão)	Equal variances assumed	1,984	0,169	5,153	32	,000*	1,295	0,251	0,783	1,808
	Equal variances not assumed			5,427	26,296	0	1,295	0,239	0,805	1,786
Criatividade (Pressentimento)	Equal variances assumed	0,035	0,853	5,726	32	,000*	1,258	0,22	0,81	1,705
	Equal variances not assumed			5,558	20,871	0	1,258	0,226	0,787	1,728
Criatividade (Racionalidade)	Equal variances assumed	12,343	0,001	4,777	32	0	1,152	0,241	0,66	1,643
	Equal variances not assumed			5,738	31,871	,000*	1,152	0,201	0,743	1,56
Criatividade (Solução de Problemas)	Equal variances assumed	2,786	0,105	5,639	32	,000*	1,136	0,202	0,726	1,547
	Equal variances not assumed			5,139	17,553	0	1,136	0,221	0,671	1,602
Inteligência (Antecipação)	Equal variances assumed	0,21	0,65	5,324	32	,000*	0,697	0,131	0,43	0,964
	Equal variances not assumed			5,161	20,793	0	0,697	0,135	0,416	0,978
Inteligência (Atenção)	Equal variances assumed	39,068	0	5,518	32	0	0,833	0,151	0,526	1,141
	Equal variances not assumed			4,022	11	,002*	0,833	0,207	0,377	1,289
Inteligência (Automatização)	Equal variances assumed	9,895	0,004	5,469	30	0	0,783	0,143	0,491	1,076
	Equal variances not assumed			4,502	13,008	,001*	0,783	0,174	0,407	1,159
Inteligência (Concentração)	Equal variances assumed	5,906	0,021	6,028	32	0	0,992	0,165	0,657	1,328
	Equal variances not assumed			4,89	13,369	,000*	0,992	0,203	0,555	1,43
Inteligência (Decisão)	Equal variances assumed	37,271	0	2,432	32	0,021	0,333	0,137	0,054	0,612
	Equal variances not assumed			1,773	11	0,104	0,333	0,188	-0,081	0,747

Inteligência (Espontaneidade)	Equal variances assumed	11,958	0,002	4,242	32	0	1,061	0,25	0,551	1,57
	Equal variances not assumed			5,137	31,682	,000*	1,061	0,206	0,64	1,481
Inteligência (Inconsciência)	Equal variances assumed	27,1	0	3,967	32	0	1,053	0,265	0,512	1,594
	Equal variances not assumed			5,087	27,914	,000*	1,053	0,207	0,629	1,477
Inteligência (Inspiração)	Equal variances assumed	3,338	0,077	5,072	32	,000*	1,068	0,211	0,639	1,497
	Equal variances not assumed			5,627	29,792	0	1,068	0,19	0,68	1,456
Inteligência (Instinto)	Equal variances assumed	3,338	0,077	5,072	32	,000*	1,068	0,211	0,639	1,497
	Equal variances not assumed			5,627	29,792	0	1,068	0,19	0,68	1,456
Inteligência (Pensamento)	Equal variances assumed	5,906	0,021	6,028	32	0	0,992	0,165	0,657	1,328
	Equal variances not assumed			4,89	13,369	,000*	0,992	0,203	0,555	1,43
Inteligência (Pensamento Mágico)	Equal variances assumed	0,674	0,418	4,703	32	,000*	1,121	0,238	0,636	1,607
	Equal variances not assumed			4,746	23,326	0	1,121	0,236	0,633	1,61
Inteligência (Percepção)	Equal variances assumed	38,105	0	6,493	32	0	1,083	0,167	0,743	1,423
	Equal variances not assumed			4,733	11	,001*	1,083	0,229	0,58	1,587
Inteligência (Precisão)	Equal variances assumed	1,727	0,198	4,966	32	,000*	0,902	0,182	0,532	1,271
	Equal variances not assumed			4,282	15,292	0,001	0,902	0,211	0,453	1,35
Inteligência (Pressentimento)	Equal variances assumed	0,188	0,668	5,654	32	,000*	1,038	0,184	0,664	1,412
	Equal variances not assumed			5,637	22,527	0	1,038	0,184	0,657	1,419
Inteligência (Racionalidade)	Equal variances assumed	25,882	0	2,035	32	0,05	0,333	0,164	0	0,667
	Equal variances not assumed			1,483	11	0,166	0,333	0,225	-0,161	0,828
Inteligência (Resolução de Problemas)	Equal variances assumed	62,118	0	2,627	32	0,013	0,25	0,095	0,056	0,444
	Equal variances not assumed			1,915	11	0,082	0,25	0,131	-0,037	0,537

De acordo com os resultados obtidos no teste estatístico t de Student para amostras independentes, verifica-se, com 95% de confiança, que existem diferenças estatisticamente significativas na maioria dos conceitos de criatividade inerentes à percepção dos treinadores principais e treinadores adjuntos (p-value $\leq 0,05$). Contudo, não existem diferenças estatisticamente significativas na associação do conceito: criatividade – “*Pensamento mágico*” (p-value=,191 $\geq 0,05$, t= 1,393, df=11,000).

No que se refere às especificidades do conceito: “*inteligência*”, constata-se que existem diferenças estatisticamente significativas na associação da maioria dos conceitos de percepção da criatividade dos treinadores principais e adjuntos (p-value $\leq 0,05$). No entanto, não se verificam diferenças estatisticamente significativas na associação da “*inteligência*” com outros termos, nomeadamente: *inteligência* – *decisão* (p-value=,104 $\geq 0,05$, t= 1,773, df=11,000), *inteligência* – *racionalidade* (p-value=,166 $\geq 0,05$, t= 1,483, df=11,000) e *inteligência* – *resolução de problemas* (p-value=,082 $\geq 0,05$, t= 1,915, df=11,000).

A correlação entre os conceitos: “*inteligência*” e “*criatividade*”, pela sua extensão de dados, pode ser analisada, em pormenor, no respetivo Anexo III. Neste sentido, os resultados indicam, para o conceito de “*antecipação*”, a existência de uma correlação moderada positiva (r=,565, r²=,3192, 31,92%, com p ≤ 0.05 , p=,000) entre os conceitos criatividade e inteligência.

Na mesma ótica, os conceitos “*automatização*” (r=,334, r²=,1115, 11,15%, com p ≤ 0.05 , p=,001), “*concentração*” (r=,658, r²=,4329, 43,29%, com p ≤ 0.05 , p=,000), “*espontaneidade*” (r=,642, r²=,4121, 41,21%, com p ≤ 0.05 , p=,000), “*inconsciência*” (r=,799, r²=,6384, 63,84%, com p ≤ 0.05 , p=,000), “*inspiração*” (r=,535, r²=,2862, 28,62%, com p ≤ 0.05 , p=,001), “*instinto*” (r=,769, r²=,5913, 59,13%, com p ≤ 0.05 , p=,000) e “*pensamento*” (r=,735, r²=,5402, 54,02%, com p ≤ 0.05 , p=,000), “*percepção*” (r=,715, r²=,5112, 51,12%, com p ≤ 0.05 , p=,000) e “*resolução de problemas*” (r=,500, r²=,25, 25%, com p ≤ 0.05 ,

$p=,003$), também mostram uma correlação moderada positiva entre a inteligência e a criatividade.

Ao analisarmos o conceito “*atenção*” ($r=,340$, $r^2=,1156$, 11,56%, com $p\leq 0.05$, $p=,049$), “*decisão*” ($r=,334$, $r^2=,1115$, 11,15%, com $p>0,05$, $p=,054$), “*pensamento mágico*” ($r=,299$, $r^2=,0894$, 8,94%, com $p>0,05$, $p=,086$) e “*racionalidade*” ($r=,267$, $r^2=,0712$, 7,12%, com $p\leq 0.05$, $p=,127$), os resultados indicam uma correlação fraca positiva entre estes conceitos. Por último, no que se refere à avaliação dos treinadores, os conceitos “*precisão*” ($r=,857$, $r^2=,7344$, 73,44%, com $p\leq 0.05$, $p=,000$) e “*pressentimento*” ($r=,822$, $r^2=,6756$, 67,56%, com $p\leq 0.05$, $p=,000$), foram os que apresentaram uma correlação forte positiva entre a criatividade e a inteligência.

T

4.2. Análise das respostas dos jogadores

À semelhança dos resultados dos treinadores, a análise exaustiva de todas as respostas, sem exceção, pode ser consultada no Anexo III. Deste modo, evitando uma extensão de dados muito volumosa, apresentamos os principais itens de resposta, i.e., por *ranking*, obtidos para cada questão.

A Tabela 15 mostra a definição de jogador criativo apresentada pelos jogadores.

Tabela 15. Definição de jogador criativo.

1. Definição de jogador criativo	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Imprevisível	15	12,7%
Inteligente dentro de campo	9	7,6%
Inventa soluções/jogadas	7	5,9%
Pensa e executa rapidamente	7	5,9%
Cria/Inventa/Descobre espaços	6	5,1%

Os resultados indicam uma preponderância de resposta para o termo: “Imprevisível”, 12,7%(15), seguindo-se o conceito: “Inteligente dentro do campo”, 7,6%(9); “Inventa soluções/jogadas”, 5,9%(7) e “Pensa e executa rapidamente”, 5,9%(7).

A Tabela 16 identifica os conceitos para a definição de jogo criativo.

Tabela 16. Definição de jogo criativo.

2. Definição de jogo criativo	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Executar muitos passes e ser dinâmico	16	13,6%
Usar o pensamento e imaginação	7	5,9%
“Tiki-Taka”	7	5,9%
Praticar bom Futebol	6	5,1%
Complexo	6	5,1%

Os resultados indicam uma preponderância de resposta para o termo: “executar muitos passes e ser dinâmico”, 13,6%(16), seguido pelos itens: “Usar

o pensamento e imaginação” e “*Tiki-Taka*”, 5,9%(7), bem como, “Praticar bom Futebol e complexo,” 5,1%(6).

A Tabela 17 mostra os fatores associados ao rendimento criativo.

Tabela 17. Fatores associados ao rendimento criativo.

3. Fatores associados ao rendimento criativo	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Não sei	16	13,56%
Boa condição física	8	6,78%
O que o jogador adiciona ao jogo/equipa	8	6,78%
A imprevisibilidade na construção das jogadas	7	5,93%
A consistência das jogadas	5	4,24%

Os resultados indicam uma preponderância de resposta para o termo: “Não sei”, 13,56%(16), seguido de “Boa condição física” e “O que o jogador adiciona ao jogo/equipa”, 6,78%(8), bem como, “A imprevisibilidade na construção das jogadas”, 5,93%(7) e a “Consistência das jogadas”, 4,24%(5).

A Tabela 18 identifica as principais características da personalidade de um jogador criativo.

Tabela 18. Principais características da personalidade de um jogador criativo.

4. Características da personalidade que um jogador criativo deve possuir	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Imprevisível	43	12,2%
Inteligente	38	10,8%
Técnico	35	9,9%
Visão de jogo	25	7,1%
Espontâneo	18	5,1%

Verifica-se uma preponderância de resposta para o termo: “Imprevisível”, 12,6%(43), “Inteligente”, 10,8%(38), “Técnico”, 9,9%(35), “Visão de jogo”, 7,1%(25) e “Espontâneo”, 5,1%(18).

A Tabela 19 mostra os fatores que suportam o desenvolvimento de um jogador criativo.

Tabela 19. Fatores de desenvolvimento de um jogador criativo.

5. Como se desenvolve um jogador criativo	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Muito trabalho	26	22,03%
Corrigindo erros	8	6,78%
Nasce com o jogador	6	5,08%
Assistindo a jogos	4	3,39%
Através da prática	4	3,39%

Constata-se uma preponderância de resposta para o termo: “Muito trabalho”, 22,03%(26), seguido pelo item: “Corrigindo erros”, 6,78%(8), “Nasce com o jogador”, 5,8%(6), “Assistindo a jogos” e “Através da prática”, 3,39%(4).

A Tabela 20 identifica a condições do meio ambiente que facilitam o desenvolvimento de um jogador criativo.

Tabela 20. Condições do meio ambiente que facilitam o desenvolvimento de um jogador criativo.

6. Condições do meio ambiente que facilitam o desenvolvimento de um jogador criativo.	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Boas condições de treino	13	11,02%
Disciplina por parte dos jogadores	9	7,63%
Colegas de equipa	7	5,93%
Apoio dos colegas e treinador	4	3,39%
Liberdade com a bola	4	3,39%

Os resultados indicam uma correspondência de resposta para o termo: “Boas condições de treino”, 11,02%(13), seguido pelos itens: “Disciplina por parte dos jogadores”, 7,63%(9), “Colegas de equipa”, 5,93%(7), “Apoio dos colegas e treinador”, 3,39%(4) e “Liberdade com a bola”, 3,39%(4).

A Tabela 21 identifica as condições do meio ambiente que dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo.

Tabela 21. Condições do meio ambiente que dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo.

7. Condições do meio ambiente que dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Mau ambiente na equipa	15	12,6%
Más condições de treino	13	10,9%
Más condições físicas	6	5,0%
Problemas familiares	6	5,0%
Falta de liberdade	4	3,4%

Constata-se uma predominância de resposta para o termo: “Mau ambiente na equipa”, 12,6%(15), “Más condições de treino”, 10,9%(13), “Más condições físicas”, 5,0%(6), “Problemas familiares”, 5,0%(6) e “Falta de liberdade”, 3,4%(4).

A Tabela 22 mostra a importância do comportamento criativo para o jogador.

Tabela 22. Importância do comportamento criativo para o jogador.

Que importância tem o comportamento criativo para o jogador (de 1 a 10 pontos, muita importância (1 e 2) até pouca importância (3 a 10))	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
1	28	23,7%
2	46	39,0%
3	18	15,3%
4	7	5,9%
5	1	0,8%
6	0	0,0%
7	4	3,4%
8	6	5,1%
9	0	0,0%
10	8	6,8%

Constata-se uma preponderância de resposta para atribuir muita importância ao comportamento criativo do jogador, 39,0%(46).

A Tabela 23 identifica a importância da inteligência de jogo para o jogador.

Tabela 23. Importância da inteligência de jogo para o jogador.

9. Que importância tem a inteligência de jogo para o jogador / <i>muita importância</i> (1 e 2) até <i>pouca importância</i> (3 a 10)	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
1	69	58,47%
2	21	17,80%
3	5	4,24%
4	3	2,54%
5	4	3,39%
6	1	0,85%
7	1	0,85%
8	2	1,69%
9	4	3,39%
10	8	6,78

Os resultados indicam que a inteligência de jogo é muito importante para o jogador, 58,47%(69).

A Tabela 24 apresenta o entendimento por parte dos atletas do conceito de inteligência de jogo.

Tabela 24. Entendimento de inteligência de jogo por parte dos atletas.

10. Entendimento de inteligência de jogo	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %
Melhor tomada de decisão	26	22,03%
Saber ler o jogo	11	9,32%
Ocupar espaços	7	5,93%
Consegue adaptar-se a diferentes estilos de jogos e situações	4	3,39%
Determina o ritmo de jogo	4	3,39%

Verifica-se uma preponderância de resposta para o termo: “Melhor tomada de decisão”, 22,03%(26), “Saber ler o jogo”, 9,32%(11), “Ocupar espaços”, 5,93%(7), “Consegue adaptar-se a diferentes estilos de jogos e situações, 3,39%(4) e “Determina o ritmo de jogo”, 3,39%(4).

A Tabela 25 apresenta a análise da importância do comportamento criativo e da inteligência de jogo para o jogador, em função do escalão competitivo.

Tabela 25. Análise da importância do comportamento criativo e da inteligência de jogo para o jogador, em função do escalão competitivo.

Conceitos de percepção	Escalão	n	Média	Desvio-padrão	Erro amostral
Que importância tem o comportamento criativo para o jogador?	Iniciados	43	1,35	,482	,074
	Juniores	75	4,07	2,757	,318
Que importância tem a inteligência de jogo para o jogador?	Iniciados	43	1,00	,000	,000
	Juniores	75	3,47	3,159	,365

Legenda: n = número da amostra.

Os resultados indicam que os jogadores mais “velhos”, ou seja, de um escalão competitivo superior, apresentam uma maior noção da importância do comportamento competitivo e de inteligência de jogo, ostentando, assim, valores médios mais elevados face aos seus pares.

A Tabela 26 apresenta a percepção que os jogadores do escalão de iniciados e escalão de juniores têm sobre a importância do comportamento criativo e da inteligência de jogo para o atleta.

Tabela 26. Percepção que os jogadores do escalão de iniciados e escalão de juniores têm sobre a importância do comportamento criativo e da inteligência de jogo.

Conceitos de Percepção		Teste de Levene		Teste T de Student				95% de intervalo de confiança	
		F	Sig.	t	gl	P	Mean Difference	Std. Error Difference	Inferior
Que importância tem o comportamento criativo para o jogador?	Equal variances assumed	52,889	,000	-6,396	116	,000	-3,559	-1,876	
	Equal variances not assumed			-8,317	81,696	,000	-3,368	-2,068	
Que importância tem a inteligência de jogo para o jogador?	Equal variances assumed	91,115	,000	-5,11	116	,000	-3,423	-1,511	
	Equal variances not assumed			-6,761	74	,000	-3,194	-1,74	

Os resultados mostram, com 95% de confiança, que existem diferenças estatisticamente significativas na noção da importância do comportamento criativo e da inteligência de jogo, isto em função do escalão competitivo (p-value $\leq 0,05$). Além disso, para a variável “importância do comportamento criativo para o jogador”, verificam-se os seguintes valores: p-value=,000 $\leq 0,05$, t= -8,317, df=81,696, enquanto que, na variável “importância da inteligência de jogo para o jogador”, os valores obtidos foram os seguintes p-value=,000 $\leq 0,05$, t= -6,761, df=74,000.

A Tabela 27 correlaciona a percepção que os jogadores têm sobre a importância do comportamento criativo e inteligência de jogo.

Tabela 27. Correlação entre a importância do comportamento criativo e inteligência de jogo.

		Correlações	
		Importância que o comportamento criativo tem para o jogador	Importância que a inteligência de jogo tem para o jogador
Que importância tem o comportamento criativo para o jogador?	Pearson Correlation	1	,977**
	Sig. (2-tailed)		,000
Que importância tem a inteligência de jogo para o jogador?	Pearson Correlation	,977**	1
		,000	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Constata-se que existe uma forte correlação entre as variáveis comportamento criativo e inteligência de jogo ($r=,977$, $r^2=,9545$, 95,45%, com $p \leq 0,01$, $p=,000$).

T

CAPÍTULO V DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

5.1. Discussão

Os resultados deste estudo mostram que, no Futebol, a criatividade pode ser considerada como um fenômeno inesperado que vai para além daquilo que normalmente o atleta consegue fazer no contexto da sua performance desportiva (Samulski et al., 2001; Memmert, 2011; Furley & Memmert, 2015). Assim, de acordo com a percepção dos atletas, tais evidências estão bem patentes nos dados inerentes à definição de jogador criativo, onde se constata uma predominância de resposta para o termo “*imprevisível*”, seguindo-se, depois, os conceitos de “*inteligente dentro do campo*” e “*inventar soluções e jogadas*”. Perante estes elementos, consideramos que o comportamento criativo no Futebol tem, na sua imprevisibilidade, uma característica singular que é um bom exemplo da variabilidade de ações técnicas e táticas inerentes a este desporto coletivo (Hristovski et al., 2012; Memmert, 2014).

Além disso, os resultados indicam que o - *jovem jogador de futebol criativo* - possui, de fato, determinadas características de ordem psicológica que o distingue da maioria dos seus pares, o que vai ao encontro das conclusões dos estudos de Memmert e Roth (2007) e Memmert (2011). Neste sentido, os dados mostram uma forte correlação entre as variáveis “*comportamento criativo*” e “*inteligência de jogo*” ($r=,977$, $r^2=,9545$, 95,45%, com $p\leq 0,01$, $p=,000$), considerando-se, assim, que os jogadores de futebol têm a noção da importância destes conceitos e a forma como estes se interligam no âmbito da percepção da criatividade. Nesta ótica, urge compreender melhor os processos que suportam a criatividade no desporto, nomeadamente: inteligência, percepção, atenção, conhecimento e memória, entre outros fatores (Sternberg, 1999, 2000; Hennessey & Amabile, 2010).

Segundo a percepção dos atletas, um “*jogo criativo*”, passa por usar “*usar o pensamento e imaginação*” e “*praticar bom Futebol*”. Estes dados são muito interessantes, pois à luz do estudo de Furley e Memmert (2015), parece que existe uma espécie de “memória de trabalho” que permite aos atletas descobrir soluções criativas para melhor atender à tarefa solicitada (e.g., treino ou jogo). Presumivelmente, para jovens futebolistas, estes fatores, que podem ser “embutidos” na dinâmica ecológica do treino e do jogo, permitem compreender melhor de que forma os atletas criativos conseguem resolver problemas e tomar decisões acertadas face aos seus adversários (Memmert & Perl, 2009; Memmert, 2011). Estes resultados são similares aos de Samulski et al. (2001) e Memmert e Perl (2009), pois têm subjacente que o ato criativo no desporto é um fenómeno multidimensional que resulta da confluência de variáveis de ordem cognitiva, “*ambiental*” e “*contextual*” e da personalidade do atleta, as quais influem, diretamente, no comportamento criativo dos atletas e, conseqüentemente, no desempenho da equipa.

Um fato importante que emerge dos dados da percepção dos treinadores sobre o fenómeno da criatividade e variáveis correlatas (e.g., inteligência e comportamento decisional), diz respeito ao fato destes indicarem que um jogador criativo deve ter a capacidade de “*pensar de forma diferente*” dos seus pares, ou seja, criando “*soluções técnicas e táticas*” que permitam “*moldar a estrutura do jogo a favor da equipa*”. Além disso, os resultados mostram ainda que um jogador também pode ser criativo, mesmo que não tenha predisposição genética para tal, isto se o processo de treino o afinar e calibrar para esta capacidade, dados que vão ao encontro do postulado por Memmert e Perl (2009) e Memmert (2011).

Nesta linha de raciocínio, importa salientar que os treinadores associam, maioritariamente, o conceito de *Criatividade* a um tipo de “*pensamento mágico*” e “*espontaneidade*”, agregando, ainda, a *Inteligência* à capacidade de “*racionalidade*”, “*resolver problemas*” e “*tomada de decisão*” (Memmert, 2014). Note-se que, relativamente à sua avaliação, conceitos como “*pressentimento*”

($r=,822$, $r^2=,6756$, 67,56%, com $p\leq 0,05$, $p=,000$) e “precisão” ($r=,857$, $r^2=,7344$, 73,44%, com $p\leq 0,05$, $p=,000$) apresentam uma correlação forte positiva entre criatividade e inteligência.

Além disso, ainda relativamente à percepção dos treinadores, existem outros conceitos correlatos a estas variáveis que não indicam diferenças significativas na associação do conceito “*inteligência*” com outros conceitos, nomeadamente: *inteligência* – *decisão* ($p\text{-value}=,104 \geq 0,05$, $t= 1,773$, $df=11,000$), *inteligência* – *racionalidade* ($p\text{-value}=,166 \geq 0,05$, $t= 1,483$, $df=11,000$) e *inteligência* – *resolução de problemas* ($p\text{-value}=,082 \geq 0,05$, $t= 1,915$, $df=11,000$). Neste sentido, importa referir que existe uma diferenciação notória entre a percepção dos treinadores principais e treinadores adjuntos face aos conceitos de criatividade e inteligência. Esta hipotética característica diferenciadora merece ser investigada em estudos futuros, uma vez que não foi encontrado suporte no estado da arte que nos permita aprofundar tal pressuposto na presente discussão.

Os resultados indicam que um atleta criativo tem a capacidade de operacionalizar um tipo de pensamento divergente e convergente (Memmert, 2011b). Desta forma, atendendo aos fundamentos teóricos de Sternberg (1999, 2000), nos quais estão plasmadas estas duas perspetivas de criatividade no desporto, o conhecimento convergente de jovens atletas no Futebol pode, efetivamente, estar associado à inteligência e à tomada de decisão do atleta dentro de campo (Memmert & Roth, 2007; Memmert, 2011), enquanto que, o conhecimento divergente, pode abranger a produção de alternativas e formulação de ideias num determinado contexto, as quais, potencialmente, convergem para obter soluções inovadoras face aos constrangimentos com que os atletas se deparam e contexto de treino e competição (Sternberg, 1988; Memmert, 2011).

Outra constatação nos resultados indica que os treinadores preferem jogadores criativos, mas que também sejam, simultaneamente, capazes de

cumprir com os princípios de jogo e o modelo tático estabelecido para a equipa. Perante o exposto, a “avaliação” da criatividade no Futebol merece ser mensurada não só, na óptica da perceção do comportamento criativo (Memmert, 2002; 2006, 2007, 2009), onde se possa medir, objetivamente, as perceções dos atletas, mas, também, em função do conjunto global de variáveis que roda em torno do jogo de Futebol (e.g., cognitivas, físicas, sociais, sócio-afetivas, dinâmica da relação estabelecida entre jogador, treinador e familiares, condições e estímulos de treino, entre outras vertentes).

Os pressupostos empíricos apresentados anteriormente, podem, eventualmente, combater algumas das limitações apresentadas por Sternberg (1986), onde se encara como redutora a utilização de entrevistas ou testes psicométricos dentro dos estudos de criatividade, defendendo-se que este tipo de avaliação escrita não caracteriza, com fiabilidade, algumas situações, tais como a dinâmica e as características intrínsecas do comportamento individual nos jogos desportivos coletivos. Dito de outro modo, importa associar a este tipo de avaliação outras formas de mensurar a criatividade, nomeadamente, a filmagem do comportamento dos atletas em contexto de treino e de jogo, de modo a aumentar a fiabilidade e o poder explicativo dos dados obtidos em investigação correlata (Memmert, 2011, 2013).

Por sua vez, ao revisitarmos novamente o estado da arte, constata-se que autores como Samulski, Noce e Costa (2001), Runco e Albert (2010), entre outros, dividem o estudo da criatividade no desporto em várias correntes. Nesta base, considerando os resultados obtidos, parece-nos que o comportamento de jovens jogadores de Futebol pode estar, hipoteticamente, associado aos pressupostos enaltecidos na corrente pragmática (cf. Gottfredson, 1997 e Gardner 2006a, 2011), onde o treinador pode usar métodos e técnicas que estimulem os seus jogadores a efetuar ações criativas dentro de um determinado ambiente. Neste caso, a filmagem do desempenho dos atletas em contexto de treino, assim como a observação dos jogos das equipas adversárias e a descoberta guiada das ações dos praticantes pode,

potencialmente, incrementar ou mesmo despoletar o comportamento criativo de jovens jogadores de Futebol, i.e., mesmo aqueles que à partida nunca se esperaria tal *output* (Samulski, Noce, & Costa, 2001; Memmert, 2013, 2014).

Também a corrente cognitiva, que se suporta nos mecanismos associados à atenção ou memória, pode ser potencialmente usada para explicar os nossos resultados (Runco & Albert, 2010), principalmente quando os treinadores enaltecem na sua avaliação aspetos como “*pensamento mágico*” e “*espontaneidade*”, “*inteligência de jogo*”, “*racionalidade*” e “*decisão*” à luz do jogo de Futebol. Note-se que, reforçando este pressuposto, para Runco e Albert, (2010), nas operações conscientes (e.g., ações táticas), bem como nos processos pré-conscientes, implícitos, ou não intencionais (e.g., *network* de interação entre jogadores), os atletas têm que usar o comportamento criativo e a inteligência de jogo para atenderem eficazmente às ações e constrangimentos impostos pelos adversários (Memmert, 2011).

Transversalmente, como indicam os resultados da perceção dos atletas face ao contexto de treino onde estão envolvidos, parece-nos que a corrente da personalidade social, que aborda os traços da personalidade dos jogadores, isto quando ligados aos aspetos motivacionais intrínsecos às relações estabelecidas entre pares, também pode ser relevante para compreender melhor a tendência de comportamento decisional que emerge neste estudo (Gottfredson, 1997 e Gardner 2006a, 2011). Nesta ótica, salientamos que autores como Montuori (2011), Hennessey e Amabile (2010) e Amabile e Pillemer (2012) indicam que a motivação intrínseca é primordial para a formação da personalidade social, sendo esta definida como o “desejo” de fazer algo por puro prazer, interesse e desafio pessoal (e não apenas em função de um objetivo externo). Ora isto está bem patente em jovens atletas, mormente quando estão no Futebol pela vontade de aprender mais e agem pelo prazer que o jogo lhes proporciona.

Tal como se pode verificar neste estudo, as variáveis anteriormente apresentadas estão intimamente ligadas ao comportamento individual e coletivo que emerge no jogo de Futebol e podem, potencialmente, fazer despoletar ações criativas neste desporto coletivo. Assim, naturalmente, também cabe aqui a corrente psicométrica, isto quando se procura compreender a personalidade do atleta e o comportamento associada às características e ao produto final da criatividade, entenda-se, tanto em contexto de treino como de jogo (Plucker & Makel, 2010).

Por seu lado, a “inteligência do jogador” revela-se no Futebol como potencialmente preponderante para o processo da criatividade. Como demonstra o nosso estudo através das respostas dos atletas e dos treinadores, este desporto coletivo também vive da capacidade de o atleta criar comportamentos “talentosos”, os quais permitem solucionar problemas emergentes no decorrer do jogo (Gardner, 2006). Referimo-nos, em concreto, à capacidade do jovem atleta, ainda em contexto de formação, criar situações inesperadas que extravasam aquilo que foi ensinado/programado pelo treinador. Neste reduto, também cabe a capacidade de o jogador reconhecer e lidar com um conjunto amplo de sensações visuais e espaciais, que o obrigam a mapear, afinar e calibrar o seu comportamento decisional em função das ações dos seus colegas e dos adversários (Gardner, 2011).

Além disso, os resultados também indicam que o Futebol é um jogo onde os atletas são confrontados com problemas complexos, cujas respostas residem em ações individuais e coletivas com resultados incertos (Pereira & Aguilà, 1993; Faria & Tavares, 1996; Costa, Garganta, Fonseca, & Botelho, 2002). Assim, tal como advoga Maciel (2008), os jogadores devem saber relacionar e organizar informações contextuais que resultam das situações e condições de jogo. Se assim for, importa salientar que Garganta (1997) mostra que as relações dos processos condicionais regulam os impulsos da ação. Por estes motivos, concordamos com o mesmo autor (2002), quando descreve que o ato tático desenvolve-se através de mecanismos complexos, tais como perceção, inteligência, criatividade e tomada de decisão.

Para além destes fatores, importa ainda considerar outros fenómenos, tais como a prática deliberada, onde os atletas passam por um processo “tutorial” organizado com a “regra” dos 10 anos de *performance*, o qual parece também influir no processo da criatividade desportiva. Nesta ótica, a quantidade de horas de prática e a experiência na modalidade talvez possa fazer a diferença entre ser “mais ou menos criativo” num determinado desporto, algo que deve ser ponderado em crianças e jovens ao nível dos desportos coletivos, como é o caso do Futebol (Memmert, 2014). Note-se que os atletas destacam no nosso estudo que, não obstante a criatividade poder “*nascer com os jogadores*”, a sua perceção dos processos subjacentes à mesma também requer: “*muito trabalho*” (e.g., primeiro item assinalado), sendo, inclusive, necessário “*corrigir erros*” e aprender com a “*prática*” em contexto de treino. Além disso, os jogadores consideram como variáveis importantes nesta vertente as “*boas condições de treino*”, a “*disciplina por parte dos jogadores*”, o “*apoio dos colegas e treinador*” e a “*liberdade com a bola*”, ou seja, a aprendizagem por auto-iniciativa ou descoberta guiada.

Finalmente, face ao estudo da arte e embora este aspeto não tenha sido diretamente investigado neste estudo, parece que a criatividade no Futebol, sobretudo ao nível dos escalões jovens, também pode passar por fazer jogar os jogadores em diferentes posições no campo (e.g., defesa, médio, avançado e guarda-redes), bem como em colocar esses atletas num determinado contexto de treino que abarque diferentes constrangimentos da tarefa (Memmert, 2014). Para este efeito, podemos utilizar campos reduzidos e a metodologia dos *Small-Sided Games*, situações de superioridade ou inferioridade numérica (e.g., 2x1, 3x2, 4x2), bolas com vários tamanhos, balizas com dimensões reduzidas, entre outras situações representativas da tarefa que vão ao encontro da validade ecológica deste desporto (Runco, 2007; Memmert, 2013, 2014).

5.2. Conclusão

Os resultados deste estudo permitem concluir que os jogadores criativos absorvem, mais facilmente, as informações contextuais provenientes do meio envolvente, usando-as, assim, para responder adequadamente às dificuldades impostas pelo adversário ou pelas situações do jogo.

Outra conclusão que emerge da anterior, diz respeito a fato de os jogadores criativos possuírem um potencial nível de “inteligência” para o jogo mais refinado, assim como, também, capacidades perceptivas mais eficientes e um reconhecimento mais rápido e eficaz das ações do jogo.

Por seu lado, os resultados indicam que os treinadores têm que lidar com diferentes “percepções” e “tipos de inteligência” que influem no processo criativo de jovens atletas. Logo, a otimização das capacidades físicas e cognitivas pode ser agilizada no sentido de procurar novos métodos de treino que estimulem situações de jogo criativas que respeitem a sua “validade ecológica”.

Conclui-se ainda que o processo de treino que envolve jovens Futebolistas deve proporcionar o desenvolvimento dos mecanismos de percepção que suportem, concomitantemente, a inteligência e a criatividade que os treinadores “estabelecem” para o seu modelo de jogo. Este aspeto é relevante na medida em que o Futebol moderno exige um “ritmo acelerado” dos seus executantes que requer dos jogadores grande empenho e concentração plena, bem como um afinado ajustamento temporal e espacial às ações criativas de jogo.

Posto isto, indo ao encontro de Matias e Greco (2010), a tarefa do treino, analisada exaustivamente no nosso estudo, mostra uma tendência de que a inteligência em concomitância com a criatividade pode facilitar, mais facilmente,

a codificação de sinais relevantes sobre a situação de jogo e, assim, reduzir assim o tempo útil de percepção e tomada de decisão no Futebol.

5.3. Limitações

Como verificámos neste estudo, o comportamento criativo dos atletas foi questionado e filmado ao longo dos treinos e não em contexto de jogo. Este aspeto pode ser considerado como uma limitação e também como uma oportunidade de futura investigação, de modo a aferir se o comportamento criativo do treino é, ou não, diferente daquele que emerge no jogo. Assim, urge realizar uma investigação longitudinal, por exemplo, ao longo de uma época desportiva, para medir, de forma objetiva, as variáveis preditoras da criatividade que influem no comportamento individual e coletivo.

Outra limitação que resulta deste estudo, diz respeito ao fato de a amostra dos atletas analisados abranger um intervalo de idades muito grande (i.e., 15 a 19 anos), o que pode, de certa forma, ter “desvirtuado” os resultados obtidos. Contudo, ao analisarmos escalão a escalão, como estava inicialmente previsto, iríamos obter uma “manta” de dados extensíssima que não era passível de ser analisada em função do tempo que tivemos para efetuar esta pesquisa. Deste modo, também aqui encontramos uma oportunidade de, em estudos futuros, como é o caso de um doutoramento, investigar o fenómeno de criatividade de acordo com a percepção de cada faixa etária em específico, isto em vez de a analisarmos como um todo.

Finalmente, outra limitação que decorre deste estudo refere-se às fragilidades do instrumento usado, não só pelas adaptações funcionais das duas versões implementadas, mas, também, pelo fato de alguns participantes da amostra, principalmente os mais jovens, -eventualmente-, não terem respondido efetivamente de acordo com a sua opinião, mas sim em função daquilo que o investigador gostaria de ouvir e registar, assim como em função de um potencial desconhecimento do tema em análise. Foi por estes motivos

que a filmagem do comportamento dos atletas e a consequente avaliação por parte dos treinadores foram usados para combater esta possível limitação.

5.4. Sugestões para futuros estudos

Tendo em conta que o processo criativo no Futebol é um fenómeno multidimensional, ainda pouco estudado em jovens Futebolistas, o qual resulta da confluência de variáveis de ordem cognitiva, física, genética, “ambiental” e da própria personalidade do atleta, importa aprofundar a perceção da criatividade dos jogadores e dos seus treinadores em contexto de treino e de jogo.

À semelhança de Sternberg e Lubart (1996), também nós recusamos a criação de níveis “analíticos” para medir a criatividade dos atletas. Deste modo, sugerimos assim que este fenómeno não seja mensurado somente com base em dados quantitativos (e.g., questionários), mas que também que se recorra a análise por vídeo, entre outros instrumentos, obtendo-se assim um *feedback* mais robusto para melhor entender este fenómeno.

Urge também aprofundar futuramente como é que a “criatividade”, que parece ser um processo iminentemente intrínseco ao próprio atleta, pode (ou não) mudar em função da sua perceção do meio envolvente, do comportamento dos seus pares, do seu próprio desempenho, da sua forma de encarar o treino e o jogo, do *feedback* fornecido pelo treinador, entre outras variáveis contextuais que apresentamos neste estudo, mas que apenas levantam o véu do muito que ainda temos para estudar.

Reforçando a sugestão anterior, ao revisitarmos uma última vez o estado da arte, reiteramos que em 1970, Bachold e Werner verificaram que mais de metade dos atletas, identificados como altamente criativos devolveram, sem resposta, testes de criatividade, qualificando-os como monótonos, aborrecidos e com pouca utilidade prática. Deste modo, também aqui importa inovar no sentido de ir um pouco mais além do que a metodologia “notacional”

do “lápiz e papel”, fazendo uso das novas tecnologias de informação, nomeadamente: análise por vídeo, técnicas de *focus group*, *scouting*, entre outros instrumentos passíveis de contribuir para o avanço deste tema.

T

REFERÊNCIAS

- Amabile, T. M., & Pillemer, J. (2012). Perspectives on the Social Psychology of Creativity. *Journal of Creative Behavior*, 46(1), 3-15.
- Bachtold, L.M., Werner, E.E. (1970). Personality profiles of gifted women: Psychologists. *American Psychologist*, 25, 234-43.
- Bar-On, R. (2006). The Bar-On model of emotional-social intelligence (ESI). *Psicothema*, 18 Suppl, 13-25.
- Bellack, A.A., Arno A., Kliebard, Herbert, M., Hyman, Ronald T., & Smith, Frank, L. (1966). *The Language of the Classroom*. New York: Teachers' College Press.
- Costa, I. T. d., Greco, P. J., Garganta, J., Costa, V. T. d., & Mesquita, I. (2010). Ensino-Aprendizagem e Treinamento dos Comportamentos Tático-Técnicos no Futebol. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, 9(2), 41-61.
- Costa, J. C., Garganta, J., Fonseca, A. M., & Botelho, M. (2002). Inteligência e conhecimento específico em jovens futebolistas de diferentes níveis competitivos. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 2(4), 7-20.
- Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S., & Gardner, H. (2011). The Theory of Multiple Intelligences. In R. J. Sternberg & S. B. Kaufman (Eds.), *The Cambridge Handbook of Intelligence* (pp. 485-503). Cambridge University: Cambridge University Press.
- Ferreira, C. A. M., Thompson, R., Mousinho, R. (2002) *Psicomotricidade Clínica*. São Paulo: Editora Lovise.
- Freud, S. (1989). Creative Writers and Day-Dreaming. In P. Gay (Ed.), *The Freud Reader* (pp. 436-443). New York: W.W. Norton & Company, Inc.
- Furley, P., & Memmert, D. (2015). Creativity and Working Memory Capacity in Sports: Working Memory Capacity Is not a Limiting Factor in Creative Decision Making amongst Skilled Performers. *Frontiers in Psychology* (6),1-7.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York, NY: Basic Books.
- Gardner, H. (2006a). *The Development and Education of the Mind: The Selected Works of Howard Gardner* (H. Gardner Ed.): Routledge.
- Gardner, H. (2006b). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*: Basic Books.

- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (H. Gardner Ed. Third ed.): Basic Books.
- Gardner, H., & Moran, S. (2006). The Science of Multiple Intelligences Theory: A Response to Lynn Waterhouse. *Educational Psychologist*, 41(4), 227-232.
- Garganta, J. (1997). *Modelação táctica do jogo de futebol: Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. (Doutorado Doutoramento), Universidade do Porto, Porto. (752_TD).
- Garganta, J. (2002). Competências no Ensino e Treino de Jovens Futebolistas. *efdeportes.com - Revista Digital - Buenos Aires*, 8(45).
- Goleman, D. (2005). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ* (10th Anniversary ed.). New York, NY: Bantam Books.
- Gottfredson, L. S. (1997). Mainstream Science on Intelligence: An editorial with 52 signatories, history, and bibliography. *Intelligence*, 24(1), 13-23.
- Guilford JP. (1956). The structure of intellect. *Psychol Bull* 53(4), 267-93.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity. *Annu Rev Psychol*, 61, 569-598.
- Hristovski, R., Davids, K., Passos, P., & Araújo, D. (2012). Sport Performance as a Domain of Creative Problem Solving for SelfOrganizing Performer-Environment Systems. *The Open Sports Sciences Journal* (5)(Suppl 1-M4), 26-35.
- Kvale, S. (1996). *InterViews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. SAGE Publications.
- Laborde, S., Lautenbach, F., Allen, M. S., Herbert, C., & Achtzehn, S. (2013). The role of trait emotional intelligence in emotion regulation and performance under pressure. *Personality and Individual Differences*, 57, 43-47.
- Lang, F. (Writer). (1927). *Metropolis*. In E. Pommer (Producer). German: UFA Paramount Pctures (US).
- Lapa, A. M. O. d. (2010). *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*. (FCSH – DCD – Dissertações de mestrado nacionais), Universidade de Beira Interior, Universidade de Beira Interior.

- Latimer, A. E., Rench, T. A., & Brackett, M. A. (2008). Emotional intelligence: A framework for examining emotions in sport and exercise groups. In M. R. Beauchamp & M. A. Eys (Eds.), *Group Dynamics in Exercise and Sport Psychology: Contemporary themes* (pp. 3-24). New York, NY: Routledge.
- Lázaro, J. P., Oliveira, M. (2002) Caracterização dos comportamentos pré-competitivos dos jogadores de futebol da 1a Liga Portuguesa. *Treino Desportivo*, v.18, p. 28-32.
- Maciel, J. (2008). A(In)(Corpo)r(Acção) 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! Porto: J. Maciel. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Mann, D. T. Y., Williams, A. M., Ward, P., & Janelle, C. M. (2007). Perceptual-Cognitive Expertise in Sport: A Meta-Analysis. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 29(4), 457-478.
- Matias, C. J. A. d. S., & Greco, P. J. (2010). Cognição & Ação no Jogos Esportivos Coletivos. *Ciências & Cognição*, 15(1), 252-271.
- Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (2000). Emotional Intelligence Meets Traditional Standards for an Intelligence. *Intelligence*, 27(4), 267-298.
- Mayer, J. D., Salovey, P., Caruso, D. R., & Cherkasskiy, L. (2011). Emotional Intelligence. In R. J. Sternberg & S. B. Kaufman (Eds.), *The Cambridge Handbook of Intelligence* (pp. 528-549). Cambridge University: Cambridge University Press.
- Memmert, D. (2002). Diagnostik Taktischer Leistungskomponenten: Spieltestsituationen und Konzeptorientierte Expertenratings. *Institut für Sport und Sportwissenschaft*. Heidelberg, Universidade de Heidelberg.
- Memmert, D. (2006). Long-Term Effects of Type of Practice on the Learning and Transfer of a Complex Motor Skill. *Perceptual and Motor Skill* 103: 912-916.
- Memmert, D. (2007). Can Creativity Be Improved by an Attention-Broadening Training Program? An Exploratory Study Focusing on Team Sports. *Creativity Research Journal* 19(2-3): 281-291.
- Memmert, D. (2011a). Creativity, expertise, and attention: Exploring their development and their relationships. *Journal of Sports Sciences*, 29(1), 93-102.

- Memmert, D. (2011b). Sport and Creativity. In M. A. Runco & S. R. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of Creativity* (Second edition ed., pp. 373-378): Elsevier, Inc.
- Memmert, D., & Perl, J. (2009). Game creativity analysis using neural networks. *Journal of Sports Sciences*, 27(2), 139-149.
- Memmert, D., & Roth, K. (2007). The effects of non-specific and specific concepts on tactical creativity in team ball sports. *Journal of Sports Sciences*, 25(12), 1423-1432.
- Memmert, D. (2013). Tactical Creativity. In T. McGarry, P. O'Donoghue, & J. Sampaio (Eds.), *Routledge Handbook of Sports Performance Analysis* (pp. 297–308). Abingdon: Routledge.
- Memmert, M. (2014). Tactical creativity in team sports. *Research in Physical Education, Sport and Health*, 3(19), 13-18.
- Montuori, A. (2011). Social Psychology. In M. A. Runco & S. R. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of Creativity* (Second Edition ed., Vol. 2, pp. 345-351): San Diego: Academic Press.
- Pallant, J. (2011). *SPSS survival manual: a step by step guide to data analysis using the SPSS Program*. Australia: Allen & Unwin.
- Pereira, P. E., & Aguilà, G. L. (1993). Observación y evaluación en los deportes de cooperación-oposición en busca de sus aspectos distintivos. *Apunts: Educación física y deportes*, 31, 86-105.
- Plucker, J. A., & Makel, M. C. (2010). Assessment of Creativity. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 48-73). Cambridge University: Cambridge University Press.
- Rosado, A., & Mesquita, I. (2006). *A Formação para ser Treinador*. Paper presented at the 1º Congresso Internacional de Jogos Desportivos, Porto, Portugal.
- Roth, K., & Raab, M. (1998). Intentionale und inzidentelle Regelbildungsprozesse im Sportspiel. *BISp-Jahrbuch*, 243-247.
- Runco, M.A. (2007). *Creativity. Theories and themes: Research, Development, and Practice*. San Diego, CA: Academic Press.
- Runco, M. A., & Albert, R. S. (2010). Creativity Research: A Historical View. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 3-19). Cambridge University: Cambridge University Press.

- Samulski, D. M., Noce, F., & Costa, V. T. d. (2001). Principais correntes de estudo da criatividade e suas relações com o esporte. *Movimento*, VII(14), 57-66.
- Samulski, D. M., Noce, F., & Costa, V. T. d. (2006). A Criatividade no Voleibol Brasileiro de Alto Rendimento: Uma Análise dos Conceitos e Diferenças Existentes entre Gêneros. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte e do Exercício*, 0, 83-106.
- Santos, P., Castelo, J., & Silva, P. M. (2011). O processo de planejamento e periodização do treino em futebol nos clubes da principal liga portuguesa profissional de futebol na época 2004/2005. *Revista brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, 25(3), 455-472.
- Santos J, Dias G, Araújo D, & Mendes R (2014). *Efeito de diferentes tipos de intervenção na largada em regatas à vela*. In: Carlos Neto, João Barreiros, Rita Cordevil e Filipe Melo (Eds.) Livro de actas do Seminário de Desenvolvimento Motor da Criança, Lisboa (FMH): pp.147-154.
- Silva, J. F. B. d., Rosado, A., & Serpa, S. (2012). Inteligência Emocional e Prática Desportiva: Uma Análise Global. *Revista Portuguesa de Fisioterapia no Desporto*, 6(1), 17-29.
- Silva, J. F. B. d., Rosado, A. F. B., Silva, M. M. d., & Serpa, S. (2014). Relação Entre Inteligência Emocional, Satisfação com a Vida e Prática Desportiva. *Revista Iberoamericana de Psicologia del Ejercicio y el Desporte*, 9(1), 93-109.
- Silva, M. V., & Greco, P. J. (2009). A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e criatividade tática em atletas de futsal. *Revista brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, 23(3), 297-307.
- Stanovich, K. E. (2009). *What Intelligence Tests Miss: The Psychology of Rational Thought* (Kindle ed.). Amazon Digital Services, Inc: Yale University Press.
- Sternberg, R. J. (1999). Intelligence as developing expertise. *Contemporary Educational Psychology*, 24, 359-375.
- Sternberg, R. J. (Ed.). (2000). *Handbook of intelligence*. New York, USA: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. (2005). The Triarchic Theory of Successful Intelligence. In D. P. Flanagan & P. L. Harrison (Eds.), *Contemporary Intellectual Assessment: Theories, Tests, and Issues* (Second ed., pp. 103-119). New York, NY: The Guilford Press.

Tavares, F., & Faria, R. (1996). A Capacidade de Jogo como Pré-Requisito do Rendimento para o Jogo. In J. Oliveira & F. Tavares (Eds.), *Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Coletivos* (pp. 39-50). Porto, PT: Tip. Minerva.

Vaz, V. P. S., Gama, J. V., Valente-dos-Santos, J., Figueiredo, A. J. B., & Dias, G. F. (2014). Network — Análise da interacção e dinâmica do jogo de Futebol. *Revista Portuguesa de Ciencia do Desporto*, 14(1), 12-25.

T

ANEXOS

ANEXO I

QUESTIONÁRIO SOBRE CRIATIVIDADE NO FUTEBOL (TREINADORES)

QUESTIONÁRIO SOBRE CRIATIVIDADE NO FUTEBOL (TREINADORES)

Enquadramento:

Este questionário é anónimo e insere-se no âmbito de um estudo de mestrado que decorre na Faculdade de Ciências de Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra.

Este instrumento de investigação tem como objetivo analisar os pressupostos que estão subjacente à criatividade no Futebol.

Operacionalmente, não existe um tempo definido para responder a este questionário, o qual é passível de ser operacionalizado em 15 minutos.

Os dados deste questionário serão usados exclusivamente para investigação científica.

Obrigado pela colaboração!

Dados Pessoais

- 1- Idade: ____ anos
- 2- Há quanto tempo treina esta equipa? ____ Anos / Meses ____
- 3- Há quanto tempo exerce a função de treinador? ____ Anos / Meses ____
- 4- Tem habilitações académicas ou outro tipo de formação na área do Desporto, Educação Física, ou área similar?
Sim____ Não____ Se sim, mencione qual_____

Questões relacionadas com o conceito de criatividade

- 5- Quais as fontes de informação que usa com mais frequência para obter informação/conhecimento sobre futebol?

- | | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> TV | <input type="checkbox"/> Livros | <input type="checkbox"/> Cursos de Formação |
| <input type="checkbox"/> Vídeo | <input type="checkbox"/> Revistas | <input type="checkbox"/> Estágios com Treinadores |
| <input type="checkbox"/> Amigos | <input type="checkbox"/> Clube | <input type="checkbox"/> Outras fontes |

- 6- Mencione três características da personalidade do treinador, as quais associa ao conceito de criatividade? (1_____ ; 2_____ ; 3) _____

- 7- Como define criatividade?

8- Qual ou quais dos conceitos abaixo mencionados associa à palavra criatividade?

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ideia | <input type="checkbox"/> Talento | <input type="checkbox"/> Inteligência de jogo |
| <input type="checkbox"/> Intuição | <input type="checkbox"/> Originalidade | <input type="checkbox"/> Antecipação |
| <input type="checkbox"/> Flexibilidade | <input type="checkbox"/> Motivação | <input type="checkbox"/> Desempenho no |

treino/Jogo

9- Na sua opinião, a criatividade pode ser treinada ou é algo obtido geneticamente?

10-Considerando que a criatividade pode ser treinada, em sua opinião, 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 limitar a capacidade criativa do jogador de Futebol?

12-Enquanto treinador, prefere jogadores criativos ou jogadores cumpridores dos princípios de jogo?

12.1 - Na sua ótica, os dois conceitos anteriormente mencionados (i.e., jogadores criativos e jogadores cumpridores dos princípios de jogo) poderão ser compatíveis para o mesmo jogador?

Sim _____ Não _____

O questionário terminou. Obrigado pela colaboração!

ANEXO II

QUESTIONÁRIO SOBRE A CRIATIVIDADE NO FUTEBOL (ATLETAS)

QUESTIONÁRIO SOBRE A CRIATIVIDADE NO FUTEBOL (ATLETAS)

Enquadramento:

Este questionário é anónimo e insere-se no âmbito de um estudo de mestrado que decorre na Faculdade de Ciências de Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra.

Este instrumento de investigação tem como objetivo analisar os pressupostos que estão subjacente à criatividade no Futebol.

Operacionalmente, não existe um tempo definido para responder a este questionário, o qual é passível de ser operacionalizado em 15 minutos.

Os dados deste questionário serão usados exclusivamente para investigação científica.

Obrigado pela colaboração!

1- DEFINIÇÃO

- a) Defina sucintamente o que é um jogador criativo

- b) Defina sucintamente o que é um jogo criativo

2- PRODUTO

- a) O que entende por rendimento criativo?

3 - JOGADOR

- a) Mencione três características da personalidade que um jogador criativo deve possuir?

1-

2-

3-

4- MEIO AMBIENTE E TREINO

a) De acordo com a sua opinião, como se desenvolve um jogador criativo?

b) Mencione duas condições do meio ambiente que facilitam o desenvolvimento de um jogador criativo

c) Mencione duas condições do meio ambiente que dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo

5-CRIATIVIDADE E INTELIGÊNCIA

a) Numa escala de 1 a 10 Pontos, que importância tem o comportamento criativo para um jogador? (coloque uma bola na sua opção)

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

b) Numa escala de 1 a 10 Pontos, que importância tem a inteligência de jogo para um jogador? (coloque uma bola na sua opção)

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

c) Qual é o seu entendimento de inteligência de jogo?

O questionário terminou. Obrigado pela colaboração!

ANEXO III

Dados integrais dos questionários aplicados aos jogadores

Tabela 1. Definição de jogador criativo

1. Defina sucintamente o que é um jogador criativo?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Imprevisível	15	12,7%	2,51	2,66
Inteligente dentro de campo	9	7,6%		
Inventa soluções/jogadas	7	5,9%		
Pensa e executa rapidamente	7	5,9%		
Cria/Inventa/Descobre espaços	6	5,1%		
Técnica apurada	6	5,1%		
Grande qualidade técnica e tática	5	4,2%		
Arranja soluções	3	2,5%		
Faz a diferença	3	2,5%		
Improvisa jogadas	3	2,5%		
Objetivo	3	2,5%		
Rápido e perspicaz	3	2,5%		
Tem iniciativa	3	2,5%		
Assume a responsabilidade em momentos chave	2	1,7%		
Cria jogadas	2	1,7%		
Driblador	2	1,7%		
Elevada capacidade técnica	2	1,7%		
Estratega	2	1,7%		
Evoluído tecnicamente	2	1,7%		
Imaginativo	2	1,7%		
Inicia o ataque	2	1,7%		

Joga fácil	2	1,7%
Sai de situações complicadas	2	1,7%
Simplifica jogadas complexas	2	1,7%
"Nunca se sabe o que irá sair de seus pés"	1	0,8%
"Saca o coelho da cartola"	1	0,8%
Ambicioso	1	0,8%
Arranja maneiras de abrir a defesa adversária	1	0,8%
Articula as jogadas	1	0,8%
Capacidade de execução	1	0,8%
Clarifica situações	1	0,8%
Constrói jogadas ofensivas	1	0,8%
Cria situações de golo	1	0,8%
Define seus planos estratégicos	1	0,8%
Efetua bons passes	1	0,8%
Génio	1	0,8%
Joga e faz a equipa Jogar	1	0,8%
Letal	1	0,8%
Manipula o tempo da bola a favor da equipa	1	0,8%
Poder de decisão	1	0,8%
Preciso	1	0,8%
Presente em todos os momentos do ataque	1	0,8%
Sabe analisar o jogo	1	0,8%
Adapta-se às situações do jogo	1	0,8%
Soluções Inovadoras	1	0,8%
Toma a melhor decisão em diferentes situações	1	0,8%
Veloz	1	0,8%

Tabela 2. Definição de jogo criativo

2. Defina sucintamente o que é um jogo criativo?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Muitos passes e dinâmico	16	13,6%	2,88	2,80
Grande capacidade de pensamento e imaginação	7	5,9%		
“Tiki-Taka”	7	5,9%		
Bom Futebol	6	5,1%		
Complexos	6	5,1%		
Jogo de improviso	6	5,1%		
Rápidos	6	5,1%		
Com muitos passes	5	4,2%		
Circulação de bola	4	3,4%		
Diferente	4	3,4%		
Ataque contra defesa	3	2,5%		
Boas construções de ataque	3	2,5%		
Poucos toques	3	2,5%		
Transição Defesa-Ataque	3	2,5%		
Amplios	2	1,7%		
Atrativo e equilibrado	2	1,7%		
Dinâmico	2	1,7%		
Jogo de 1 toque	2	1,7%		
Jogo divertido	2	1,7%		
Jogo pensado com jogadas treinadas	2	1,7%		
Liberdade do jogo	2	1,7%		
Livre	2	1,7%		
Rápida análise e formação de estratégia	2	1,7%		
Sem posicionamento fixo	2	1,7%		

Técnicos e táticos	2	1,7%
Estratega	2	1,7%
Ações ofensivas	1	0,8%
Com elementos de apelo criativo	1	0,8%
Com ideias diferentes	1	0,8%
Com muita movimentação	1	0,8%
Com mudanças de jogo	1	0,8%
Constante	1	0,8%
Construção de jogadas ofensivas	1	0,8%
Contra-Ataque	1	0,8%
Cria jogadas objetivas	1	0,8%
Diversificado	1	0,8%
Objetivos abertos	1	0,8%
Pouca assistência	1	0,8%
Simple	1	0,8%
Desempenha várias funções no campo	1	0,8%
Vontade de fazer mais pela novidade	1	0,8%

Tabela 3. Fatores associados ao rendimento criativo

3. O que entende por rendimento criativo?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Não sei	16	13,56%	2,622	2,75
Boa condição física	8	6,78%		
O que o jogador adiciona ao jogo/equipa	8	6,78%		
A imprevisibilidade nas construções das jogadas	7	5,93%		
A consistência das jogadas	5	4,24%		
Saber utilizar espaços em campo durante o jogo	5	4,24%		
Boa condição física e psicológica	4	3,39%		
Quando o jogador consegue jogar e fazer jogar	4	3,39%		
Quantidade de criatividade que o jogador impõe no jogo	4	3,39%		
Trabalho em equipa	4	3,39%		
A atenção que o jogador mantém quanto ao jogo	3	2,54%		
O que o jogador oferece ao jogo	3	2,54%		
Quantidade de criatividade que o jogador produz	3	2,54%		
A diferença que o jogador faz em campo	2	1,69%		
A rapidez com que o jogador executa as jogadas	2	1,69%		
Arranjar soluções	2	1,69%		
Confiança e qualidade nas suas ações durante o jogo	2	1,69%		
Consistência do trabalho durante os treinos	2	1,69%		
É o desempenho nas decisões rápidas do jogador	2	1,69%		
É o que se retira das ações, positivas ou negativas	2	1,69%		
Fazer com que a equipa renda em relação ao seu Futebol	2	1,69%		
Fazer um jogo de qualidade e equilibrado	2	1,69%		
O rendimento que o jogador tem ao arranjar soluções	2	1,69%		
Qualidade do trabalho do jogador	2	1,69%		

Qualidade do trabalho do jogador em campo	2	1,69%
A criatividade do jogador é utilizada para ajudar a equipa	1	0,85%
A intensidade de jogadas que o jogador produz	1	0,85%
A soma entre o positivo deve ser maior que o negativo	1	0,85%
Através de invenções tem-se o rendimento	1	0,85%
Bom estado físico e psicológico independente do jogo	1	0,85%
Consegue render a nível de criatividade	1	0,85%
Constante nas ações ofensivas	1	0,85%
É rendimento crescente e constante	1	0,85%
É um rendimento feito pelo positivo ou negativo	1	0,85%
Esforço aplicado com inteligência	1	0,85%
Mais decisões positivas que negativas	1	0,85%
Manter o seu jogo criativo durante a partida inteira	1	0,85%
Média entre ações positivas é superior as negativas	1	0,85%
Mexer a equipa com a sua criatividade	1	0,85%
O que o próprio jogador pensa e imagina ter	1	0,85%
Percebe a leitura do jogo, sem correr à toa	1	0,85%
Perceber quando se poupar ou empenhar	1	0,85%
Quando o produto do plano de jogo se associa a originalidade	1	0,85%
Saber interpretar e perceber as leituras do jogo sem correr à toa	1	0,85%
Uma forma criativa de aumentar o rendimento dos jogadores	1	0,85%

Tabela 4. Principais características da personalidade de um jogador criativo

4. Características da personalidade que um jogador criativo deve possuir?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Imprevisível	43	12,2%	7,04	10,15
Inteligente	38	10,8%		
Técnico	35	9,9%		
Visão de jogo	25	7,1%		
Espontâneo	18	5,1%		
Confiante	17	4,8%		
Estrategista	17	4,8%		
Driblador	16	4,5%		
Leitura do jogo	12	3,4%		
Rapidez	11	3,1%		
Criativo	10	2,8%		
Motivado	10	2,8%		
Talento	9	2,6%		
Ambição	7	2,0%		
Determinado	7	2,0%		
Passe	7	2,0%		
Incisivo	6	1,7%		
Maturidade	6	1,7%		
Preciso	5	1,4%		
Condução de Bola	4	1,1%		
Disciplinado	4	1,1%		
Irreverente	4	1,1%		
Agressivo	3	0,9%		
Imaginativo	3	0,9%		

Veloz	3	0,9%
Aprendiz	2	0,6%
Concentrado	2	0,6%
Controlador	2	0,6%
Iniciativa	2	0,6%
Objetivo	2	0,6%
“Rato” (manhoso)	2	0,6%
Vontade de ter a bola nos pés	2	0,6%
Boa relação com o treinador	1	0,3%
Boa relação com os colegas	1	0,3%
Coletivo	1	0,3%
Decisão	1	0,3%
Espírito de Equipa	1	0,3%
Flexível	1	0,3%
Gere o jogo	1	0,3%
Humilde	1	0,3%
Livre	1	0,3%
“Manhoso”	1	0,3%
Mentalidade	1	0,3%
Método	1	0,3%
Noção	1	0,3%
Ousado	1	0,3%
Perspícaz	1	0,3%
Posicionamento	1	0,3%
Qualidade	1	0,3%
Trabalhador	1	0,3%

Tabela 5. Fatores de desenvolvimento de um jogador criativo

5. Como se desenvolve um jogador criativo?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Muito trabalho	26	22,03%	2,511	3,87
Corrigindo erros	8	6,78%		
Nasce com o jogador	6	5,08%		
Assistindo a jogos	4	3,39%		
Através da prática	4	3,39%		
Trabalhando habilidades	4	3,39%		
Trabalho técnico	4	3,39%		
Treino técnico-tático	4	3,39%		
Ajudar a aumentar a sua confiança	3	2,54%		
Com tempo e experiência	3	2,54%		
Liberdade nos treinos e nos jogos	3	2,54%		
Treino específico	3	2,54%		
Aperfeiçoando a técnica	2	1,69%		
Bastante treino físico e psicológico	2	1,69%		
Capacidade global	2	1,69%		
Jogar com e sem bola	2	1,69%		
Jogar muito com bola	2	1,69%		
Melhorar em cada treino	2	1,69%		
Saber lidar com a pressão	2	1,69%		
Ter qualidade, pois sem qualidade não há trabalho	2	1,69%		
Treinar o que se observa em situações de Jogo	2	1,69%		
Velocidade de transição defesa/ataque - ataque/defesa	2	1,69%		

Vontade de aprender mais	2	1,69%
Aperfeiçoar as suas características	1	0,85%
Aprender novas jogadas	1	0,85%
Com estímulos durante o treino	1	0,85%
Conceitos táticos	1	0,85%
Deixando jogar como um "vagabundo"	1	0,85%
Espelhando-se nos colegas de equipa	1	0,85%
Forma como utiliza suas habilidades	1	0,85%
Inovar condições e aptidões	1	0,85%
Jogos rápidos e com elementos surpresa	1	0,85%
Leitura de jogo	1	0,85%
Maneira como utiliza suas capacidades para melhorar	1	0,85%
Melhorar suas qualidades nos treinos	1	0,85%
Muita humildade	1	0,85%
Não se desenvolve enquanto o jogador tiver dificuldades com o pé não dominante	1	0,85%
Pesquisa para melhorar capacidades	1	0,85%
Resolvendo problemas da melhor maneira e com rapidez	1	0,85%
Ter inteligência e saber lidar com pressão	1	0,85%
Trabalho com bola	1	0,85%
Trabalho sem bola	1	0,85%
Treino técnico individual	1	0,85%
Treinos com o pé não dominante	1	0,85%
Velocidade de execução	1	0,85%
Velocidade de reação	1	0,85%

Tabela 6. Condições do meio ambiente que facilitam o desenvolvimento de um jogador criativo

6. Condições do meio ambiente que facilitam o desenvolvimento de um jogador criativo?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Boas condições climáticas	28	23,73%	3,81	5,86
Bom relvado	17	14,41%		
Boas condições de treino	13	11,02%		
Disciplina por parte dos jogadores	9	7,63%		
Colegas de equipa	7	5,93%		
Tempo seco	5	4,24%		
Apoio dos colegas e treinador	4	3,39%		
Liberdade com a bola	4	3,39%		
Bom treinador	3	2,54%		
Análise de vídeos	2	1,69%		
Comportamento	2	1,69%		
Disciplina por parte do treinador	2	1,69%		
Estado psicológico	2	1,69%		
Métodos de trabalho	2	1,69%		
Pouco vento	2	1,69%		
Alegria	1	0,85%		
Altitude	1	0,85%		
Apoio dos familiares	1	0,85%		
Competitividade	1	0,85%		
Comprometimento com os treinos	1	0,85%		
Dormir cedo	1	0,85%		
Encontrar espaços na equipa adversária	1	0,85%		
Estações do ano	1	0,85%		

Motivações	1	0,85%
Pensar e gerir o jogo	1	0,85%
Pressão	1	0,85%
Querer ser um dos melhores.	1	0,85%
Ter muitos adversários	1	0,85%
Tudo influencia	1	0,85%
Velocidade nos exercícios do treino	1	0,85%
Bom balneário	1	0,85%

Tabela 7. Condições do meio ambiente que dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo

7. Condições do meio ambiente que dificultam o desenvolvimento de um jogador criativo?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Mas condições de relvado	17	14,3%	3,5	4,61
Más condições climáticas	15	12,6%		
Mau ambiente na equipa	15	12,6%		
Más condições de treino	13	10,9%		
Más condições físicas	6	5,0%		
Problemas familiares	6	5,0%		
Falta de liberdade	4	3,4%		
Falta de confiança	3	2,5%		
Falta de desafio	3	2,5%		
Comportamento	2	1,7%		
Falta de acompanhamento técnico	2	1,7%		
Falta de apoio	2	1,7%		
Falta de disciplina por parte do treinador	2	1,7%		
Falta de disciplina por parte dos jogadores	2	1,7%		
Falta de motivação/vontade	2	1,7%		
Más condições psicológicas	2	1,7%		
Motivações	2	1,7%		
Não ter a bola	2	1,7%		
Pouca pressão	2	1,7%		
Regras	2	1,7%		
Rigidez do treinador	2	1,7%		
Altitude	1	0,8%		
Ambiente urbano	1	0,8%		

Desinteresse	1	0,8%
Desrespeito	1	0,8%
Estações do ano	1	0,8%
Falta de opinião	1	0,8%
Falta de vontade de treinar	1	0,8%
Jogadores agressivos	1	0,8%
Nada influencia	1	0,8%
Pouca velocidade nos exercícios do treino	1	0,8%
Poucos adversários	1	0,8%
Relacionamento dentro e fora do balneário	1	0,8%
Sair à noite	1	0,8%

Tabela 8. Importância do comportamento criativo para o jogador

8. Que importância tem o comportamento criativo para o jogador?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
1	28	23,7%	11,8	14,90
2	46	39,0%		
3	18	15,3%		
4	7	5,9%		
5	1	0,8%		
6	0	0,0%		
7	4	3,4%		
8	6	5,1%		
9	0	0,0%		
10	8	6,8%		

Tabela 9. Importância da inteligência de jogo para o jogador

9. Que importância tem a inteligência de jogo para um jogador?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
1	69	58,47%	11,8	20,94
2	21	17,80%		
3	5	4,24%		
4	3	2,54%		
5	4	3,39%		
6	1	0,85%		
7	1	0,85%		
8	2	1,69%		
9	4	3,39%		
10	8	6,78%		

Tabela 10. Entendimento de inteligência de jogo por parte dos atletas

10. Qual seu entendimento de inteligência de jogo?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Melhor tomada de decisão	26	22,03%	2,57	3,99
Saber ler o jogo	11	9,32%		
Ocupar espaços	7	5,93%		
Consegue adaptar-se a diferentes estilos de jogos e situações	4	3,39%		
Determina o ritmo de jogo	4	3,39%		
Interpretar o jogo	4	3,39%		
Joga em benefício da equipa.	4	3,39%		
Posicionamento	4	3,39%		
Antecipa-se aos adversários	3	2,54%		
Antecipação de Jogadas	3	2,54%		
Sabe o que fazer dentro de campo	3	2,54%		
Temporizador de Jogo	3	2,54%		
"Médio"	2	1,69%		
Adapta-se a vários estilos de jogo a nível técnico e tático	2	1,69%		
Analisar rapidamente a movimentação	2	1,69%		
Constrói as jogadas ofensivas e sabe o que fazer com a bola	2	1,69%		
Faz diferente do que se espera	2	1,69%		
Joga com as regras do jogo	2	1,69%		
Lidar com problemas/pressão	2	1,69%		
Sabe onde colocar a bola	2	1,69%		
Abrange todos os parâmetros ideais	1	0,85%		
Com velocidade, construção e finalização	1	0,85%		
Constrói constantemente lances ofensivos	1	0,85%		
Controla o jogo a sua maneira	1	0,85%		

Desequilibra em todas as ações	1	0,85%
É "Jogar Bonito", nem sempre é bola para a frente	1	0,85%
Explorar pontos fracos do adversário	1	0,85%
Faz de tudo para ganhar	1	0,85%
Faz tudo o que for preciso	1	0,85%
Joga bonito, nem sempre só levando a bola pra frente	1	0,85%
Jogar concentrado	1	0,85%
Manter a atenção ao que o jogo pede	1	0,85%
O que tem que fazer durante o jogo	1	0,85%
Opta pelas melhores decisões em momentos difíceis do jogo.	1	0,85%
Perceber o jogo e seus momentos	1	0,85%
Que abrange todos os parâmetros ideais	1	0,85%
Resolver os problemas do jogo em qualquer circunstância	1	0,85%
Sabe controlar o jogo	1	0,85%
Sabe o que fazer com e sem a bola	1	0,85%
Sabe quando arriscar e quando ficar com a bola	1	0,85%
Saber analisar a movimentação de cada jogador.	1	0,85%
Saber ocupar, criar e aproveitar espaços	1	0,85%
Saber os pontos fracos dos adversários e aproveita-os	1	0,85%
Saber quando arriscar e quando ficar sem a bola	1	0,85%
Saber tomar decisões consoantes no desenrolar do jogo	1	0,85%
Tomar a decisão certa na hora certa	1	0,85%

Dados integrais dos questionários aplicados aos treinadores

Tabela 11. Dados de caracterização dos treinadores principais e adjuntos

1-Idade	2-Tempo no cargo	3-Tempo de profissão	4-Habilidades académicas	5-Função	Média de idade
22	3 meses	8 meses	Licenciatura Ciências do Desporto	Adjunto	28,06
23	2anos/2 meses	3 anos/ 2 meses	Desporto	Adjunto	
25	3 meses	4 anos	Pós-Graduação	Adjunto	
25	3 anos	4 anos	Pós-Graduação	Adjunto	
25	1 mês	5 anos	Mestrado Treino Desportivo	Adjunto	
25	1 ano/2 meses	4 anos	Cursando Mestrado em Treino Desportivo	Adjunto	
25	5 meses	3 anos	Pós-Graduação	Adjunto	
25	2 meses	4 anos	Cursando Mestrado Treino Desportivo	Adjunto	
25	3 meses	3 anos	Mestrado Treino Desportivo	Adjunto	
26	2 meses	4 anos	Mestrado Treino Desportivo	Treinador	
26	5 meses	4 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador	
26	3 meses	5 anos	Mestrado Treino Desportivo	Adjunto	
26	8 meses	5 anos	Licenciatura Ciências do Desporto / UEFA-2	Treinador	
27	5 meses	6 anos	Mestrado Treino Desportivo	Treinador	
27	5 meses	5 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador	
27	5 meses	7 anos	Mestrado Treino Desportivo	Adjunto	
27	3 meses	4 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador	
27	8 meses	5 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador	
28	7 meses	6 anos	Licenciatura/Pós em Futebol	Treinador	
28	2 anos	5 anos	Mestrado Treino Desportivo	Treinador	
28	3 meses	8 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-2	Treinador	
28	7 meses	5 anos	Pós-Graduação	Adjunto	
28	1 ano/5 meses	6 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-2	Treinador	

28	4 meses	4 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-2	Treinador
29	3 meses	9 anos	Licenciatura/Pós em Futebol	Treinador
30	2 anos/6 meses	7 anos	Pós-Graduação / UEFA-2	Treinador
31	9 meses	8 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador
32	2 anos	9 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador
32	6 meses	8 anos	Pós-Graduação / UEFA-3	Treinador
32	6 meses	10 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador
33	10 meses	11 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-2	Treinador
34	1 mês	11 anos	Mestrado Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador
35	5 meses	9 anos	Mestrado Treino Desportivo	Treinador
39	3 meses	14 anos	Licenciatura em Treino Desportivo / UEFA-3	Treinador

Tabela 12. Fontes de informação que o treinador usa com mais frequência para obter conhecimento sobre Futebol

5. Fontes de informação que usa com mais frequência?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Amigos	31	15,20%	22,67	5,45
Livros	28	13,73%		
Clube	26	12,75%		
Vídeo	25	12,25%		
Revistas	23	11,27%		
Internet	21	10,29%		
Cursos de Formação	19	9,31%		
TV	17	8,33%		
Estágios	14	6,86%		

Tabela 13. Características da personalidade do treinador associadas ao conceito de criatividade

6. Características da personalidade do treinador as quais associa ao conceito de criatividade?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Ambicioso	10	9,80%	2,83	2,34
Estratega	8	7,84%		
Inteligente	8	7,84%		
Conhecimento técnico e tático	7	6,86%		
Exigente	5	4,90%		
Inovador	5	4,90%		
Motivador	5	4,90%		
Comunicador	4	3,92%		
Liderança	4	3,92%		
Adaptável	3	2,94%		
Autoconfiança	3	2,94%		
Democrático	3	2,94%		
Desafiador	3	2,94%		
Imaginativo	3	2,94%		
Proactivo	3	2,94%		
Aberto	2	1,96%		
Confiante	2	1,96%		
Corajoso	2	1,96%		
Criativo	2	1,96%		
Estudioso	2	1,96%		
Liberal	2	1,96%		
Rigoroso (quando necessário)	2	1,96%		
Audácia	1	0,98%		
Comando	1	0,98%		

Decisivo	1	0,98%
Empatia	1	0,98%
Engenhoso	1	0,98%
Flexível	1	0,98%
Hombridade	1	0,98%
Intuitivo	1	0,98%
Irreverente	1	0,98%
Original	1	0,98%
Prático	1	0,98%
Progressivo	1	0,98%
Tolerante	1	0,98%
Vê à frente	1	0,98%

Tabela 14. Definição de criatividade

7. Como define criatividade?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Fazer diferente	11	32,35%	2,83	2,89
Capacidade do atleta apresentar varias soluções técnicas e táticas	5	14,71%		
Inventar soluções diferentes	4	11,76%		
Molda a estrutura do jogo a seu favor	3	8,82%		
Diferentes formas de ultrapassar problemas, etapas e obstáculos	2	5,88%		
Encontrar novas soluções	2	5,88%		
Resolver situações adaptadas ao contexto	2	5,88%		
Adapta-se às condições e propõe respostas originais aos desafios	1	2,94%		
Ampliação dos horizontes de diferentes formas e contextos	1	2,94%		
Criar algo em função de um objetivo	1	2,94%		
Criar algo novo	1	2,94%		
Criar soluções fora do comum para problemas comuns	1	2,94%		

Tabela 15. Conceitos associados à palavra criatividade

8. Conceitos associados à palavra criatividade?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Antecipação	29	17,1%	18,89	7,24
Originalidade	27	15,9%		
Talento	23	13,5%		
Inteligência de Jogo	22	12,9%		
Ideia	21	12,4%		
Motivação	15	8,8%		
Intuição	14	8,2%		
Flexibilidade	11	6,5%		
Desempenho Treino/Jogo	8	4,7%		

Tabela 16. Criatividade obtida através do treino ou por via de transmissão genética

9. A criatividade pode ser treinada ou é algo obtido geneticamente?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Treinado	22	64,7%	8,5	9,04
Genético	5	14,7%		
Estimulado	4	11,8%		
Incentivado	3	8,8%		

Tabela 17. Desenvolvimento do potencial criativo do jogador através do treino

10. Considerando que a criatividade pode ser treinada, como poderá, no treino, desenvolver o potencial criativo do jogador de Futebol?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Através dos exercícios no processo de treino	9	27,27%	1,83	2,07
Colocando o contexto do jogo dentro do treino	5	15,15%		
Prática guiada, explicando soluções diferentes para os problemas do jogo	3	9,09%		
Exercícios que estimulem o jogador a pensar como resolver problemas de jogo	2	6,06%		
Através da metodologia de treino, proporcionar exercícios que permitam estimular a criatividade	1	3,03%		
Através dos exercícios mais próximos ao contexto do jogo	1	3,03%		
Colocando desafios e problemas diferentes do habitual	1	3,03%		
Exercícios abertos e sem condicionantes, permitindo ao jogador atuar de forma que lhe deixe mais confortável	1	3,03%		
Exercícios abertos que permitam várias opções, onde o jogador possa fazer coisas diferentes	1	3,03%		
Exercícios de agilidade, rapidez e raciocínio rápido.	1	3,03%		
Exercícios de Cooperação/oposição, sem muitas condicionantes.	1	3,03%		
Exercícios que criem problemas sem dar soluções	1	3,03%		
Exercícios que permitam o jogador encontrar suas próprias resoluções	1	3,03%		
Mostrando como ele pode utilizar seu potencial dentro do contexto tático da equipa	1	3,03%		
Não reprimir o atleta quando este encontra uma solução inovadora para um problema que lhe surge	1	3,03%		
Orientando e oferecendo modos de clarear a visão de jogo.	1	3,03%		
Por vezes, permitido aos jogadores jogarem o Futebol como forma de diversão, sem as condicionantes de treino	1	3,03%		
Praticando o esquecido "Futebol de rua", permitido os jogadores lembrarem as motivações que trouxeram ele à prática do Futebol	1	3,03%		

Tabela 18. Método de treino dos treinadores no estímulo ou limitação da criatividade

11. Poderá a forma como muitos treinadores concebem o treino. Potencializar ou limitar a capacidade criativa do jogador?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Está relacionado a metodologia de treino	1	2,94%	2,83	6,35
Se o treino for apenas padronizado e repetitivo ao contrário de um treino aonde existem sempre formas diferentes de "fazer" e "fazer".	1	2,94%		
Sim	23	67,65%		
Se a forma como o treinador implementa o treino não permite ao jogador soluções criativas	1	2,94%		
Por vezes o nível tático limita a criatividade do jogador	1	2,94%		
Isso depende tanto do trabalho/método de treino do treinador quanto da capacidade técnica e tática do jogadores	1	2,94%		
Está muito relacionada com a forma como o treinador planeia os seus treinos	1	2,94%		
Sim, dando liberdade para o jogador durante os treinos e jogos, no entanto não o deixando fugir das orientações táticas da equipa	1	2,94%		
Tudo depende da forma como o treinador conduz o treino	1	2,94%		
Pode e deve, quanto mais jogadores criativos na equipa, maior a capacidade de criação e resolução de jogadas	1	2,94%		
Desde que não prejudique o rendimento da equipa, pode-se dar liberdade para os jogadores diferenciados	1	2,94%		
É um trabalho em equipa, parte treinador, parte jogador	1	2,94%		

Tabela 19. Preferência do treinador por jogadores criativos versus cumpridores dos princípios do jogo

12. Prefere jogador criativo ou cumpridor dos princípios do jogo?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Ambos, pois junto da liberdade vem a responsabilidade	1	2,94%	4,86	5,93
Equipe equilibrada	10	29,41%		
Criativos	4	11,76%		
Ambos	16	47,06%		
Se possível, ambos	1	2,94%		
Cumpridores dos princípios do jogo	1	2,94%		
Criativo e cumpridores	1	2,94%		

Tabela 20. Tendência preferencial de jogadores criativos versus cumpridores dos princípios do jogo

12.1. Na sua ótica, os dois conceitos anteriormente mencionados poderão ser compatíveis com o mesmo jogador?	Frequência Absoluta (FA)	Frequência Relativa (FR) %	Média	Desvio Padrão
Sim	31	91,18%	17	19,80
Não	3	8,82%		

Tabela 21. Correlação entre os conceitos: inteligência e criatividade

Conceitos: inteligência e criatividade		Inteligência (Antecipação)	Inteligência (Atenção)	Inteligência (Automatização)	Inteligência (Concentração)	Inteligência (Decisão)	Inteligência (Espontaneidade)	Inteligência (Inconsciência)	Inteligência (Inspiração)	Inteligência (Instinto)	Inteligência (Pensamento)	Inteligência (Pensamento Mágico)	Inteligência (Percepção)	Inteligência (Precisão)	Inteligência (Presentimento)	Inteligência (Racionalidade)	Inteligência (Resolução de Problemas)
Criatividade (Antecipação)	Pearson Correlation	,565**	,370*	,426*	,487**	,210	,834**	,876**	,786**	,786**	,487**	,807**	,400*	,550**	,763**	,180	,223
	Sig. (2-tailed)	,000	,031	,015	,003	,234	,000	,000	,000	,000	,003	,000	,019	,001	,000	,310	,204
Criatividade (Atenção)	Pearson Correlation	,519**	,340*	,380*	,448**	,193	,855**	,890**	,823**	,823**	,448**	,741**	,367*	,505**	,808**	,165	,205
	Sig. (2-tailed)	,002	,049	,032	,008	,275	,000	,000	,000	,000	,008	,000	,033	,002	,000	,351	,244
Criatividade (Automatização)	Pearson Correlation	,743**	,487**	,573**	,640**	,275	,924**	,900**	,863**	,863**	,640**	,835**	,526**	,723**	,796**	,236	,294
	Sig. (2-tailed)	,000	,003	,001	,000	,115	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,179	,092
Criatividade (Concentração)	Pearson Correlation	,764**	,500**	,584**	,658**	,283	,961**	,948**	,862**	,862**	,658**	,890**	,540**	,743**	,832**	,243	,302
	Sig. (2-tailed)	,000	,003	,000	,000	,105	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,167	,083
Criatividade (Decisão)	Pearson Correlation	,901**	,590**	,694**	,776**	,334	,895**	,837**	,816**	,816**	,776**	,879**	,637**	,876**	,738**	,286	,356*
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,054	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,101	,039
Criatividade (Espontaneidade)	Pearson Correlation	,809**	,867**	,901**	,966**	,716**	,643**	,555**	,783**	,783**	,966**	,804**	,903**	,905**	,728**	,614**	,764**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000

	Conceitos: inteligência e criatividade	Inteligên cia (Antecip ação)	Inteligê ncia (Atenç ão)	Inteligênci a (Automatiz ação)	Inteligênc ia (Concentr ação)	Inteligê ncia (Decisã o)	Inteligência (Espontane idade)	Inteligênc ia (Inconsci ência)	Inteligê ncia (Inspira ção)	Inteligê ncia (Instint o)	Inteligên cia (Pensam ento)	Inteligên cia (Pensam ento Mágico)	Inteligê ncia (Percep ção)	Inteligê ncia (Precis ão)	Inteligênci a (Presentim ento)	Inteligênci a (Racionali dade)	Inteligê ncia (Resolu ção de Proble mas)
	Pearson Correlation	,885**	,717**	,851**	,839**	,406	,844**	,799**	,861**	,861**	,839**	,914**	,774**	,857**	,792**	,348	,433
Criatividade (Inconsciência)	Sig. (2- tailed)	,000	,000	,000	,000	,017	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,044	,011
	Pearson Correlation	,552**	,876**	,737**	,819**	,831**	,439**	,379*	,535**	,535**	,819**	,549**	,883**	,776**	,674**	,712**	,886**
Criatividade (Inspiração)	Sig. (2- tailed)	,001	,000	,000	,000	,000	,009	,027	,001	,001	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000
	Pearson Correlation	,849**	,774**	,787**	,887**	,606**	,813**	,702**	,769**	,769**	,887**	,815**	,848**	,941**	,766**	,519**	,646**
Criatividade (Instinto)	Sig. (2- tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,002	,000
	Pearson Correlation	,464**	,772**	,638**	,735**	,799**	,369*	,319	,449**	,449**	,735**	,461**	,860**	,699**	,566**	,685**	,852**
Criatividade (Pensamento)	Sig. (2- tailed)	,006	,000	,000	,000	,000	,032	,066	,008	,008	,000	,006	,000	,000	,000	,000	,000
	Pearson Correlation	,301	,707**	,602**	,567**	,908**	,239	,206	,291	,291	,567**	,299	,557**	,543**	,367*	,946**	,760**
Criatividade (Pensamento Mágico)	Sig. (2- tailed)	,084	,000	,000	,000	,000	,174	,242	,095	,095	,000	,086	,001	,001	,033	,000	,000
	Pearson Correlation	,617**	,649**	,619**	,707**	,556**	,840**	,838**	,832**	,832**	,707**	,776**	,715**	,730**	,915**	,477**	,593**
Criatividade (Percepção)	Sig. (2- tailed)	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,004	,000
	Pearson Correlation	,931**	,610**	,719**	,803**	,345*	,888**	,865**	,844**	,844**	,803**	,909**	,659**	,857**	,763**	,296	,368*
Criatividade (Precisão)	Sig. (2- tailed)	,000	,000	,000	,000	,045	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,089	,032
	Pearson Correlation	,853**	,700**	,831**	,814**	,396*	,855**	,841**	,878**	,878**	,814**	,943**	,756**	,826**	,822**	,339*	,422*
Criatividade (Presentimento)	Sig. (2- tailed)	,000	,000	,000	,000	,020	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,050	,013

	Conceitos: inteligência e criatividade	Inteligên cia (Antecip ação)	Inteligê ncia (Atenç ão)	Inteligênci a (Automatiz ação)	Inteligênc ia (Concentr ação)	Inteligê ncia (Decisã o)	Inteligência (Espontane idade)	Inteligênc ia (Inconsci ência)	Inteligê ncia (Inspira ção)	Inteligê ncia (Instint o)	Inteligên cia (Pensam ento)	Inteligên cia (Pensam ento Mágico)	Inteligê ncia (Percep ção)	Inteligê ncia (Precis ão)	Inteligênci a (Presenti mento)	Inteligênci a (Racionali dade)	Inteligê ncia (Resol ução de Proble mas)
	Pearson Correlation	,841**	,551**	,649**	,725**	,312	,962**	,916**	,894**	,894**	,725**	,912**	,595**	,818**	,849**	,267	,333
Criatividade (Racionalidade)	Sig. (2- tailed)	,000	,001	,000	,000	,073	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,127	,055
	Pearson Correlation	,791**	,761**	,763**	,795**	,468**	,823**	,824**	,824**	,824**	,795**	,891**	,783**	,820**	,888**	,401*	,500**
Criatividade (Solução de Problemas)	Sig. (2- tailed)	,000	,000	,000	,000	,005	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,019	,003

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nota: Dada o número total de variáveis a correlacionar, apresenta-se apenas um extrato dos valores de correlação entre a Criatividade e a Inteligência.