


---

**EDUCAÇÃO FÍSICA**

---

**GUILHERME DE SOUZA SAITO**

**O mapeamento das manifestações da  
criatividade nas práticas corporais da  
Educação Física**



Rio Claro  
2016

GUILHERME DE SOUZA SAITO

**O mapeamento das manifestações da criatividade nas práticas corporais da Educação Física**

Orientador: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> CYNTHIA Y. HIRAGA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de bacharel em Educação Física.

Rio Claro

2016

370.15 Saito, Guilherme de Souza Saito  
S158m O mapeamento das manifestações da criatividade nas  
práticas corporais da educação física / Guilherme de Souza  
Saito. - Rio Claro, 2016  
31 f. : il., gráfs.

Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Educação  
física) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de  
Biociências de Rio Claro  
Orientadora: Cynthia Y. Hiraga

1. Psicologia educacional. 2. Criatividade. 3. Prática  
corporal. I. Título.

## **AGRADECIMENTOS**

Devemos ser gratos. Esse trabalho é a expressão de agradecimento a todos os docentes da UNESP RIO CLARO por me ensinarem suas perícias. No entanto, agradeço a quem aceitou o desafio de me orientar, agradeço a Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cynthia Y. Hiraga pelo empenho. Agradeço a minha família, amigos e principalmente a Deus.

***Toda Glória a Jesus Cristo, o único caminho.***

## RESUMO

O presente estudo busca demonstrar a possibilidade da expressão da criatividade como temática a ser explorada na Educação Física. Criatividade é um tema que desafia estudiosos de qualquer área científica, tendo em vista a complexidade do tema. Em geral, a criatividade está ligada às pessoas com algum talento, como um presente ou até mesmo uma dádiva divina. No presente busca-se mapear conceitualmente a criatividade e como a mesma é expressa dentro das práticas corporais. Evidências científicas apontam que indivíduos com repertório motor proveniente, por exemplo, da dança, esporte ou até mesmo luta, apresenta maiores índices de criatividade. A criatividade pode ser considerada como habilidade, e portanto, passível de treinamento. O conceito fundamental de criatividade é gerar uma solução nova e útil diante de uma situação ou problema. Estudos envolvendo praticantes de atividade física mostraram que a manifestação da criatividade é mais evidente em atividades que permitem certo grau de autonomia e apresentam objetivos bem definidos. Uma comparação entre amadores de modalidades esportivas e os praticantes especialistas, é que os especialistas demonstram uma grande expressão de criatividade. Contudo, no cenário atual do mundo acadêmico poucas evidências foram encontradas com relação à expressão da criatividade em práticas corporais. A criatividade no ensino é amplamente discutida no meio acadêmico, mas pouco aplicada. É possível que falte subsídios teórico e prático no tema aos educadores, além disso, apresentam pouca ou quase nenhuma experiência para dinamizar a expressão criativa dos indivíduos. Finalmente, o presente estudo levanta a possibilidade de aproveitar as dinâmicas das práticas corporais como uma vertente para exercitar a criatividade e o aperfeiçoamento de competências pessoais e/ou profissionais.

Palavras Chave: Criatividade, Esporte, Dança, Lutas, Artes Marciais, Ensino, Aprendizado e Neurociência.

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to demonstrate how creativity can be an object to be explored in Physical Education. Creativity is a theme that challenges several research areas, mainly because of its complexity. In general, creativity is linked to people with some talent, as a gift or even a gift from heaven. In this study there is a confrontation over creativity and how it is expressed within the body practices. After some scientific evidence is deduced that individuals who have a motor repertoire from either dance, sport or even fighting, have higher rates of creativity. Then, creativity may be considered as skill, and it is capable to be trained. The fundamental concept of creativity is to produce a new and a useful solution for any situation or problem. Studies involving people who practice physical activities showed the manifestation of creativity is not present in any type of sports, but mainly those that allow the autonomy of an individual and the practice itself has an objective goal. The comparison between the professionals and the non-professionals in the studied areas shows that the professionals show higher levels of creativity than the nonprofessionals. However, in the current academic world scenario, little evidence has been found regarding the expression of creativity in bodily practices. Creativity in teaching is widely discussed in academia but little applied. It is possible that there is a lack of theoretical and practical support to educators, and they have little or no experience to stimulate the creative expression of individuals. Finally, the present study raises the possibility of taking advantage of the dynamics of the corporal practices as a strand to exercise the creativity and the improvement of personal and / or professional competences.

Keywords: Creativity, Sport, Dance, Combat, Martial Arts, Teaching, Learning and Neuroscience

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA .....</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVO.....</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>MATERIAIS E MÉTODOS .....</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>10</b>
<b>5.1</b>	<b>Criatividade .....</b>	<b>10</b>
<b>5.2</b>	<b>Criatividade Flexível .....</b>	<b>12</b>
<b>5.3</b>	<b>Criatividade e Idade .....</b>	<b>14</b>
<b>5.4</b>	<b>Criatividade e Atividade física .....</b>	<b>16</b>
<b>5.5</b>	<b>Criatividade na Dança.....</b>	<b>18</b>
<b>5.6</b>	<b>Criatividade no Esporte .....</b>	<b>19</b>
<b>5.7</b>	<b>Criatividade nas Lutas .....</b>	<b>21</b>
<b>5.8</b>	<b>Criatividade no Ensino das Práticas Corporais .....</b>	<b>21</b>
<b>6</b>	<b>DISCUSSÃO.....</b>	<b>24</b>
<b>7</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>26</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>27</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A criatividade tem sido negligenciada nos dias de hoje, ou apenas vista como um dom. Numa visão do senso comum, os indivíduos capazes de executar tarefas divergindo de uma ideia ou padrão comum, acabaram sendo aclamadas como gênios ou talentos. Muitos destes aclamados como tal acabam se tornando ícones de inspiração. Ainda que a criatividade seja reconhecidamente importante na sociedade humana, pouco foi o avanço para desenvolvermos novos talentos. Pouco sabe sobre como treinar indivíduos para serem criativos, ou até mesmo, se é possível criar ou desenvolver talentos, ou se isso é um processo intrínseco a cada um.

Criatividade é uma habilidade inerente ao ser humano. A criatividade pode ser aprimorada caso seja treinada. Etimologicamente, essa palavra significa inovar a partir de uma criação (CUNHA, 1982). O conceito base de criatividade é criar uma solução nova e útil, tornando um componente chave para um pensamento flexível (COUSIJN, 2014).

Se a habilidade motora for concebida da afirmação que diz que “para aquele não foi preciso ensinar”, certamente a aprendizagem motora teria pouco a contribuir para os esportes de rendimento (TANI, 2002). Partindo desse pressuposto, as habilidades motoras podem ser treinadas, o que poderia ser dito a respeito das habilidades cognitivas, tais como: atenção, trabalho em grupo e liderança as quais também recebem o prefixo conhecido como: habilidade. Dentro desta gama de habilidades cognitivas, podemos encontrar a criatividade, a qual já estudada como uma habilidade com diversas vertentes.



## 2 JUSTIFICATIVA

Nos últimos anos a atividade física vem caindo em descrédito por parte das pessoas recém-praticantes. Um dos motivos para tal descrédito é que realizar alguma atividade somente pela prática é um estímulo fraco para estimular uma prática regular. Se os indivíduos tiverem a percepção de que certas práticas corporais podem torna-las mais criativas, a prática poderia ser disseminada por líderes de empresas, pais que almejam filhos criativos e pessoas que buscam um alto e amplo desempenho na vida.

O presente trabalho busca trazer para a reflexão o poder da Educação Física. A Educação Física, disciplina da grade curricular obrigatória, no ensino infantil e fundamental, oferece no seu programa ferramentas passíveis de aumento não só de habilidades motoras, mas cognitivas. Isso significa dizer que a Educação Física enquanto disciplina curricular é responsável não só pela educação do corpo, mas uma educação integral, valorizando a relação corpo e mente.

A contribuição desse estudo para a área da Educação Física, está em evidenciar nas práticas corporais, como nos esportes, nas danças e nas lutas a presença de seres criativos. E desenvolver, a partir daí, trabalhos relevantes na busca de explorar sobre a abrangência da gama da Educação Física até mesmo para assuntos que envolvam habilidades além das motoras.

### **3 OBJETIVO**

Buscar, na literatura, indicativa de que a Educação Física tem meios (ferramentas) para promover a criatividade. Identificar no contexto da disciplina Educação Física as práticas corporais com potencial para maximizar manifestações de criatividade.

## 4 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa científica é constituída a partir de um “conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos” (GIL, 2010, pg. 27) para que se alcance a meta desejada. Em outras palavras, para que a pesquisa atinja os objetivos é necessário a aplicação do método científico. O método científico pode ser definido como o conjunto de operações mentais ou processos nos quais a investigação pode ser expressa como o processo de raciocínio empregado no processo de pesquisa (SILVA, 2005).

“O método utilizado neste estudo foi o dedutivo, proposto a partir de racionalistas como Decartes, Spinoza, Leibniz, a sua ideologia está fundamentada a partir da razão, levando em consideração princípios pré-estipulados. Nesta ótica, a pesquisa científica se baseia em uma cadeia de raciocínios a partir da análise de eventos de modo descendente (SILVA, E.L.; MENEZES, E.M, 2005, p.25). Conforme o mesmo autor, tal método parte da premissa de análise geral para o específico, usando-se o silogismo, construção lógica para a partir de duas premissas se retirar uma terceira conclusão” (2005, p.24)

No método dedutivo se todas as premissas são verdadeiras, então a conclusão deve ser verdadeira. Conforme Willian (2007), toda informação ou conteúdo está implicitamente nas premissas formadas a partir de argumentos condicionais que devem ser válidos. Ambos os argumentos condicionais devem ser válidos (WILLIAM, 2007).

O presente estudo foi desenvolvido a partir de um levantamento de dados científicos coletados a partir de artigos no período de 2000 a 2016 sobre a expressão de criatividade nos diversos âmbitos, para isso foi utilizado à base de dados *Web of Science*. Dentre os presentes artigos a maior gama encontrada foi nos artigos da língua inglesa. As seguintes palavras chaves foram utilizadas nas bases de dados: Criatividade, Esporte, Dança, Lutas, Artes Marciais, Ensino, Aprendizado e Neurociência.

## 5 REVISÃO DE LITERATURA

### 5.1 Criatividade

Criatividade é uma habilidade inerente ao ser humano. Um aspecto relevante da criatividade é que a mesma é suscetível a ser aprimorada, caso seja treinada. Etimologicamente, criatividade significa: dar existência a algo, gerar (DA CUNHA, 1999). O conceito fundamental de criatividade é gerar uma solução nova e útil diante de uma situação ou problema. A criatividade é componente chave para um pensamento flexível (COUSIJN, 2014). Pensamento flexível é a gama das possibilidades de ideias que surgem no ímpeto de resolver um problema (FINK, 2010). A partir das declarações anteriores, a concepção de que o ser criativo é o indivíduo que recebeu uma dádiva divina deve ser rompida. A criatividade é uma habilidade na quais vivências se tornam cabíveis e possíveis ou para a sua amplificação ou supressão.

A personalidade pode ser construída a partir de um ambiente propício à criatividade. Em um estudo longitudinal Kandler et al. (2016) examinaram a estrutura e fontes de diferenças individuais na criatividade. O propósito era saber se a criatividade está correlacionada com traços de personalidade. A conclusão do estudo de Kandler et al. (2016) foi de que o ambiente está fortemente ligado com expressões de criatividade, podendo aumentar seu desempenho ou reprimi-lo.

Além disso, a criatividade pode não ser apenas expressa por um só indivíduo, mas por mais de um. Uma ação que poderia explicar a criatividade de time. A criatividade da equipe é definida como a produção de novas ideias úteis referentes a produtos, serviços, processos e procedimentos por uma equipe de funcionários trabalhando juntos (KANDLER, 2016). Grupos heterogêneos com habilidades, aspirações, valores, promovem maior gama de propostas de soluções diferentes. Em geral, tais soluções são destoantes das convencionais. Soluções criativas em consequência do trabalho em equipe são chamadas de valor da diversidade, esses grupos muitas vezes encontram soluções sintéticas para os problemas (WANG, 2016).

A diversidade cognitiva pode servir como uma condição pré-requisito para a integração, além de criar uma perspectiva para o trabalho de mobilização de ideias. A diversidade promove embates que estimulam a resolução de problemas. Nesse contexto, a diversidade cognitiva pode provocar a criatividade da equipe porque a exposição a diferentes ou divergentes perspectivas pode estimular os membros da equipe para gerar ideias mais inovadoras. Uma premissa básica dessa diversidade é que os membros da equipe devem ser motivados a exercer essas atividades de tarefas relevantes (WANG, 2016).

A motivação gera um comportamento que impulsiona o indivíduo através do estímulo a reagir. Em geral, os estímulos podem ser tanto negativos quanto positivos (WANG, 2016). Este tipo de estudo foi mencionado por Skinner (1938) em seu livro *The Behaviour of Organisms*. Ele criou a Teoria dos Reforçadores, a qual expressa que ações com consequências positivas tendem a fazer com que o indivíduo repita o comportamento, enquanto comportamentos punidos tendem a desaparecer. Ao trabalhar com um grupo heterogêneo, buscar uma identidade e um foco se torna um reforço positivo, um impulsionador para o desempenho (TODOROV, 2008). Nessa perspectiva, a criatividade não poderia ser concebida como um elemento místico, mas uma habilidade viável de estudo e com desdobramentos que podem impactar na vida pessoal e ou profissional do indivíduo.

A criatividade pode ser dividida em algumas categorias. São elas: fluência, originalidade, flexibilidade e viabilidade (FINK, 2010). Fluência é a capacidade de produzir maior gama de ideias gerais, sejam elas úteis ou não. Originalidade é a forma como geramos uma ideia destoante das demais, uma ideia que tende a novidade. Flexibilidade é a categoria criativa de buscar novas saídas a um problema. Viabilidade é a forma de criar saídas que sejam realmente possíveis e aplicáveis (COUSIJN, 2014). Essas categorias servem para nortear possíveis formas de como distinguir a manifestação criativa. Não se limitando a uma exibição de criatividade por experiência vivida, mas até mesmo duas ou três categorias por vivência criativa.

As diferentes categorias de criatividade estão presentes em algum grau nos indivíduos. Cada indivíduo pode se apropriar das diferentes categorias simultaneamente. Em conjunto com outros atributos humanos, tais categorias

criativas constituem a marca pessoal na personalidade do indivíduo. Essa marca pessoal com frequência é chamada de personalidade criativa (FINK, 2010).

Para que a criatividade se expresse como uma habilidade passível de treinamento, o treinamento integral dela faz com que as categorias sejam aperfeiçoadas, as categorias se interligam conforme a necessidade da tarefa, portanto efetivar um estímulo o qual utiliza um tipo como fluência, pode acabar aperfeiçoando a flexibilidade e assim por diante (COUSIJN, 2014).

## **5.2 Criatividade Flexível**

Criatividade Flexível é uma das formas de criatividade, muito comum em esportistas, ela se manifesta como a resolução de saídas importantes para resolução de um problema. Uma das formas de se utilizar da criatividade flexível é o pensamento divergente (FURLEY, 2015). Com isso, práticas corporais que expressam problemas pelos quais praticantes devem tomar decisões úteis e inusitadas podem ser mais levadas em consideração.

Pensamento divergente é uma forma que a mente utiliza para esclarecer algum problema e como ela buscará para resolver. Desenvolver uma ideia ou mesmo descobrir uma ideia são linhas que norteiam o pensamento divergente que o indivíduo usará para chegar a um objetivo. Em contrapartida, o pensamento convergente procura definir uma ideia e entregar um objetivo (ORNAHEIM, 2013). Esses modelos de pensamentos não são fixos nem excludentes. Em geral, as decisões tanto convergentes quanto divergentes em diferentes situações da vida são tomadas cotidianamente em nossa vida. Porém, normalmente um viés é utilizado com mais frequência conforme a necessidade, ou perícia individual.

O pensamento divergente pode ser considerado como um processo que leva à novidade, enquanto que o convergente leva à utilidade (ORNAHEIM, 2013). Por sua vez o pensamento divergente se torna um viés pelo qual o indivíduo realiza seus processos para resolver problemas. Para que o pensamento divergente seja aprimorado vários tipos de criatividade devem ser utilizadas: fluência, flexibilidade e originalidade (FURLEY, 2015). Uma situação problema poderá estimular a criatividade flexível solicitando e/ou estimulando os

indivíduos utilizar o pensamento divergente a fim de apresentar solução(s) ao problema. Dessa forma, o pensamento divergente por sua vez se torna um estímulo para que o indivíduo utilize as ferramentas criativas frente a um problema.

Em um estudo conduzido por Cousijn (2014), os adolescentes foram solicitados a resolver problemas buscando soluções diferentes das usuais. Por exemplo, a um dos participantes adolescente foi atribuído um sapato, ao invés de calçá-lo que seria a resposta usual, o participante foi levado a atribuir outra função ao sapato. Nesse contexto, o participante rebateu uma bola, como se o sapato fosse um taco de beisebol. Tal processo cognitivo demanda um esforço cognitivo, assim como leva o indivíduo a projetar em sua mente uma situação prática não usual.

Cousijn (2014), ainda, questionou se o pensamento divergente poderia ser treinado. O pesquisador dividiu os participantes em dois grupos, um grupo controle e um grupo experimental. Ambos os grupos realizaram um pré-teste e um pós-teste. Os testes consistiam em avaliar variáveis tais como atenção, memória, organização espacial e sua relação com o pensamento divergente. No geral, os resultados dessa pesquisa indicaram que a criatividade por viabilidade foi a única que teve melhora após a sessão de treinamento. Porém pouca mudança houve no pensamento divergente. Cousijn (2014) atribui pouca alteração no pensamento divergente por se tratar de um viés da mente ao se deparar com um problema.

O estudo de Furley (2015) apresentou evidência de que pode relacionar o pensamento divergente com a memória. Além disso, quando o assunto foi criatividade original, os resultados foram correlacionados, para os outros tipos, fluência, flexibilidade; pouca evidência se encontrou. Originalidade pode estar fortemente ligada ao pensamento divergente pela busca por um caminho desconhecido e excêntrico ao invés de um caminho regular e comum.

Muitos estudos foram feitos com as possibilidades de se treinar o pensamento divergente, Kleinmintz (2014) explorou a influência da experiência musical e o treino de improviso musical como um parâmetro de criatividade. Ao final do estudo concluiu que os músicos que praticavam improvisos obtiveram maior pontuação nas manifestações de criatividade. Uma evidência que a

música é um grande estímulo para que habilidades criativas sejam desenvolvidas.

Com essas evidências pode se dizer que em linhas gerais a criatividade se desenvolve a partir de vivências, ou de dificuldades. Essas características criativas poderão moldar sua personalidade (FURNHAM, 2008). Então se deve pensar em um treinamento pelo qual essas vivências possam ser manipuladas, práticas que expressam criatividade podem criar um comportamento criativo, com isso, gerando consequência positiva de expressão de criatividade (TODOROV, 2008).

Esses ambientes que proporcionam expressões das habilidades criativas devem apresentar apropriação de estímulos corretos e tempo correto, segundo Glasser (1988), existem porcentagens por quais nós aprendemos, segundo ele 10% aprendemos lendo, 20% vendo, 30% vendo e ouvindo, 70% discutindo e debatendo, 80% vivenciando e experimentando e 95% ensinando, com isso imaginar em criar ambientes de dinâmicas vivenciais criativas pode trazer um aprendizado em expressar a habilidade criativa. Porém, acredita-se que há uma idade correta para a expressão da criatividade.

É muito comum muito de nós identificarmos crianças como seres criativos, isso porque crianças tem a oportunidade de expressar-se de forma integral, com o corpo, o psicológico e o espírito, a criança não sente vergonha de errar, esse quesito se torna um impulsionador para sua imaginação criativa, de criar personagens, imitar seus pais e fazer um mundo de almofadas (LANZ, 1979).

### **5.3 Criatividade e Idade**

A idade ideal para aprender se difere para cada autor. Segundo Cousijn (2014), a adolescência é um período natural de explorar o aprendizado, é um momento da vida onde há grandes demandas de flexibilidade por conta das mudanças ambientais. Já para Mermert (2011), a infância é o momento ideal para o treinamento para tarefas específicas (por exemplo, esportivas) ou não específicas (gerais). Conforme o autor, o desenvolvimento da criatividade se dá pela abstração, tanto original quanto flexível.



Além do que a infância, em particular a possibilidade de plasticidade neural ocorrer nos anos da infância é maior do que em idades mais avançadas. Pela definição de Piaget, no período operacional concreto, crianças de 7 a 12 anos apresentam um bom desenvolvimento de manifestações criativas, tais como apresentadas por um estudo feito por Hansenne (2012), onde os meninos de 8 a 12 anos tiveram melhor desempenho criativo quando realizaram o teste em grupo.

Fink (2010) conduziu um estudo com participantes com idades entre 19 anos e 29 anos para examinar a atividade cerebral durante uma tarefa que propunha situações problema. Os resultados desse estudo demonstraram que quando os participantes confrontavam as ideias um dos outros, houve maior ocorrência de manifestações criativas originais. Este fato foi associado com maiores índices de ativação cerebral quando comparado com participantes que retinham uma informação ou treinavam a viabilidade da tarefa.

Em linhas gerais a idade pode não ser uma variável para o desenvolvimento de criatividade, no entanto ela é importante para formar a personalidade do indivíduo e formar os interesses a serem estudados para cada um (FURNHAM, 2008). As escolhas pessoais que fazem com que os indivíduos se tornem peritos em assuntos escolhidos nos leva a pensar se a atividade física pode ser um fator determinante para o desenvolvimento da criatividade.

A criatividade pode acontecer de forma impessoal. As idades desde 5 anos até a adolescência (14 anos) expressam formas de criatividade em graus diferentes. Em um estudo conduzido por Waleska (2008), utilizou-se um método Valores Como Nomes. Teste subjetivo que apresenta 56 conceitos ou expressões representando igual número de valores humanos, os quais foram retirados da tipologia composta por Schwartz e Sagiv (1995). Os autores desse trabalho apresentaram uma lista com estes valores e pediram a crianças e adolescentes uma definição e/ou um exemplo de cada valor, em um estudo piloto.

As crianças de 5 anos resolviam os problemas a partir da sua concepção de mundo, utilizando uma concepção intrapessoal, quanto que juniores (10 a 12 anos) e adolescentes (13 a 17 anos) utilizavam tanto da relação interpessoal e impessoal para gerar conceitos abstratos de criatividade. Com isso entende-se

que não são apenas faixas etárias passíveis de treinamento, mas também proporcionar um ambiente propício para esse intelecto intrínseco de cada indivíduo e com isso o esporte tem proporcionado ambientes perfeitos de treinamento de habilidades cognitivas como é o caso da criatividade (YULKESON, 1997)

#### **5.4 Criatividade e Atividade física**

Se voltarmos no tempo e analisarmos a sociedade pré-histórica, descobriremos que o homem dependia de sua força, velocidade e resistência para sobreviver. Suas expedições em busca de moradia e alimento trazia consigo grandes trajetos para caminhada, nessas expedições ele corria, saltava e lutava, o esforço físico era evidente. Na Grécia antiga o esporte era usado em uma visão ginástica que significava “a arte do corpo nu”, atividades pelas quais se treinavam para fins militares. A atividade física no modelo escolar pela forma de jogos, dança e ginástica surge na Europa em meados do século XIX, e é a partir daí, que surgem os vários métodos de exercício físico. (PITANGA, 2002).

Desde os primórdios, o ser humano utiliza do seu corpo e dos seus processos criativos para fugir de problemas, por isso podemos entender então que a criatividade é uma habilidade importante tanto no campo pessoal como na atuação profissional do indivíduo. A área da atividade física é uma área promissora onde a criatividade pode ser analisada a partir das inúmeras práticas corporais.

A expressão corporal reflete as soluções variadas e flexíveis que resultem no êxito da tarefa (MERMONT, 2011). Em um jogo de futebol, por exemplo, quando um jogador aparentemente opta por executar uma jogada previsível, mas em uma fração de segundos toma uma decisão diferente daquela previsível, isso o faz criar outra saída e pode se caracterizar como um ato de criatividade flexível (MERMONT, 2011). Mais um fator que pode atenuar o interesse de futuros praticantes, pois além dos proveitos motores provenientes da prática, o praticante pode desfrutar de uma habilidade não tão treinada ultimamente, como a criatividade.

A criatividade está suscetível às experiências e vivências individuais. A manifestação da criatividade varia de indivíduo para indivíduo e em certo grau depende das suas relações com o meio em que vive. Resulta também das suas experiências, dos valores que consideram relevantes, entre outros fatores. Por exemplo, os indivíduos que tiveram vivências e experiências com atividades físicas provavelmente tendem a apresentar atitudes criativas.

Lupu (2012) conduziu um estudo com dois grupos de estudantes para comparar o desenvolvimento da criatividade, 15 dos quais não faziam atividade física e outros 15 que faziam. A tarefa para os participantes era de escrever o maior número de palavras com prefixos pré-definidos. A quantidade de palavras escritas gerava uma pontuação. Os valores de máximo e de mínimo do grupo que praticava atividade física foram maiores do que comparado ao que não praticava. Esse é um resultado importante quando pensamos na relação atividade física e criatividade (LUPU, 2012). A prática corporal pode ser um aliado na busca pelo resgate da criatividade a qual tem sido negligenciada na área da Educação Física.

Segundo Oliveira (2010), toda pessoa tem potencial para ser criativa, mas nem todas realizam esse potencial, por não terem oportunidades de desenvolvê-lo. A criatividade precisa ser exercitada com afinco, existindo para isso técnicas e estratégias de pensamento que auxiliam no desenvolvimento do potencial criativo. O esporte por sua vez se torna um ambiente onde essa criatividade pode ser explorada e aperfeiçoada, assim como vemos sobre a atuação da relação e também das experiências, o esporte coletivo em si, trás consigo possibilidades de conhecer-se em um ambiente completo, tanto motor, psicológico e emocional.

Desde meados dos anos 90, o termo “práticas corporais” tem sido considerado. Essa temática utiliza-se de conhecimentos tanto da ciência humana, social, biológica e exata. O termo práticas corporais ainda é muito discutido quanto a sua expressão, pode-se afirmar que práticas corporais são manifestações culturais e lúdicas do corpo, tais como, jogos, as danças, as ginásticas, os esportes, as artes marciais e de autoconhecimento (OLIVEIRA, 2010). Sendo assim, a educação física detém do maior vernáculo das práticas corporais e por conta disso é capaz de expressar manifestações corporais de

cunho criativo. Explorando as práticas nesses 5 grupos acima, pode-se reconhecer qual tipo de criatividade e como se manifesta.

### **5.5 Criatividade na Dança**

Quando se diz sobre criatividade e dança é muito comum se acreditar que estão fortemente interligadas, no entanto, essa afirmação nem sempre é verdadeira, pois a dança é muito mais complexa a ser apenas categorizada como uma prática criativa. Dentre as modalidades de dança Fink (2011) realizou uma bateria de teste para saber a expressão dos níveis de criatividade de dançarinos específicos, bailarinos, dançarinos contemporâneos e dançarinos de jazz. Ao encerrar a pesquisa os dançarinos contemporâneos se mostraram-se mais criativos em todos os níveis de criatividade, fluência, flexibilidade, originalidade. Destes três, o índice mais destoante foi na criatividade original.

Em outro estudo conduzido também por Fink (2009), o principal objetivo foi comparar os padrões de alpha sincronização entre dançarinos profissionais e novatos durante a execução de tarefas que envolvem diferentes demandas criativas, dançarinos profissionais mostraram maior gama de ideias (fluência) do que os amadores quando o assunto foi improviso. Esse fato se dá pelo conhecimento da prática e da técnica adquirida ao longo de sessões de treino, isto é uma evidência de que praticante regular de atividade física é mais hábil criativo do que o que não.

Em um estudo dirigido por Kleinmintz (2014), músicos foram expostos a testes e um comum a vários estudos o teste de tarefas alternadas (AUT-teste), ele comparou a capacidade de improvisação musical com músicos experientes com mais de 5 anos de prática, mostrando que músicos que foram capazes de criar maiores expressões de improviso tiveram resultados muito acima da média se comparado aos músicos que não improvisam. Ele ainda levanta que o improviso também é treinado, que os músicos de jazz comumente improvisam. Além de Kleinmintz citar o trabalho de Fink ao comentar sobre o improviso e os ganhos para dançarinos de contemporâneo.

Plancke (2014) ao estudar a dinâmica da dança na cultura Congolense descobriu que na sociedade Punu rural, performances musicais resultam na dança da alegria, esta está fortemente interligada ao encontro sexual, porém não só isso, mas algo bem mais profundo, nesta cultura a dança compartilhada por todos é uma oportunidade de criação (processo criativo) e o despertar de um sentimento compartilhado com todos. A dança se assemelha muito com o frevo brasileiro, com uma enorme quantidade de movimentos pélvicos e fluidez, como as coreografias são criadas em grupo a prática de improviso no processo de criação é alta.

Mesmo de forma empírica a dança, arte e música podem contribuir como dinâmicas criativas, em um estudo conduzido por Price (2014) idosos com demência e depressão foram sujeitos a um programa de treinamento de 8 semanas, o resultado foi que as dinâmicas criativas tiveram efeitos positivos no retardo da demência, além de ser um fator de realce no seu desenvolvimento. Atividades criativas desempenham um papel importante na vida das pessoas mais velhas, por promover a interação social, proporcionando estimulação cognitiva e dando um sentido a visão sobre a sua autoestima. Além disso, mostra-se ser útil como uma ferramenta no tratamento multidisciplinar de problemas de saúde da vida avançada, tais como a depressão e demência.

## **5.6 Criatividade no Esporte**

Um conceito tão disseminado, mas tão pouco entendido, muitas das práticas corporais são chamadas hoje de esporte, porém nem todas as atividades físicas ou jogos são esportes. Para assim ser passível dessa classificação é necessário que em outras palavras, ela envolve o uso de atividades motoras, proeza física ou esforço físico. O esporte é uma atividade física institucionalizada, competitiva, os elementos da institucionalização são regras estruturadas sob um conjunto de procedimentos com guias e restrições (BARBANTI, 2006). O cumprimento das regras é feito por entidades oficiais, essas são diferentes de empresas, aspectos técnicos e organizacionais são importantes, e a aprendizagem da perícia é disseminada. Por conta disso, nem toda brincadeira pode se considerar um esporte. Isto não exclui a genuinidade da brincadeira, as brincadeiras com regras

se tornam jogos e os jogos com institucionalização se tornam esportes (BARBANTI, 2006).

O conceito sobre esporte é importante para que se possa pensar sobre como a criatividade pode ser expressa em um ambiente com regras e com alto risco de perda, tanto de emprego, quanto de prestígio. É lógico que a ideia de entender sobre a expressão de criatividade no esporte não é só para o alto rendimento, mas para que grupos possam desfrutar dos fatores intrínsecos dessa prática ao longo do treinamento.

O esporte expressa várias tomadas de decisões que podem mudar o resultado e muitas vezes o destino de um time. Dessa forma, entender e mapear as oportunidades de como reproduzir eventos criativos durante o esporte é um ganho valioso na mão de um técnico. Jogadores de basquetebol como *Magic Johnson*, por exemplo, se diferenciam em situações como a seguinte: embora apresentem a intenção de passar a bola para o jogador A, eles são capazes de perceber, e no último momento perceber que o jogador B, sem marcação e melhor posicionado, é a melhor opção de êxito, e passar a bola para o jogador B. Este tipo de habilidade criatividade se chama originalidade (MEMMERT, 2009).

Um dos problemas hoje de avaliar o esporte é que seus desafios dinâmicos não podem se encaixar em apenas um questionário isolado. Samulski et al. (2001) relatou sobre as correntes de estudos e sobre a visão da criatividade no esporte. Nesse sentido, ele dividiu a criatividade em algumas correntes: mística, pragmática, psicodinâmica, cognitiva, personalidade social e corrente psicométrica. Cada qual contem seus instrumentos de avaliação. Após 10 anos de sua análise, a corrente psicométrica tem sido difundida para que os pesquisadores procurem uma forma de entender os processos criativos. Esportes coletivos carregam com si capacidades como: psicológicas, técnicas e táticas. Para uma manifestação tão ampla como o esporte, sugere-se então uma avaliação multidimensional, ou até mesmo interdimensional, já que criatividade é uma habilidade muito maior do que simples escrita de teste. Samulski et al. (2001) relatou que até o ano da publicação apenas 0,5% das publicações de

psicologia buscaram entender o tema de criatividade. O desafio de poder entender uma habilidade que pode mudar não só placares, um tema que pode não só influenciar placares, mas também a dinâmica social ainda é bem negligenciada.

O esporte por si é um desafio já na sua prática, mas tentar entender como esse processo pode ser entendido no corpo integral do indivíduo, no âmbito físico, motor e cognitivo, ainda é um desafio. Em seu artigo Samulski et al. (2001) ainda completa, que pouco se sabe sobre a forma e aplicação dos elementos relacionados ao desenvolvimento da criatividade e seu produto criativo, mas ainda é muito pouco para explicar o fenômeno total da criatividade em todas as dimensões do esporte.

### **5.7 Criatividade nas Lutas**

Sobre criatividade e lutas, não há pesquisas na base de dados procurados e com essas palavras-chave. Por conta disso é possível sugerir que há pouca ou quase nenhuma preocupação com o corpo científico em identificar as possibilidades da criatividade inerente as lutas.

### **5.8 Criatividade no Ensino das Práticas Corporais**

Quando o assunto é ensinar com criatividade uma infinidade de artigos sustentam a importância de tais didáticas para o ensino. Um estudo conduzido por Tibeau (2002) demonstra que a literatura aponta indivíduos criativos como aqueles que se expressam em liberdade, possuem independência de crítica, inconformismo, exibicionismo, fluência, flexibilidade e empatia. Por ter uma conduta crítica, comunicativa, expressiva e questionadora atrapalharia então o andamento da aula.

“A criatividade decresce no ambiente escolar, e o indivíduo faz uso limitado do seu potencial criador. A produção criativa do aluno depende, entre outras coisas, de estímulos por parte do professor e do meio ambiente. Via de regra, o discurso para por aí e nossos alunos, futuros profissionais, que muitas

vezes não tiveram a chance de se desenvolver seu potencial criativo, acabam por ensinar aos seus alunos somente técnicas desportivas [...]”Tibeau (2002, p.4)

O problema não é apenas o de ensinar técnicas desportivas, mas as ensiná-las com o fim em si mesmo. Essa dicotomia cartesiana de separação entre corpo e mente tem feito com que educadores isolem o corpo. Segundo a pesquisa de Fink (2009), as dançarinas com mais experiência utilizavam uma gama maior de atividades cerebrais para reproduzir sua capacidade criativa, então acreditar que corpo e mente são estruturas separadas pode ser um equívoco, quando se percebe que para realizar um arcabouço motor o cérebro é utilizado e quando é necessária uma habilidade criativa ele também é estimulado.

Para que haja um ensino criativo é necessário que o educador também seja estimulado criativamente, sabendo dos parâmetros que norteiam essa criatividade, sabendo que na autonomia a criação acontece, ao invés de esquematizar modelos fechados e inflexíveis. Em um relato, Chappell (2007), professores de dança labanistas resolveram partir de dinâmicas de feedback intrínseco e extrínseco, nas primeiras aulas lhes era ensinado alguns passos básicos para que pudessem criar uma partitura corporal, após essas aulas de fora para dentro, os alunos tinham a experiência de criar em duetos, de dentro para fora. Pedagogicamente, isso significava que os estímulos eram professor / criança derivado por meio da discussão, com resultados relativamente desconhecidos.

Byrge (2015) realizou um programa integral de treinamento, onde participantes deveriam passar cerca de uma semana em dinâmicas que pudessem aumentar a criatividade, a priori era feito uma palestra de introdução sobre como será o programa de treinamento além de vídeos que pudessem aumentar a motivação do grupo. Em seguida, era feito um treinamento físico, os participantes deveriam guardar seus dispositivos móveis e relógios para que pudessem aproveitar melhor o momento de treinamento, sempre acompanhado, após isso, era feito vinte horas de workshop e depois um festival com estes, por fim era realizada uma reflexão teórica sobre o que viveram a importância de



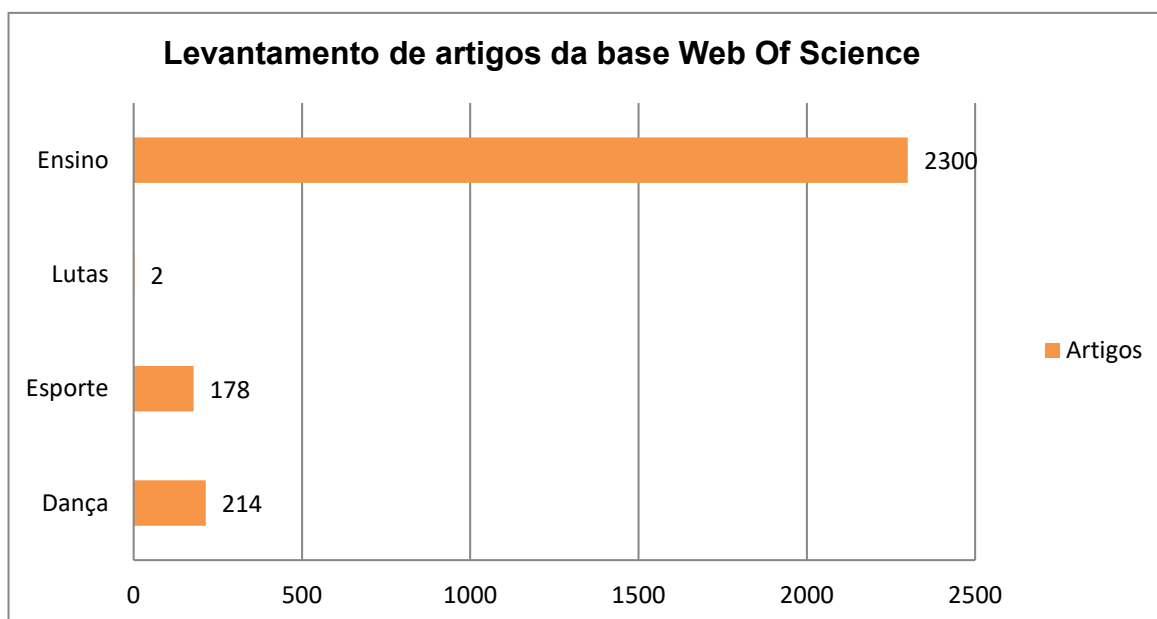
estarem em conjunto com outras pessoas, de serem estimulados a buscarem este treinamento e não só isso, mas o engajamento por parte da equipe de pesquisa mostrou que os participantes ao realizarem o pré-teste (antes das dinâmicas) e o pós-teste (ao final das dinâmicas) o resultado de originalidade e fluência foi superior. Esse estudo conduzido por Byrge (2015) seria uma evidência de como podemos ensinar criatividade.

## 6 DISCUSSÃO

O presente estudo procurou levantar dados sobre a penetração de estudos que buscaram relacionar a criatividade com as práticas corporais e ainda assim mostrar como essa temática ainda assim no século XXI tem sido pouco disseminada. Além disso, apresentar o quanto a Educação Física pode contribuir para o treinamento de criatividade a partir das suas ferramentas inerentes da profissão é um evidência a ser demonstrada.

Descobrir que as práticas corporais que são objeto de estudo da Educação Física não só podem treinar habilidades motoras, mas habilidades cognitivas é um valor estimado para uma profissão que tem o seu ensino em descrédito. Com isso o objetivo do estudo é alcançado, ao evidenciar que as práticas corporais estudadas relacionadas à criatividade têm tanto a somar e descobrir uma escassez que a base de dados *Web Of Science* tem quando utiliza-se as palavras chave: *creativity and sport*, *creativity and dance*, *creativity and combat*, *creativity and martial arts*, *creativity and teaching*, *creativity and neuroscience*. Segundo o gráfico 1, nem todos os artigos demonstraram sobre a praticabilidade do uso da criatividade nas práticas corporais. Muitas vezes a palavra criatividade aparecia no corpo da pesquisa ao invés de ser um tópico a ser demonstrado.

Figura1 – Análise de quantidade de artigos sobre a temática criatividade, nas bases de dados, *Web Of Science*.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor

É interessante também realçar que a quantidade de pesquisas conduzidas ao ensino se dá pelo fato do contato direto que a educação tem com a criatividade, pela presença de temas como didática do ensino, mesmo assim a aplicabilidade desses temas na prática é totalmente diferente. Assim como Tibeau (2002) relata sobre o aluno criativo em sala de aula, que os professores não sabem como lidar com um aluno participativo, crítico e ativo. Ainda é uma novidade se pensar que essa mesma criatividade pode ser expressa através do corpo, com isso podemos levantar questões relevantes quanto à inteligência das pessoas, pois muitos dos que expressam altos graus de criatividade, teve uma prática de exercícios e um domínio advindo da prática. Onde Gardner (2009) vai demonstrar que inteligência não é só lógica ou linguística, mas também motora e auditiva e se pensarmos que nosso cérebro é muito maior do que apenas dois polos, mas a força das suas conexões, como Fink (2011) demonstra ao demonstrar a ativação cerebral de dançarinos que tiveram que improvisar e mostrar a diferença de experientes para os novatos.

## 7 CONCLUSÃO

Ainda a literatura é escassa e sabem-se muito pouco sobre a treinabilidade de elementos relacionados ao desenvolvimento da criatividade, as fundamentações teóricas não conseguem explicar o fenômeno da criatividade em todas as suas dimensões no esporte, na dança e no ensino. Ainda há pouquíssimas pesquisas que possam endossar um material relevante, por conta disso há poucos autores que se aventuram na criatividade em seus estudos científicos. É muito pequeno as concepções, vocabulários, tecnologias, conhecimento teórico e prático que possam estabelecer segurança entre a expressão criativa no esporte, na dança e no ensino.

No entanto não é só de negatividade que esse estudo proporcionou, essa escassez pode ser nosso combustível, saber que a dança contemporânea expressa graus exorbitantes de criatividade original, que os esportes em geral endossam a criatividade flexível e identificar o tratamento com nossos alunos criativos tanto na sala quanto na quadra, já é um ganho considerável.

Afinal, nem todo resultado reflete o processo, não é porque ainda hoje não temos um método de ensino de criatividade que a seu caminho até o ensino deva ser negligenciado. O importante é que educadores, pesquisadores, atletas, dançarinos, lutadores e mestres possam trilhar um caminho diferente, onde o aluno criativo na aula não seja posto a margem mas tenha seu espaço e que mais pesquisas possam influenciar pessoas a resgatar uma habilidade tão divina em sua essência, a criatividade.

## REFERÊNCIAS

BAI, Y.; LIN, L.; LI, P. P. How to enable employee creativity in a team context: A cross-level mediating process of transformational leadership. **Journal of Business Research**, v. 69, n. 9, p. 3240–3250, 2016.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2016.02.025>>.

BARBANTI, V. O Que É Esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, v. 11, n. 1, p.54–58, 2006.

Disponível

em:

<<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/RBAFS/article/view/833>>.

BYRGE, C.; TANG, C.. Embodied creativity training: Effects on creative self-efficacy and creative production. **Thinking Skills and Creativity**, v. 16, p. 51–61, 2015.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2015.01.002>>.

CHAPPELL, K.. The dilemmas of teaching for creativity: Insights from expert specialist dance teachers. **Thinking Skills and Creativity**, v. 2, n. 1, p. 39–56, 2007.

COUSIJN, J. *et al.* The relation between resting state connectivity and creativity in adolescents before and after training. **PLoS ONE**, v. 9, n. 9, 2014.

CUNHA, A. G.. **Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa**. Nova Fronteira, 1982.

ERDEN, Y. J. Could a created being ever be creative? Some philosophical remarks on creativity and AI development. **Minds and Machines**, v. 20, n. 3, p. 349–362, 2010.

FILHO, A. L. *et al.* O termo praticas corporais na literatura científica brasileira e sua repercussões no campo da educação física. **Movimento**, v. 16, n. 1, p. 11–29, 2010.

FINK, Andreas *et al.* Enhancing creativity by means of cognitive stimulation: Evidence from an fMRI study. **NeuroImage**, v. 52, n. 4, p. 1687–1695, 2010.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.neuroimage.2010.05.072>>.

FINK, A.; GRAIF, B.; NEUBAUER, A. C. Brain correlates underlying creative thinking: EEG alpha activity in professional vs. novice dancers. **NeuroImage**, v. 46, n. 3, p. 854–862, 2009.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.neuroimage.2009.02.036>>.

FINK, A.; WOSCHNJAK, S. Creativity and personality in professional dancers. **Personality and Individual Differences**, v. 51, n. 6, p. 754–758, 2011.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2011.06.024>>.

FURLEY, P.; MEMMERT, D. 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**, v. 6, n. FEB, p.1–7, 2015.

FURNHAM, A; BACHTIAR, V. Personality and intelligence as predictors of creativity. **Personality and Individual Differences**, v. 45, n. 7, p. 613–617, 2008. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2008.06.023>>.

GARDNER, H.; CHEN, J.; MORAN, S. **Inteligências Múltiplas**. Penso Editora, 2009.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. In: **Métodos e técnicas de Pesquisa Social**. Atlas, 2010.

GLASSER, W. Control theory in the classroom. Perennial Library/Harper & Row Publishers, 1986.

GUMUSLUOGLU, L.; ILSEV, A. Transformational leadership, creativity, and organizational innovation. **Journal of Business Research**, v. 62, n. 4, p. 461–473, 2009.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2007.07.032>>.

HANSENNE, M.; LEGRAND, J. Creativity, emotional intelligence, and school performance in children. **International Journal of Educational Research**, v. 53, p. 264–268, 2012.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.ijer.2012.03.015>>.

JORBA-GALDOS, L. Creativity and dissociation. Dance/movement therapy interventions for the treatment of compartmentalized dissociation. **Arts in Psychotherapy**, v. 41, n.5, p. 467–477, 2014.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.aip.2014.09.003>>.

JUNG, D.; WU, A.; CHOW, C. W. Towards understanding the direct and indirect effects of CEOs' transformational leadership on firm innovation. **Leadership Quarterly**, v. 19, n. 5, p. 582–594, 2008.

KANDLER, C. *et al.* The Nature of Creativity: The Roles of Genetic Factors, Personality Traits , Cognitive Abilities , and Environmental Sources. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 111, n. 2, p. 230–249, 2016.

KARWOWSKI, M.; SOSZYNSKI, M.. How to develop creative imagination? Assumptions, aims and effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC). **Thinking Skills and Creativity**, v. 3, n. 2, p. 163–171, 2008.

KLEINMINTZ, O. M. *et al.* Expertise in musical improvisation and creativity: The mediation of idea evaluation. **PLoS ONE**, v. 9, n. 7, p. 1–8, 2014.

LANZ, R. **A pedagogia Waldorf: caminho para um ensino mais humano**. 1979.

LAZZAROTTI FILHO, A. et al. O termo práticas corporais na literatura científica brasileira e sua repercussão no campo da Educação Física. **Movimento**, v. 16, n. 1, p. 11-29, jan./mar. 2009.

LUPU, E. Physical Activities as a Manner of Lifelong Developing Creativity. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, v. 46, p. 1893–1898, 2012.

Disponível em:  
<<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812015273>\n[http://pdn.sciencedirect.com.ezproxy.ugm.ac.id/science?\\_ob=MiamilImageURL&\\_cid=277811&\\_user=4555062&\\_pii=S1877042812015273&\\_check=y&\\_origin=article&\\_zone=toolbar&\\_coverDate=31-Dec-2012&view](http://pdn.sciencedirect.com.ezproxy.ugm.ac.id/science?_ob=MiamilImageURL&_cid=277811&_user=4555062&_pii=S1877042812015273&_check=y&_origin=article&_zone=toolbar&_coverDate=31-Dec-2012&view)>.

MAIER, N. R F. Reasoning in humans. II. The solution of a problem and its appearance in consciousness. **Journal of Comparative Psychology**, v. 12, n. 2, p. 181–194, 1931.

MAIMONE, F.; SINCLAIR, M. Dancing in the dark: creativity, knowledge creation and (emergent) organizational change. **Journal of Organizational Change Management**, v. 27, n. 2, p. 344–361, 2014.

Disponível em:  
<<http://search.proquest.com/docview/1525629323?accountid=10297>\n[http://sfx.cranfield.ac.uk/cranfield?url\\_ver=Z39.88-2004&rft\\_val\\_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=article&sid=ProQ:ProQ:abiglobal&atitle=Dancing+in+the+dark:+creativity,+knowledge+>](http://sfx.cranfield.ac.uk/cranfield?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=article&sid=ProQ:ProQ:abiglobal&atitle=Dancing+in+the+dark:+creativity,+knowledge+>)>.

MEMMERT, D. Creativity, expertise, and attention: exploring their development and their relationships. **Journal of Sports Sciences**, v. 29, n. 1, p. 93–102, 2011.

MEMMERT, D.; PERL, J. Analysis and simulation of creativity learning by means of artificial neural networks. **Human Movement Science**, v. 28, n. 2, p.263–282, 2009.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.humov.2008.07.006>>.

OGDEN, R. M.. The nature of intelligence. **Journal of Educational Psychology**, v. 16, n. 6, p. 361–369, 1925.

Disponível em:  
<<http://ezproxy.derby.ac.uk/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=2005-15370-001&site=ehost-live>\n<http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?T=P&P=AN&K=2005-15370-001&S=L&D=pdh&EbscoContent=dGJyMMvI7ESeqLE4zOX0OLCmr02ep>>.

OLIVEIRA, Z. M. F. De. Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo. **Estudos de Psicologia**, v. 27, n. 1, p. 83–92, 2010.

ONARHEIM, B.; FRIIS-OLIVARIUS, M. Applying the neuroscience of creativity to creativity training. **Frontiers in Human Neuroscience**, v. 7, October, p.656, 2013.

Disponível em: <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fnhum.2013.00656/abstract>.

PITANGA, F. J. G.. Epidemiologia, atividade física e saúde. **Revista Brasileira Ciência e Movimento**, v. 10, n. 3, p. 49–54, 2002.

PLANCKE, C. Affect, creativity, and community-making in a Congolese song-dance performance: or how to follow the movement of the social. **Journal of the Royal Anthropological Institute**, v. 20, p. 653–669, 2014.

PRICE, K. A.; TINKER, A. M. Creativity in later life. **Maturitas**, v. 78, n. 4, p. 281–286, 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.maturitas.2014.05.025>.

RANKIN, J.; BROWN, V. Creative teaching method as a learning strategy for student midwives: A qualitative study. **Nurse Education Today**, v. 38, p. 93–100, 2016.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.nedt.2015.12.009>.

SAMULSKI, D. M.; NOCE, F.; COSTA, V. T. Principais correntes de estudo da criatividade e suas relações com o esporte. **Movimento**, v.7, n. 14, p. 57–66, 2001.

SCHWARTZ, S. H.; SAGIV, L. Identifying culture-specifics in the content and structure of values. **Journal of Cross-Cultural Psychology**, v. 26, n. 1, p. 92–116, 1995.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. **Portal**, v. 29, p. 121, 2001.

Disponível em: <http://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia da Pesquisa 3a edicao.pdf>  
<http://www.mendeley.com/research/metodologia-da-pesquisa-e-elaborao-de-dissertao-4a-edio-revisada-e-atualizada/>.

TANI, G. Aprendizagem motora e esporte de rendimento: um caso de divórcio sem casamento. In: V. J. BARBANTI. **Esporte e Atividade Física: interação entre rendimento e qualidade de vida**. São Paulo: Manole, p. 145-160, 2002.

TIBEAU, C. C. P. M. Concepções sobre criatividade em atividades motoras. **Revista Brasileira Ciência e Movimento**, v. 10, n. 2, p. 33-42, 2002.

TODOROV, J. C.; MOREIRA, M. B. Psicologia, Comportamento, Processos e Interações. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 22, n. 3, p. 404–412, 2009.

WALESKA, M.; LOPES, C. O desenvolvimento de valores humanos dos cinco aos 14 Anos de idade: um estudo exploratório. **Interamerican Journal of Psychology**, v. 42, n. 1, p.19–27, 2008.

WANG, X. H.; KIM, T. Y.; LEE, D. R. Cognitive diversity and team creativity: Effects of team intrinsic motivation and transformational leadership. **Journal of Business Research**, v. 69, n. 9, p. 3231–3239, 2016.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2016.02.026>.



Rodrigues, W. C. Metodologia científica. 2007. Disponível em <https://pt.scribd.com/document/63644649/Willian-Costa-Rodrigues-Metodologia-Cientifica>.

YEH, Y. C. *et al.* How stress influences creativity in game-based situations: Analysis of stress hormones, negative emotions, and working memory. **Computers and Education**, v. 81, n. 64, p. 143–153, 2015. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2014.09.011>>.

YUKELSON, D. Principles of effective team building interventions in sport: A direct services approach at Penn State University. **Journal of Applied Sport Psychology**, v. 9, n. 1, p. 73-96, 1997.