

INFLUÊNCIA DOS VIÉS COGNITIVOS NA TOMADA DE DECISÃO DE JOGADORES DE FUTEBOL

Karlla Rejane Toscano de Medeiros¹
Valdemir Galvão de Carvalho²

Resumo

Esta pesquisa tem por finalidade analisar como os vieses cognitivos da aversão a perda e de autoconfiança excessiva influenciam na tomada de decisão dos jogadores de futebol. Trata-se de um estudo descritivo realizado no município de São Vicente, no Estado do Rio Grande do Norte. Participaram da pesquisa 18 jogadores da seleção da cidade. A coleta de dados foi realizada através de questionário estruturado em escala Likert. Os resultados sugerem que 44% dos jogadores discordaram totalmente de uma mudança de clube por motivo de contratação de um novo jogador com a mesma função. 67% dos jogadores concordam que a marcação de um gol contra provoca desmotivação para continuar na partida. 13,56 % sente-se culpado por tentar fazer o gol ao invés de tocar a bola para outro jogador melhor posicionado. 33% dos jogadores consideram que um penâlti perdido provoca mais tristeza do que a alegria de marcar um gol no decorrer da mesma. 50% discordam que não é necessário estudar a equipe adversaria quando ela demonstra ser mais fraca. 44% discordam que entram em campo considerando que o jogo já está ganho pelo time ser mais fraco. 33% discordam que não relaxam durante a partida, mesmo estando ganhando por um placar elástico. 44% concordam que para poder melhorar devem analisar os erros. Verifica-se que 44% dos jogadores concordam totalmente que quando enfrentam um time mais forte a vontade de vencer é ainda maior. 28% discordam que um gol sofrido nos primeiros minutos pode afetar negativamente a partida.

Palavra-chave: Vieses cognitivos, Tomada de decisão, Aversão a perda, Excesso de confiança, Futebol.

Abstract

This research aims to analyze how the cognitive biases of loss aversion and excessive self-confidence influence the decision-making of soccer players. This is a descriptive study carried out in the municipality of São Vicente, in the State of Rio Grande do Norte. 18 players from the city selection participated in the survey. Data were collected through a questionnaire structured on a Likert scale. The results suggest that 44% of the players totally disagreed with a change of club because of the hiring of a new player with the same function. 67% of players agree that scoring a goal against causes demotivation to continue in the match. 13.56% feel guilty for trying to make a goal instead of touching the ball to another better positioned player. 33% of the players feel that a lost penalty causes more sorrow than the joy of scoring a goal in the course of it. 50% disagree that it is not necessary to study the opposing team when it proves to be weaker. 44% were in disagreement and they thought it was a poor decision. 33% disagree that they do not relax during the match, even though they are winning by an elastic score. 44% agree that in order to improve they should analyze the errors. It is verified that 44% of the players totally agree that when they face a team more form the will to win is even greater. 28% disagree that a goal conceded in the first minutes can negatively affect the match.

Keyword: Cognitive bias, Decision making, Aversion to loss, Overconfidence, Soccer.

¹ Graduanda em Administração pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

² Doutor em Ciências Contábeis – UnB/UFPB/UFRN – Professor da UFRN.

1. INTRODUÇÃO

Os vieses cognitivos estão sempre presentes durante qualquer processo de tomada de decisão causando impactos mentais e emocionais, sendo por isso influenciadores essenciais na tomada de decisões. Assim sendo, os Vieses cognitivos são as tendências de pensar de certas maneiras que fazem com que aconteçam desvios sistemáticos de lógica e a decisões irracionais, frequentemente estudadas em psicologia (VEREZA, 2016).

Neste sentido, existe uma lista de vieses cognitivos que podem interferir no processo decisório e na maioria das vezes estão relacionados ao nosso cotidiano. São conhecidos como vieses cognitivos que afetam as decisões: aversão a perda, custos afundados, efeito disposição, efeito dotação, excesso de confiança, *house money*, otimismo, status quo, entre outros.

A aversão a perda tem por significado que o medo de perder é mais forte que a vontade de ganhar. Isso deve ocorrer devido a dor da perda ser sentida com muito mais intensidade do que o prazer com o ganho. No caso do futebol a aversão a perda poderá surgir de diversas formas, como por exemplo, a equipe faz uma aposta, em que a chance de perder ou ganhar é de 50%, e um dos jogadores propõe o seguinte: quem perder, paga mil reais, mas se ganhar recebe mil e quinhentos reais. É uma aposta interessante que talvez valha a pena jogar. Porém, a maioria das pessoas não arriscaria perder mil reais pela probabilidade de ganhar mil e quinhentos.

Já o excesso de confiança é afirmado por Mosca (2009), que para alguns pesquisadores chega a ser o elemento de maior influência sobre o processo decisório, e que os psicólogos consideram que as pessoas superestimem seus conhecimentos, subestimem os riscos e exagerem na sua capacidade de controlar os eventos. No futebol, o campo de jogo, suas características e condições podem ter influência decisiva no resultado de uma partida. (SORIANO, 2010. p. 19)

Segundo Soriano (2010), os clubes de futebol têm uma carga emocional muito superior para muita gente e sua representação social também é muito maior. Ele também afirma que conseguir montar um time vencedor é um objetivo fundamental de toda organização humana, no entanto, sabemos que para um time ser verdadeiramente vencedor, ele deve comemorar a vitória, mas se conformar com a derrota.

Segundo Bonifácio (2013), as pessoas estão sempre tomando decisões sobre as escolhas de suas carreiras com base nos benefícios econômicos. Levando em consideração esse fato, podemos ver que muitos jogadores de futebol acabam se influenciando pela publicidade e pelo dinheiro e esquece do sonho que levou ao futebol. Futuramente, o excesso de confiança de ser o melhor jogador poderá causar problemas e afasta-lo daquilo que o fez ser quem é, ou seja, o melhor jogador do time ou até do mundo, o que chegaria a causar a aversão a perda, o medo de perder tudo que foi conquistado, o espaço, a imagem, a fama.

A mente humana é bem mais complexa do que podemos imaginar, sendo capaz de processar uma enorme quantidade de estímulos. Além disso, a cognição é um processo qualificado para processar e armazenar informações, o que resulta em variáveis distorções no raciocínio. De acordo com Robbins (2000) a capacidade humana é pequena demais para elaborar e solucionar problemas complexos que agem dentro dos limites da “racionalidade delimitada”. Para o autor, essa racionalidade pode servir de noção para explicar como as decisões podem ser tomadas. Sendo assim, uma vez que se identifica um problema, começam a procurar critérios e alternativas.

Logo, esta pesquisa busca investigar **como os vieses cognitivos da aversão a perda e de autoconfiança excessiva influenciam na tomada de decisão dos jogadores de futebol?** Neste sentido, investiga sobre a influência dos vieses cognitivos que afetam a tomada de decisão dos jogadores de futebol. Para delimitar o estudo os vieses escolhidos para a investigação foram a **aversão a perda** e o **excesso de confiança**.

2. REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 Vieses Cognitivos

Um viés cognitivo é um erro sistemático na tomada de decisão que ocorre quando estamos processando e interpretando informações ao nosso redor. (PRATES, 2015). Neste sentido, os vieses causam um certo desconforto, levando a acontecer muitas mudanças no dia-a-dia.

Estudiosos têm buscado um esforço contínuo para encontrar uma explicação de por que os equívocos humanos podem ocorrer (CAPUTO, 2014 apud COSTA, 2017). Isso devido ao fato de que as mudanças de comportamentos influencia na

tomada de decisão. Desse modo, Hillary; HSU (2011) apud Costa (2017) afirma que “os vieses cognitivos, por sua vez, pode levar o tomador de decisão a uma impressão equivocada de suas habilidades”.

2.2 A versão a perda

Conflitos internos vivenciados pelos os indivíduos em momentos de conflitos internos ocorrem, geralmente, por meio dos sentimentos. As emoções negativas podem significar o seu verdadeiro eu tentando lhe dizer algo. Pode ser a falta de significado em relação às atividades que desempenha. Pode ser a angústia por não se dedicar àquilo que de fato lhe traz entusiasmo. Pode também ser o sentimento de ausência de sentido, incurável pela terapia do consumismo. São momentos de crise, de escuridão, de “morte”. (BONIFÁCIO. 2013. p.20). Neste sentido, Bonifácio (2013) sugere que a aversão a perda está muito mais presente do que qualquer outro viés. O medo é um sentimento que traz consigo a falta de interesse pela vida e que acaba nos prejudicando em momentos decisivos.

Stoner e Freeman (1992) advertem, que nada pode garantir que alguém tome sempre a decisão correta. Errar é humano, e acontece com todas as pessoas, porém, o que vai fazer a diferença é o modo como lidam com elas.

2.3 Excesso de confiança

Guillebeau (2014) afirma que a maioria dos indivíduos que se envolve em trabalhos empolgantes que cause impacto positivo. É um fato importantíssimo, para o desenvolvimento da confiança. Neste sentido, muitos jogadores buscam o futebol por amar o esporte e isso acaba influenciando crianças e jovens, porém acaba causando também o excesso de confiança de alguém um dia conseguir chegar no time almejado, mas também pode afetar os sentimentos de perda, aquele medo guardado de nunca conseguir nada, de não ser capaz. Porém, está claro que os clubes de futebol têm uma carga emocional muito superior para muita gente, e sua capacidade de representação social também é muito maior. (SORIANO, 2010, p.22)

Por outro lado, os jogadores de futebol são influenciados para muitas outras pessoas, e acaba afetando o psicológico dos torcedores, isso faz com que eles queiram ser melhores, queiram vencer sempre. Isso não é bom, pois pode afetar o psicológico coletivo do time inteiro. Por exemplo, um jogador acredita que o time irá vencer, por ter os melhores jogadores, porém acabam perdendo por algum

descuido, e o excesso de confiança dele que foi transmitido acaba afetando os jogadores de forma negativa com questionamentos do tipo: será que estou preparado, se eu perder um gol, a culpa será minha, ou seja, o seu excesso de confiança afeta sim quem estiver ao seu lado.

SORIANO (2010) sugere, ainda, que existe várias estratégias que podem ser boas. Mas, que é preciso defini-las e expressá-las com clareza e depois ser corajoso para aplicá-las de maneira decidida e coerente.

2.4 Tomada de decisão

Segundo Figueira, na análise do jogo que o jogador realiza a sua percepção é determinada pelos fatores de visão de campo, informações, percepção e momentos críticos do jogo. Para ele o objetivo da tomada de decisão consiste em realizar a avaliação das informações relevantes, escolher o melhor para se atingir um objetivo desejado concretizando uma ação motora de forma rápida.

Para Bianco, a capacidade de tomar decisões é uma das mais importantes capacidades do atleta, sendo de suma importância para a formação do jogo.

Define-se princípios táticos como um conjunto de normas sobre o jogo que proporcionam aos jogadores a possibilidade de atingirem rapidamente soluções táticas para os problemas advindos da situação que defrontam (GARGANTA; PINTO, 1994). Esses princípios táticos estão presentes nos comportamentos dos jogadores durante o jogo e é esse auxílio tático ou melhor, essa tomada de decisão que oferece equilíbrio para a organização do jogo.

Os princípios de jogo decorrem da construção teórica a propósito da lógica do jogo e se operacionalizam nos comportamentos dos jogadores. (CASTELO, 1994). Por isso, eles podem ser estabelecidos com base na tomada de decisão, possibilitando aos jogadores soluções eficazes para controlar a partida de futebol.

A atuação dos jogadores nas situações de jogo é representada pelas suas tomadas de decisão, que passam por momentos ocultos, referentes à percepção e escolha, e por momentos visíveis, correspondentes à execução (MAHLO, 1979).

Essas situações são totalmente tático-técnica e atribui-se ao nível de interação entre indivíduo e ambiente. Os comportamentos dos jogadores vinculam-se aos procedimentos oferecidos no ensino e treino, promovendo discussão de valores, comprometimento e a responsabilidade, a capacidade de interagir de forma

eficaz com treinadores, colegas, familiares e outros indivíduos pertencentes ao contexto.

Referindo-se aos jogos desportivos coletivos, Garganta considera que “no conceito de tática vincam-se três aspetos característicos: a sua ligação ao jogo, isto é, ao contato direto entre os opositores e os companheiros; o seu carácter de execução para tornar operativa a estratégia, à qual cabe a concessão e direção; e a sua estreita dependência da estratégia” (GARGANTA, 1997. p. 31).

Neste sentido, Araújo (2009) afirma que as situações do jogo em muitas ocasiões instituem-se de maneira diferenciada aos acontecimentos do treino. Essa variabilidade do contexto muitas vezes não pode ser resolvida a partir dos princípios constituídos no treinamento (ARAÚJO, 2009).

O jogador deve estar preparado para as emergências do jogo e buscar resolver os problemas, tendo que tomar decisões rápidas e buscar estratégias. Por exemplo, o ato de para quem passar a bola em uma partida de futebol.

Garganta (1997). Afirma que a estratégia é um processo que, partindo de um conjunto de dados, define cenários, baliza meios, métodos e institui regras de gestão e princípios de ação. Ele ainda insinua que a estratégia nos jogos desportivos coletivos está vinculada à competência dos jogadores e das equipas para atuarem em condições adversárias.

Nos jogos desportivos coletivos, a estratégia e a tática são dois conceitos que caminham lado a lado (Garganta, 1997). “sendo a tática a aplicação da estratégia às condições específicas do confronto” (GARGANTA, 1997. p. 42).

Estratégias e táticas são métodos de tomadas de decisões. Assim sendo, Vilar (2008) diz que o treino tende permiti aos jogadores afinarem a sua relação com o contexto competitivo. Segundo o autor, para se atingir este objetivo e necessário permite a construção de um modelo de treino, onde a tomada de decisão de um jogador tem um papel indispensável, permitindo aos atletas elevarem o seu rendimento, por meio de uma melhor organização e articulação, sem deixar de lado a competição.

Segundo Caldeira (2013), o talento de um jogador está interligado à capacidade de adaptação do mesmo, isto é, à capacidade de criar infinitas soluções, ou seja, a capacidade de tomar decisões, mesmo que muitas vezes não sejam a decisão certa.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa tem por finalidade investigar a influência dos vieses cognitivos na tomada de decisão de jogadores de futebol, por meio de um estudo descritivo, que tem o seu objetivo perceber e conhecer maiores falhas cognitivas exibidas pelos jogadores durante seu processo decisório na partida de futebol.

Trata-se de uma pesquisa descritiva que expõe as características de determinada população ou de determinado fenômeno. Pode também estabelecer correlações entre variáveis e definir sua natureza. (VERGARA, 2007, p. 47).

A pesquisa foi realizada no município de São Vicente, no Estado do Rio Grande do Norte. Participaram da pesquisa os jogadores da seleção da cidade. A coleta de dados foi realizada através do instrumento de pesquisa “questionário”.

Segundo Parasuraman (1991), um questionário é um conjunto de questões, que engloba os dados necessários para chegar aos objetivos do projeto. Entretanto, o autor também afirma que nem todos os projetos de pesquisa necessitam de instrumento de coleta de dados e que construir questionários não é fácil e que custa tempo e esforço. O questionário estruturado é do tipo *quanti-qualitativo*, que engloba as pesquisas quantitativas e qualitativas.

A pesquisa quantitativa pode ser de caráter descritivo, mas também pode ser generalizável, ou seja, que utiliza técnicas estatísticas de inferência (perguntas, estudos e dados). Já a pesquisa qualitativa é exploratória, que busca o conhecimento sobre uma questão, que não sabemos muito. De fato, Cipolla & De Lillo (1996) apud Serapioni, (2000), as classifica como duas perspectivas incompatíveis, mas ambas estão relacionadas às mesmas questões.

Segundo Cannavó (1989) apud Serapioni, (2000), “a contraposição metodológica entre as abordagens qualitativa e quantitativa é abstrata, na medida em que não considera as seguintes categorias de análise: a orientação ao problema e as finalidades da pesquisa”.

Nesse caso, percebe-se que as abordagens qualitativa e quantitativa, podem apresentar um resultado significativo, principalmente se estiverem relacionadas. Seguindo a opinião de Gunther (2006), aquele que busca a construção do conhecimento, através da pesquisa, não deve se prender a um ou outro método, adequando-os para solução do problema.

O estudo foi realizado através de um roteiro de coleta de dados, que teve duas partes, a primeira com identificação do perfil sócio-demográfico e a segunda

com perguntas sobre objetivos da pesquisa. As perguntas foram organizadas de forma acessível ao público entrevistado.

Entre as diversas técnicas de coletas de dados, o questionário foi abordado de forma mais detalhada. Segundo Gil (1999, p. 128), pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas e situações vivenciadas.

O instrumento de pesquisa, questionário, foi estruturado em uma escala de Likert e a coleta de dados aconteceu com os jogadores, para que fosse possível entender e identificar os erros cognitivos a que os jogadores estão sujeitos, ou seja, os vieses escolhidos para análises aversão a perda e o excesso de confiança, buscando a partir dos seus resultados, a adoção de medidas para prevenir determinados comportamentos que poderiam ser prejudiciais aos jogadores na sua tomada de decisões.

A amostra foi do tipo censitária, segundo Malhotra (2001), os parâmetros de definição da população a ser estudada são denominados de parâmetros populacionais, o censo é uma pesquisa completa que envolve uma técnica indicada para populações menores. Já sobre a amostra, Malhotra (2001), define como populações infinitas, ou em contextos de constante mudança, o estudo estatístico pode ser realizado com a coleta de parte de uma população (amostragem).

Assim sendo, esta pesquisa busca contribuir com estudos comportamentais usando jogadores de futebol, investigando como os vieses cognitivos a versão a perda e o excesso de confiança afetam a decisão dos jogadores. Logo, essa pesquisa pode apresentar relevância a todos envolvidos com esporte, em especial, àqueles que gostam de futebol, os técnicos de futebol, a arbitragem, os clubes e os torcedores. Pois, buscou entender quais as consequências de um gol perdido ou de o time entrar na partida achando que o jogo já está ganho

4. RESULTADOS

4.1 Estatística Descritiva

Da análise da estatística descritiva em relação ao perfil dos participantes da pesquisa conforme a Tabela 1, verificou-se que: a metade dos jogadores concluíram

o ensino médio, sendo que, 11 % tem fundamental incompleto, 28 % tem fundamental completo, 11 % ainda não concluíram o ensino superior e nenhum dos jogadores tem ensino superior completo. Os jogadores estão divididos em idades variadas, sendo que, 44% é de 21 a 44 anos, 28 % 17 a 20 anos, 17 % 25 a 30 e 11 % mais de 30 anos de idade. A renda mensal de cada jogador varia de 1 a 5 salários mínimos, 33 % recebe apenas 1 salário, 6 % recebe de 1 a 5 salários, 0% 2 salários e 61% disseram que recebem outros valores.

Tabela 1- Dados sociodemográficos dos pesquisados (n = 18)

Dados Sociodemográficos	Especificações	%
Escolaridade	Fundamental incompleto	11%
	Fundamental completo	28%
	Ensino médio	50%
	Ensino superior incompleto	11%
	Ensino superior completo	0%
Idade	De 17 a 20 anos	28%
	De 21 a 24 anos	44%
	De 25 a 30 anos	17%
	Mais de 30	11%
Renda	1 salário mínimo	33%
	2 salários mínimos	0%
	1 á 5 salários mínimos	6%
	Outros valores	61%
Estado Civil	Solteiro	83%
	Casado	17%
	Divorciado	0%
	Viúvo	0%

Fonte: dados da pesquisa, 2018.

Em relação a verificação se os vieses cognitivos influenciam na tomada de decisão dos jogadores de futebol, a análise ocorreu por meio da escala *likert* conforme demonstrado a seguir. As questões 1.1 a 1.4 são referentes aos vieses de **Aversão a perda**, enquanto que as questões 2.1 a 2.4 são referentes aos vieses de **Excesso de Confiança**.

Neste sentido, verifica-se de acordo com a questão 1.1 que 44% dos jogadores discordaram totalmente de uma mudança de clube por motivo de contratação de um novo jogador com a mesma função, já 11% dos jogadores discordaram parcialmente, no entanto, 17 % apenas discordaram e 6% nem concordaram e nem discordaram, somente 22 % concordaram totalmente que seria possível uma mudança.

1.1 Por ocasião da contratação de um novo jogador, você perder a sua posição de titular, isso te influenciaria a mudar de clube?

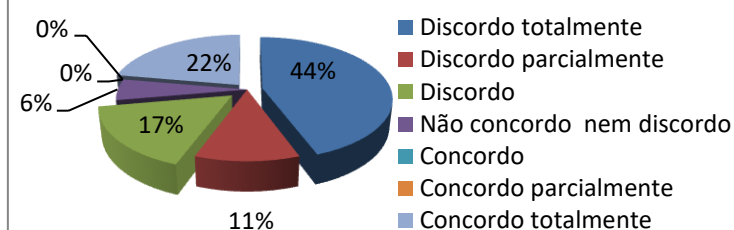


Gráfico 1 – Aversão a perda
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

De acordo com a questão 1.2, 67% dos jogadores concordam que quando ocorre um gol contra, causa desmotivação para continuar a partida.

1.2 Se ocorresse de você fazer um gol contra, a sua motivação durante o jogo continuaria a mesma?

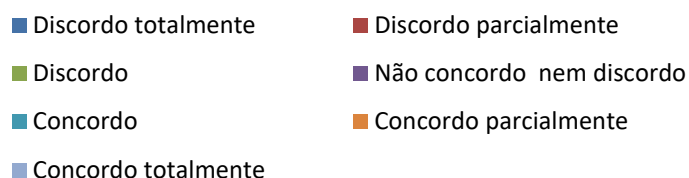


Gráfico 2 – Aversão a perda
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

De acordo com a questão 1.3, 56 % se culpam por tentar o gol ao invés de tocar a bola para outro jogador.

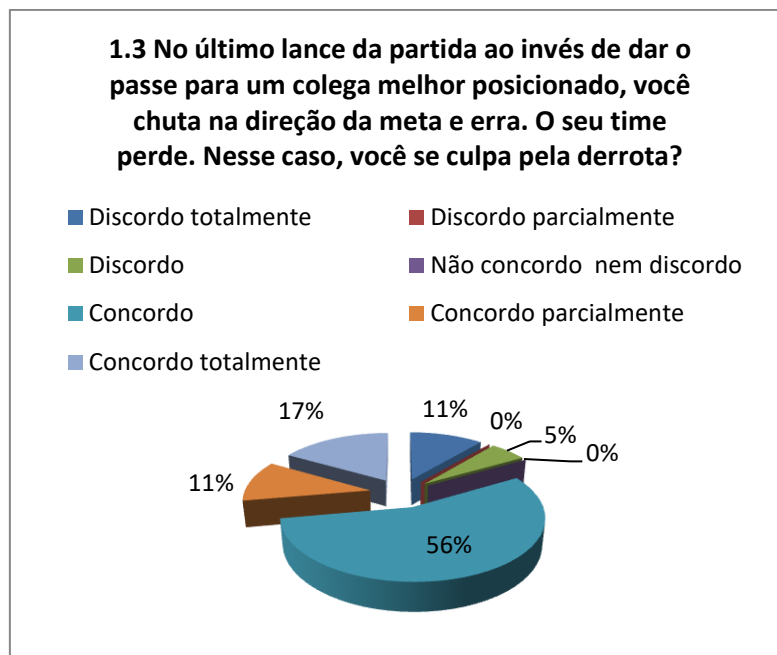


Gráfico 3 – Aversão a perda
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

De acordo com a questão 1.4, 33% dos jogadores se chateiam pelo pênalti perdido, mesmo que no decorrer da partida faça um gol.

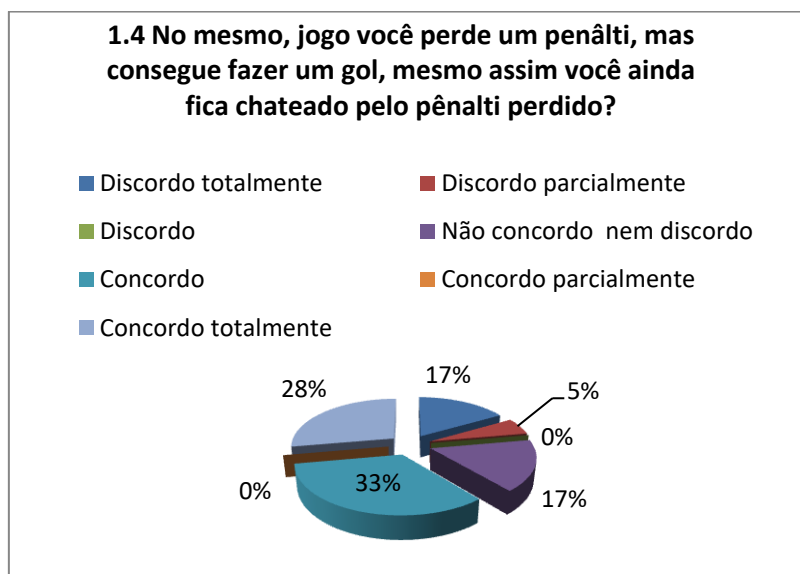


Gráfico 4 – Aversão a perda
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

De acordo com o Gráfico 2.1, 50% discordam que não é necessário estudar a equipe adversária por ser mais fraca.

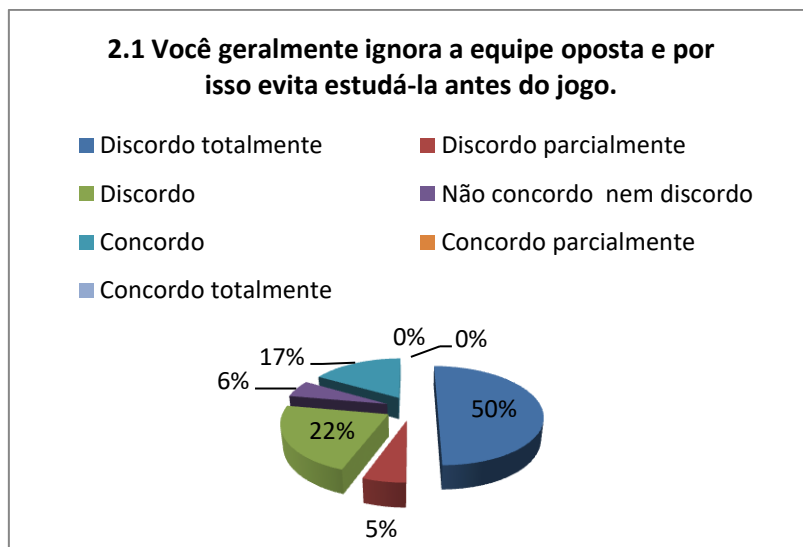


Gráfico 5 – Excesso de confiança
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

De acordo com a questão 2.2, 44% discordam que o jogo está ganho pelo time ser mais fraco.



Gráfico 6 – Excesso de confiança
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

Na questão 2.3, os jogadores apresentam 33% discordando que não relaxam durante a partida, mesmo estando ganhando.

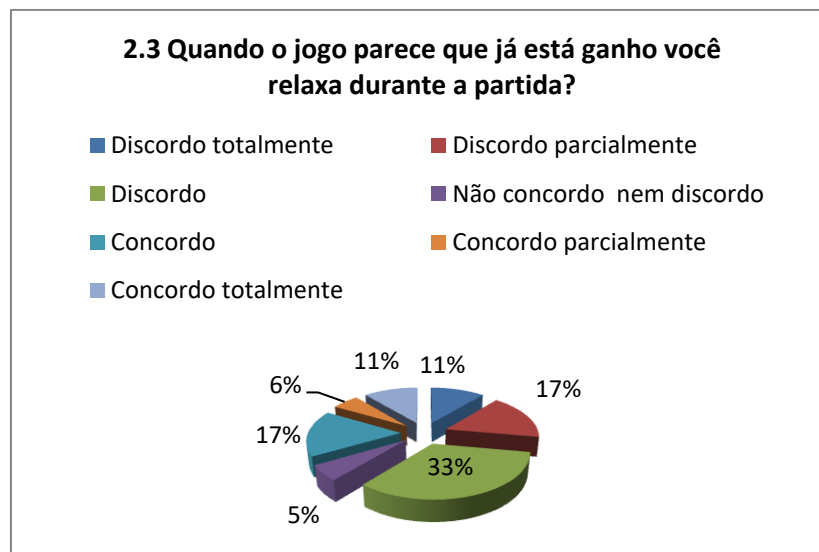


Gráfico 6 – Excesso de confiança
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

Na questão 2.4, 44% concordam que para poder melhorar devem analisar os erros, 15% concordam parcialmente, 33% concordam totalmente e 6% discordam.

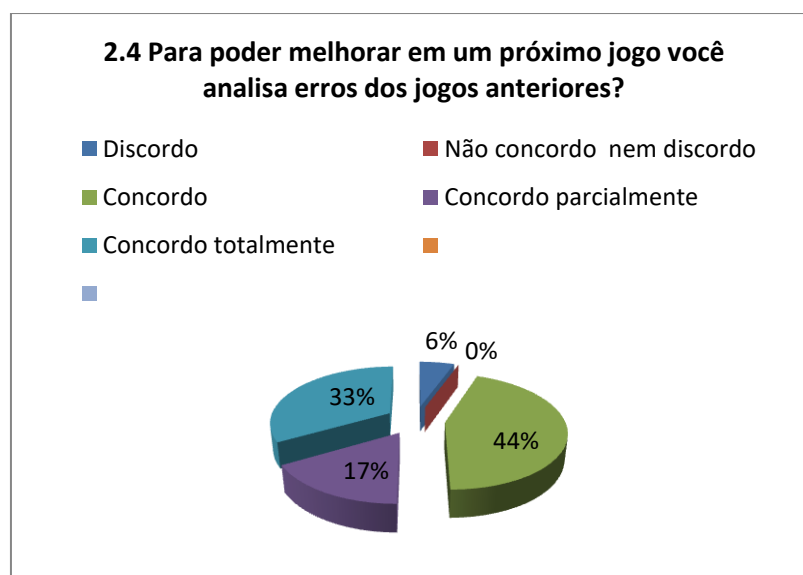


Gráfico 7 – Excesso de confiança
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

Verifica-se que 44% dos jogadores concordam totalmente que quando enfrentam um time mais forte a vontade de vencer é ainda maior, 39% discordam totalmente, 6% concordam parcialmente, 6% não concordam e nem discordam.

2.5 Quando você enfrenta um adversário mais forte causa desmotivação ou a vontade de vencer é maior.

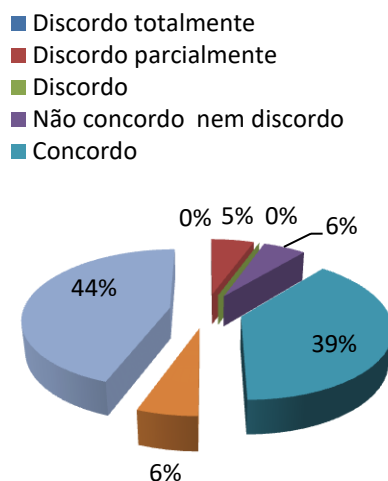


Gráfico 8 – Excesso de confiança
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

De acordo com a questão 2.6, 28% discordam que um gol sofrido nos primeiros minutos pode afetar negativamente a partida, 17% concordam que pode sim afetar, 17% concordam parcialmente, 11% discordam parcialmente e 16% discordam totalmente.

2.6 Um gol sofrido nos primeiros minutos de jogo te afetaria negativamente no decorrer da partida?

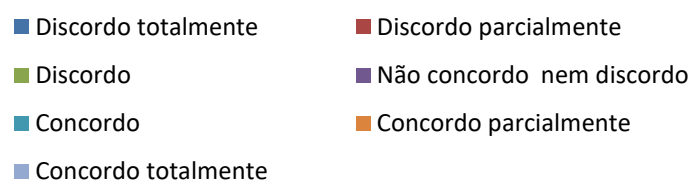


Gráfico 9 – Excesso de confiança
 Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi realizar um estudo sobre os vieses cognitivos e a sua influência na tomada de decisão de jogadores de futebol durante o jogo. O estudo apresenta uma certa originalidade e grande importância para o meio acadêmico. O resultado apresentado na presente pesquisa contribuiu com o desenvolvimento dos jogadores apontando possíveis consequências de uma tomada de decisão errada, no decorrer de uma partida de futebol ou até mesmo antes da partida, analisando o comportamento dos jogadores, e sugerindo oportunidades de melhoria na tomada da decisão.

Da análise da estatística descritiva em relação ao perfil sócio demográfico dos participantes da pesquisa verificou-se a metade dos jogadores possuem o ensino médio, 44% têm idade entre 21 a 44 anos, a renda mensal dos jogadores varia de 1 até 5 salários mínimos e 83% são solteiros.

Em relação a verificação se de fato os vieses cognitivos de aversão a perda e de excesso de confiança influenciam na tomada de decisão dos jogadores de futebol, a análise ocorreu por meio da escala *likert*. Neste sentido, verifica-se que 44% dos jogadores discordaram totalmente de uma mudança de clube por motivo de contratação de um novo jogador com a mesma função. 67% dos jogadores concordam que a marcação de um gol contra provoca desmotivação para continuar na partida. 13,56 % sente-se culpado por tentar fazer o gol ao invés de tocar a bola para outro jogador melhor posicionado.

33% dos jogadores consideram que um pênalti perdido provoca mais tristeza do que a alegria de marcar um gol no decorrer da mesma. 50% discordam que não é necessário estudar a equipe adversaria quando ela demonstra ser mais fraca. 44% discordam que entram em campo considerando que o jogo já está ganho pelo time ser mais fraco. 33% discordam que não relaxam durante a partida, mesmo estando ganhando por um placar elástico. 44% concordam que para poder melhorar devem analisar os erros. Verifica-se que 44% dos jogadores concordam totalmente que quando enfrentam um time mais forte a vontade de vencer é ainda maior. 28% discordam que um gol sofrido nos primeiros minutos pode afetar negativamente a partida.

REFERÊNCIAS:

ARAÚJO, Duarte. **O desenvolvimento da competência tática no desporto: o papel dos constrangimentos no comportamento decisional**. Motriz, Rio Claro, v. 15, n. 3, p. 537-540, 2009.

BAYER, C. (Ed.). (1994). **O ensino dos jogos desportivos colectivos**. Lisboa: Dinalivro.

BONIFACIO, Alex. **Pense Grande**. Belas letras. 2013.

BIANCO MA. **Importância da Capacidade Cognitiva no Comportamento Tático dos Esportes Coletivos: uma abordagem no Basquetebol**. In: I Prêmio INDESP de Literatura Desportiva. Brasília, 1999. Instituto Nacional de Desenvolvimento do Desporto; v. 2: 95-147.

CASTELO, J. **Futebol modelo técnico-tático do jogo: identificação e caracterização das grandes tendencias evolutivas das equipes de rendimento superior**. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana. 1994.

CALDEIRA, N. (2013). **Futebol Global - Sistematização por Objetivos dos Exercícios de Treino**. Funchal: Sports Science, Lda.

DALFOVO, M. S. et al. **Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico**. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada 2008. v.2, n.4, p.01-13.

COSTA, Daniel Fonseca. **Ensaio sobre vieses cognitivos do processo de tomada de decisão gerencial**. 2017. Tese (pós-graduação em administração), Universidade Federal de Lavras, Minas Gerais.

– **“Esporte e Sociedade: Um Ensaio sobre o Futebol Brasileiro”**. In DaMatta (org), Universo do Futebol. Rio de Janeiro, ed Pinakotheke. 1982.

FIGUEIRA, Fabricio Moreira. **Futebol: um estudo sobre a capacidade tática no processo de ensino aprendizagem–treinamento**. Universidade Federal de Minas Gerais.

PRATES, Wladimir Ribeiro: **Lista de vieses cognitivos**, 2016. Disponível em: <<http://www.wrprates.com/lista-de-vieses-cognitivos/>> acesso em 24.11.2017<

_____, **Economia comportamental**, 2014. Disponível em: <<http://www.economiacomportamental.org/excesso-de-confianca-overconfidence/>> acesso em 24.11.2017<

GARGANTA, J. & Pinto, J. (1994): **o ensino do futebol**: in o ensino dos jogos desportivos: 97-137 A. Graça & J. Oliveira (eds). Centro de Estudos dos jogos Desportivos. FCDEF-UP.

GARGANTA, J.; PINTO, J. **O ensino do futebol**. In: A. Graça e J. Oliveira (Ed.). O ensino dos jogos desportivos Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto: Rainho & Neves Lda, v.1, 1994, p.95- 136.

GARGANTA, J. (1997). **Modelação táctica do jogo de futebol** - estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. Tese de Doutoramento (não publicada), Universidade do Porto, Porto.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GUILLEBEAU, Chis. **O poder dos inquietos**. São Paulo, Editora Saraiva, 2014.

GÜNTHER, Hartmut. **Pesquisa Qualitativa versus Pesquisa Quantitativa**: Esta é a questão?. Disponível em . Acesso em 22 nov. 2017.

JÚLIO, L., & Araújo, D. (2005). **Abordagem dinâmica da acção táctica no jogo de futebol**. In V. e. Contextos (Ed.), O contexto da decisão - A acção táctica no desporto. Lisboa.

LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 7ª edição. São Paulo: Editora Atlas S.A, 2010.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing**. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

MAHLO, Friederich. **O acto táctico no jogo**. Lisboa: Compendium, 1979.

MOSCA, A. **Finanças Comportamentais**: gerencie suas emoções e alcance sucesso nos investimentos. Rio de Janeiro. Editora Elsevier, 2009.

PARASURAMAN, A. **Marketing research**. 2. ed. Addison Wesley Publishing Company, 1991.

ROBBINS, S. P. **Administração: mudanças e perspectivas**. São Paulo: Saraiva, 2000.

RODRIGUES, F. X. **Modernidade, disciplina futebol: uma análise sociológica da produção social do jogador de futebol no Brasil** – Rev Sociologias, Porto Alegre, ano 6, n. 11, jan/jun, p. 260-299, 2004.

SERAPIONI, Mauro. **Métodos qualitativos e quantitativos na pesquisa social em saúde: algumas estratégias para a integração**. Disponível em . Acesso em 22 nov. 2017.

SORIANO, Ferran. **A bola não entra por acaso: estratégias inovadoras de gestão inspiradas no mundo do futebol**. 1ª edição brasileira. São Paulo, Larousse. 2010.

STONER, J. A. F. e FREEMAN, R. E. **Administração**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Prentice Hall do Brasil, 1992.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **Mente, cérebro, cognição**. 4ª edição. Petropolis.. Editora Vozes, 2000.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 9ª edição. São Paulo. Editora Atlas S.A. 2007..

VEREZA, Solange Coelho. **Cognição e sociedade: um olhar sob a óptica da linguística cognitiva**. Linguagem em (Dis)curso – LemD, Tubarão, SC, v. 16, n. 3, p. 561-573, set./dez. 2016.

VILAR, L. (2008). **Futebol, pressupostos para a conceptualização de um modelo específico de treino**. Dissertação de Mestrado. Universidade Técnica de Lisboa. Faculdade Motricidade Humana.

WATTS, Duncan J. **Tudo é óbvio: desde que você saiba a resposta**. 5ª edição. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2011.

Apêndice 1 (Instrumento de Pesquisa)

Prezado(a) atleta, como parte da pesquisa de conclusão do curso de “administração” da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, estamos desenvolvendo um Artigo intitulado: **A influência de viés cognitivos na tomada de decisão de jogadores de futebol**. Neste sentido, pedimos a sua colaboração e agradecemos, desde já, sua atenção em responder este questionário, anônimo, considerando suas próprias opiniões.

Atenciosamente: Karlla Rejane Toscano de Medeiros <karlla_sv@hotmail.com>

INFORMAÇÕES GERAIS SOBRE VOCÊ:

1. Escolaridade	<input type="checkbox"/> Fundamental incompleto	<input type="checkbox"/> Fundamental completo	<input type="checkbox"/> Ensino médio completo	<input type="checkbox"/> Superior incompleto	<input type="checkbox"/> Superior completo
2. Estado Civil	<input type="checkbox"/> Solteiro(a)	<input type="checkbox"/> Casado(a)	<input type="checkbox"/> Divorciado(a)	<input type="checkbox"/> Viúvo(a)	
3. Idade	<input type="checkbox"/> 17 a 20	<input type="checkbox"/> 21 a 24	<input type="checkbox"/> 25 a 30	<input type="checkbox"/> mais de 30	
4. Renda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Leia atentamente as afirmativas e marque apenas uma única resposta para cada afirmativa.

1. Viés Aversão a perda	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
1.1 Por ocasião da contratação de um novo jogador, você perder a sua posição de titular, isso te influenciaria a mudar de clube?							
1.2 Se ocorresse de você fazer um gol contra, a sua motivação durante o jogo continuaria a mesma?							
1.3 No último lance da partida ao invés de dar o passe para um colega melhor posicionado, você chuta na direção da meta e erra. O seu time perde. Nesse caso, você se culpa pela derrota?							
1.4 No mesmo, jogo você perde um pênalti, mas consegue fazer um gol, mesmo assim você ainda fica chateado pelo pênalti perdido?							
2. Viés do excesso de confiança	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
2.1 Você geralmente ignora a equipe oposta e por isso evita estudá-la antes do jogo.							
2.2 Quando enfrenta um adversário mais fraco costuma antes da partida ter aquela sensação de que já ganhou.							
2.3 Quando o jogo já está ganho você relaxa durante a partida? (3x0).							
2.4 Para poder melhorar em um próximo jogo você se auto analisa.							
2.5 Quando você enfrenta um adversário mais forte causa desmotivação ou a vontade de vencer é maior..							
2.6 Um gol sofrido nos primeiros minutos de jogos afetaria o seu desenvolvimento durante a partida?							