



Módulo LED's Play - Jogar com Ética

Programa de Ética no Desporto dirigido a Crianças e Jovens

Introdução

O Módulo **LED'S Play - Jogar com Ética**, desenvolvido em parceria com a Secretaria de Estado do Desporto e Juventude (SEDJ) e o Instituto Português do Desporto e Juventude, IP (IPDJ), no âmbito do Plano Nacional de Ética no Desporto (PNED), tem como finalidade promover os valores éticos subjacentes à prática desportiva, tais como a Verdade, a Cooperação, o Respeito, entre outros.

O Código da Ética no Desporto do Conselho da Europa para o "fairplay no desporto" (1992), aceite pelos Ministros europeus responsáveis pelo desporto, parte do princípio que as considerações éticas que estão na origem do fairplay não são um elemento facultativo, mas algo essencial a toda a atividade desportiva, a toda a política e a toda a gestão no domínio do desporto, aplicando-se a todos os níveis de competência e de envolvimento da atividade desportiva. Tal é verdade tanto nas atividades recreativas como no desporto de competição, fornecendo um sólido quadro ético destinado a combater as pressões exercidas pela sociedade moderna, as quais se revelam ameaçadoras para os fundamentos tradicionais do desporto, os quais assentam no fairplay, no espírito desportivo e no movimento voluntário.

A Lei de Bases da Atividade Física e do Desporto (Lei nº 5/2007 de 16 de Janeiro) no seu artigo 3º preconiza: "A atividade desportiva é desenvolvida em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo, da verdade desportiva e da formação integral de todos os participantes". Cabe às entidades públicas em parceria com outras organizações, promover e velar por estes princípios da ética desportiva. O módulo que se apresenta é um reflexo deste desiderato.



Desenvolvido no contexto do PNED, o módulo LED's Play - Jogar com Ética pretende ser um veículo para os intervenientes nas práticas desportivas e nos meios escolares e comunitários descobrirem o potencial do desporto:

- no desenvolvimento dos valores fundamentais e das relações humanas saudáveis;
- na inclusão social e igualdade de oportunidades, nomeadamente de pessoas com deficiência;
- na afirmação do desporto como um laboratório social de excelência no desenvolvimento das competências do século XXI, fundadas nos valores éticos do desporto.

Objetivos do Módulo

A prática desportiva deve realizar-se em perfeita harmonia com os princípios da ética desportiva. Integrando o Programa LED on Values, o módulo LED's Play - Jogar com Ética pretende realçar o papel da prática desportiva na formação e desenvolvimento integral do cidadão, incluindo a aprendizagem e desenvolvimento dos princípios da ética, fundamentais ao exercício da cidadania, para a diversidade e inclusão social. Para tal, dá a cada pessoa a possibilidade de aprender, analisar e compreender a importância da prática desportiva, trabalhando valores claramente identificáveis.

Desta forma, o módulo LED's Play - Jogar com Ética propõe apoiar os professores, treinadores, agentes desportivos, responsáveis de clubes e outros educadores na realização dos seguintes objetivos, junto das pessoas que praticam as mais diversas modalidades desportivas:

- Promover e desenvolver as competências pessoais e sociais que visam melhorar comportamentos e atitudes intra e interpessoais, como o respeito no relacionamento entre pares, a responsabilidade, a amizade, a interajuda, o bem-estar, a autoconfiança e a reflexividade;
- Promover a compreensão dos valores desportivos de forma a serem vividos e ativados de uma forma sustentada na sociedade portuguesa.

Metodologia

O presente módulo assenta na metodologia da Aprendizagem Experiencial que é uma perspetiva alargada que sublinha as experiências que favorecem a aprendizagem autêntica, como base necessária para uma aquisição de competências importantes para o desenvolvimento humano. Baseia-se na tese comprovada de que não existe aprendizagem sem ação e vice-versa.

O Programa LED on Values, integrando em pleno esta metodologia na Educação para Valores, mostra a cada pessoa “por onde vai” e estimula, através da experiência, a interiorização de valores para a formação do seu caráter.

Estes valores, vividos e experienciados em atividades de forte interação, muitas delas com um significativo contributo do desporto, induzem competências pessoais, sociais e cívicas que sustentam uma verdadeira cidadania.

Estrutura do Módulo

Cada ficha de exercícios é composta por campos que permitem ao animador identificar os principais elementos para planear e implementar cada atividade com os participantes.

Depois do título que numera e identifica cada exercício, o campo “valores” menciona quais os valores que o exercício mais trabalha e potencia. De seguida, é feita uma distinção entre “objetivo pedagógico” e “objetivo prático”, sendo que o primeiro remete para a finalidade do exercício em termos de aquisição de competências, e o segundo define a sua finalidade de execução.

Nos campos “participantes”, “tempo” e “material” descrevem-se as suas condições mínimas a ideais para a implementação correta do exercício.

O “*briefing*” consiste na apresentação do exercício tal como ele deve ser realizado, descrito e apresentado aos participantes. E no campo “notas” apresentam-se observações, sugestões e/ou alternativas adicionais ao *briefing*.

O “*debriefing*” consiste na fase de excelência do processo, em que se procura, com os participantes e em ambiente de debate, extrair as aprendizagens mais subjetivas do exercício realizado. É o momento de reflexão que potencia a aquisição de competências e identificação dos valores trabalhados.

Nesta fase, procura-se aliar a experiência à reflexão e, a partir daí, à generalização.

Assim, e de forma geral, a metodologia a utilizar na fase final do *debriefing* deve considerar as seguintes opções, adaptadas a cada exercício:

- Estabelecer relações entre episódios verificados ao longo do exercício e situações práticas do dia-a-dia ou a experiência dos participantes.
- Ter histórias práticas e que cativem, as quais podem ser partilhadas com os participantes, de forma a explicar melhor os conceitos trabalhados ao longo da dinâmica do exercício.
- Ter exemplos baseados nos diálogos dos participantes criados ao longo da execução do exercício, pela positiva e pela negativa, e que permitam estabelecer relações muito claras entre comportamentos adequados e outros que podem melhorar para se resolverem problemas ou desafios comuns.
- Pontuar e clarificar reflexões de determinados participantes e generalizar a aprendizagem para o grupo.
- Ter exemplos e imagens universais que dão vida aos conceitos para além da experiência vivida – desporto, família, escola, amigos, televisão, etc.

NOTA: De uma forma geral, sugere-se a utilização de meios digitais para a realização dos exercícios, evitando impressões desnecessárias em papel.