



Evento	Salão UFRGS 2020: XVI SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2020
Local	Virtual
Título	ESTUDOS EM FISILOGIA DA DANÇA: UM JOGO DIVERTIDO PARA APRENDER SOBRE METABOLISMO E NUTRIÇÃO
Autores	IZABELA LUCHESE GAVIOLI MARIANA WOLFFENBÜTTEL BRUNA TROLEIZ DAMACENO GUILHERME MOLLER MENEGAT

ESTUDOS EM FISILOGIA DA DANÇA: UM JOGO DIVERTIDO PARA APRENDER SOBRE METABOLISMO E NUTRIÇÃO

Autores: Izabela Lucchese Gavioli, Mariana Wolffenbuttel, Bruna Troleiz Damaceno, Guilherme Moller Menegat

JUSTIFICATIVA: A experiência relatada ocorreu no semestre 2019/2, na disciplina ESTUDOS DO CORPO II (EFI 04088), obrigatória, oferecida aos alunos na segunda etapa do curso de Licenciatura em Dança. A disciplina aborda os princípios da fisiologia geral e do exercício aplicadas à Dança, utilizando a metodologia PBL (*Problem-Based Learning*). Desenvolve-se em 7 módulos com atividades expositivo-dialogadas e interativas, estas desenvolvidas pelos discentes, e de caráter avaliativo. O módulo sobre metabolismo energético aborda os conceitos de gasto e acúmulo de energia, macronutrientes, metabolismo aeróbio e anaeróbio, entre outros de maior complexidade. É desafiador proporcionar, dentro da carga horária da disciplina, uma abordagem que permita um contato atrativo com estes tópicos, e sobretudo que permita aos alunos aplicar tais conhecimentos. **OBJETIVOS:** Nas atividades interativas, os discentes devem propor uma experiência de fixação de conteúdos que permita o acesso ao conhecimento de forma integradora, lúdica e contextualizada à realidade. **METODOLOGIA:** o grupo a cargo da atividade interativa deste módulo criou um jogo análogo ao conhecido “Banco Imobiliário”, chamando-o “Banco da Energia”. Neste, diferentemente do “Banco Imobiliário” (onde a ideia central é acumular mais bens e dinheiro) o objetivo é manter o equilíbrio entre a energia consumida (em forma de alimento) e a energia gasta (em forma de atividade física). Cada jogador recebe, no início, 15000 ATP (moeda simbólica em referência à Adenosina Trifosfato, molécula energética utilizada no organismo humano). De acordo com as indicações do jogo, gasta-se ou acumula-se energia; o jogo termina quando algum jogador esgotar sua energia ou quando acumulá-la em excesso (30.000 ATP). **RESULTADOS:** a elaboração do jogo oportunizou aos discentes o contato com tabelas nutricionais, estimativas de gasto energético e cálculos de conversão. Sobretudo, incentivou atitudes educativas com relação a alimentação e atividade física regular. O jogo pode ser utilizado em qualquer contexto educativo de jovens e adultos, dentro ou fora da escola.