

**0741 - O JOGO PEDAGÓGICO “HEMOKIT: DESVENDANDO O SISTEMA SANGUÍNEO”, EMBASADO NA METODOLOGIA DA MEDIAÇÃO DIALÉTICA, COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE GENÉTICA**

- Camila Pontes Ferreira (IBILCE, Unesp, São José do Rio Preto), Kaio Cesar Chaboli Alevi (IBILCE, Unesp, São José do Rio Preto), Larissa Menezes dos Reis (IBILCE, Unesp, São José do Rio Preto), Maria Eliza Brefere Arnoni (IBILCE, Unesp, São José do Rio Preto) - mcv\_camila@hotmail.com.

**Introdução:** Os conceitos abordados no ensino de Genética são, geralmente, de difícil assimilação, sendo necessárias práticas que auxiliem no aprendizado dos alunos. Neste aspecto, apresentamos o Hemokit, um jogo pedagógico, cuja organização visa à conversão de conceitos científicos de Genética em conteúdo de ensino, na perspectiva da Metodologia da Mediação Dialética. **Objetivos:** Trabalhar os assuntos de forma experimental; produzir por intermédio de mistura de líquidos de cores diferentes os genótipos referentes aos possíveis fenótipos do sistema sanguíneo. **TERCEIRA ETAPA: CONHECENDO O SISTEMA Rh** Conteúdo: Fator Rh. **Objetivo:** Propiciar situações de experimentos para o aluno: (a) compreender o fator Rh como sistema sanguíneo; (b) identificar as bases genéticas para o fenótipo Rh+ e Rh-. **QUARTA ETAPA: SISTEMA ABO E Rh** Conteúdo: Sistema ABO e Fator Rh. **Objetivo:** Propiciar situações experimentais para o aluno: (a) articular as etapas “Iniciando os experimentos” (sistema ABO) e “Continuando os experimentos” (fator Rh); (b) verificar a presença concomitante do fator Rh e Sistema ABO no organismo. **QUINTA ETAPA: ENTENDENDO A TRANSFUSÃO SANGUÍNEA E ERITROBLASTOSE FETAL** Conteúdo: Transfusão Sanguínea e Eritroblastose Fetal. **Objetivo:** Propiciar situações experimentais para o aluno relacionar os conceitos científicos estudados com os conhecimentos de seu cotidiano. **Métodos:** O uso da linguagem do jogo para articular questão pedagógica ao conceito genético na elaboração do jogo pedagógico, segundo a M.M.D., exigiu o estudo dos referidos conceitos, a aplicação de uma atividade investigativa, junto aos alunos da escola básica, para o levantamento das idéias iniciais dos alunos, sobre os conceitos biológicos, para então organizar as etapas do jogo, como segue. O jogo “Hemokit” é constituído de cinco tabuleiros que representam as etapas propostas por Arnoni em 2003, “a saber”, Resgatando, Problematizando, Sistematizando e Produzindo. **ETAPAS DO JOGO** **PRIMEIRA ETAPA: CONHECENDO A CÉLULA** **Objetivo:** Resgatar o conhecimento do aluno sobre os pontos básicos e necessários para a compreensão das etapas subsequentes do jogo. **SEGUNDA ETAPA: CONHECENDO O SISTEMA ABO** Conteúdo: Sistema ABO: genótipo e fenótipo, alelos múltiplos, codominância e construção de heredogramas. **Resultados:** A aplicação deste jogo, por intermédio da linguagem utilizada, induz a mediação pedagógica entre o aluno e o professor e, respectivamente, entre o ensino e a aprendizagem, permitindo que os mecanismos genéticos sejam ensinados e aprendidos com maior êxito.