

ELABORAÇÃO DO "JOGO DA TIPAGEM SANGUÍNEA ABO-RH" PARA ALUNOS DOS NÍVEIS FUNDAMENTAL E MÉDIO

Sofia Rocha Lieber
Hemocentro/UNICAMP
E-mail: slieber@unicamp.br

Resumo: A tipagem sanguínea para os sistemas ABO e Rh envolve conhecimentos de herança genética, antígeno, anticorpo, reação de hemoaglutinação, relação doador-receptor e doença hemolítica do recém-nascido. O presente trabalho teve por objetivo apresentar um jogo de simulação, de fácil confecção, com o qual o professor possa trabalhar esses conceitos e, estimular o aluno a usar a indução e o conhecimento para acertar o desafio proposto. O kit é composto por seis tubos plásticos (diâmetro ± 1 cm), com tampa, contendo uma solução aquosa de corante alimentar simulando o antissoro, sendo dois azuis (anti-A), dois amarelos (anti-B) e dois incolores (anti-D/Rh), identificados com rótulo e com a tampa etiquetada com a cor correspondente. Para cada tipo de antissoro, em tubo foi adicionada uma colher de café de miçangas vermelhas (diâmetro ± 2 mm) e, em outro tubo, a mesma porção de miçangas agrupadas com cola epóxi líquida transparente. Para jogar um aluno escolhe, pela tampa, um tubo de cada cor e repassa os restantes para outro. Após analisar a ausência ou presença de grumos, ambos devem concluir a tipagem ABO-Rh e definir quem pode doar ou receber os tipos sanguíneos definidos. Dependendo do nível escolar, o professor pode acrescentar painéis explicativos e propor questões adicionais referentes aos conteúdos de genética e imunologia. Após testar com alunos da oitava série do nível fundamental, que participaram do programa educacional do INCTS e com os visitantes da UPA, foi possível concluir que a manipulação dos tubos torna o jogo atrativo e induz a aplicação do conhecimento.

Palavras-chave: Jogos. Ensino. Tipagem. ABO-Rh