

#### 4. Grupos sanguíneos

- Las y los estudiantes exploran la relación entre fenotipo y genotipo utilizando rasgos dominantes y recesivos, mediante un juego que se realiza en parejas.
  - Un compañero o una compañera define tres caracteres y los alelos que participan en la expresión de ellos, en una especie fantástica como un unicornio o un dragón.
  - El otro u otra estudiante elige los alelos (genotipo) y con eso "crea" los cambios correspondientes en la apariencia física (fenotipo) del animal fantástico elegido.
  - Cada pareja expresa por escrito lo que aprendió con la actividad y el profesor o la profesora organiza una puesta en común de los aprendizajes logrados.
  - La o el docente finaliza planteando la pregunta: ¿En la vida real el ambiente tiene algún impacto en el fenotipo?

#### Observaciones a la o el docente

En la siguiente dirección web se encuentra una "calculadora" de grupos sanguíneos que se puede emplear para casos en que falte información en la familia de las y los estudiantes:

- [http://www.biology.arizona.edu/human\\_bio/problem\\_sets/blood\\_types/btcalcA\\_popup.html](http://www.biology.arizona.edu/human_bio/problem_sets/blood_types/btcalcA_popup.html)

#### ® Inglés con OA 1 y OA 9 de 2° medio

Se aconseja trabajar colaborativamente con el o la docente de Inglés para desarrollar la comprensión de ideas generales en la fuente digital sugerida en esta actividad.