

CRIAÇÃO DE UM MANUAL PARA ATIVIDADE COM USO DE SOFTWARE NAS DISCIPLINAS DE GENÉTICA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Zaira Maria Perazo Nunes Diogenes Parente, Vicente Vieira Faria

Cada vez mais a tecnologia faz parte do nosso dia a dia, seja no âmbito pessoal ou profissional, e na educação não é diferente. Em todos os níveis de ensino o uso de recursos multimídia vem sendo implementados nos cronogramas de aula. Na universidade, a demanda crescente por disciplinas mais interativas e que acrescentem conhecimento na área tecnológica é comum a todos os cursos. Pensando nisso, no ano de 2019 uma nova atividade foi pensada para os alunos das disciplinas de genética e genética básica. Buscando amparar os alunos e prepará-los para a atividade, foi elaborado um manual para guiar o novo exercício proposto. A atividade consistia em uma simulação onde seria necessário utilizar um software (MEGA X) e um banco de dados genéticos (GenBank) para confirmar ou refutar uma situação problema criada pelos próprios grupos de alunos. Esse manual foi criado a partir da demanda dos alunos do semestre de 2019.1 e aplicado aos alunos de 2019.2. O manual está dividido em partes. A primeira é uma explicação sobre os programas a serem usados. Em seguida, tem-se uma introdução ao projeto, com uma parte da explicação sobre como montar o dataset. Daí, é mostrado como analisar o dataset e interpretar o resultado obtido. Por último, são mostrados os erros mais frequentes encontrados em trabalhos anteriores. Uma vez tendo acesso a esse manual, os alunos realizaram a atividade, apresentaram seus resultados e responderam a um questionário online sobre a utilidade do manual no processo de desenvolvimento da atividade e críticas.

Palavras-chave: Genética. Mega X. software. simulação.