

STALL CATCHERS E MALARIASPOT: PRODUZINDO PUBLICAÇÕES SOBRE JOGOS DE CIÊNCIA CIDADÃ E APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS (APOIO SANTANDER-UNIP)

Alunas: Ana Laura Mello de Godoi e Nicolý de Oliveira Gonçalves

Orientador: Prof. Dr. Renato Massaharu Hassunuma

Curso: Biomedicina

Campus: Bauru

Introdução: os jogos *Stall Catchers* e *MalariaSpot* são exemplos de jogos sérios de ciência cidadã que podem ser utilizados como recursos didáticos na Aprendizagem Baseada em Jogos. O primeiro contribui para o estudo de alterações vasculares na doença de Alzheimer, enquanto o segundo auxilia na identificação de parasitas intracelulares do gênero *Plasmodium*. **Objetivos:** o objetivo principal desta pesquisa foi desenvolver dois artigos científicos, submetidos a uma revista nacional, e dois trabalhos científicos enviados para eventos acadêmicos (congressos nacionais e o Encontro Científico da UNIP). **Métodos:** foi realizada uma análise detalhada dos jogos, contemplando seus menus, comandos, ferramentas, recursos e funcionamento. Os dados obtidos foram utilizados para a redação de dois manuscritos — um para cada jogo — enviados a periódicos nacionais. Esses resultados também subsidiaram a elaboração de trabalhos apresentados em eventos científicos, incluindo o Encontro Científico da UNIP. **Resultados:** as análises dos jogos *Stall Catchers* e *MalariaSpot* resultaram na submissão e publicação de dois artigos em uma revista científica nacional. Na segunda etapa do projeto, foram desenvolvidos um resumo e um painel para cada jogo, os quais foram apresentados e publicados nos anais de congressos científicos nacionais. **Conclusão:** os resultados desta pesquisa geraram publicações que poderão, futuramente, ser utilizadas como material didático em disciplinas como Fisiopatologia e Anatomia Patológica, Microbiologia e Anatomia Humana do curso de Biomedicina da UNIP – Bauru,

**XXVII Encontro de Iniciação Científica e
Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação**

bem como por outras instituições de ensino superior, uma vez que os conteúdos produzidos estão disponíveis publicamente.