



STALL CATCHERS: LOCALIZANDO OBSTRUÇÕES VASCULARES NA DOENÇA DE ALZHEIMER POR MEIO DE UM JOGO DE CIÊNCIA CIDADÃ.

ANA LAURA MELLO DE GODOI; RENATO MASSAHARU HASSUNUMA; PATRÍCIA CARVALHO GARCIA; SANDRA HELOISA NUNES MESSIAS

Introdução: Os principais achados morfológicos encontrados em pacientes com doença de Alzheimer (DA) são os depósitos formados a partir da agregação do peptídeo β -amiloide e emaranhados neurofibrilares causados pela mutação da proteína tau de microtúbulos. Estudos observaram que a redução no fluxo sanguíneo cerebral precede a disfunção cognitiva em pacientes portadores da DA. Para estudar a redução no fluxo sanguíneo de vasos sanguíneos obstruídos em cérebros de camundongos com a DA, pesquisadores do *Human Computation Institute*, desenvolveram o projeto de ciência cidadã *Stall Catchers*. **Objetivo:** Avaliar o jogo *Stall Catchers* como recurso didático em sala de aula, com o objetivo de ensino sobre a etiopatogenia da doença de Alzheimer. **Metodologia:** Na presente pesquisa foi analisado o tutorial do jogo *Stall Catchers*, sendo traduzidos todos os textos disponíveis no site, menus e caixas de texto. As atividades propostas no tutorial foram analisadas no intuito de avaliar os assuntos abordados e os pontos positivos e negativos do jogo. **Resultados:** A análise do jogo mostrou que após apresentar a interface do jogo aos alunos, o professor pode utilizar os dez filmes-testes de microscopia de fluorescência, disponibilizados no tutorial para ensinar o aluno a localizar vasos sanguíneos obstruídos de camundongos com DA. É importante mencionar que os vídeos de treinamento não são exibidos sempre na mesma ordem, sendo interessante que o professor inicialmente resolva uma partida em uma projeção em sala de aula com os alunos, para que a partir de sua orientação inicial, os alunos possam dar continuidade ao treinamento. **Conclusão:** O jogo *Stall Catchers* pode ser utilizado por estudantes de diversos níveis educacionais, como uma ferramenta didática de fácil utilização, para o ensino sobre a patogenia da DA. Vale ressaltar a importância da capacitação de novos jogadores, uma vez que o avanço de pesquisas sobre a doença por meio deste jogo depende da ajuda de jogadores que participem ativamente das atividades propostas no site. No entanto, é importante destacar também a necessidade de futuras pesquisas no intuito de investigar os impactos da utilização dos jogos educacionais, como o *Stall Catchers*, no processo de aprendizagem a longo prazo.

Palavras-chave: **DOENÇA DE ALZHEIMER; ENSINO; JOGOS EDUCATIVOS**