



MALARIASPOT: UM RECURSO DIDÁTICO INOVADOR NO DIAGNÓSTICO MICROSCÓPICO DA MALÁRIA

NICOLY DE OLIVEIRA GONÇALVES; RENATO MASSAHARU HASSUNUMA; PATRÍCIA CARVALHO GARCIA; SANDRA HELOISA NUNES MESSIAS

Introdução: A malária é uma doença causada por parasitas do gênero *Plasmodium*, e que pode ser transmitida para seres humanos por meio da picada de fêmeas do mosquito *Anopheles*. O exame microscópico é considerado como método de diagnóstico padrão-ouro para a doença. No entanto, a contagem dos parasitas é um processo demorado, mesmo quando realizado por um microscopista experiente. O jogo de ciência cidadã *MalariaSpot* foi desenvolvido pela Universidade Politécnica de Madrid, com o objetivo de treinar pessoas de fora da comunidade acadêmica para o diagnóstico da malária por meio de imagens de lâminas de sangue coradas pela técnica de Giemsa. **Objetivo:** Realizar uma análise do software e avaliar sua aplicabilidade como ferramenta didática de ensino. **Metodologia:** Foi realizada uma pesquisa qualitativa com a proposta de analisar o jogo *MalariaSpot* e seu potencial como recurso didático. Para facilitar seu uso por pessoas que não falam o idioma espanhol, foi realizada a tradução dos textos apresentados no programa. Por fim, várias partidas foram jogadas a fim de verificar os pontos positivos e negativos do jogo. **Resultados:** A análise do jogo mostrou o seu grande potencial enquanto jogo de ciência cidadã, podendo ser utilizado como treinamento de qualquer pessoa de fora do meio científico para o diagnóstico da malária. Por meio do tutorial e algumas partidas, o jogador pode aprender a identificar o parasita causador da malária e diferenciá-lo de outros componentes do sangue como glóbulos brancos. Por meio da pesquisa realizada, foi possível citar alguns pontos positivos, como o fato de poder ser um recurso de ensino e pesquisa para motivar pessoas de fora da comunidade acadêmica a participar de estudos científicos e, dessa forma, colaborar com o desenvolvimento da ciência. **Conclusão:** Por meio dos resultados da atual pesquisa, foi possível concluir que o jogo *MalariaSpot*, embora apresente algumas limitações, como a falta de explicações mais detalhadas sobre a morfologia de outros componentes sanguíneos e sobre as variações morfológicas do parasita ao longo do ciclo celular; o jogo pode ser utilizado como ferramenta didática de ensino e contribuir com o desenvolvimento de pesquisas futuras na área.

Palavras-chave: Diagnóstico, Plasmodium, Participação cidadã em ciência e tecnologia, Jogos de computador, Ensino.