

vigilância epidemiológica no Brasil com a inclusão da notificação do HIV com abordagem longitudinal (2012), oferecimento do tratamento a todas as pessoas HIV positivas o mais cedo possível (2013), reunião com os dirigentes de vigilância epidemiológica dos estados e capitais, em que foi discutida a operacionalização da notificação do HIV (2014), liberação das regras para o registro de produtos para diagnóstico *in vitro* como autoteste para o HIV pela ANVISA (2015), atualização dos esquemas antirretrovirais e indicações do uso ampliado de dolutegravir e darunavir para a composição de esquemas (2016), liberação de autoteste pela ANVISA (2017) e implantação da Profilaxia Pré-Exposição (2018).

Conclusão: O país vem se debruçando para melhorar seus indicadores frente à infecção pelo HIV, tanto no número de pacientes em tratamento quanto no percentual de diagnóstico tardio.

<https://doi.org/10.1016/j.bjid.2024.104298>

ÁREA: EDUCAÇÃO EM INFECTOLOGIA

EP-398 - O ENSINO DA INFECTOLOGIA ATRAVÉS DE JOGOS: UMA ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Amanda Aparecida da S. Machado,
Flávia de Almeida Souza,
Bárbara Hasselmann F. de Oliveira,
Matheus de Campos Medeiros,
Felipe Cesar Freire

Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Introdução: A prática educativa em saúde incorpora a ideia de direção e intencionalidade, objetivando um projeto de sociedade, que tem como base situações de saúde de grupos sociais, mas com uma relação dialógica pautada na horizontalidade entre os seus sujeitos, onde profissionais como usuários aprendem e ensinam.

Objetivo: Relatar a criação de um jogo da memória sobre vírus causadores de Infecções Sexualmente Transmissíveis criado como produto de uma disciplina de pós-graduação *Stricto Sensu* em Doenças Infecciosas e Parasitárias do Programa de Medicina Tropical do Instituto Oswaldo Cruz na Fundação Oswaldo Cruz.

Método: Em 2024 os alunos de Pós-Graduação de Doenças Infecciosas e Parasitárias do Programa em Medicina Tropical do Instituto Oswaldo Cruz na Fundação Oswaldo Cruz, fizeram a disciplina de Doenças Virais e Bacterianas e foram convidados à produção de um material para encerramento da mesma e que fosse uma devolutiva à sociedade pelo aprendizado obtido na pós-graduação. Os 5 discentes médicos da turma (4 mestrandos e 1 doutorando) se debruçaram na construção de um Jogo da Memória, intitulado: “Memórias do IOC”, entregue à professora da disciplina, sobre alguns vírus causadores de Infecções Sexualmente Transmissíveis vistos ao longo da disciplina. Os pares de cartas tinham de um lado a

imagem do vírus e na outra uma descrição sobre o mesmo, no intuito de promover o aprendizado para quem o jogue.

Resultados: A criação de um jogo para o aprendizado de Infectologia e este ser compartilhado com a sociedade é a certeza que a educação em saúde deve ser uma prática dentro das instituições de saúde e no cotidiano de seus profissionais. Além disso, a forma lúdica que o jogo trabalha proporciona um melhor e um fácil entendimento da população sobre o processo saúde-doença no que tange às doenças infecciosas e parasitárias.

Conclusão: É de extrema importância democratizar o conhecimento em Infectologia para que chegue à população de uma forma que seja de fácil compreensão. Desta forma a utilização de jogos interativos, como o jogo da memória e outros, pode ser uma ótima estratégia para auxiliar na educação em saúde.

<https://doi.org/10.1016/j.bjid.2024.104299>

EP-399 - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA PESQUISA ACADÊMICA DA SÍFILIS, MONONUCLEOSE E PAPILOMAVÍRUS

Ana Beatriz Alkmim Teixeira Loyola,
Joselaine Assis do Nascimento,
Maria Grazielle da Silva Castro,
Taynara de Cássia Fernandes

Centro Universitário UNA, Pouso Alegre, MG, Brasil

Introdução: Doenças infecciosas como Sífilis, mononucleose e papilomavírus apesar de ser doenças de origem infecciosas, ambas são causadas por diferentes tipos de microorganismo (bactéria e vírus) porém se propagam através do contato direto ou exposição a fluidos corporais infectadas. O ChatGPT é um assistente virtual baseado em inteligência artificial (IA) que surgiu com a promessa de otimizar e revolucionar a forma como realizamos pesquisas na internet. Esse sistema de conversação tem tido um grande impacto no mundo inteiro devido à sua capacidade de interagir com os usuários de maneira natural e fornecer respostas úteis e personalizadas.

Objetivo: Comparar informações obtidas de artigos científicos e confrontar com as informações fornecidas nas buscas do chat GPT, relacionadas as doenças sífilis, mononucleose e papilomavírus.

Método: Pesquisa realizada com uso de base de dados científicos no Google Acadêmico e Scielo e Chat GPT, no período de 2019 a 2021. Foram utilizados os descritores “Doenças de Sífilis”, “doenças”, “mononucleose”, “prevenção”, “papilomavírus”.

Resultados: Com base em pesquisas realizadas em revistas científicas e no ChatGPT, observou-se que a inteligência artificial é capaz de gerar diferentes respostas para uma mesma pesquisa. Algumas dessas respostas estavam de acordo com os artigos científicos analisados, enquanto outras não apresentavam embasamento científico, principalmente nos tópicos de patologia, diagnóstico e tratamento da doença. Entretanto, no tópico de epidemiologia, as respostas fornecidas pelo ChatGPT mostraram-se alinhadas com os conteúdos