RESUMO EXPANDIDO - III. PESQUISA CIENTÍFICA RELACIONADA ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ASSISTENCIAIS

IMPLEMENTAÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA ENSINO DE MÉTODOS NÃO FARMACOLÓGICOS NO TRABALHO DE PARTO

Margarete Maria De Lima (margarete.lima@ufsc.br)

Amanda Makowiesky Vieira (amanda_amv@hotmail.com)

Monique Haenscke Senna Schlickmann (monique.senna@ufsc.br)

Luciane D 'Avila (lucianesdavila@gmail.com)

Laís Antunes Wilhelm (lais.wilhelm@ufsc.br)

Poliana Paz Barcelos (polianapaz@yahoo.com.br)

Introdução: O trabalho de parto é um processo fisiológico complexo em que a dor é influenciada por fatores biológicos, psicológicos, sociais e culturais. Nesse contexto, métodos não farmacológicos, como respiração guiada, bola suíça, massagem, hidroterapia, musicoterapia e aromaterapia, são estratégias seguras e eficazes para promover conforto, reduzir a ansiedade e favorecer uma experiência positiva de parto. Apesar dos benefícios, muitas gestantes e acompanhantes desconhecem essas práticas ou possuem informações insuficientes para utilizá-las adequadamente. Dessa forma, tecnologias educacionais constituem importantes ferramentas para ampliar o acesso ao conhecimento baseado em evidências, entre elas, os jogos educativos destacam-se por estimular a aprendizagem ativa, a interação e a construção coletiva do conhecimento. Sob a perspectiva da Ciência da Implementação, o

desenvolvimento dessas tecnologias pode contribuir para a incorporação de práticas obstétricas baseadas em evidências e fortalecer as ações educativas realizadas no pré-natal e em grupos de gestantes1. Objetivo: Desenvolver e validar um jogo educativo para o ensino de métodos não farmacológicos para alívio da dor no trabalho de parto destinado a gestantes e acompanhantes. Método: Estudo metodológico de desenvolvimento tecnológico fundamentado nos princípios do Design Thinking e do Game Design2,3 . O processo de construção da tecnologia educacional foi organizado em quatro etapas: imersão, ideação, concepção e validação. Na etapa de imersão foram definidos o tema, o público-alvo e o contexto de aplicação da tecnologia. A partir da identificação da necessidade educativa relacionada ao desconhecimento dos métodos não farmacológicos para alívio da dor, estabeleceu-se como público-alvo gestantes e acompanhantes participantes de um Grupo de Gestantes e Casais Grávidos da Universidade Federal do Sul do Brasil. Durante a etapa de ideação foi realizada busca sistemática em 16 bases de dados científicas e cinco bases de patentes com o objetivo de identificar tecnologias educacionais semelhantes. Foram utilizadas estratégias de busca relacionadas aos conceitos de tecnologia educacional, jogos educativos, parto, trabalho de parto e manejo não farmacológico da dor. Foram analisados estudos publicados entre 2019 e 2025. Na etapa de concepção foram definidos os componentes do jogo, incluindo narrativa, mecânica, regras, identidade visual, personagens e materiais. A inteligência artificial foi utilizada como ferramenta de apoio para elaboração da imagem do tabuleiro e aperfeiçoamento das regras, enquanto a construção gráfica foi realizada na plataforma Canva®. O produto recebeu o nome “Caminhos do Parto”. A validação ocorreu com gestantes e acompanhantes vinculados ao grupo educativo. Os participantes receberam o jogo para utilização domiciliar durante sete dias e posteriormente responderam a um instrumento eletrônico disponibilizado por meio do Google Forms®. Foram avaliados aspectos relacionados à estética, conteúdo e aprendizagem por meio de escala Likert de cinco pontos. A análise foi realizada utilizando o Índice de Validade de Conteúdo (IVC), considerando válidos os itens que alcançaram concordância mínima de 80%. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa sob CAAE nº 60235322.0.0000.0121. Resultados: A busca realizada nas bases científicas identificou inicialmente 403 estudos. Após as etapas de triagem, leitura dos títulos, resumos e textos completos, nenhum estudo atendeu integralmente aos critérios estabelecidos para inclusão. Nas bases de patentes foram localizados 103 registros, dos quais apenas duas patentes apresentavam relação com gestação, porém nenhuma contemplava

jogos educativos voltados ao ensino dos métodos não farmacológicos para alívio da dor no trabalho de parto. Esses achados evidenciaram uma importante lacuna científica e tecnológica, reforçando a originalidade da proposta desenvolvida. A partir desse diagnóstico iniciou-se a construção do jogo educativo “Caminhos do Parto”. O jogo foi estruturado em formato de tabuleiro e organizado em três categorias de cartas: conhecimentos sobre métodos não farmacológicos para alívio da dor; situações e desafios enfrentados durante o trabalho de parto; e participação do acompanhante no apoio à gestante. Foram desenvolvidas 31 cartas educativas distribuídas em conteúdos relacionados à respiração, massagem, aromaterapia, hidroterapia, musicoterapia e uso da bola suíça. Além disso, foram incorporadas situações-problema que estimulam a reflexão sobre ansiedade, medo, dor, exaustão física e emocional, bem como estratégias de apoio e acolhimento por parte do acompanhante. O produto final foi composto por tabuleiro, cartas ilustradas, regras do jogo, peões e dados. Sua proposta pedagógica foi fundamentada na aprendizagem ativa, permitindo que os participantes construíssem conhecimentos por meio da interação, da resolução de problemas e da troca de experiências. A etapa de validação contou com a participação de 11 avaliadores, sendo sete gestantes e quatro acompanhantes. A faixa etária variou entre 31 e 45 anos e a maioria das participantes vivenciava a primeira gestação. Todos os participantes realizaram a atividade acompanhados de seus parceiros, reforçando a importância da participação familiar no processo educativo. Os resultados da validação demonstraram elevada aceitação da tecnologia educacional. Dos 13 itens avaliados, 12 alcançaram índices de validade superiores ao valor de referência estabelecido. Os valores de IVC variaram entre 81% e 100% para os domínios de conteúdo, aprendizagem e estética. Apenas um item relacionado à clareza das regras apresentou índice inferior ao recomendado, indicando necessidade de ajustes para aprimoramento da compreensão dos participantes. Os resultados evidenciam que o jogo apresentou conteúdo relevante, linguagem adequada, organização visual satisfatória e potencial para promover aprendizagem significativa sobre os métodos não farmacológicos para alívio da dor no trabalho de parto. A participação simultânea de gestantes e acompanhantes também demonstrou potencial para fortalecer o compartilhamento de conhecimentos e incentivar o envolvimento do acompanhante no processo parturitivo. Os achados deste estudo reforçam o potencial das tecnologias educacionais como ferramentas de implementação de práticas baseadas em evidências no contexto da saúde materna. A inexistência de tecnologias semelhantes identificadas na literatura

científica e nas bases de patentes demonstra uma lacuna importante no desenvolvimento de recursos educativos voltados especificamente aos métodos não farmacológicos para alívio da dor no trabalho de parto. Sob a perspectiva da Ciência da Implementação, a construção do jogo representa uma estratégia para facilitar a tradução do conhecimento científico para contextos reais de cuidado. O formato lúdico favorece o engajamento dos participantes, amplia a compreensão dos conteúdos e pode contribuir para a adoção de práticas recomendadas durante o trabalho de parto. Outro aspecto relevante refere-se à inclusão dos acompanhantes no processo educativo4. Evidências apontam que acompanhantes informados e preparados são capazes de oferecer suporte emocional e físico mais efetivo, contribuindo para experiências mais positivas durante o parto. Nesse sentido, o jogo possibilita que gestantes e acompanhantes aprendam conjuntamente, fortalecendo a participação ativa de ambos no processo de nascimento. Os elevados índices de validade encontrados corroboram resultados de outras pesquisas sobre tecnologias educacionais em saúde, demonstrando que recursos lúdicos podem ser instrumentos eficazes para promoção da aprendizagem e fortalecimento das ações educativas realizadas durante o pré-natal. Conclusão: O estudo alcançou seu objetivo ao desenvolver e validar o jogo educativo “Caminhos do Parto”, destinado ao ensino de métodos não farmacológicos para alívio da dor durante o trabalho de parto. A ausência de tecnologias semelhantes identificadas nas bases científicas e de patentes reforça o caráter inovador do produto e evidencia uma lacuna no campo da educação em saúde obstétrica. A tecnologia desenvolvida apresentou adequada validade de conteúdo, aprendizagem e estética, demonstrando potencial para utilização em grupos de gestantes, consultas de pré-natal, atividades educativas e outros contextos assistenciais. Além disso, sua proposta favorece a implementação de práticas obstétricas baseadas em evidências por meio da tradução do conhecimento científico em linguagem acessível e interativa. Recomenda-se a realização de estudos futuros para avaliar a efetividade do jogo na aquisição de conhecimentos, na preparação para o parto e na utilização dos métodos não farmacológicos durante o trabalho de parto, ampliando as evidências sobre seu impacto na prática assistencial e sua contribuição para a implementação de boas práticas em saúde obstétrica.

Palavras-chave: Trabalho de parto; Dor do parto; Tecnologia educacional.

Referências

1. Prado JC, Macuch RS, Milani RG. Construção e validação de jogos educativos em saúde: um estudo de revisão integrativa. Rev Est Interdiscip. 2025;7(2):1-22. doi:10.56579/rei.v7i2.1709.

2. Vianna M, Vianna Y, Adler IK, Lucena B, Russo B. Design thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press; 2012.

3. Fernandes KT, Lucena MJNR, Aranha EHS. Uma experiência na criação de game design de jogos digitais educativos a partir do design thinking. Rev Novas Tecnol Educ. 2018;16(1). doi:10.22456/1679-1916.85928.

4. Xavier IBS, Lima LNF, Silva DO. O aprimoramento da assistência de enfermagem à parturiente através da capacitação e coparticipação do seu acompanhante dentro do processo de trabalho de parto. Rev Extensão. 2023;7(3):79-91.

Implementación de una Tecnología Educativa para la Enseñanza de Métodos No Farmacológicos durante el Trabajo de Parto

Introducción: El trabajo de parto es un proceso fisiológico complejo en el que el dolor está influenciado por factores biológicos, psicológicos, sociales y culturales. En este contexto, los métodos no farmacológicos, como la respiración guiada, la pelota suiza, el masaje, la hidroterapia, la musicoterapia y la aromaterapia, constituyen estrategias seguras y eficaces para promover el confort, reducir la ansiedad y favorecer una experiencia positiva del parto. A pesar de sus beneficios, muchas gestantes y acompañantes desconocen estas prácticas o disponen de información insuficiente para utilizarlas adecuadamente. De este modo, las tecnologías educativas constituyen herramientas importantes para ampliar el acceso al conocimiento basado en evidencias. Entre ellas, los juegos educativos se destacan por estimular el aprendizaje activo, la interacción y la construcción colectiva del conocimiento. Desde la perspectiva de la Ciencia de la Implementación, el desarrollo de estas tecnologías puede contribuir a la incorporación de prácticas obstétricas basadas en evidencias y fortalecer las acciones educativas realizadas durante el control prenatal y en grupos de gestantes.[1] Objetivo: Desarrollar y validar un juego educativo para la enseñanza de métodos no farmacológicos para el alivio del dolor durante el trabajo de parto dirigido a gestantes y acompañantes. Método: Se trata de un estudio metodológico de desarrollo tecnológico

fundamentado en los principios del Design Thinking y del Game Design.[2?3] El proceso de construcción de la tecnología educativa se organizó en cuatro etapas: inmersión, ideación, concepción y validación. En la etapa de inmersión se definieron el tema, el público objetivo y el contexto de aplicación de la tecnología. A partir de la identificación de la necesidad educativa relacionada con el desconocimiento de los métodos no farmacológicos para el alivio del dolor, se estableció como público objetivo a gestantes y acompañantes participantes de un Grupo de Gestantes y Parejas Embarazadas de una Universidad Federal del Sur de Brasil. Durante la etapa de ideación se realizó una búsqueda sistemática en 16 bases de datos científicas y cinco bases de patentes con el objetivo de identificar tecnologías educativas similares. Se utilizaron estrategias de búsqueda relacionadas con los conceptos de tecnología educativa, juegos educativos, parto, trabajo de parto y manejo no farmacológico del dolor. Se analizaron estudios publicados entre 2019 y 2025. En la etapa de concepción se definieron los componentes del juego, incluyendo narrativa, mecánica, reglas, identidad visual, personajes y materiales. La inteligencia artificial fue utilizada como herramienta de apoyo para la elaboración de la imagen del tablero y el perfeccionamiento de las reglas, mientras que el diseño gráfico se desarrolló mediante la plataforma Canva®. El producto recibió el nombre de “Caminos del Parto”. La validación se realizó con gestantes y acompañantes vinculados al grupo educativo. Los participantes recibieron el juego para utilizarlo en el hogar durante siete días y posteriormente respondieron un instrumento electrónico disponible a través de Google Forms®. Se evaluaron aspectos relacionados con la estética, el contenido y el aprendizaje mediante una escala Likert de cinco puntos. El análisis se realizó utilizando el Índice de Validez de Contenido (IVC), considerando válidos los ítems que alcanzaron una concordancia mínima del 80 %. El estudio fue aprobado por el Comité de Ética en Investigación bajo el CAAE n.º 60235322.0.0000.0121. Resultados: La búsqueda realizada en las bases científicas identificó inicialmente 403 estudios. Tras las etapas de selección, lectura de títulos, resúmenes y textos completos, ningún estudio cumplió integralmente con los criterios establecidos para su inclusión. En las bases de patentes se localizaron 103 registros, de los cuales solo dos presentaban relación con la gestación; sin embargo, ninguno contemplaba juegos educativos orientados a la enseñanza de métodos no farmacológicos para el alivio del dolor durante el trabajo de parto. Estos hallazgos evidenciaron una importante laguna científica y tecnológica, reforzando la originalidad de la propuesta desarrollada. A partir de este diagnóstico se inició la construcción del

juego educativo “Caminos del Parto”. El juego fue estructurado en formato de tablero y organizado en tres categorías de cartas: conocimientos sobre métodos no farmacológicos para el alivio del dolor; situaciones y desafíos enfrentados durante el trabajo de parto; y participación del acompañante en el apoyo a la gestante. Se desarrollaron 31 cartas educativas distribuidas en contenidos relacionados con respiración, masaje, aromaterapia, hidroterapia, musicoterapia y uso de la pelota suiza. Además, se incorporaron situaciones-problema que estimulan la reflexión sobre ansiedad, miedo, dolor, agotamiento físico y emocional, así como estrategias de apoyo y acogida por parte del acompañante. El producto final estuvo compuesto por tablero, cartas ilustradas, reglas del juego, fichas y dados. Su propuesta pedagógica se fundamentó en el aprendizaje activo, permitiendo que los participantes construyeran conocimientos mediante la interacción, la resolución de problemas y el intercambio de experiencias. La etapa de validación contó con la participación de 11 evaluadores, siendo siete gestantes y cuatro acompañantes. La edad osciló entre 31 y 45 años y la mayoría de las participantes experimentaba su primer embarazo. Todos los participantes realizaron la actividad junto con sus parejas, reforzando la importancia de la participación familiar en el proceso educativo. Los resultados de la validación demostraron una alta aceptación de la tecnología educativa. De los 13 ítems evaluados, 12 alcanzaron índices de validez superiores al valor de referencia establecido. Los valores del IVC variaron entre 81 % y 100 % para los dominios de contenido, aprendizaje y estética. Solo un ítem relacionado con la claridad de las reglas obtuvo un índice inferior al recomendado, indicando la necesidad de ajustes para mejorar la comprensión de los participantes. Los resultados evidencian que el juego presentó contenido relevante, lenguaje adecuado, organización visual satisfactoria y potencial para promover un aprendizaje significativo sobre los métodos no farmacológicos para el alivio del dolor durante el trabajo de parto. La participación simultánea de gestantes y acompañantes también demostró potencial para fortalecer el intercambio de conocimientos e incentivar la participación activa del acompañante en el proceso del parto. Los hallazgos de este estudio refuerzan el potencial de las tecnologías educativas como herramientas para la implementación de prácticas basadas en evidencias en el contexto de la salud materna. La inexistencia de tecnologías similares identificadas en la literatura científica y en las bases de patentes demuestra una importante laguna en el desarrollo de recursos educativos dirigidos específicamente a los métodos no farmacológicos para el alivio del dolor durante el trabajo de parto. Desde la perspectiva de la Ciencia de la

Implementación, la construcción del juego representa una estrategia para facilitar la traducción del conocimiento científico a contextos reales de atención. El formato lúdico favorece el compromiso de los participantes, amplía la comprensión de los contenidos y puede contribuir a la adopción de prácticas recomendadas durante el trabajo de parto. Otro aspecto relevante se refiere a la inclusión de los acompañantes en el proceso educativo.4 La evidencia indica que acompañantes informados y preparados son capaces de ofrecer un apoyo emocional y físico más efectivo, contribuyendo a experiencias de parto más positivas. En este sentido, el juego permite que gestantes y acompañantes aprendan conjuntamente, fortaleciendo la participación activa de ambos en el proceso de nacimiento. Los elevados índices de validez encontrados corroboran los resultados de otras investigaciones sobre tecnologías educativas en salud, demostrando que los recursos lúdicos pueden ser instrumentos eficaces para promover el aprendizaje y fortalecer las acciones educativas realizadas durante el control prenatal. Conclusión: El estudio alcanzó su objetivo al desarrollar y validar el juego educativo “Caminos del Parto”, destinado a la enseñanza de métodos no farmacológicos para el alivio del dolor durante el trabajo de parto. La ausencia de tecnologías similares identificadas en las bases científicas y de patentes refuerza el carácter innovador del producto y evidencia una laguna en el campo de la educación en salud obstétrica. La tecnología desarrollada presentó adecuada validez de contenido, aprendizaje y estética, demostrando potencial para su utilización en grupos de gestantes, consultas prenatales, actividades educativas y otros contextos asistenciales. Además, su propuesta favorece la implementación de prácticas obstétricas basadas en evidencias mediante la traducción del conocimiento científico a un lenguaje accesible e interactivo. Se recomienda la realización de estudios futuros para evaluar la efectividad del juego en la adquisición de conocimientos, la preparación para el parto y la utilización de métodos no farmacológicos durante el trabajo de parto, ampliando las evidencias sobre su impacto en la práctica asistencial y su contribución a la implementación de buenas prácticas en salud obstétrica.

Palabras clave: Trabajo de parto; Dolor del parto; Tecnología educativa.

Referências

1. Prado JC, Macuch RS, Milani RG. Construção e validação de jogos educativos em saúde: um estudo de revisão integrativa. Rev Est Interdiscip. 2025;7(2):1-22. doi:10.56579/rei.v7i2.1709.

2. Vianna M, Vianna Y, Adler IK, Lucena B, Russo B. Design thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press; 2012.

3. Fernandes KT, Lucena MJNR, Aranha EHS. Uma experiência na criação de game design de jogos digitais educativos a partir do design thinking. Rev Novas Tecnol Educ. 2018;16(1). doi:10.22456/1679-1916.85928.

4. Xavier IBS, Lima LNF, Silva DO. O aprimoramento da assistência de enfermagem à parturiente através da capacitação e coparticipação do seu acompanhante dentro do processo de trabalho de parto. Rev Extensão. 2023;7(3):79-91.

Implementation of an Educational Technology for Teaching Non-Pharmacological Methods During Labor

Introduction: Labor is a complex physiological process in which pain is influenced by biological, psychological, social, and cultural factors. In this context, non-pharmacological methods such as guided breathing, birthing balls, massage, hydrotherapy, music therapy, and aromatherapy are safe and effective strategies to promote comfort, reduce anxiety, and support a positive childbirth experience. Despite their benefits, many pregnant women and their companions are unfamiliar with these practices or lack sufficient information to use them appropriately. Therefore, educational technologies constitute important tools for expanding access to evidence-based knowledge. Among these technologies, educational games stand out for fostering active learning, interaction, and the collective construction of knowledge. From an Implementation Science perspective, the development of such technologies may contribute to the adoption of evidence-based obstetric practices and strengthen educational activities conducted during prenatal care and pregnancy support groups.[1] Objective: To develop and validate an educational game designed to teach non-pharmacological methods for pain relief during labor to pregnant women and their companions. Methods: This methodological study of technological development was grounded in the principles of Design Thinking and Game Design.[2?3] The educational technology development process was organized into four stages: immersion, ideation, conception, and validation.

During the immersion stage, the theme, target audience, and context of application were defined. Based on the identified educational need related to the lack of knowledge regarding non-pharmacological pain relief methods, the target audience was established as pregnant women and companions participating in a Pregnancy and Expectant Couples Group at a federal university in southern Brazil. During the ideation stage, a systematic search was conducted across 16 scientific databases and five patent databases to identify similar educational technologies. Search strategies included concepts related to educational technology, educational games, childbirth, labor, and non-pharmacological pain management. Studies published between 2019 and 2025 were analyzed. During the conception stage, the game components were defined, including narrative, mechanics, rules, visual identity, characters, and materials. Artificial intelligence was used as a support tool to create the board image and refine the game rules, while the graphic design was developed using Canva®. The final product was named Pathways to Childbirth (“Caminhos do Parto”). Validation was conducted with pregnant women and companions linked to the educational group. Participants received the game for home use over seven days and subsequently completed an electronic questionnaire through Google Forms®. Aesthetic, content, and learning aspects were evaluated using a five-point Likert scale. Data were analyzed using the Content Validity Index (CVI), with items considered valid when they achieved at least 80% agreement. The study was approved by the Research Ethics Committee under CAAE No. 60235322.0.0000.0121. Results: The search of scientific databases initially identified 403 studies. After screening and full-text review, no study fully met the established inclusion criteria. Searches in patent databases identified 103 records, of which only two were related to pregnancy; however, none involved educational games focused on teaching non-pharmacological methods for pain relief during labor. These findings revealed an important scientific and technological gap, reinforcing the originality of the proposed technology. Based on this assessment, the development of the educational game Pathways to Childbirth was initiated. The board game was structured into three categories of cards: knowledge about non-pharmacological pain relief methods; situations and challenges experienced during labor; and companion participation in supporting the pregnant woman. A total of 31 educational cards were developed, covering breathing techniques, massage, aromatherapy, hydrotherapy, music therapy, and birthing ball use. Additionally, problem-based scenarios were incorporated to stimulate reflection on anxiety, fear, pain, physical and emotional exhaustion, as well as strategies for support and

emotional care provided by companions. The final product consisted of a game board, illustrated cards, game rules, pawns, and dice. Its pedagogical approach was based on active learning, enabling participants to construct knowledge through interaction, problem-solving, and the exchange of experiences. The validation stage included 11 evaluators, comprising seven pregnant women and four companions. Participants ranged in age from 31 to 45 years, and most were experiencing their first pregnancy. All participants played the game with their partners, reinforcing the importance of family involvement in educational processes. Validation results demonstrated high acceptance of the educational technology. Of the 13 evaluated items, 12 achieved validity indices above the established threshold. CVI values ranged from 81% to 100% across the domains of content, learning, and aesthetics. Only one item related to the clarity of the game rules scored below the recommended level, indicating the need for minor adjustments to improve participant understanding. Findings demonstrated that the game presented relevant content, appropriate language, satisfactory visual organization, and strong potential to promote meaningful learning about non-pharmacological methods for pain relief during labor. The joint participation of pregnant women and companions also showed potential to strengthen knowledge sharing and encourage companion involvement in the childbirth process. The findings reinforce the potential of educational technologies as implementation tools for evidence-based practices in maternal health. The absence of similar technologies in both scientific literature and patent databases highlights a significant gap in educational resources specifically focused on non-pharmacological pain relief methods during labor. From an Implementation Science perspective, the development of this game represents a strategy for translating scientific knowledge into real-world care settings. Its playful format promotes participant engagement, enhances understanding of key concepts, and may contribute to the adoption of recommended labor practices. Another important aspect concerns the inclusion of companions in the educational process.4 Evidence suggests that informed and prepared companions can provide more effective emotional and physical support, contributing to more positive childbirth experiences. In this regard, the game enables pregnant women and companions to learn together, strengthening their active participation throughout the childbirth process. The high validity indices observed are consistent with findings from other studies on educational technologies in health, demonstrating that playful resources can be effective tools for promoting learning and strengthening educational actions during prenatal care. Conclusion: The study achieved its objective of developing and

validating the educational game Pathways to Childbirth, designed to teach non-pharmacological methods for pain relief during labor. The absence of similar technologies identified in scientific and patent databases reinforces the innovative nature of the product and highlights a gap in obstetric health education. The developed technology demonstrated satisfactory content, learning, and aesthetic validity, showing potential for use in pregnancy groups, prenatal consultations, educational activities, and other healthcare settings. Furthermore, its approach supports the implementation of evidence-based obstetric practices through the translation of scientific knowledge into accessible and interactive language. Future studies are recommended to evaluate the effectiveness of the game in improving knowledge acquisition, childbirth preparation, and the use of non-pharmacological methods during labor, thereby expanding the evidence regarding its impact on healthcare practice and its contribution to the implementation of best practices in obstetric care.

Keywords: Labor; Labor Pain; Educational Technology.

Referências

1. Prado JC, Macuch RS, Milani RG. Construção e validação de jogos educativos em saúde: um estudo de revisão integrativa. Rev Est Interdiscip. 2025;7(2):1-22. doi:10.56579/rei.v7i2.1709.

2. Vianna M, Vianna Y, Adler IK, Lucena B, Russo B. Design thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press; 2012.

3. Fernandes KT, Lucena MJNR, Aranha EHS. Uma experiência na criação de game design de jogos digitais educativos a partir do design thinking. Rev Novas Tecnol Educ. 2018;16(1). doi:10.22456/1679-1916.85928.

4. Xavier IBS, Lima LNF, Silva DO. O aprimoramento da assistência de enfermagem à parturiente através da capacitação e coparticipação do seu acompanhante dentro do processo de trabalho de parto. Rev Extensão. 2023;7(3):79-91.

Palavras-chave: trabalho de parto; dor do parto; tecnologia educacional trabajo de parto; dolor del parto; tecnología educativa labor; labor pain; educational technology.