XI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA E
XXIX Semana de Iniciação Científica
Ciência, Inovação e Transformação Social no Semiárido
16 a 19 de Novembro de 2026
URCA-Universidade Regional do Cariri - Campus Iguatu
PRPGP- Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa

DESENVOLVIMENTO DE VÍDEO IMERSIVO EM 360° SOBRE PRESSÃO ESCOLAR E FAMILIAR NA PROMOÇÃO DA SAÚDE DE ADOLESCENTES

Anna Victória Rodrigues de Souza[1], Yuri Nicolas Souza Silva[2], Antonia Yasmim Pereira Duarte[3], Euridan Oliveira da Silva[4], Teodoro Marcelino da Silva[5], Paloma Loiola Leite[6], Lucas Dias Soares Machado[8]

Resumo: As expectativas sobre o desempenho escolar e a dificuldade de expressar sofrimento constituem temas pertinentes às ações de promoção da saúde de adolescentes. Tecnologias educativas podem representar situações cotidianas para problematizar essas experiências e estimular a busca por apoio. Objetivou-se descrever o desenvolvimento de um vídeo imersivo em 360° sobre pressão escolar e familiar, autocuidado e busca de ajuda na adolescência. Trata-se de estudo de desenvolvimento tecnológico realizado no âmbito do AFIRMASUS da Universidade Regional do Cariri, organizado segundo as fases pragmática e produtiva artística do Modelo Práxico para Desenvolvimento de Tecnologias. A fase pragmática compreendeu a delimitação do problema gerador e da intencionalidade educativa. A fase produtiva artística contemplou roteirização, encenação, gravação, edição e conferência técnica do vídeo. Participaram da gravação discentes do AFIRMASUS dos cursos de Enfermagem, Educação Física e Direito. A captura foi realizada com câmera Insta360 X4, e a edição, no software Insta360. Os takes foram verificados em headset Meta Quest 3S. Produziu-se o vídeo "Eu dou conta", com duração de cinco minutos e dezoito segundos, organizado em seis cenas situadas em ambientes domésticos e escolares. A narrativa acompanha uma adolescente que, diante de cobranças por melhores notas, prolonga os estudos pela madrugada, utiliza uma substância estimulante para permanecer acordada, apresenta cansaço e dificuldades relacionadas à alimentação e hesita em compartilhar seu sofrimento. As relações com os pares incluem manifestações de cuidado e uma oferta de bebida cujo aceite não é mostrado. O desfecho apresenta o reconhecimento da necessidade de ajuda e a permanência de um amigo ao lado da protagonista. O produto foi finalizado em formato compatível com utilização no Meta Quest 3S. O desenvolvimento articulou problematização do cotidiano adolescente e produção audiovisual imersiva, resultando em um recurso para apoiar discussões sobre cobranças,

[1] Universidade Regional do Cariri, email: anna.souza@urca.br
[2] Universidade Rederal do Cariri, email: yuri.nicolas@ufca.br
[3] Universidade Regional do Cariri, email: antonia.yasmim@urca.br
[4] Universidade Regional do Cariri, email: euidan.silva@urca.br
[5] Universidade Regional do Cariri, email: teodoro.silva@urca.br
[6] Universidade Regional do Cariri, email: paloma.loiola@urca.br
[7] Universidade Regional do Cariri, email: lucas.machado@urca.br

limites e redes de apoio. A conferência técnica não estabelece eficácia educativa; validação e avaliação com adolescentes constituem etapas posteriores.

Palavras-chave: Adolescente. Promoção da Saúde. Tecnologia Educacional. Saúde Mental. Apoio Social.

1. Introdução

A saúde dos adolescentes é atravessada por experiências familiares, escolares e sociais que participam da construção de expectativas, hábitos e formas de enfrentar dificuldades. A cobrança por resultados acadêmicos pode ser acompanhada de autocobrança e dificuldade para reconhecer limites ou comunicar sofrimento. Relatório da Organização Mundial da Saúde sobre países da Europa, Ásia Central e Canadá destacou a pressão escolar e as condições de apoio social como dimensões relevantes do bem-estar adolescente, sem que seus resultados possam ser automaticamente generalizados ao contexto brasileiro (World Health Organization, 2024).

A promoção da saúde nesse período requer abordar tanto práticas cotidianas de autocuidado quanto às condições relacionais que tornam essas práticas possíveis. Ambientes familiares e escolares acolhedores e relações de apoio constituem componentes importantes da proteção à saúde mental de adolescentes (World Health Organization, 2025). Nessa perspectiva, reconhecer cansaço, expressar necessidades e procurar ajuda são temas pertinentes à educação em saúde, em articulação com o respeito à autonomia e às diferentes experiências de vida.

Entre as tecnologias emergentes, os vídeos imersivos em 360° apresentam potencial para ampliar o acesso à aprendizagem experiencial e promotora de saúde pois favorece maior contextualização, sensação de presença e envolvimento do estudante com o cenário, além de resultados promissores relacionados à comunicação, empatia, tomada de decisão e autoconfiança (Tort-Nasarre et al., 2026).

No contexto do projeto do AFIRMASUS desenvolvido na Universidade Regional do Cariri (URCA), manifesta-se como estratégia promissora que articula os objetivos e proposições desse. O AFIRMASUS é um programa do Ministério da Saúde que visa assegurar a permanência de discentes de graduação advindos de populações historicamente vulneráveis em seus cursos formativos. Envolve discentes negros e pardos, pessoas trans, pessoas com deficiência, indígenas e quilombolas. No contexto da URCA, em seu primeiro ciclo, desenvolve ações de cuidado e promoção da saúde de adolescentes escolares em comportamento de saúde propenso a risco a partir de ações coletivas e tecnologias desenvolvidas por discentes dos cursos de educação física, enfermagem e direito, com caráter interdisciplinar.

Assim, o vídeo imersivo em 360° oferece um formato para representar situações e permitir a observação de interações e elementos do ambiente. Sua construção demanda uma intencionalidade educativa que oriente personagens, diálogos e recursos audiovisuais. A aproximação com o cotidiano pode apoiar discussões, mas a demonstração de efeitos sobre aprendizagem ou comportamento depende de avaliação específica.

No AFIRMASUS, a produção audiovisual foi direcionada à problematização das cobranças sobre o desempenho escolar, das repercussões sobre o autocuidado e das dificuldades para pedir ajuda. A narrativa buscou apresentar o adolescente em suas relações, preservando a complexidade das escolhas. Assim, objetivou-se descrever o desenvolvimento de um vídeo imersivo em 360° sobre pressão escolar e familiar, autocuidado e busca de ajuda na adolescência.

2. Metodologia

Trata-se de estudo de desenvolvimento tecnológico realizado no âmbito do projeto AFIRMASUS da Universidade Regional do Cariri entre agosto e outubro de 2026. O produto foi destinado à promoção da saúde de adolescentes, a partir do roteiro "Eu dou conta". Participaram da gravação quatro discentes vinculados ao AFIRMASUS dos cursos de Enfermagem, Educação Física e Direito.

O percurso foi organizado segundo o Modelo Práxico para Desenvolvimento de Tecnologias, que compreende as fases pragmática, produtiva artística, experimental e revolucionária (Salbego; Nietsche, 2023). O recorte apresentado contemplou as duas primeiras, relacionando a identificação do problema à construção e finalização de um produto audiovisual. As fases experimental e revolucionária serão desenvolvidas *a posteriori.*

Na fase pragmática, delimitou-se como problema gerador a relação entre pressão por desempenho escolar, autocobrança, comprometimento de práticas de autocuidado e dificuldade de solicitar ajuda. A intencionalidade educativa foi problematizar a ideia de que o adolescente precisa corresponder a todas as expectativas individualmente. Como hipótese orientadora da construção, considerou-se que uma situação narrativa próxima ao cotidiano poderia estimular reflexão sobre limites e reconhecimento da necessidade de apoio, sem pressupor sua confirmação pelo desenvolvimento do vídeo.

Na fase produtiva artística, a situação-problema foi traduzida em roteiro com seis cenas, diálogos, ações e pistas ambientais. A roteirização definiu a sequência entre casa, quarto e escola, organizando momentos de cobrança, estudos noturnos, cansaço, interação com amigos e expressão da necessidade de ajuda. A representação dos personagens e das situações orientou a encenação e a gravação, preservando o encadeamento da narrativa.

A captura das cenas foi realizada com câmera Insta360 X4. Posteriormente, utilizou-se o software Insta360 para a edição e a organização dos takes na sequência do vídeo. O material foi verificado em headset Meta Quest 3S, no qual se conferiram os takes e sua visualização no dispositivo. Essa etapa correspondeu à revisão técnica do produto na fase produtiva artística, resultando em vídeo compatível com utilização nesse equipamento.

A análise do desenvolvimento foi descritiva, organizada pelas fases do referencial e pelas características narrativas e técnicas do produto. O estudo foi apreciado e obteve aprovação pelo Comit6e de Ética em Pesquisa da Universidade Regional do Cariri sob parecer nº 8.299.812.

3. Resultados

O processo resultou no vídeo educativo imersivo "Eu dou conta", com duração final de cinco minutos e dezoito segundos, equivalente a 318 segundos. O produto foi gravado em 360°, editado no software Insta360 e conferido no Meta Quest 3S, estando apto à utilização nesse dispositivo. A gravação reuniu estudantes de Enfermagem, Educação Física e Direito do AFIRMASUS, caracterizando a participação de diferentes áreas de formação na produção.

Na fase pragmática, o eixo educativo foi definido em torno da pressão escolar e familiar e da dificuldade de reconhecer e comunicar necessidades de cuidado. O título sintetiza a resposta reiterada da protagonista às expectativas externas. A narrativa tensiona essa afirmação ao mostrar que esforço prolongado e silenciamento do sofrimento não asseguram o resultado escolar esperado. O problema foi abordado em suas dimensões relacionais, evitando restringi-lo a uma suposta falta de disciplina individual.

A fase produtiva artística materializou esse eixo em seis cenas. Na primeira, a adolescente chega da escola e conversa com suas duas mães sobre uma prova. As falas associam desempenho, comparação com colegas e expectativas de oportunidades futuras, enquanto a protagonista procura afirmar que está se esforçando. A composição familiar integra o cenário da história; a dimensão problematizada são as formas de cobrança e comunicação representadas.

Na segunda cena, os estudos se prolongam pela madrugada, acompanhados de bocejos, dificuldade de concentração e mensagens de um amigo que recomenda descanso. A adolescente utiliza uma substância estimulante para tentar permanecer acordada. A cena representa uma prática de enfrentamento presente na história, sem especificar produto, dose ou modo de uso. Na terceira, o cansaço, a recusa do café da manhã e a dificuldade durante a prova ampliam o conflito narrativo.

Na quarta cena, os pares percebem alterações na rotina e tentam conversar. Uma oferta de bebida aparece na saída da escola, mas a sequência é interrompida antes da decisão da protagonista. Esse recurso mantém o dilema aberto e permite discutir que as relações entre pares podem expressar tanto cuidado quanto influências que demandam reflexão. A narrativa não confirma consumo de álcool nem identifica a composição da bebida oferecida.

A quinta cena apresenta a hesitação em enviar mensagens sobre o próprio sofrimento e o reconhecimento de que não é possível realizar tudo. Na sexta, após receber uma nota inferior à esperada, a adolescente responde negativamente à pergunta sobre estar bem e expressa que precisa de ajuda. O amigo permanece ao seu lado. O desfecho destaca a abertura para compartilhar a dificuldade, sem apresentar resolução imediata ou atendimento profissional já realizado.

A sequência articula sono, alimentação, uso de substâncias para sustentar os estudos, expectativas familiares e redes de apoio. Os elementos são utilizados para provocar reconhecimento e discussão, sem estabelecer diagnóstico clínico da personagem. O acolhimento por um amigo aproxima o recurso de uma perspectiva de

promoção da saúde que considera relações de suporte e ambientes protetores, além de estratégias individuais de enfrentamento (World Health Organization, 2025).

A correspondência metodológica situa a delimitação do conflito e da mensagem na fase pragmática; a escrita do roteiro, a encenação, a captura em 360°, a edição e a conferência dos takes no headset compõem a fase produtiva artística. A verificação no Meta Quest 3S documenta a possibilidade de uso técnico do arquivo nesse equipamento. Não corresponde à validação científica do conteúdo, da aparência ou da experiência de uso, nem demonstra efeitos sobre conhecimentos, atitudes ou comportamentos.

A principal contribuição desta etapa é disponibilizar um produto audiovisual concluído para apoiar ações educativas do AFIRMASUS. Sua aplicação pode ser acompanhada de discussão sobre cobrança, descanso, alimentação e procura de apoio, com atenção aos contextos dos adolescentes. Como continuidade, serão avaliadas a compreensão da mensagem, a adequação da linguagem, a experiência de visualização e o acolhimento de necessidades eventualmente expressas durante as atividades.

4. Conclusão

O estudo possibilitou desenvolver um vídeo imersivo em 360° sobre pressão escolar e familiar, autocuidado e busca de ajuda na adolescência. As fases pragmática e produtiva artística orientaram a passagem do problema gerador à roteirização, gravação, edição e revisão técnica do produto, com participação de discentes de Enfermagem, Educação Física e Direito. O vídeo, com cinco minutos e dezoito segundos, foi conferido e está apto à utilização no Meta Quest 3S. Sua contribuição educativa deverá ser examinada em etapas posteriores de validação e avaliação com adolescentes.

5. Agradecimentos

Ao financiamento do projeto AFIRMASUS pelo Ministério da Saúde.

6. Referências

SALBEGO, Cléton; NIETSCHE, Elisabeta Albertina. Modelo Práxico para Desenvolvimento de Tecnologias: uma abordagem participativa. Revista da Escola de Enfermagem da USP, v. 57, e20230041, 2023. DOI: 10.1590/1980-220X-REEUSP-2023-0041pt.

Tort-Nasarre, G. et al. Effects of Simulated Video Consultation Training on Nursing Students' Clinical Decision Making, Self-Confidence, and Anxiety: A Quasi-Experimental Study. Nurs. Rep. n.16, v.6, 181, 2026. doi:10.3390/nursrep16060181

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Regional Office for Europe. Rising school pressure and declining family support especially among girls, finds new WHO/Europe report. Copenhagen, 13 nov. 2024.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Mental health of adolescents. Geneva, 2025. Disponível em: https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health. Acesso em: 26 out. 2026.