

Realidade Virtual Aplicada ao Treinamento em Comunicação

Não se concebe mais um treinamento de técnicas de comunicação em que a exposição oral é a única forma de ensinar. O “ensinar fazendo” é um caminho que pode propiciar um aprendizado dinâmico e participativo. Mesmo com a multiplicidade de recursos – o advento do PowerPoint, a gravação dos participantes e as sessões de feedback –, há uma necessidade vital de atenção aos recursos tecnológicos, trazendo para a sala de treinamento um recorte desse universo. Os participantes precisam de desafios, de novos rumos para que o interesse em aprender esteja sempre presente, e as técnicas precisam estar antenadas com o mundo deles, com o que lhes proporciona prazer no cotidiano, fazendo analogia entre esse prazer e o que lhes é familiar, por exemplo, jogos virtuais. Por isso é preciso despertar a curiosidade, provocar a mente para um novo contexto, estimular outras zonas do cérebro, propiciar a vontade de aprender, ir além do que deu certo até agora.

Já se foi o tempo em que a lousa era o grande meio de comunicação com a plateia. Claro que esse recurso ainda tem sua vantagem, como a possibilidade de enxergar, em uma única superfície, tudo aquilo que a Língua Portuguesa ou a Matemática propõem para a compreensão do mundo à nossa volta. Mas com o avanço da tecnologia, novos suportes têm surgido, particularmente, no âmbito do treinamento em comunicação, como é o caso do uso das tecnologias de **Realidade Virtual** e **Realidade Aumentada**. Trata-se de uma tecnologia de interface, ou seja, um sistema com o qual o usuário, por meio do uso de óculos computadorizados, interage com um ambiente virtual diferente do real. No contexto do treinamento em comunicação, é possível simular situações virtuais semelhantes às reais e interagir em reproduções de momentos de dificuldade ao falar em público ou fazer uma apresentação, por exemplo. O alto potencial de interação e de imersão desse dispositivo contribui para potencializar o processo de aprendizagem, com rápida absorção do que é “vivenciado”.

Por quê?

É preciso reconhecer que falar em público continua a ser uma das situações mais estressantes para milhares de pessoas. É uma atividade que demanda esforço para administrar timidez, tensões e medos causados pela inexperiência e pela falta de treino, além de situações do

passado que trazem insatisfação quanto aos resultados. Profissionais das mais diversas áreas não raramente se mostram incomodados com a avaliação do grupo e a possibilidade de serem julgados.

É exatamente por se tratar de um tema complexo, com questões técnicas e emocionais, que há necessidade de se utilizar ferramentas que facilitem a internalização de caminhos para aprender como administrar as tensões e se apropriar da capacidade de desenvolvimento das habilidades de comunicação e expressão verbal e não verbal. É claro que o conhecimento é imprescindível para que o facilitador possa conquistar credibilidade e respeito dos espectadores, mas tão importante quanto esse conteúdo é a forma de apresentá-lo, para promover a compreensão e se instalar na mente e no coração de quem ouve.

O avanço das novas tecnologias possibilita o uso da Realidade Virtual no treinamento em comunicação como uma valiosa ferramenta para superação de obstáculos ao realizar uma apresentação, contribuindo para que os participantes se sintam capacitados em situações reais. Por meio de software desenvolvido com exclusividade por um profissional da área de Realidade Virtual, para navegação com óculos especiais, cada participante pode experimentar a temida sensação de estar diante de uma plateia “municipado” do conforto e da segurança de se encontrar em uma sala de treinamento e assistido pelo facilitador.

É uma experiência comparável àquela vivenciada por uma pessoa durante a simulação de estar dirigindo em uma rua movimentada: o ambiente é totalmente seguro, em especial, porque, se ela errar, não irá sofrer consequências. E o mais importante: ela aprenderá com a simulação e se tornará mais segura quando for dirigir de fato pelas ruas de trânsito de qualquer cidade.

Moral da história: para aprender, nada melhor que treinar das mais variadas formas. Esses exercícios trazem segurança e fortalecem a autoestima de quem os pratica.

Como?

No treinamento voltado para a excelência nas comunicações, a simulação de situações reais de apresentação em público por meio da tecnologia de Realidade Virtual veio integrar o arsenal de ferramentas de aplicação prática disponibilizado aos participantes, que inclui ainda técnicas teatrais; exercícios de dicção, articulação e respiração; e filmagem de performances para avaliação. Para tanto, foi desenvolvido um programa associado ao uso de óculos de Realidade Virtual para que os usuários interajam com cenários correlatos ao contexto de falar em público.

Ao mesclar conteúdo virtual com imagens do mundo real, o programa leva o participante para o palco de um auditório lotado de espectadores, onde alguns prestam atenção ao orador, enquanto outros se mostram dispersos ou mais interessados em navegar no celular. Imerso em um contexto similar àquele experimentado no cotidiano, o usuário do equipamento vivencia o desafio de se apresentar em público tal como ele é, porém sem tanto impacto emocional, pois ele sabe que existe ali uma “zona de segurança”.

Dotado de elevado potencial de ludicidade e de ativação das percepções sensoriais, o uso da tecnologia de Realidade Virtual permite treinar o participante e aprimorar suas aptidões como comunicador em situações nas quais se sente desconfortável ou até incapacitado, ampliando sua habilidade em lidar com as nuances de uma situação limite. Trata-se de um passo significativo rumo a uma comunicação sem medos e sem inibições, acompanhada de segurança e de foco na interação com o público e na difusão da mensagem.

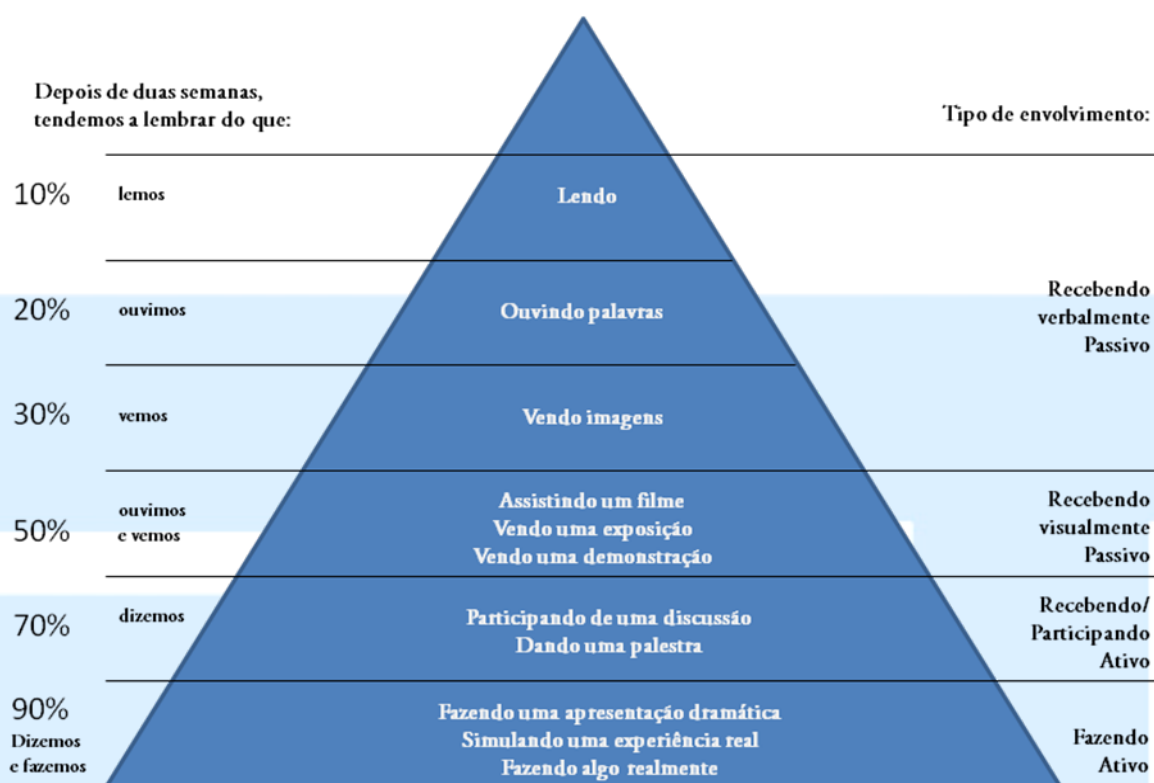
Ganhos do participante com o uso da Realidade Virtual no treinamento em comunicação:

- 1. Contato com cenários próximos da realidade.**
- 2. Aprendizagem prática (“aprender fazendo”).**
- 3. Maior engajamento.**
- 4. Possível melhora de retenção do aprendizado.**
- 5. Estímulo à autoconfiança e à mudança comportamental.**
- 6. Possível satisfação quanto aos resultados conquistados.**
- 7. Maior autonomia perante desafios.**

Retenção de Conteúdo | Cone de Aprendizagem

Com o Cone de Aprendizagem, o professor Edgar Dale demonstrou, em 1969, que os índices de retenção de conteúdo mudam muito dependendo da técnica aplicada. Os métodos passivos, como assistir a uma palestra ou dedicar-se a leituras, ajudam a fixar, no máximo, 30% daquilo que foi transmitido. Já os métodos ativos, como discussões em grupo, a prática daquilo que

foi aprendido e o ato de ensinar o mesmo conteúdo a terceiros eleva a taxa de retenção para índices que variam de 50% a 90%.



[Fonte: Adaptado de Edgar Dale, in: *Audiovisual methods in teaching*. Nova York: Dryden Press, 1969.]

A iniciativa de utilizar os óculos de Realidade Virtual e propiciar aos participantes de um treinamento de comunicação a oportunidade de vivenciar situações temidas em um ambiente que lhes traga segurança pode, portanto, contribuir sobremaneira para o processo de retenção do conhecimento apresentado por Edgar Dale. Trata-se de um novo e competente aliado na disseminação do método de “aprender fazendo” e aprender para sempre.

Especificações Técnicas

1. Hardware e Usabilidade

O **Quest**, modelo de óculos de Realidade Virtual que utilizamos em nosso curso foi lançado em maio de 2019, pela Oculus, empresa focada em produtos “imersivos” pertencente ao Facebook, possui tecnologia única na geração atual de óculos que garantem ao aparelho uma característica de “independência”, ou seja, ele se apresenta livre de fios e sem necessidade de estar plugado a um

computador ou celular. Trata-se de um equipamento com a funcionalidade específica de fornecer experiência de qualidade em Realidade Virtual.

Todo o processamento de imagem e som e o sistema de rastreamento são realizados pelos próprios óculos, o que possibilita a completa liberdade de movimentos, permitindo ao usuário caminhar e interagir com as mãos por meio de controles. O alto nível de imersão produz reações mais espontâneas, que, por sua vez, resultam em simulações mais convincentes.

Para o desenvolvedor Alexandre Calil S. Silva: “Há pouquíssimos modelos de óculos como esse no Brasil, e realizar um curso de oratória com ele é, muito provavelmente, inédito no país. Além de ser um diferencial em si, o hardware conta com tecnologias que facilitam muito seu uso e fornecem um alto nível de imersão que outros óculos não conseguem alcançar”.

2. Software e Experiência

O objetivo do software é oferecer experiência de simulação com elementos de gamificação (técnicas de jogos virtuais), de forma que o usuário possa se autoavaliar e utilizar o recurso repetidamente. Para isso, priorizou-se a criação de um cenário convincente e com o maior número possível de variações, contribuindo na prática para a superação do medo de falar em público.

Assim, o ambiente virtual simula características típicas dos modelos de palco atuais, ou seja, uma estrutura arquitetônica moderna e uma quantidade de pessoas na plateia que se assemelha àquela presente em palestras e apresentações empresariais. O público é formado com personagens 3D, que também representam esse mesmo ambiente corporativo em termos de aparência e de comportamento. Foram incluídas animações que simulam reações comuns nesse tipo de ocasião: pessoas atentas ao orador e outras dispersas, conversando ou conectadas a celulares e notebooks etc.

Entre os desafios propostos ao usuário que vivencia essa experiência, estão: manter um olhar homogêneo para o público, modular o próprio tom de voz para atingir toda a plateia, cumprir à risca o tempo de fala disponibilizado etc. Com o uso dos óculos Quest no treinamento em comunicação, também é possível avaliar o movimento das mãos e o chamado “domínio de palco”, com análises precisas do movimento corporal. Ao final da apresentação, o usuário recebe um feedback sobre esses e outros pontos avaliados e fica sabendo se a sua performance atingiu um nível satisfatório ou não.

Benefícios para o Treinamento em Comunicação

- Única mídia capaz de proporcionar a sensação de estar em outro ambiente e poder explorá-lo.
- Possibilidade de utilizar o equipamento repetidas vezes e dosar a experiência em diferentes níveis de dificuldade, garantindo progressão orgânica.
- Aperfeiçoamento na retenção do conteúdo, em virtude da criação de mais sinapses em comparação a outras mídias e métodos.
- Alto nível de “realismo”, o que provoca reações naturais passíveis de serem avaliadas, permitindo feedback mais enriquecedor.
- Simulação de apresentações personalizadas, favorecendo domínio do tema abordado e aprimoramento das habilidades individuais.

Experiência imersiva e interativa, utilizar os óculos de Realidade Virtual tende a se tornar uma técnica revolucionária para um aprendizado de qualidade.

EUNICE MENDES