

# Realidade Virtual aplicada ao desenvolvimento de empatia assertiva no *feedback* corporativo

Rosângela Spagnol Fedoce<sup>1</sup>, Camila Fernandez Achutti<sup>2</sup>, Romero Tori<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pós-Graduanda em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP, USP); <sup>2</sup>POLI-USP; <sup>3</sup>POLI-USP.

## INTRODUÇÃO

Diante do desafio da área de educação corporativa em desenvolver competências comportamentais e socioemocionais entre seus profissionais, **este estudo propõe o design de uma experiência imersiva de aprendizagem para promover empatia assertiva entre líderes que atuam nos processos de *feedback* corporativo**. Utilizando conceitos e exemplos do livro *Empatia Assertiva*, de Kim Scott, e a técnica de *Embodiment Virtual Reality* (EVR), aplicada por meio de vídeos imersivos, espera-se promover a vivência de situações simuladas de *feedback* corporativo em ambiente seguro e controlado, com troca de perspectiva entre líder e liderado.

## OBJETIVOS

- Desenvolver o *design* de conteúdo de uma experiência imersiva que objetiva promover empatia assertiva entre os líderes que atuam em processos de *feedback* corporativo.
- Propor a aplicação da metodologia de educação imersiva com foco no objetivo de aprendizagem, e não na tecnologia, para promover experiências de aprendizagem eficazes com redução da distância aluno-conteúdo.

## MATERIAS E MÉTODOS

O estudo foi realizado com a aplicação da metodologia ADDIE e pesquisas quali-quantitativas realizadas em uma empresa brasileira que atua há 16 anos na área de educação corporativa. Na etapa *design*, foco deste estudo, foi utilizada a estratégia educacional jornada de aprendizagem e a técnica de *storyboard*, que contempla os roteiros dos vídeos imersivos da experiência.



## RESULTADOS

- Design* de conteúdo e orientações para implementação e avaliação da experiência imersiva de aprendizagem intitulada *Empatia Assertiva no Processo de Feedback Corporativo*, que visa a validar a hipótese de que a metodologia de educação imersiva impacta positivamente o desenvolvimento de empatia assertiva entre profissionais que atuam em cargos de liderança, reduzindo a distância aluno-conteúdo.
- Criação de um modelo de *storyboard* para vídeos imersivos, que contempla os requisitos necessários para produção e edição considerando as características da técnica de EVR.

## EXEMPLO DE STORYBOARD

Vídeo 360° | Situação 1 - Feedback de equipe Feedback de equipe | Cena 1 | Perspectiva: observador

Contexto/cenário

Descrição da cena

Gravar, em 360° e com a câmera na altura dos olhos, a reunião que deve contar com quatro atores:

- Ana – líder da equipe: postura formal, direta ao ponto, não muito simpática. Fala olhando para a tela.
- Márcia – grávida, deve ter em torno de 35 anos.
- Mateus – o mais novo do time, geração *millenials*.
- Adriano – o mais velho do time – deve ter em torno de 50 anos. Os personagens 2, 3 e 4 devem atuar de forma submissa, se expressando o mínimo possível. Eles apenas se entreolham durante a reunião. Ao encerrar sua fala, Ana deve ir organizando os papéis, demonstrando pressa para seguir para a próxima reunião.

Interações do aprendiz

Nesta primeira cena, o aprendiz é mero observador em terceira pessoa, podendo se movimentar pela sala.

Locução

Ana: Então, pessoal, chamei vocês para essa reunião de 15 minutinhos para falar sobre o último mês e planejar o próximo. Apesar de termos cumprido a meta, pecamos em vários pontos. Quando vejo uma apresentação importante, como a última que a Márcia fez, com vários erros de digitação que bastaria passar o corretor ortográfico para consertar, começo a me perguntar o que está acontecendo. Coisas como essa prejudicam a imagem da nossa equipe. Já em relação a você, Mateus, gostaria de dizer que está no caminho certo. Você é um gênio, rapaz! A melhoria que você propôs para o processo de fechamento de contrato otimizou muito o tempo de conclusão das vendas. Mas vamos falar de futuro. Para este mês, quero propor que vocês trabalhem de forma mais colaborativa, aprendendo um com o outro sobre como conquistar mais clientes. Tenho uma reunião agora na sequência, mas era isso que tinha para falar.