



## PERSPECTIVA DE PRODUÇÃO: VÍDEO EM REALIDADE AUMENTADA SOBRE SOFT SKILLS

Ana Lídia Karolayne Lima Martins<sup>1</sup>  
José Wellington Peixoto Vital<sup>2</sup>  
Stella Maia Barbosa<sup>3</sup>  
Gabrielly Pinheiro Queiroz<sup>4</sup>  
Patrícia Freire De Vasconcelos<sup>5</sup>

### RESUMO

Soft Skills são competências do indivíduo, como a capacidade de comunicação, habilidade para trabalhar em equipe e facilidade em lidar com a diversidade, ser alguém ético. Há ainda poucos estudos sobre como habilitar o estudante da saúde sobre soft skills, em especial treinamentos voltados para comunicação. O uso de tecnologias pode proporcionar uma visão próxima da realidade e permitir que futuros profissionais ingressem na prática clínica com uma comunicação mais assertiva e não violenta entre a equipe e os pacientes. Para isso, a simulação por realidade aumentada pode ser uma estratégia de treinamento para reproduzir situações vivenciadas na prática clínica. Construir e validar cenários de realidade aumentada sobre competências comportamentais com ênfase na comunicação efetiva a partir de câmera de 360°. Trata-se de um estudo de abordagem metodológica com três etapas: Construção de roteiro, Validação do roteiro com juízes; Construção de cenários, gravação das cenas e finalização do vídeo. O roteiro considerará comunicação efetiva e não violenta. Para seleção dos juízes especialistas, serão utilizados os critérios sistema de classificação de experts, adaptado do modelo criado por Fehring em 1987, e serão incluídos aqueles que atingirem ao menos seis pontos. A quantidade total de juízes será de no mínimo sete. Os juízes que aceitarem o convite, responderão a um questionário de caracterização e avaliarão o roteiro a partir de um instrumento construído por Rodrigues Júnior et al. em 2017. Será gravado um vídeo, para o qual serão utilizados atores no papel de profissionais de saúde passando por situações que exijam a aplicação das soft skills, realizando ações incorretas. Para a gravação, será utilizada uma câmera que filma em 360°, acoplada a um suporte usado na cabeça pelo ator principal. Para a avaliação das respostas dos juízes na fase de validação dos roteiros, será utilizado o Índice de Validade de Conteúdo. Neste estudo serão considerados válidos os itens com nível de concordância igual ou maior a 0,80. O armazenamento dos dados será feito em planilhas do Microsoft Excel, que serão exportadas para IBM SPSS Statistics versão 20 para o processamento estatístico. A pesquisa foi submetida a apreciação e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UNILAB, sob parecer nº 6.124.200. Espera-se que o vídeo, após validado, possa contribuir com o ensino sobre comunicação efetiva de estudantes da graduação em saúde de modo promover o treinamento para os desafios da sua prática profissional. Ademais, espera-se que tal estratégia contribua para o desenvolvimento pessoal e profissional dos participantes.

**Palavras-chave:** Soft Skills; Realidade Aumentada; Estratégias de Treinamento; Comunicação Efetiva.

---

Escola Estadual de Educação Profissional Adolfo Ferreira de Sousa, Curso Técnico em Enfermagem, Discente, karolima2123@gmail.com<sup>1</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Ciências da Saúde, Discente, wellfry00@gmail.com<sup>2</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Ciências da Saúde, Docente, stella.maia@unilab.edu.br<sup>3</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Ciências da Saúde, Discente, gabriellyqueiroz.alunounilab@gmail.com<sup>4</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Ciências da Saúde, Docente, patriciafreire@unilab.edu.br<sup>5</sup>