

**Introdução** O uso de realidade virtual em diversas áreas, especialmente na saúde, tem aumentado e se mostrado como uma ferramenta e útil e eficaz. No desenvolvimento de ambientes virtuais de interface humana uma das grandes preocupações é a de que se os sujeitos que o utilizam tem a sensação de presença. Por presença compreende-se a sensação de “estar lá”, de que se está imerso no ambiente virtual e não está mais a par do que se passa exteriormente a esse ambiente. Para mensurar tal sensação questionários com escalas likert foram desenvolvidos para que os próprios sujeitos relatassem o quão imersos e presentes estavam no ambiente. Este trabalho pretende adaptar o Questionário de Presença para mensurar o grau de presença dos sujeitos envolvidos no uso de realidade virtual. O questionário consiste em 32 perguntas de auto-relato, onde o indivíduo deve marcar o quanto concorda ou discorda em uma escala likert de zero à sete. **Metodologia:** o questionário original foi traduzido do inglês para o português por três profissionais da área com proficiência em inglês. Estas versões foram então encaminhadas para outros três profissionais da área com proficiência em inglês para o procedimento de *backtranslation*. Então foi realizada em uma reunião com sete pessoas com experiência na área de psicologia uma correção e adaptação semântica. Foram então observadas a equivalência semântica e o significado geral de cada pergunta em relação às perguntas do instrumento original na tradução inicial e na retradução. Foram feitas modificações e sugestões, e a partir delas e da escolha dos melhores termos, uma versão traduzida foi criada. **Resultados** Como resultado do processo descrito acima se obteve um questionário com 32 itens adaptado para a realidade brasileira. **Conclusão** A versão final se mostrou de fácil compreensão e bem adaptada semanticamente. Houve especial preocupação com a adaptação dos termos para uma compreensão leiga, uma vez que este será aplicado em uma amostra heterogênea de sujeitos.