



**MUDE**

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

**O TREINAMENTO**

**QUE TRANSFORMA**



As constantes transformações nos levam a conviver num processo de **mudanças** e **adaptações** no ambiente empresarial que precisa investir no desenvolvimento de seus colaboradores.



É preciso **ousar, inovar,**  
**trazer experiências para**  
**adaptar-se às mudanças.**



## MAS O QUE SIGNIFICA MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA?

“ Significa vivenciar, se entregar a experiência!  
Esse formato de treinamento transmite conceitos, principalmente sobre a consciência para Mudar, é sobre o poder de influência e os relacionamentos. O treinamento aborda a importância de feedback positivo, do ouvir mais e melhor, da confiança na equipe, do comprometimento, do autodesenvolvimento e o sentido de pertencimento.

Esses treinamentos transformam-se em polos geradores de novas ideias e estratégias, além de representarem um momento de intercâmbio de setores e departamentos na empresa de maneira a estimular para as mudanças e principalmente criando e consolidando a cultura”



**Provocar reflexões sobre  
mudanças de comportamento  
nos participantes através  
da experiência vivida  
no treinamento**

**OBJETIVO**

## CONTEÚDO

O treinamento está desenhado para trabalhar conceitos de:

- Team building
- Liderança
- Valores da Empresa
- Sustentabilidade: Econômica, Social e Ambiental



## METODOLOGIA

Provocativa, com conceitos, dinâmicas e games, desenhados para trabalhar comportamentos através da facilitação na condução dos grupos, para sensibilizar e provocar a mudança nos participantes.



**MUDE**

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA



## O PROCESSO

# 01

### BRIEFING

Cliente apresenta suas necessidades, e expectativas. Escutamos e entendemos o objetivo e o conteúdo que a empresa deseja reforçar junto ao seu público alvo.

### FORMATAÇÃO

# 02

Utilizamos conteúdos adequados, diversas ferramentas, games e conceitos de acordo com a compreensão do briefing.

# 03

### TREINAMENTO

O treinamento é conduzido, garantindo que os participantes interajam, divirtam-se e assimilem o conteúdo de uma forma dinâmica e inesquecível, através das **experiências vividas**.

### RESULTADO

# 04

MUDE - aprendizado e Mudança seja com a **Máxima Utilização Da Experiência**



# DIA 1

**10h**

Chegada ao Hotel  
Café de Boas Vindas

**10h45 às 12h30**

Abertura do Evento  
Dinâmica de Integração  
Conceito Inicial

**12h30 às 14h**

Check in e almoço

**14h às 18h**

Dinâmicas  
Atividade ao ar livre  
Game Jogo Digital  
Falkenauge

**18h às 19h**

Tempo livre

**19h às 20h**

Uso do aplicativo  
Rota da Experiência  
(tour virtual)

**20h às 22h**

Experiência Gastronômica  
Chef e Sommelier

## PROGRAMAÇÃO BÁSICA

# DIA 2

**08h30 às 10h**

Resgate do dia anterior!  
Conceito sobre o tema

**10h30 às 12h30**

Atividade de desafio e  
superação «Salto Para o  
Futuro»

**12h30 às 14h**

Check out e almoço

**14h às 16h**

Conceitos finais em  
sala e dinâmica O que  
Levamos Daqui.

**16h às 16h15**

Encerramento  
Saída do Hotel



## SOBRE OS GAMES

# Jogo Digital - Falkenauge

GAME TOMADA DE DECISÃO



Game interativo composto por 5 diferentes telas que serão acessadas pelas equipes simultaneamente. As equipes devem se comunicar via vídeo conferência (Zoom, Google Meet, Teams, etc.) para descreverem suas telas, encontrarem recursos, resolverem enigmas e tomarem decisões importantes para cumprir a missão



O galo canta. É mais uma manhã cinzenta no vilarejo de Falkenauge. Os sinos ressoam do alto dos muros que cercam o local, indicando que mais um grupo de exploradores retorna.

Localizado no alto de uma montanha, o vilarejo é o último refúgio de um povoado atingido por uma onda de radiação que trouxe alterações climáticas radicais e criou diversas anomalias que transformaram boa parte da população em zumbis. Curiosamente, nada dentro dos muros da cidade foi afetado.

De tempos em tempos, grupos de exploradores são enviados para fora dos muros da cidade em busca de recursos essenciais para a sobrevivência, como comida, remédios e combustíveis. Infelizmente, nem todos eles voltam.

E agora chegou a vez do seu grupo organizar a próxima missão de busca de recursos fora dos muros da cidade.

O objetivo da missão é trazer recursos suficientes para garantir a sobrevivência do vilarejo por 4 semanas.

**ESTOU PRONTO**

Localizado no alto de uma montanha o vilarejo de Falkenauge é o último refúgio de um povoado atingido por uma onda de radiação que trouxe alterações climáticas radicais e criou diversas anomalias que transformam boa parte da população em zumbis. Curiosamente nada dentro dos muros da cidade foi afetado.

De tempos em tempos, cada equipe de exploradores são enviados para fora dos muros do Vilarejo em busca de recursos essenciais para sobrevivência.

**Objetivo: trazer recursos para garantir a sobrevivência do Vilarejo.**



# SOBRE OS GAMES

Variações de games em função dos conceitos a serem trabalhados

## RPG – Executivo do Ano PARA LIDERANÇA

Jogo narrativo de interpretação de papéis no qual os jogadores assumem o controle de personagens, criam narrativas de forma colaborativa e devem interagir, argumentar e negociar para atingir um objetivo.



### ATRIBUTOS – REGRAS DE USO

Cada personagem tem valores referentes aos atributos de Carisma, Persuasão e Análise. Para utilizar um atributo, é necessário lançar um dado. O número deverá ser igual ou menor ao valor do atributo para que o personagem tenha sucesso na ação.



**Carisma**

É sua capacidade de conquistar a empatia de outros personagens que não estão envolvidos no debate naquele momento. Ao utilizar com sucesso esse atributo, o jogador poderá escolher outro personagem que deverá ajudá-lo na sua argumentação durante aquele turno.



**Persuasão**

É sua capacidade de convencer o personagem com o qual está debatendo naquele turno. Caso um personagem utilize com sucesso esse atributo, o jogador alvo poderá também testar sua persuasão para evitar que seja convencido. Caso os 2 jogadores obtenham sucesso, a ação é anulada sem efeitos. Entretanto, a jogada contará como uma ação já utilizada para ambos.



**Análise**

É sua capacidade de obter relatórios adicionais para embasar sua argumentação. Ao utilizar com sucesso esse atributo, o jogador poderá escolher receber qualquer relatório de outra área.



**RAQUEL GONZALEZ**  
DIRETORA DE RH

#### Perfil

Formada na universidade EAN - Escuela Argentina de Negocios, fluente em espanhol e inglês, português intermediário. Ativista dos direitos LGBT+, gosta de night clubs e já foi bartender. Pagou os estudos assim. Solteira.

#### Boatos

Algumas pessoas dizem que ela já passou por reabilitação por excesso de consumo de álcool.

#### Histórico Profissional

Melhorou sensivelmente os resultados de pesquisa de clima nas duas empresas que atuou anteriormente. 7 anos de experiência.

#### Resultados na Agência

Aumentou os níveis de satisfação dos colaboradores na pesquisa de clima.

#### Atributos



# SOBRE OS GAMES

Variações de games em função dos conceitos a serem trabalhados

## Card Game

### PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Exercitar habilidades como: análise crítica, planejamento estratégico, alocação de recursos, tomada de decisões, análise de risco e autonomia. É possível analisar como são tomadas decisões em equipe em cenários de pressão de tempo, incertezas e entender como os participantes lidam com informações implícitas e focam suas ações na solução dos problemas .





# DINÂMICAS COMPORTAMENTAIS

Através do processo de facilitação os consultores conduzem o treinamento.



## Então o que significa FACILITAÇÃO?

É a arte de liderar os processos de um grupo de modo a ajudá-lo a alcançar seus objetivos de aprendizado.

## No treinamento a facilitação se dá de 3 formas:

### 1. Deixar a experiência falar por si mesma:

Proporcionar a experiência para que os participantes possam, por si próprio, extrair dela seu aprendizado.

**2. Falar pela Experiência:** aqui o facilitador interpreta a experiência e aponta os aprendizados que devem ser extraídos e como aplicar o conhecimento em situações do cotidiano.

**3. Debriefing (Análise ou Resgate):** O facilitador ajuda o grupo a processar suas experiências por meio da reflexão. Com uso de perguntas abertas ajuda cuidadosamente os participantes para trazerem assuntos importantes para o grupo e assumirem compromissos consigo e com os demais. Significa vivenciar, fazer por inteiro!

A facilitação e o processamento da experiência é a peça fundamental do **MUDE Máxima Utilização Da Experiência**, espaço em que acontecem as **conexões** entre o que aconteceu durante a **dinâmica** e o que ocorre no **dia a dia**.







# MUDE

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

## EXPERIÊNCIA GASTRONÔMICA



### APLICATIVO

Um aplicativo que permite uma viagem de exploração (em qualquer local aberto) no qual os participantes receberão textos, imagens, vídeos e/ou áudios com conteúdos personalizados. O jogo funciona como uma caça ao tesouro digital, na qual cada ponto da rota possui pistas e enigmas que, ao serem respondidos, irão desbloquear o próximo destino. - **Rota da Gastronomia Itália**





# MUDE

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

## EXPERIÊNCIA GASTRONÔMICA

### O CHEF E OS CONVIDADOS

O **chef** poderá ser do **próprio hotel** que irá interagir e cozinhar na frente do participantes falando sobre o jantar que será degustado ou com um **chef convidado**. O cliente também tem a alternativa de trazer um convidado, podendo ser:

**sommeleir, mixologista ou mestre cervejeiro**



### O JANTAR

Os participantes irão participar de uma experiência gastronômica real com o jantar em local especial do hotel. Com participação especial do Chef e convidados.



# DESAFIO E SUPERÇÃO

**AVENTURA + EDUCAÇÃO =  
UMA COMBINAÇÃO PERFEITA**

Um dos objetivos da nossa vida cotidiana é minimizar a aventura, reduzir ou eliminar riscos para vivermos tranquilos e confortáveis. A segurança é uma necessidade básica do ser humano. Entretanto, há momentos em que as pessoas se colocam em situações de risco propositadamente. O risco é assumido para que o indivíduo alcance algum objetivo, e nunca pela procura do risco em si. Assim envolver-se nesta aventura é um mergulho no **processo de aprendizado de si mesmo!**

## SALTO PARA O FUTURO

o salto da árvore proporciona a vivencia de desafios e aceitação dos processos de mudança de maneira consciente, poder arriscar-se com segurança e lançar-se sabendo que haverá um resultado positivo. Esse é o risco saudável que amplifica a existência das pessoas. É algo tão real e causa tamanho impacto, que as pessoas procuram essas experiências, em busca de evolução e autoconhecimento.



**MUDE**

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA





# PRÁTICAS DE ESG

Econômica, Social e Ambiental

**ESG** (sigla em inglês para **Environmental, Social e Governance**) é a nova realidade dos negócios. Representa a métrica que avalia as operações das empresas conforme os seus impactos em 3 eixos principais: o **Meio Ambiente**, o **Social** e a **Governança**. Durante o treinamento os participantes poderão avaliar seus comportamentos nos 3 eixos.



## FUNDAMENTOS PARA SUSTENTABILIDADE

**Yuval Harari** em seu livro *Sapiens*, traz uma abordagem multidisciplinar que preenche as lacunas entre história, biologia, filosofia e economia, e, com uma perspectiva macro e micro, analisa não apenas os grandes acontecimentos, mas também as mudanças mais sutis notadas pelos indivíduos.

**Evolução da Eco 92, Rio + 20:** Socialmente justo; Ecologicamente correto; Economicamente viável; Culturalmente diversificado.

**Agenda 2030:** Objetivos de desenvolvimento Sustentável

**Visão 2050 - CEBDS :** Exige mudanças fundamentais nas estruturas de Governança, Econômicas, Negócios e no Comportamento Humano.

**Carta da Terra:** “Somar forças para gerar uma sociedade sustentável global baseada no respeito pela natureza, nos direitos humanos universais, na justiça econômica e numa cultura de paz.”

**MUDE**  
COMO FOI CONCEBIDO



**MUDE**

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

MUDE

Máxima Utilização Da Experiência

O treinamento foi desenvolvido para **através da experiência provocar reflexão sobre mudanças** de comportamento nos participantes.

“Concebido entre 2020/2021 – período que vivemos uma pandemia, o mundo e modelo de trabalho em profunda transformação. Com base na nossa experiência vivida entre 1992 e 2016 como facilitadores do teal® Treinamento Experiencial ao Ar livre, começamos a imaginar o retorno da Convivência após quase 2 anos de trabalho home office e entendemos que era hora de criarmos e estarmos preparados para a retomada dos Treinamentos presenciais e os novos comportamentos.”

# MUDE

## COMO FOI CONCEBIDO

Surge a nossa **mudança e o formato MUDE – Máxima Utilização Da Experiência** totalmente baseado na experiência a ser vivida pelos participantes durante o treinamento com base no ESG, trabalhando a conscientização dos participantes para **compreensão dos riscos Ambiental, Social, Governança**.

### VANDA SOUZA

Arquiteta, com pós em RH e formação em outdoor training, coaching, dinâmica de grupo, jogos empresariais. Dedicou-se a elaborar projetos para Treinamento e Desenvolvimento humano



### MARCO VIDON

Alpinista, com formação em outdoor training, atuando há 30 anos como facilitador em treinamentos empresariais. Atua em projetos ambientais em cuidados com árvores.



# MUDE

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA