

Desafio de Trekking

Sítio Canoar – Juquitiba/SP

OPERADORA

CANOAR



Integrando seu time em meio a Mata Atlântica.

Desafio de Trekking

Definição



Trekking é a caminhada por trilhas cercadas de atrativos naturais; e a orientação cartográfica é o uso de carta topográfica e bússola para localização de pontos no terreno. O Desafio de Trekking une estas duas atividades em um completo processo de formação de equipes, que inclui aprendizado, treinamento, planejamento, estabelecimento de metas, execução e avaliação.

No Desafio de Trekking os participantes progridem por um percurso delimitado por PCs - postos de conquista, utilizando mapa e bússola para orientação. Missões especiais deverão ser cumpridas, unindo as equipes como um único time.

A Canoar é a empresa de esportes de aventura responsável pela introdução do rafting no Brasil, em 1989. Desde 1992, atuamos no atendimento corporativo, promovendo soluções de lazer, confraternização, treinamento comportamental, relacionamento e campanhas de incentivo, com cerca de 750 empresas atendidas em mais de 1.000 eventos.

Desafio de Trekking Programa



1

Na chegada ao Sítio Canoar, o grupo será recepcionado por nossa coordenação de terra, que passará as informações iniciais sobre as facilidades do sítio. Haverá 20 minutos para ambientação e troca de roupa.



2

Iniciamos a atividade em sala de aula com as boas vindas, apresentação da equipe de instrutores da Canoar para o evento, preleção geral das atividades do dia e apresentação de um vídeo de incentivo. Durante esta abertura há espaço para uma palavra da liderança da empresa ou eventual consultoria participante do evento.

Desafio de Trekking Programa



Antes do início das atividades preparatórias para o Desafio de Trekking, os participantes serão divididos em equipes de 4 a 7 participantes. Esta divisão tem caráter logístico, pois todas as equipes fazem parte do mesmo “time”. O Desafio de Trekking é a oportunidade que o time tem de superar seus limites, e não uma competição entre as equipes participantes.

3



A primeira atividade prática é o aprendizado/treinamento da modalidade que será a base do Desafio: orientação cartográfica, que inicia-se em sala de aula por uma apresentação teórica com a ajuda de recursos audiovisuais. Os participantes aprendem sobre a construção de uma carta topográfica e suas legendas, e ainda, sobre a utilização da bússola. Ao final da instrução teórica, uma atividade prática é realizada na parte externa, com exercícios de reconhecimento do terreno em volta do Sítio Canoar.

4

Desafio de Trekking Programa



PLANILHA DE METAS

TAREFA	Pont. Possível	Meta da Equipe
Controle do Tempo	20	
Conquista do Cume	20	
Resgate dos Balões	30	
Resgate dos Princípios	30	
Total	100	



5

O evento segue com a etapa de planejamento estratégico, que se inicia com a apresentação das missões: tarefas especiais que valem pontos e deverão ser cumpridas pelas equipes durante o Desafio. Em seguida, cada equipe recebe uma planilha de metas, onde deve preencher a sua meta de pontuação para as missões. Todas estas planilhas são somadas para determinar meta geral do time.



6

Após a definição da meta do time, cada equipe tem um tempo para estudar a sua planilha de percurso, estudando as suas rotas. Todas as equipes realizam as mesmas atividades durante o desafio, mas cada uma tem a sua planilha de percurso, que determina a ordem de visita a cada Posto de Conquista.

Desafio de Trekking Programa



A largada para o Desafio de Trekking é individual para cada equipe. O intervalo de tempo entre as equipes varia de acordo com o número de participantes. Cada equipe segue autossuficiente no percurso, mas é a todo momento assistida pela equipe de instrutores da Canoar, que garante a segurança de todos. O Desafio começa e termina no Sítio Canoar, onde se realiza 100% do percurso.

7



Cada PC – Posto de Conquista – é identificado por uma placa com o seu nome. No escopo básico do Desafio de Aventura, os PCs tem nomes padronizados, mas. No entanto, é possível trocar estes nomes por termos significativos para o cliente e incluir logomarca, no processo de customização do evento (o custo deste serviço é cobrado à parte).

8

Desafio de Trekking Programa



9

O trekking é realizado em trilhas pela Mata Atlântica. A orientação cartográfica é fundamental neste momento. Os integrantes dividem-se nas tarefas de leitura do mapa e no acompanhamento da direção (azimute) e do tempo de progressão, além de unir-se em alguns momentos para estudar a rota correta a ser seguida.



10

No último Posto de Controle, o instrutor da Canoar faz a verificação da pontuação obtida por cada equipe na realização das missões. Neste momento não há feedback individual. A pontuação de cada equipe vai para a conta do time.

Desafio de Trekking Programa



11

Cada equipe termina o Desafio de Trekking no seu tempo e ritmo. A alegria em cumprir o percurso é marcante no rosto de cada um, resultado da superação dos desafios pela equipe. A união entre todos é evidente, pois a diversidade dos desafios impõe um processo de troca de lideranças e de ajuda entre os participantes.



12

Após a chegada de todas as equipes, o coordenador da Canoar apresenta a pontuação final do time. Este momento pode ser ativado com um debriefing, conduzido por um consultor indicado pela empresa ou contratado junto à Canoar, para oportunizar aos participantes expressar suas emoções e conduzir à conclusão sobre quais das experiências vividas podem ser transferidas para o dia a dia de trabalho.

Desafio de Trekking

Possibilidades comportamentais



O Desafio de Trekking propõe um processo de formação de equipe que inclui: aprender, treinar, planejar, executar e avaliar.

Durante o trekking, as competências ligadas ao trabalho em equipe e liderança são marcantes.

Apesar da divisão logística em equipes, o Desafio de Trekking une os participantes em um único time. O elo entre as equipes é as missões – tarefas especiais a ser cumpridas durante o percurso. Estas missões* são escolhidas para aflorar as demandas comportamentais do cliente para o evento e valem pontos. O detalhe é que as equipes conquistam pontos para o time, que tem o objetivo de alcançar a meta de pontos estabelecida durante o planejamento estratégico.



PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS VIVENCIADAS

Planejamento estratégico, trabalho em equipe, liderança e integração.

* Aplicamos até 6 missões por desafio, selecionadas e customizadas em comum acordo com o cliente.

Desafio de Trekking

Missões

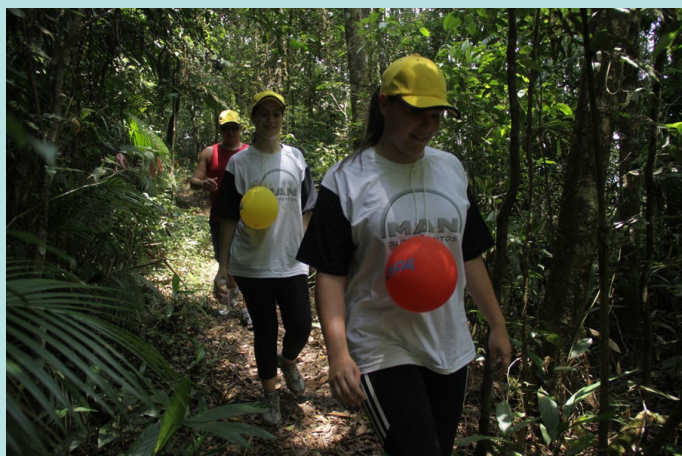


CONQUISTA DO CUME

Identificar no mapa do percurso o cume, ponto mais alto do percurso, e visitar este local durante a etapa de trekking do Desafio de Aventura. O objetivo da tarefa pode ser levar a bandeira da empresa para fincar no cume (custo extra para produzir as bandeiras) e/ou visitar o local e memorizar uma mensagem a ser informada na chegada.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS VIVENCIADAS:

Identificação e associação da marca da empresa com seus colaboradores e/ou reforçar conceitos da empresa.



RESGATE DOS BALÕES

Resgatar e entregar intactos na chegada balões pendurados pelo percurso, interagindo com as outras equipes no planejamento para determinar a melhor forma de cumprir a tarefa, pois a quantidade de balões é limitada.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS VIVENCIADAS:

planejamento estratégico.

Desafio de Trekking

Missões



RESGATE DE CONCEITOS

Memorizar conceitos, competências, valores e conteúdos apresentados pelo cliente.

Os conceitos podem ser apresentados em um banner instalado na mata (custo extra para produzir o banner) ou em planilha plastificada.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS VIVENCIADAS:
reforçar conceitos da empresa.



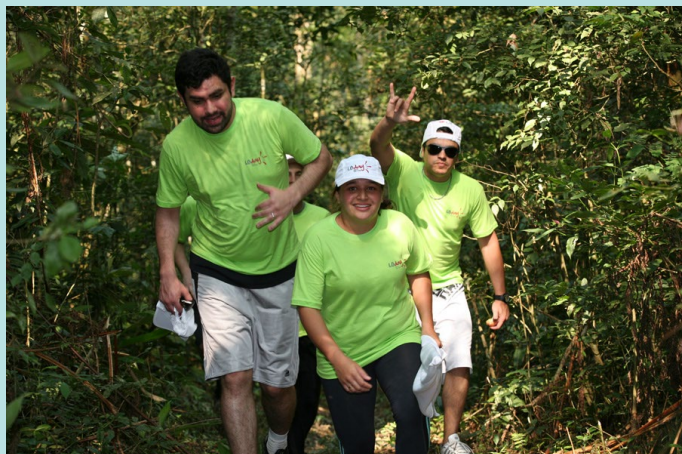
UM ÚNICO TIME

Cada equipe deverá completar o quadro "Um Único Time" com peças recebidas no momento da largada. O quadro passa de equipe a equipe durante o desafio, até que a última finalize a montagem da figura, previamente pensada para simbolizar a principal mensagem da empresa aos seus colaboradores.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS VIVENCIADAS:
trabalho em equipe, sinergia, união e reforçar conceitos da empresa.

Desafio de Trekking

Missões



CONQUISTA DO TEMPO

Realizar o percurso do desafio dentro do tempo limite estabelecido.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS VIVENCIADAS:
trabalho em equipe e comprometimento.



DESAFIO DO PAREDÃO

Um número previamente estipulado de integrantes da equipe, com auxílio dos demais companheiros, deverá ultrapassar o paredão.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS VIVENCIADAS:
trabalho em equipe e confiança.

Desafio de Trekking

Ficha técnica



Atividades	Descrição	Conteúdo	Principais competências vivenciadas	Duração / percurso	Preço
Desafio de Trekking	Processo de construção de equipe que inclui treinamento, planejamento estratégico e estabelecimento de metas para realizar tarefas customizadas em um percurso de trekking por trilhas na Mata Atlântica.	Caminhada e orientação cartográfica. Tarefas customizadas que impõe planejamento estratégico e definição de metas.	Planejamento estratégico, trabalho em equipe, liderança e integração.	5 a 6h no total / 5,0 km de percurso.	R\$ 319,00 15 participantes / horário determinado pelo Cliente, com início entre 7h30 e 14h.

Desafio de Trekking

Ficha técnica



Cronograma Básico de Atividades

Recepção e informações preliminares	Recepção dos participantes e informações preliminares sobre as facilidades do Sítio Canoar, além da forma e horário de apresentação para início da atividade.	5min
Ambientação e organização pessoal	Horário reservado para organização pessoal dos participantes: uso dos vestiários, troca de roupa e ambientação no Sítio Canoar.	15min
Abertura	Divisão das equipes, palavra da liderança indicada pelo cliente (opcional), apresentação dos instrutores, informações preliminares e apresentação de vídeo de incentivo.	30min
Briefing sobre o aspecto comportamental da atividade	O coordenador da Canoar, ou outra pessoa indicada pelo cliente, irá enfatizar as possibilidades de interação que serão vivenciadas no percurso.	10min
Etapa de Treinamento	Treinamento em orientação cartográfica.	30min
Planejamento estratégico	Estudo das missões a ser realizadas e suas pontuações, além de definição da meta do time (soma das metas de cada equipe). Estudo do mapa e rotas a ser realizadas para chegar aos Postos de Conquista.	30min
Largada	Cada equipe entrará separadamente no percurso. O intervalo de largada entre as equipes vai de 1 a 5 minutos, conforme o número de equipes participantes no evento.	10 a 30min
Fase de Desafio	Cada equipe segue autônoma no percurso, monitorada pela equipe Canoar, passando pelos postos de conquista, com prática de trekking e devendo cumprir as missões para conquistar pontos para o time.	1h30 a 2h
Apresentação dos resultados	O coordenador da Canoar apresentará a pontuação final do time, comparando-a com a meta estabelecida.	20min
Debriefing (opcional)	Sugerimos a realização de debriefing para resgate das emoções vivenciadas e conclusão das experiências e atitudes pertinentes de ser levadas ao dia a dia de trabalho. Este trabalho pode ser conduzido por um consultor da Canoar ou outro indicado pelo cliente.	1h

Desafio de Trekking

Mapa do percurso



CANOAR

Distância percorrida: 3,5 km

Altitude acumulada em aclave: 115 m

Município: Juquitiba-SP



Desafio de Trekking Contato



CANOAR



Segunda à sexta das 9 às 18h: (11) 2856.5777 - Finais de semana e feriados: (11) 4682.1382 / 99934.2903 / 99934.4286

canoar@canoar.com.br

www.canoar.com.br