



Influenciar o ambiente, liderar a mudança desde dentro

SCARF PARTE I - FASE UNLEASH - SESSÃO 3 PARTE 1

3

HYPER ISLAND

QUANDO: **9 de setembro 2020**

Bem-vindos!

Ao serviço da
jornada de
aprendizado
de vocês



Vivi



Vero

Check-in

Em 1 palavra,
qual sua
maior
dificuldade no
trabalho?



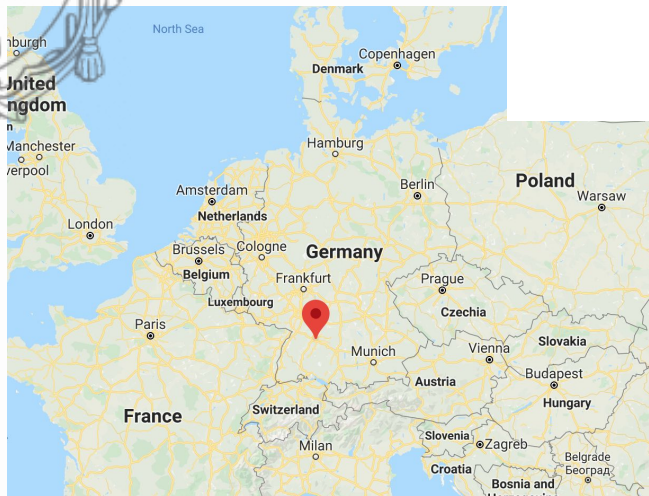
**Soltar para
energizar!**



3 coisas sobre mim



Minha trajetória



McKinsey
& Company



Minha trajetória

ANALÍTICA

RACIONAL

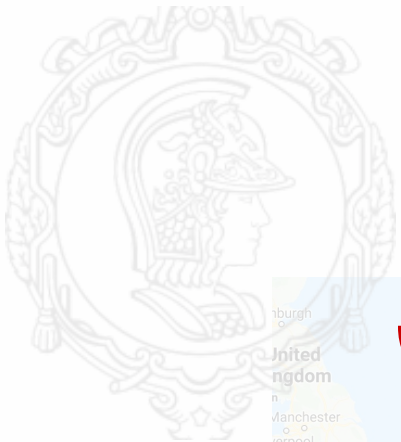


McKinsey
& Company



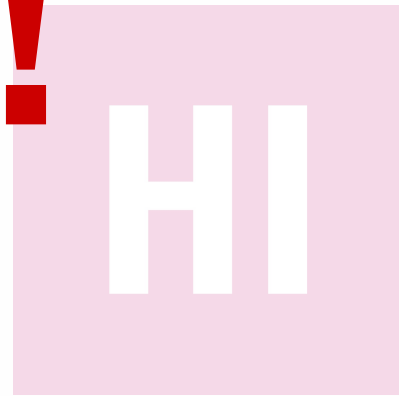
Minha trajetória

SOCIAL?

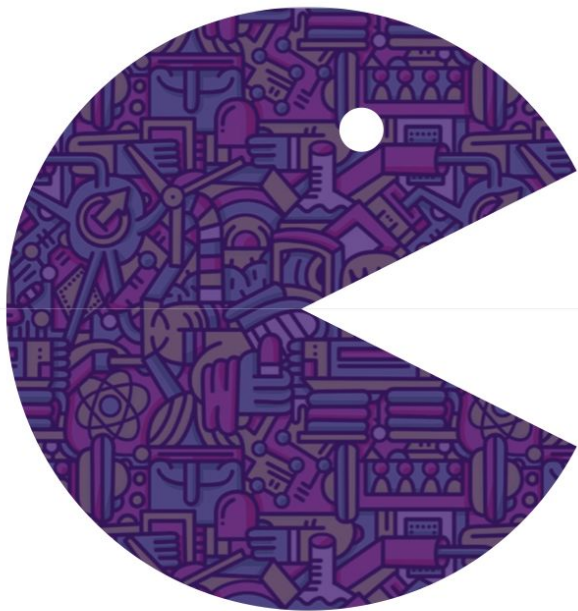


Minha trajetória

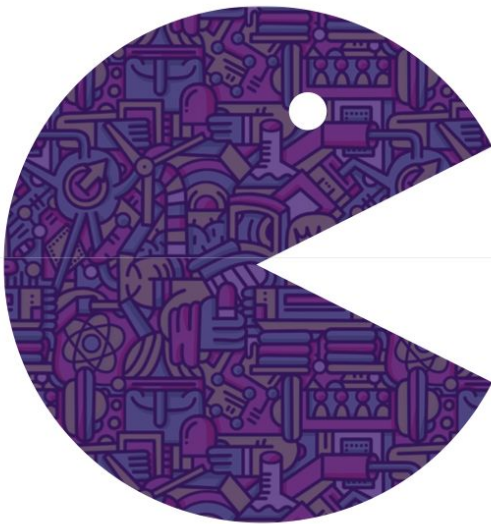
CIÊNCIA!



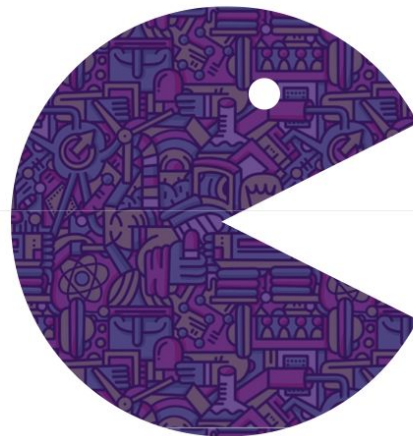
MINDSET



CULTURA



ESTRATÉGIA



S.C.A.R.F

The background of the slide is a vibrant, high-energy photograph showing a group of people from behind, throwing handfuls of brightly colored powders (pink, purple, orange, and blue) into the air. The scene is filled with a dense cloud of these colorful particles, creating a festive and celebratory atmosphere. The lighting is warm, with a mix of orange and yellow tones, suggesting an outdoor event during the day.

Um modelo para criar confiança, colaborar e influenciar outros baseado na neurociência

Tentar colaborar e trabalhar juntos sem
nos entender uns aos outros é como
fazer receitas sem saber as
quantidades . . .

Pode dar certo, mas não tão certo como poderia, e
tem mais chance de dar errado

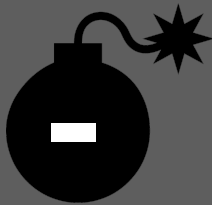
**Eu aprendi que as pessoas
vão esquecer o que você
disse, vão esquecer o que
você fez
- mas nunca vão esquecer
como você fez elas se
sentirem.**

Maya Angelou



S.C.A.R.F

AMEAÇA
CORTISOL



Status

Certeza

Autonomia

Relacionamento

Fairness

JUSTIÇA



RECOMPENSA
DOPAMINA

HYPER ISLAND

**ASSUMA
BOAS
INTENÇÕES**

**Comportamentos
Reações**

**Crenças e
valores com
os quais nos
identificamos**

AMEAÇAS

RECOMPENSAS



An iceberg floating in a blue ocean under a clear blue sky. The tip of the iceberg is visible above the water, while the much larger, jagged base is submerged below the surface. The water is a deep blue, and the sky is a lighter blue with some wispy clouds.

Destruir freios à
contribuição individual e
colaboração coletiva

Permite mapear e
explicitar o que é
importante para as
equipes e quais os
acordos

Tornar visível e
consciente o
nosso sistema
de valores e
crenças com o
qual nos
identificamos

Status

Certeza

Autonomia

Relacionamento

Fazer o justo

COVID 19

Status

Qual a minha posição social no grupo, me sinto valorizado? respeitado?

**NÃO:
AMEAÇA**

- Sendo questionado
- Sendo ignorado, sem contato pessoal, invisível
- Tendo tarefas/obrigações/papéis retirados de você - especialmente sem explicação

**SIM:
RECOMPENSA**

- Mostrando que você valoriza seus colegas e as ideias deles
- Líderes: participam e são abertos, conhecem as pessoas pelos nomes
- Sendo inclusivos e pedindo opiniões aos colegas



HYPER ISLAND

Quando percebe uma ameaça ao seu status, uma pessoa ativa em seu cérebro as mesmas redes neurais que seriam ativadas caso sentisse uma ameaça à sua própria vida.



LOGÍSTICA

BreakOut Rooms de 5/6 pessoas

Explorar essa dimensão,

Tempo: Individualmente 3 minutos
Coletivamente 5 minutos

BRIEF

1. Individualmente, pense e registre num papel as ameaças e recompensas que você vê hoje para essa categoria para os G Makers
2. Como grupo, conjuntamente completem o jamboard correspondente com máximo 5 ameaças e 5 recompensas.

S.C.A.R.F - STATUS

AMEAÇA

1. Líderes que não nos conhecem
2. Exigência de skills que não tenho
3. Sem perspectiva da minha atuação.
4. Ser questionado.
5. Não ser convidado para uma reunião que tem a ver com sua área de atuação.

RECOMPENSA

1. Ganharmos relevância.
2. Feedbacks constantes de parceiros e gestores.
3. Ser solicitado para troca de conhecimento.
4. Todos têm voz. Maior visibilidade e reconhecimento público.
5. Ser incluído nas discussões.

Certeza

- Temos um plano?
- Posso prever o que pode vir a acontecer?

AMEAÇA

- Não saber planos e datas chaves
- Não saber as expectativas
- Não ser capaz de prever o que irá acontecer

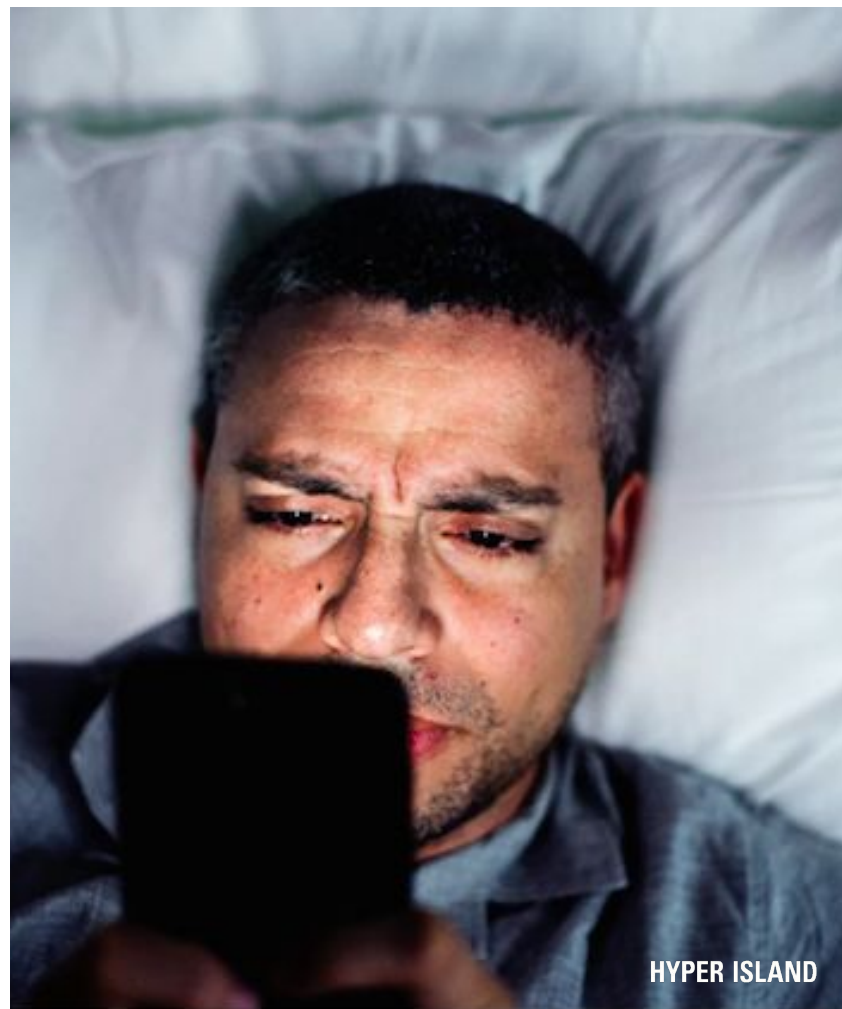
RECOMPENSA

- Clareza de papéis e responsabilidades
- Informação: ter o que você precisa e/ou pede
- Saber o que virá a seguir e como isso afeta você



O cérebro funciona com base a reconhecimento de padrões e está constantemente tentando prever o futuro próximo - nosso cérebro anseia segurança e certezas.

Sem certo grau de certeza, o cérebro precisa usar muito mais recursos..



LOGÍSTICA

BreakOut Rooms de 5/6 pessoas

Explorar essa dimensão,

Tempo: individual (3 min), em grupo (7 min)

BRIEF

1. Individualmente, pense e registre num papel as ameaças e recompensas que você vê hoje para essa categoria para este time comercial.
2. Como grupo, conjuntamente completem o jamboard correspondente com máximo 5 ameaças e 5 recompensas.

S.C.A.R.F - CERTEZA

AMEAÇA

1. A gente fez a mudança sem ter o planejamento definido.
2. Fez a junção sem estar estruturado. Falta de clareza de datas: não sabemos como e quando as coisas vão acontecer.
3. Escopo de trabalho: não sei o que eu vou ter que fazer, não sei o que esperam de mim. Indefinição de papéis.
4. Como vai ser a formação de equipes? Falta de clareza das skills.
5. Os gestores ainda não conhecem muito bem os seus times.

RECOMPENSA

1. Mais oportunidades de cursos e treinamentos como este.
2. Gestores otimistas.
3. Informações sobre as mudanças estão sendo compartilhadas rapidamente.
Temos espaço para diálogo.
4. Sabemos o objetivo da mudança.
5. Confiança nos gestores. Squads comprometidos e dispostos a fazer a mudança.

Autonomia

Senso de controle sobre acontecimentos e um sentimento de livre arbítrio, tenho alternativa?

NÃO: AMEAÇA

- Ser microgerenciado
- Não ter escolhas próprias
- Não fazer parte de decisões que afetam você

SIM: RECOMPENSA

- Permitindo que as pessoas tenham escolhas: organizem seu fluxo de trabalho, gerenciem as próprias horas
- Co-criando objetivos e planos
- Dando alternativas para completar suas tarefas



HYPER ISLAND

**Quando alguém não consegue
brilhar por causa do
microgerenciamento, recorremos a
recursos emocionais
e psicológicos para tentar lidar com
a situação.**



HYPER ISLAND

LOGÍSTICA

BreakOut Rooms de 5/6 pessoas

Explorar essa dimensão,

Tempo: Individualmente 3 minutos
 Coletivamente 5 minutos

BRIEF

1. Individualmente, pense e registre num papel as ameaças e recompensas que você vê hoje para essa categoria para os G Makers
2. Como grupo, conjuntamente completem o jamboard correspondente com máximo 5 ameaças e 5 recompensas.

S.C.A.R.F - AUTONOMIA

AMEAÇA

1. Levar carteirada.
2. Autonomia "falsa". Ter que ficar fazendo check-list. Time sheet. Ter que lançar as horas
3. Ter que aprovar tudo o que eu faço.
4. Não poder opinar.
5. Não fazer parte das decisões tomadas.

RECOMPENSA

1. Poder gerenciar a própria agenda.
2. Escolher as próprias metodologias para o que tiver que fazer.
3. Atuação mais focada em uma jornada, com experiências mais completas.
4. Colaborar com os trabalhos dos demais. Poder cocriar com os pares.
5. Aumentar o engajamento das squads. Deixar todos na mesma página.

Relacionamento

é a percepção de estar conectado aos outros,
senso de pertencimento

NÃO:
AMEAÇA

SIM:
RECOMPENSA

- Ser ignorado
- Ser rejeitado ou excluído pelo time/grupo/comunidade
- Ser isolado (silos)

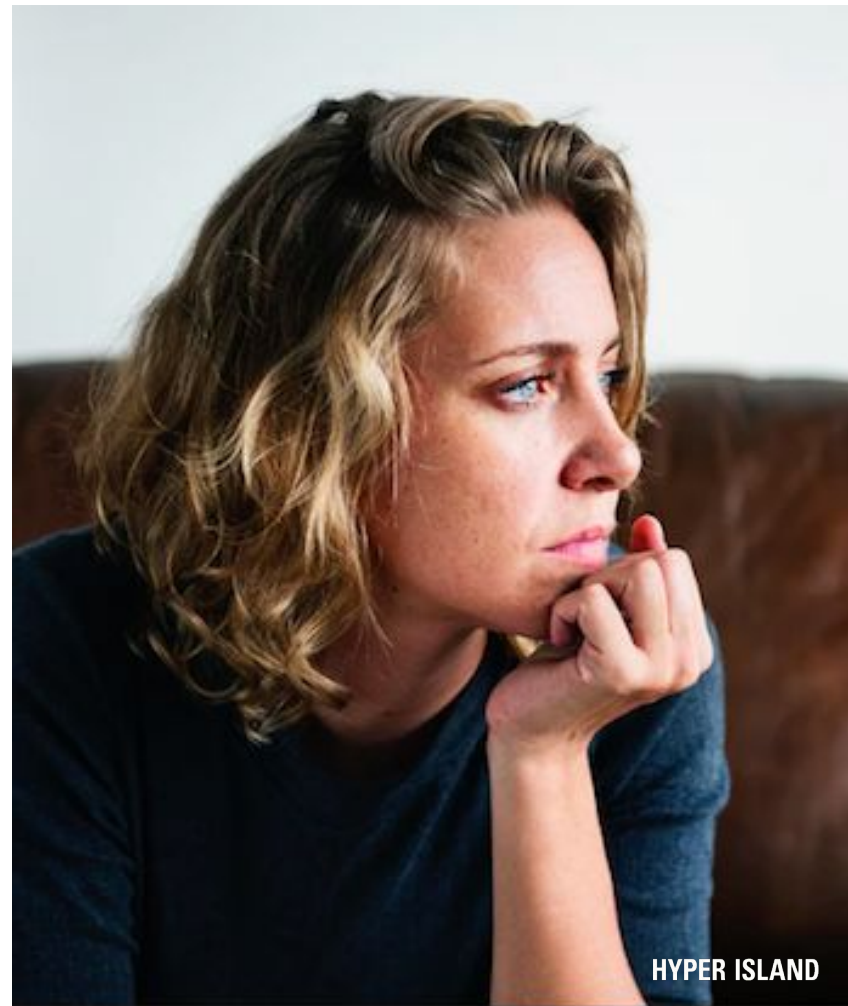
- Ser visto e ouvido: fazer contato visual e escutar as pessoas
- Inclusão: Apresentar pessoas, conhecer uns aos outros.
Tempo para que as pessoas tenham uma vida social em comum.
- Colaborar, ter funções e objetivos como time



HYPER ISLAND

Se sentir excluído pode ter um enorme impacto no nível de satisfação de uma pessoa com o seu trabalho, em seu desempenho e felicidade.

Pode ser mais doloroso do que sofrer bullying.



LOGÍSTICA

BreakOut Rooms de 5/6 pessoas

Explorar essa dimensão,

Tempo: Individualmente 3 minutos
 Coletivamente 5 minutos

BRIEF

1. Individualmente, pense e registre num papel as ameaças e recompensas que você vê hoje para essa categoria para os G Makers
2. Como grupo, conjuntamente completem o jamboard correspondente com máximo 5 ameaças e 5 recompensas.

S.C.A.R.F - RELACIONAMENTO

AMEAÇA

1. **Esforço para conhecer tantas pessoas.**
2. **Squad não sabe bem o que faço e não me chama. Panelinhas.**
3. **Julgamento pelo que você ainda não sabe.**
4. **Ser ignorado por não fazer parte do meio digital.**
5. **Não ser ouvido ao apontar erros.**

RECOMPENSA

1. **Festas. Offsites.**
2. **Conhecer e descobrir novas pessoas incríveis.**
3. **Maior grau de colaboração.**
4. **Aumento de confiança.**
5. **Troca de conhecimentos.**

Fazer o Justo

é sobre a percepção de justiça das trocas entre as pessoas, recebo os mesmos créditos e oportunidades que os outros?

NÃO:
AMEAÇA

SIM:
RECOMPENSA

- Mostrar favoritismo
- Desigualdade em processos de recompensas
- Dar o seu melhor e não ser reconhecido e/ou outra pessoa levar os créditos

- Certificar-se que todos no time são reconhecidos e tratados justamente
- Valorização de diferentes pontos de vista
- Dar crédito a quem merece



Tratar as pessoas injustamente pode sugar toda sua energia e motivação.

Os níveis de absenteísmo aumentam. Torna ficar doente uma opção melhor do que ter que enfrentar uma situação em que a pessoa vai se sentir esgotada.



LOGÍSTICA

BreakOut Rooms de 5/6 pessoas

Explorar essa dimensão,

Tempo: Individualmente 3 minutos
 Coletivamente 5 minutos

BRIEF

1. Individualmente, pense e registre num papel as ameaças e recompensas que você vê hoje para essa categoria para os G Makers
2. Como grupo, conjuntamente completem o jamboard correspondente com máximo 5 ameaças e 5 recompensas.

S.C.A.R.F - FAZER O JUSTO

AMEAÇA

1. Líderes que não nos conhecem
2. Exigência de skills que não tenho
3. Sem perspectiva da minha atuação.
4. Ser questionado.
5. Trabalho ser ignorado por falta de flexibilidade.

RECOMPENSA

1. Ganhamos relevância.
2. Feedbacks constantes de parceiros e gestores.
3. Troca de conhecimento.
4. Todos têm voz. Maior visibilidade e reconhecimento.
5. Ser incluído nas discussões.

Check-out

Em 1 palavra,
o que você
mais gosta do
seu trabalho?



OBRIGADO

Breakout Room 1

Join

 Cristiano Nogueira Soares

 Felipe Hexsel

 Flavio Ulhoa

 Jose Ubald

 Luiz Guilherme

 Milton Pires

Breakout Room 2

Join

 2. John

 8. Leila

→ Move To

 Belisa

 DOUGLAS ARRUDA

 Ricardo Paulino

 Tiago Schiller

 Viviane Nishimura (not joined)

Breakout Room 3

Join

 Eliza Silva

 Jader Cardoso

 Janduirtes

 Lucas Moller

Breakout Room 4

 3.- Diego Carignano

 Gabriela Bulla

 Rodrigo Proença

 Vanessa Dias

Breakout Room 5

 3. Jéssica

 6. Sarah Machado

 Alan Carvalho

 Frederico Otoni

 Tatiana Oliveira