




Governo do Estado de Minas Gerais
Secretaria de Estado de Planejamento e Gestão
Subsecretaria de Gestão
Superintendência Central de Política de Recursos Humanos
Diretoria Central de Gestão do Desenvolvimento do Servidor

Cartaz	Artigo	QUEIMEM OS NAVIOS: AS AMEAÇAS E COMPROMISSOS CRÍVEIS
	Tema	Disseminar e implementar metodologias, técnicas e ferramentas, padronizando terminologias e definições.
	Competência	Implementar metodologias, técnicas e ferramentas
	Descrição da Competência	Disseminar e Implementar metodologias, técnicas e ferramentas padronizando terminologias e definições relacionadas às competências do órgão de acordo com as metodologias propostas pela SEPLAG, especificidades do sistema operacional e políticas vigentes, de forma organizada, colaborativa, didática e criativa.
	Resumo	O artigo ilustra a habilidade persuasão apresentando um “jogo” de expectativas e ameaças no qual um jogador usa de ameaças e promessas para alterar as expectativas dos outros jogadores sobre as ações futuras e induzi-los a tomar medidas favoráveis ou impedi-los de fazer movimentos para prejudicá-lo. Para obter sucesso, o jogador precisa que suas ameaças e promessas sejam críveis e, portanto, pode ser vantajoso reduzir a sua própria liberdade de ação futura. Queimem os navios!
	Direitos Reservados	Fernando Barrichelo
	Link	http://www.cienciaaestrategia.com.br/teoriadosjogos/capitulo.asp?cap=m10
	Habilidade	Persuasão