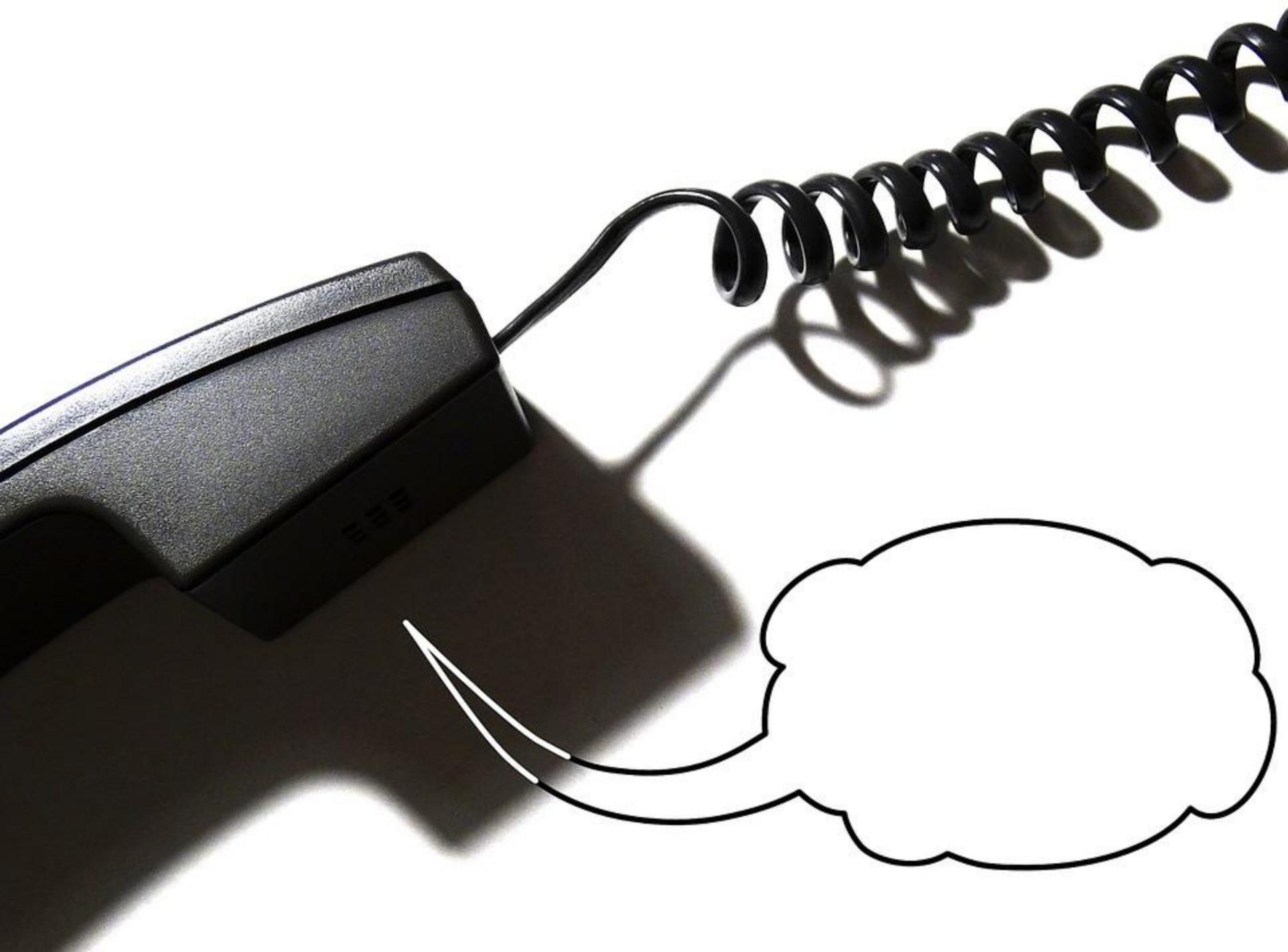


# CON LA COMUNICACIÓN ~~NO~~ SE JUEGA









**1000** personas  
más de **40** centros de  
trabajo

**¿por qué jugar?**



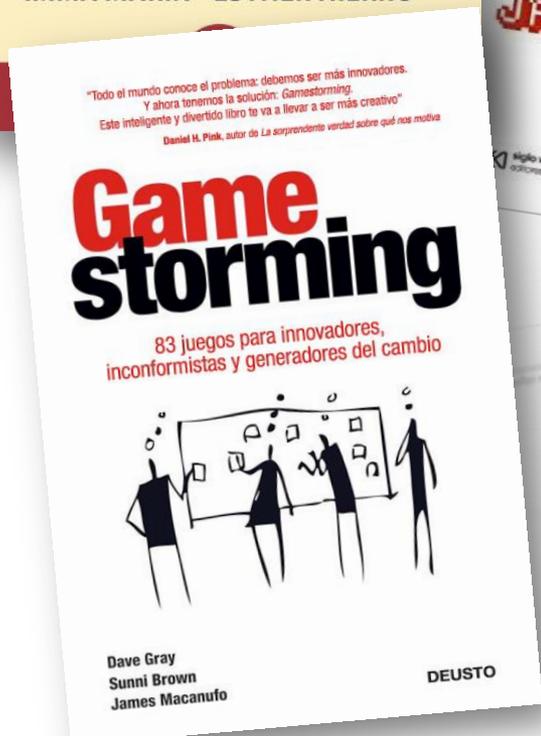
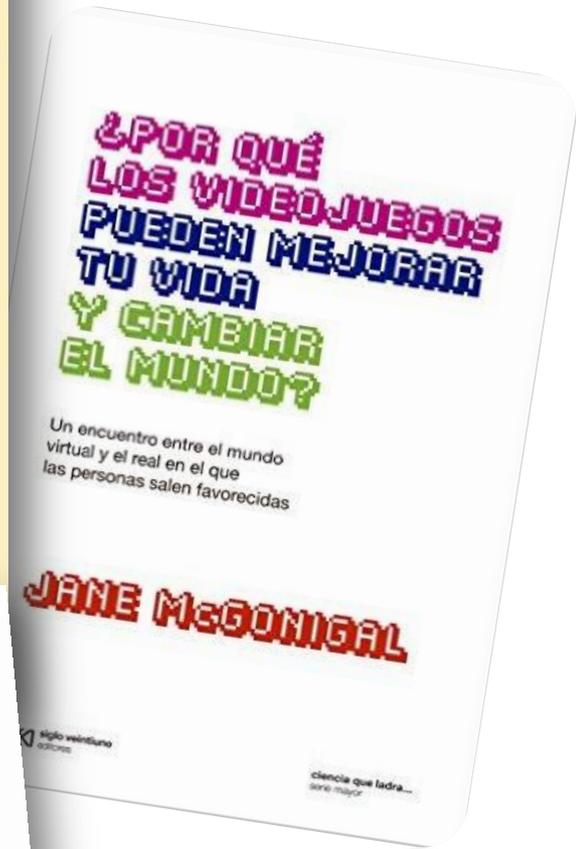
# Strategy Innovation



Vision  
Creativity









**nos lanzamos**

# ¿cómo lo hicimos?



A still life composition on a wooden table. In the foreground, a white ceramic coffee cup sits on a matching saucer. To the right, three bright orange oranges are arranged. In the background, a dark brown glass vase holds a bouquet of small purple flowers. A smartphone and a pen lie on a white sheet of paper with faint text. The scene is lit with warm, indoor lighting.

**reuniones creaCtivas**



## JUGANDO EN RED

1

Horas 8.45 a 8.55	Presentación de la jornada	Duración: 10MN
-------------------	----------------------------	----------------

Presentación de la jornada – **CARLOS**

2

Horas 8.55 a 9.55	Presentación de Líneas Estratégicas + avances PE	Duración: 60 MN
-------------------	---	-----------------

1. Modelo asistencial – **JOSE IGNACIO + ANA**
2. Recuperación – **JOSE + MARIAN**
3. Las Personas - **ARATXU**
4. Sostenibilidad - **CARLOS**
5. Investigación - **CARLOS**
6. Sistemas de información y TICs - **MÓNICA**

3

Horas 9.55 a 10.15	Presentación de Líneas Estratégicas + avances PE	Duración: 20MN
--------------------	---	----------------

**MONICA**

1. Breve presentación del MGA Sentido del Modelo. (Qué es y para qué sirve en la RSMB)
2. Recorrido de la RSMB en la utilización de modelos de excelencia.
3. Proceso de evaluación en la RSMB

4

**DESCANSO: 10.15 a 10.45 horas**

5

Horas 10.45 – 13.30	Juegos en Txokos	Duración: 150 MN + 15 CAMBIOS DE MESA
---------------------	------------------	--

1. Estrategia - **CARLOS**
2. Clientes – **JOSE IGNACIO**
3. Personas - **ARATXU**
4. Sociedad - **MARÍA**
5. Innovación - **MONICA**

30m x txoko:

- 10 mn explicación del elemento del Modelo Avanzado de Gestión
- 2mn explicación de reglas del juego
- 15 mn de juego 10 mn de juego
- 2 mn de reparto de puntos

6

Horas 13.30 -13.45	Cierre	Duración: 15 minutos
--------------------	--------	----------------------

Juego de desempate - **JOSUNE**  
Entrega de premios - **ARATXU**

7

Horas 13.45 -14.00	Cierre	Duración: 10 minutos
--------------------	--------	----------------------

Cierre de la jornada - **CARLOS**





## JUGANDO EN RED

## ROLES:

Dinamizadora: Josune

Control de tiempos: Josune

Apoyo a anfitriones: Ainhoa apoya Txoko 1; Marijo apoya Txoko 5

Anfitriones TXOKOS: Carlos, Jose Ignacio, Aratxu, María, Mónica

Horas 8.45 a 8.55	Presentación de la jornada	Duración: 10MN
Horas 8.55 a 9.55	Presentación de Líneas Estratégicas + avances PE	Duración: 60 MN
Horas 9.55 a 10.15	Presentación de Líneas Estratégicas + avances PE	Duración: 20MN

**JOSUNE:** A la vuelta vamos a trabajar en Txokos. Vamos a dividirnos en 5 grupos. En la puerta de entrada tenéis un listado con el número del grupo al que pertenecéis. Después del descanso, por favor, os colocareis en el grupo en que os indique el listado.

**DESAYUNO: 10.15 a 10.45 horas**

Horas 10.45 – 13.30	Juegos en Txokos	Duración: 150 MN + 15 CAMBIOS DE MESA
---------------------	------------------	---------------------------------------

**JOSUNE:** El objetivo de esta dinámica que empezamos ahora, es conocer e interiorizar entre todos las buenas prácticas de gestión que están descritas en la Guía, y lo queremos hacer de una forma divertida y asegurando que todos participáis.

Por ello en cada txoko, se va a explicar un elemento de la Guía de gestión durante 10 minutos, (cada director es el responsable de un txoko) y después vais a participar en un juego. Cada txoko tiene un juego diferente, que os explicará cada anfitrión.

Todos los grupos vais a pasar por todos los txokos y habrá un grupo ganador. Tenéis que elegir un capitán que llevará una caja durante todo el recorrido en el que se irán guardando canicas, que son puntos. Aquel equipo que tenga más canicas será el equipo ganador.

Si existe empate entre los equipos tendréis que superar un reto.

Cada anfitrión:

10 mn explicación del elemento del Modelo Avanzado de Gestión

2mn explicación de reglas del juego

**JOSUNE:** (Toca la campana para indicar que se puede empezar a jugar)

10 mn de juego

2 mn de reparto de puntos

(El anfitrión indica al equipo a qué txoko tienen que moverse)



# HERRAMIENTAS Y DINÁMICAS DE GRUPO

## El viaje hacia la recuperación

DIFICULTAD	DURACIÓN	Nº DE PERSONAS	PARA QUÉ
BAJA	La partida es ajustable al tiempo que se desee	>5	Reforzar conocimientos sobre un tema

### PARA QUÉ - Utilidad

- Para reforzar de forma amena los conocimientos que tienen los asistentes del tema sobre el que se va a trabajar o se ha expuesto en la sesión.
- Útil para grupos donde hay personas que les cuesta hablar en público.
- Combina el trabajo individual y grupal.

### CÓMO – Descripción e instrucciones

La actividad consiste en tirar el dado, avanzar las casillas correspondientes y responder a la pregunta que corresponda.

El anfitrión lee la pregunta. Se realiza una pregunta a cada miembro del equipo pudiendo acudir al comodín cuando no sepa la respuesta

**PUNTUACION:** Por cada pregunta acertada por el participante son 2 puntos y 1 cuando use el comodín del equipo. El equipo que llegue a la meta tendrá dos puntos extra.

Tiempo máximo para jugar 12 minutos.

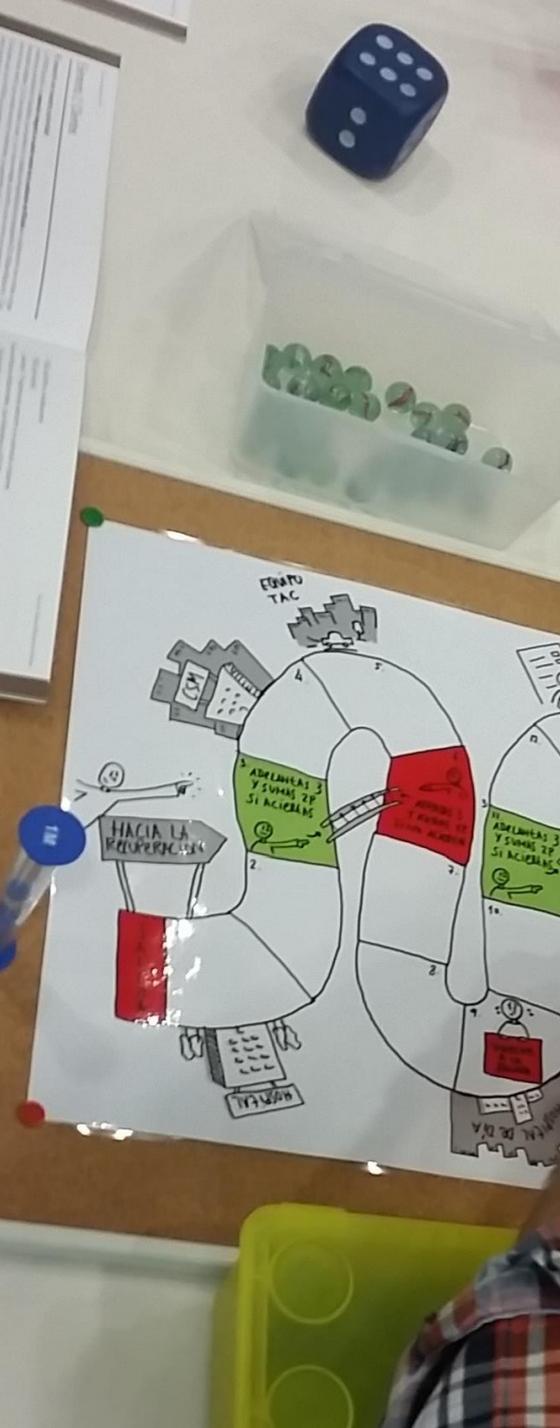
### Alternativas:

- Se puede ofrecer a los participantes diferentes opciones de respuesta.
- Se puede establecer un tiempo máximo para emitir la respuesta.

### CON QUÉ - Materiales

- Dado, tablero y fichas.
- Tarjetas de preguntas y respuestas.
- Cronómetro. Para los 12 minutos

**Precisa superficie de apoyo**

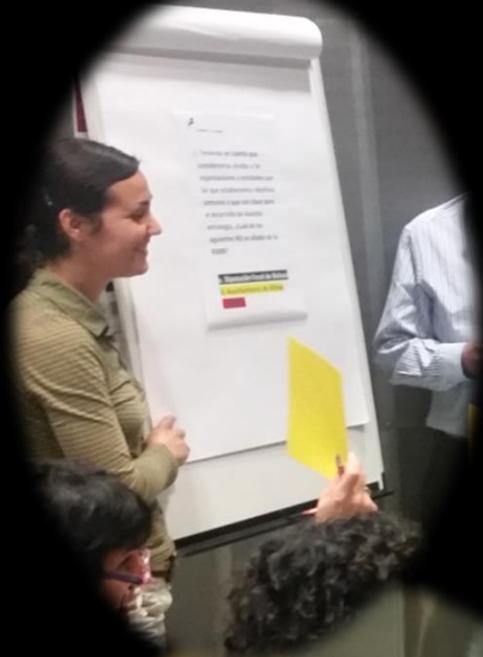




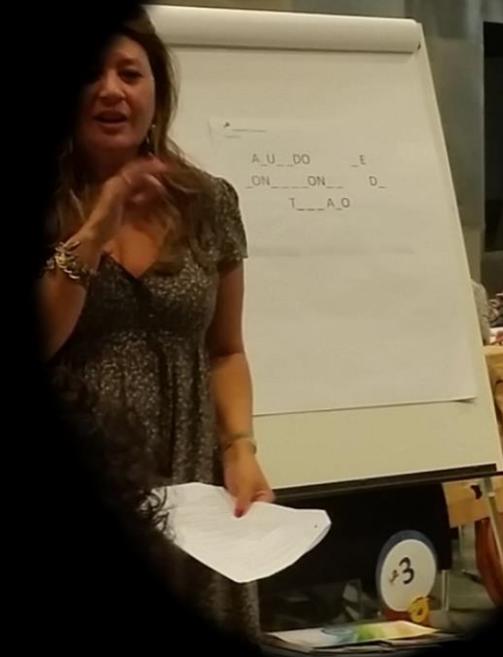
**todo** se documenta



**preparar materiales**



A corkboard is covered with several sticky notes. The notes contain text related to innovation and organizational strategy. Some of the visible text includes: "¿Qué consideramos 'innovación' en la RSMB?", "¿Cuál es el objetivo principal de la Red en cuanto a la innovación?", "¿Cómo se llama la plataforma on line corporativa donde los profesionales pueden lanzar sus ideas para mejorar o innovar?", "¿Tenemos en la RSMB un plan de innovación? ¿Por qué?", "¿Cuál es la prioridad para innovar en la RSMB?", "¿Cómo se llama el proyecto de investigación que utilizará la RSMB para el tratamiento de la depresión leve y moderada?", "¿Se ha centrado la innovación en...?", "Haber...", "TODOS", "Organización de World cafés, Organización de Talleres para elaborar y comunicar el Plan Estratégico", "En los sistemas de información corporativos: (Historia de la información electrónica)", "Replantearse de forma continua lo que hacemos buscando nuevas formas que den mejores resultados (planes de clientes, los profesionales, etc.)", "No, porque la innovación se considera transversal y consultaría a la actividad de la organización", "La introducción de cambios en las formas de hacer que aporten mayor valor".



A document is shown with text and a color-coded bar at the bottom. The text includes: "1. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "2. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "3. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "4. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "5. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "6. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "7. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "8. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "9. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor", "10. La RSMB no ha puesto en marcha una estrategia de innovación que permita generar valor". The color-coded bar at the bottom consists of five circles: two red, two green, and one yellow.



**convocar a asistentes**

CABARET

ensayo final



**txoko #3**

**txoko #2**

**txoko #4**

**txoko #1**

**txoko #5**





**el premio**

# resultados



**73,6%**

**satisfechos**



**3,8%** poco

**satisfechos**

**“Me sorprendió gratamente y se pasó la mañana *muy rápida y amena*. Un acierto”**

**“Salí con una *sensación de ser equipo*, de lo importante que es la *interrelación entre las distintas categorías de trabajo y de trabajadores*”**

# lecciones aprendidas





**nos gusta jugar**



**cualquier** persona  
**puede dirigir los juegos**



**planificación, ensayos y control de tiempos**



**el día de la marmota**



**ranking** de puntos



**el espacio importa**

**LO PODRÍAMOS HABER HECHO  
DE OTRA MANERA, PERO...**



**... no hubiera sido tan divertido**