



Escapa de l'Administració del passat, un escape room co laboratiu per impulsar el Pla de Transformació de l'Ajuntament de Mataró – Newdidees

🕒 29 de juny de 2021

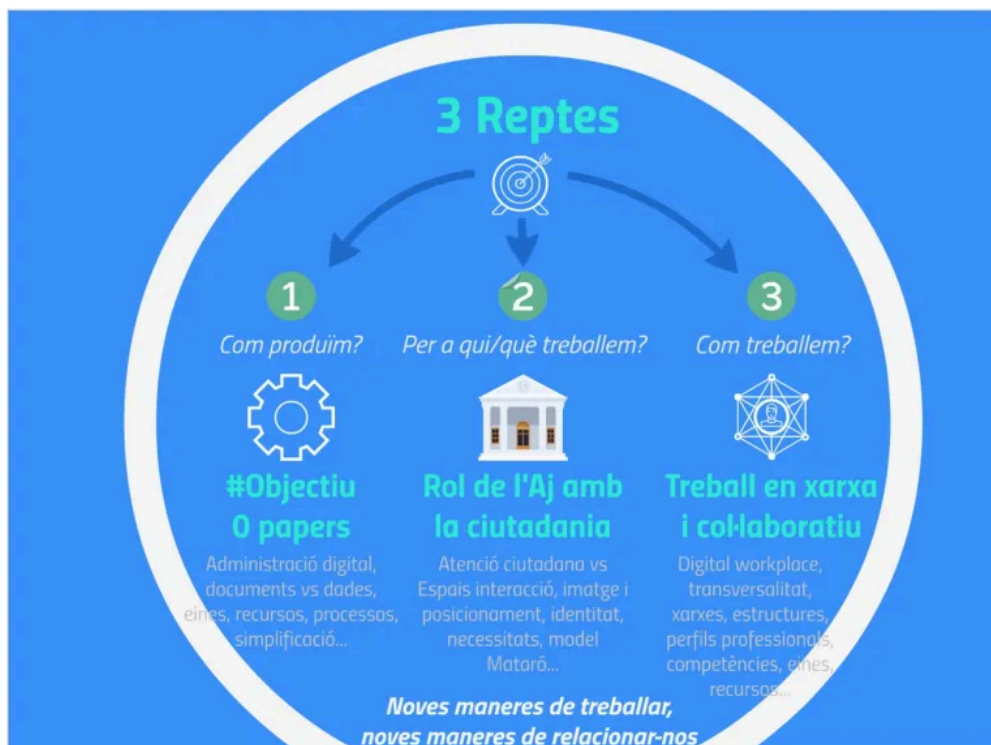


Des de l'equip Newdidees de l'Ajuntament de Mataró volem compartir una experiència que ha contribuït a fomentar el treball en equip i a millorar la identificació i implicació en el Pla de Transformació (Tr@nsforMAT) del nostre Ajuntament: **el disseny i la construcció de forma col·laborativa d'un escape room dirigit al personal de l'Ajuntament de Mataró.**

El context: el model organitzatiu i el Pla de Transformació de l'Ajuntament de Mataró

El Pla de Transformació (Tr@nsforMAT) que porta a terme l'Ajuntament de Mataró planteja els següents 3+1 reptes com a prioritaris per a l'organització:

Repte 1 Objectiu 0 papers: vol donar resposta a la pregunta *Com produïm?*



Repte 2 Rol de l'Ajuntament amb la ciutadania: vol donar resposta a la pregunta *Per a qui/què treballem?*

Repte 3 Treball en xarxa i col·laboratiu: vol donar resposta a la pregunta *Com treballem?*

Repte 3+1 Valors i cultura (transversal): *Quins valors i quina cultura necessitem per*

transformar l'organització?

La proposta del nou model organitzatiu cap al qual vol transitar l'Ajuntament de Mataró planteja articular, sobre la base d'un model burocràtic, una estructura flexible per entomar els reptes derivats d'una realitat complexa. En aquest model conviuen les activitats que tenen un caràcter regular, que formaran part del vessant estable, jeràrquic i de processos fiables i eficients, diferenciant-les de l'àmbit de transformació o innovació, associat a prioritats polítiques o projectes limitats en el temps, susceptibles de desenvolupar-se amb dinàmiques organitzatives més flexibles i àgils.

El #newdidees: el grup impulsor del Pla de Transformació

En aquest marc de nou model organitzatiu se situa el #newdidees, el grup de treball transversal constituït des de l'any 2018 per impulsar el Pla de Transformació de l'Ajuntament de Mataró. Fora de l'estructura formal, format per persones de diferents àmbits organitzatius, ha definit la seva missió com: ser el motor de la transformació per teixir una xarxa que capti el talent i empoderi les persones per assolir els 3+1 reptes del Pla Tr@nsforMAT.

Alguns dels productes resultants del pla d'acció executat per aquest grup de treball han estat els següents:

- Organització d'una jornada col·laborativa amb la participació de 120 persones treballadores de l'Ajuntament per definir els reptes del Pla de Transformació
- Procés participatiu a través de l'eina Decidim per seleccionar el nom del pla (Tr@nsforMAT)
- Enquesta interna *Què saps fer?* per detectar els interessos i aficions de l'organització

- *Esmorzars amb el New*: espai de reflexió al voltant dels reptes
- Posada en marxa d'una versió millorada del butlletí intern *MATnews*

L'escape room: una activitat gamificada per impulsar el Tr@nsforMAT

La gamificació com a eina d'aprenentatge és l'ús de les mecàniques del joc en activitats no recreatives o altres entorns. És a dir, traslladar la manera de funcionar dels jocs a l'àmbit laboral, per potenciar els objectius d'una empresa o organització.

Des del grup de treball #newdidees es va plantejar utilitzar aquest instrument portant a terme una activitat transversal per a tot el personal de l'Ajuntament (escape room), per facilitar la gestió del canvi, treballar la cultura organitzativa i difondre el Pla de Transformació a tota l'organització.

La finalitat, per tant, era doble: fer arribar el Pla de Transformació a tota l'organització i treballar de manera conjunta els 3+1 reptes esmentats anteriorment.

Concretament, el grup de treball es va marcar els objectius següents:

Objectiu general: organitzar un escape room per implicar el màxim nombre de persones de l'organització en el Pla de Transformació, aprofitant aquesta activitat lúdica per fomentar el treball col·laboratiu entre treballadors i treballadores de l'Ajuntament i per inculcar els valors i la nova cultura organitzativa.

Objectius específics:

1. Incrementar el coneixement i la implicació en el Pla de Transformació i en els reptes que planteja
2. Transmetre els valors i la cultura organitzativa promoguts pel Pla de Transformació
3. Millorar el sentiment de pertinença a l'organització
4. Fomentar la cultura col·laborativa, la cohesió de grup i el treball en xarxa i transversal utilitzant metodologies de gamificació
5. Ampliar la Comunitat Tr@nsforMAT més enllà del grup Newdidees

Aquesta activitat gamificada, plantejada com una oportunitat per a l'organització, aporta els beneficis següents:

- Augment de l'interès i implicació sobre el procés de transformació de l'Ajuntament
- El foment del treball en equip per assolir objectius comuns

- El coneixement entre treballadors/es de diverses àrees i serveis
- El desenvolupament de competències socials i digitals

Les competències

L'escape room està dissenyat per donar a conèixer a les persones treballadores de l'Ajuntament el procés de transformació que està vivint l'organització i per fomentar el treball i la identificació de les competències professionals.

Les competències bàsiques que es posen en joc són:

- **Planificació i organització:** és la capacitat per planificar les tasques i accions que s'han de desenvolupar per tal d'assolir uns resultats eficaços en el termini adequat, amb qualitat i emprant els recursos necessaris
- **Treball en equip:** capacitat per col·laborar i participar en grups de treball natural o definits per tal d'assolir uns objectius comuns
- **Orientació als resultats:** capacitat per orientar la feina a l'assoliment d'objectius amb l'eficàcia necessària per aconseguir arribar al repte plantejat
- **Anàlisi i resolució de problemes:** capacitat per analitzar la situació de manera objectiva, explorar-ne les causes i cercar possibles alternatives de solució per tal de triar la més adequada
- **Habilitats comunicatives:** capacitat per transmetre el missatge de manera estructurada. S'explica, es transmet informació i s'assegura que el missatge és el mateix que l'emès. Comunica la informació rellevant al seu equip i companys. Utilitza la comunicació per liderar l'equip i s'assegura que tothom s'orienta cap als mateixos resultats.

El grup de treball col·laboratiu i l'efecte gota d'aigua

A partir dels resultats de l'enquesta que s'havia distribuït entre la plantilla de l'Ajuntament per detectar interessos i aficions, es van identificar les persones aficionades als escape rooms i se'ls va convidar a formar part del grup de treball col·laboratiu amb la fita comuna d'organitzar i posar en marxa l'Escape Room Tr@nsforMAT de forma conjunta amb l'equip Newdidees.

Per portar a terme el projecte en un espai físic, aquest grup de treball transversal i multidisciplinari, no basat en l'estructura jeràrquica tradicional, també va aconseguir la implicació i col·laboració de diferents àmbits de l'organització. Tot i la necessitat de no poder explicar del tot la finalitat de les seves aportacions, van col·laborar en l'organització de l'activitat àmbits tan diversos com la Brigada

Municipal, el Servei de Compres i Contractacions, Sistemes i Telecomunicacions, Policia, Protecció Civil, Recursos Humans, Arxiu, Equipaments Municipals...

L'espai que es va condicionar per portar a terme l'activitat va ser La Casa del Callao, una casa propietat de l'Ajuntament ubicada al passeig Marítim i que durant els mesos d'estiu utilitza el personal de socorrisme, però sense ús fora de la temporada estiuenca.

Totes les tasques d'adequació de l'espai les va realitzar el personal municipal: trasllat de material al magatzem municipal, treballs de pintura, instal·lació de circuit de veu i vídeo, instal·lació de mecanismes mecànics i digitals, il·luminació, elements d'ambient i decoratius, divisió d'espais, rampa d'accessibilitat per a persones amb mobilitat reduïda...

El guió, els continguts i el fil argumental: Escapa de l'Administració del passat

Per promocionar l'activitat, però sense desvelar les proves que els participants es trobarien a l'escape room, es va traslladar el text següent:

Moltes felicitats, empleats públics!

L'Administració ha caigut en un forat negre que l'ha portat més de 30 anys enrere.

Aconseguirem avançar en el temps per portar l'Administració al moment present?

Si ho fem... haurem d'afrontar l'últim repte: podrem transformar l'Administració en allò que realment volem que sigui i portar-la al futur que ens imaginem d'aquí uns anys.

Només depèn de nosaltres. En serem capaços?

Posada en marxa: el repte, arribar a tota l'organització

Els destinataris de l'activitat van ser totes les persones que formen part de l'organització i el repte era arribar al màxim de les 1.400 persones de la corporació.

Es van planificar sessions diàries en grups de 5 o 6 participants que, a causa de les limitacions de l'espai durant la temporada estiuenca, es van dividir en dues fases: entre els mesos de febrer i maig de 2020, i entre els mesos d'octubre de 2020 i maig de 2021. De la mateixa manera que es va fer amb el disseny i el muntatge, les sessions amb els grups participants també les va dirigir el grup Escape Room, que a la vegada van fer de *gamemasters*.

Amb la finalitat de treballar la cohesió, el treball en equip, la comunicació interna, els valors, la cultura, la identitat, etc., es va seguir una triple fórmula per participar a l'escape room:

- Amb grups d'un mateix servei, àmbit o col·lectiu (*team building*)
- Amb grups transversals de serveis, àmbits i col·lectius diferents
- Amb grups de directors i comandaments intermedis

Els resultats: alguns indicadors

Tal com estava planificat, el mes de febrer de 2020 es va realitzar la fase de test i es va iniciar la participació dels diferents grups. En aquesta fase inicial es van inscriure 265 persones, de les quals finalment hi van poder participar 133.

A causa de la situació de la pandèmia i al confinament del mes de març, l'equip es va veure obligat a suspendre l'activitat fins que hi hagués les condicions de seguretat necessàries per reprendre-la.



Es va fer una enquesta de satisfacció a tots els participants, i algunes de les dades més rellevants són aquestes:

Després de la teva participació a l'escape room, valora de 0 a 10	Valoració mitjana
Activitat en general	9.13
Contingut de les proves i fil argumental	9.01
Adequació de l'espai i ambientació	9.03
Dinamització del <i>gamemaster</i>	9.20

	%
L'activitat m'ha ajudat a conèixer el Tr@nsforMat i els reptes del Pla de Transformació	57,5%
L'activitat m'ha ajudat a treballar en equip	77,0%
L'activitat m'ha permès relacionar-me fora del meu espai habitual	69,0%
L'activitat m'ha permès reflexionar sobre els valors necessaris per a l'Administració del futur	50,6%
L'activitat fomenta la cohesió de grup	87,4%
L'activitat fomenta el treball en xarxa i transversal	49,4%

Conclusions

Tenint en compte la necessitat de suspendre l'activitat a causa de la Covid-19, l'equip del Newdidees i de l'Escape Room considerem que la posada en marxa va ser un èxit, tant per la participació i el grau de satisfacció manifestat com pel treball col·laboratiu entre persones d'àmbits tan diferents dins de l'Ajuntament.

Aquesta activitat ens ha demostrat que treballar de manera diferent és possible, amb un objectiu clar i ben definit, treballant en xarxa i col·laborant, compatibilitzant les estructures jeràrquiques amb d'altres més flexibles.

En definitiva, amb l'organització de l'escape room hem pogut constatar la rellevància de tres aspectes principals en l'assoliment dels objectius: generar un entorn facilitador, definir les regles del joc i tenir un propòsit clar i compartit.

En aquest vídeo podeu veure un resum del procés de treball del projecte:

Escape Room: *Escapa de l'Administració del passat*



Newdidees

Grup d'impuls del Pla de Transformació (Tr@nsforMAT)

Ajuntament de Mataró