



Guía de Adaptación de Dinámicas

FUNDAMENTOS PARA ADAPTAR UNA DINÁMICA

Antes de adaptar... conoce la dinámica y considera tu contexto

Es clave conocer bien la dinámica, haberla vivido te ayudará. Pero, para modificarla considera el contexto del grupo, tu escenario, tus recursos y ten muy clara la reflexión que quieres generar.

Factores clave para intervenir con sentido:

Factor Clave	¿Por qué es importante?
Tamaño del grupo	Todos deben tener oportunidad de participar activamente.
Tiempo disponible	Determina qué tan profundo puedes ir.
Espacio físico	Extensión, características y riesgos determinan si es viable.
Perfil del participante	Nivel de energía, habilidades, gustos, intereses y motivadores.
Relación entre ellos	Si se conocen o hay conflictos previos influye en su disposición.
Nivel de confianza grupal	Grado de contacto físico y profundidad de interacción verbal.
Grado de apertura emocional	Impacta la profundidad que puedes alcanzar en la reflexión.
Estilo de liderazgo actual	Permite alinear el estilo de dirección de la dinámica.
Experiencia del facilitador	A mayor experiencia mayor control de variables y complejidad.

Glosario práctico de términos clave:

Objetivo: Competencia o habilidad que deseas reforzar.

Reflexión: Pensamiento o frase que indica que el objetivo se logró.

Variable: Elemento ajustable de la dinámica (tiempo, roles, reglas, condiciones...).

Recurso del Facilitador: Estrategia para provocar la reacción o conducta deseada.

Regla Clave: Cambio en las instrucciones para integrar el recurso elegido.



RECURSOS DEL FACILITADOR: 14 ESTRATEGIAS CLAVE

Estrategias probadas, para afectar variables con efectos previsibles

Piensa en la conclusión a la que quieres que llegue el grupo, después elige qué tienes que provocar en ellos y selecciona el recurso más apropiado para lograrlo. Es posible combinar recursos para conclusiones más complejas pero debes planearlo bien y elegir máximo 2 para evitar saturar al grupo de estímulos.

Recurso	¿Qué provoca?	Reflexión esperada
Cubrir los ojos	Vulnerabilidad	“A veces se necesita ayuda de otros”
Impedir el habla	Recurrir al oído y pensar más	“Debo pensar y escuchar antes de hablar”
Roles predefinidos	Enfoque en funciones	“Funciones claras, buenos resultados”
Factor tiempo	Estrés e impulsividad	“El sentido de urgencia es esencial”
Trampa capciosa	Frustración, trampa, atención	“Debimos poner más atención”
Competencia	Rivalidad y buenas prácticas	“Ver a otros hacerlo mejor nos motivó”
Limitar recursos	Ansiedad y enfoque en ahorro	“Tuvimos que planear y colaborar más”
Incluir personajes	Proyección e indirectas	“Me vi reflejado en ese personaje y entendí que puedo afectar al equipo”
Provocar estrés	Desesperación y frustración	“A veces es importante hacer una pausa”
Distractores	Fallas de juicio y perder tiempo	“Perdimos tiempo por no priorizar”
Metáforas	Interés e introspección	“Esa imagen representa lo que vivimos”
Subgrupos especializados	Formación de silos y culpas	“Olvidamos que somos el mismo equipo”
Movilidad limitada	Barreras mentales y pretextos	“Es mejor dar soluciones que quejarse”
Contar resultados	Enfoque en el resultado	“El registro ayudó a saber qué mejorar”



EJEMPLOS PRÁCTICOS: 10 COMBINACIONES ÚTILES

De la buena intención a un diseño bien pensado

Esta tabla ejemplo muestra 5 dinámicas con objetivo doble, detallando qué reflexión se espera obtener, qué recurso se utilizará y las reglas clave para lograrlo. Hacer tu propia tabla te ayudará a generar mejores ideas y a diseñar actividades con propósito claro.

Dinámica	Objetivo	Reflexión	Recurso	Regla Clave
Laberinto para pelota, dirigido con cuerdas individuales	Valorar pedir ayuda	"Al aceptar ayuda pude ser más útil"	Cubrir los ojos	Se venda los ojos quien sostenga cuerda.
	Escucha activa	"No poder hablar ayudó a escuchar"	Impedir el habla	Sólo líderes hablan y no tocan cuerdas.
Entrar todos en un espacio reducido sin salirse	Delegar por habilidades	"El rol que tuve me permitió ayudar más"	Roles predefinidos	8 cargan, 5 coordinan y 5 dan soporte.
	Sentido de urgencia	"Hay que hacerlo rápido y bien"	Factor tiempo	Si no se logra en 10min todos pierden.
Línea de producción de aviones de papel con poco material	Buscar buenas prácticas	"Ayudó copiar lo que le servía a otros"	Competencia	Gana quien fabrique con mayor precisión, se vale compartir.
	Optimizar recursos	"La escasez nos obligó a pensar"	Limitar recursos	Cada ítem cuesta y reduce rentabilidad.
Copiar figuras Lego usando una mano, más puntos al armar las más difíciles	Fomentar colaboración	"Trabajar en parejas nos ayudó a armar"	Movilidad limitada	Todos mantienen una mano en su espalda.
	Establecer prioridades	"Evitamos las más difíciles por tiempo"	Distractores	Elijan en qué figuras conviene enfocarse.
Lanzar pelota y atraparla con lona sujeta por todo el equipo	Enfoque en el resultado	"Ayudó saber cuánto faltaba para la meta"	Contar resultados	Hay un tablero con puntos acumulados.
	Manejar el estrés	"Ante la presión, fue clave relajarnos"	Provocar estrés	Si cometen un error pierden puntos.

FORMATO DE APOYO PARA ADAPTAR DINÁMICAS

Recursos del facilitador:

Cubrir los ojos - Impedir el habla - Roles predefinidos - Factor tiempo - Distractores
Trampa capciosa - Competencia - Limitar recursos - Incluir personajes - Metáforas
Provocar estrés - Subgrupos especializados - Movilidad limitada - Contar resultados

Dinámica	Objetivo	Reflexión	Recurso	Regla Clave
Dinámica 1:	Objetivo 1:			
	Objetivo 2:			
Dinámica 2:	Objetivo 1:			
	Objetivo 2:			
Dinámica 3:	Objetivo 1:			
	Objetivo 2:			
Dinámica 4:	Objetivo 1:			
	Objetivo 2:			
Dinámica 5:	Objetivo 1:			
	Objetivo 2:			

¡Contáctanos!



Queremos saber de tí



56 4834 2648



differentconsult

different.com.mx

Different Consult S.A. de C.V.
Sófocles 150 - Polanco - C.P. 11540
Miguel Hidalgo - Ciudad de México