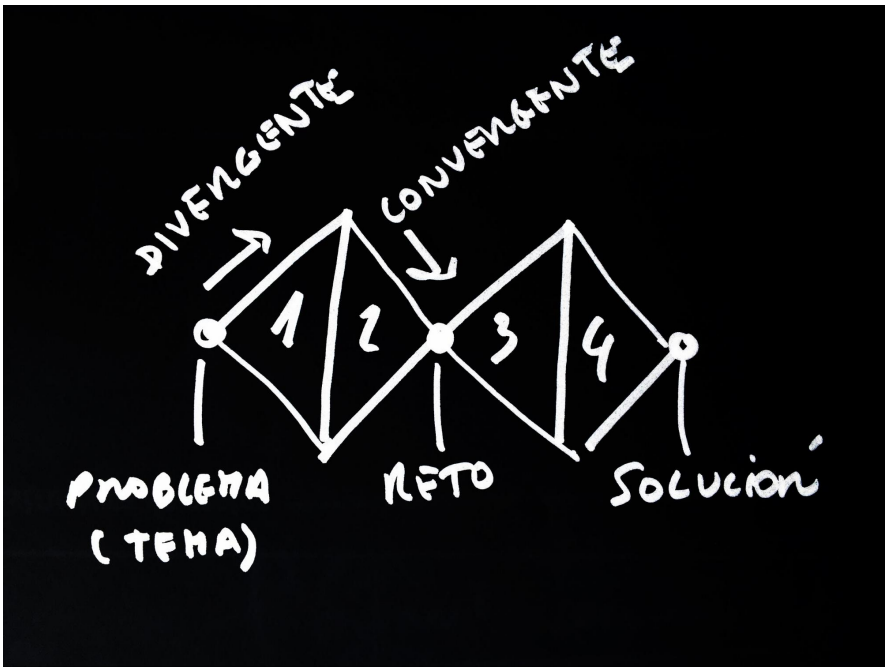
Definición del RETO



La difinición del RETO en un paso imprescindible en el proceso de Design Thinking. **Siempre debemos definir un reto.** Somos conscientes de que hay varios caminos, pero solo definimos aquel que vamos a abordar (como en el ejemplo visto en el bloque 3 del taller de diseño de mando de tv.)

En algunos casos, sobretodo si estamos trabajando en un taller corto, podemos simplificar y pasar directamente de las conclusiones al reto, sin formular formalmente más de uno. Si disponemos de más tiempo es muy interesante percibir cómo el proyecto puede tomar diferentes caminos y expresarlos.

Lluvia de retos.

Una vez definidas las conclusiones hacemos una lluvia de retos. Es igual que una lluvia de ideas, pero el objetivo no es encontrar soluciones aún, sino enfocar el problema, retándonos a solucionarlo. ¿Cómo podríamos...?

Copyright 2026

NOTA: En este momento es bastante habitual que el alumnado (a los adultos nos pasa lo mismo) empiece a expresar soluciones. Suelo decirles que se apunten las ideas y las guarden para la fase de ideación, ya que ahora queremos invertir tiempo y esfuerzo en definir el desafío.

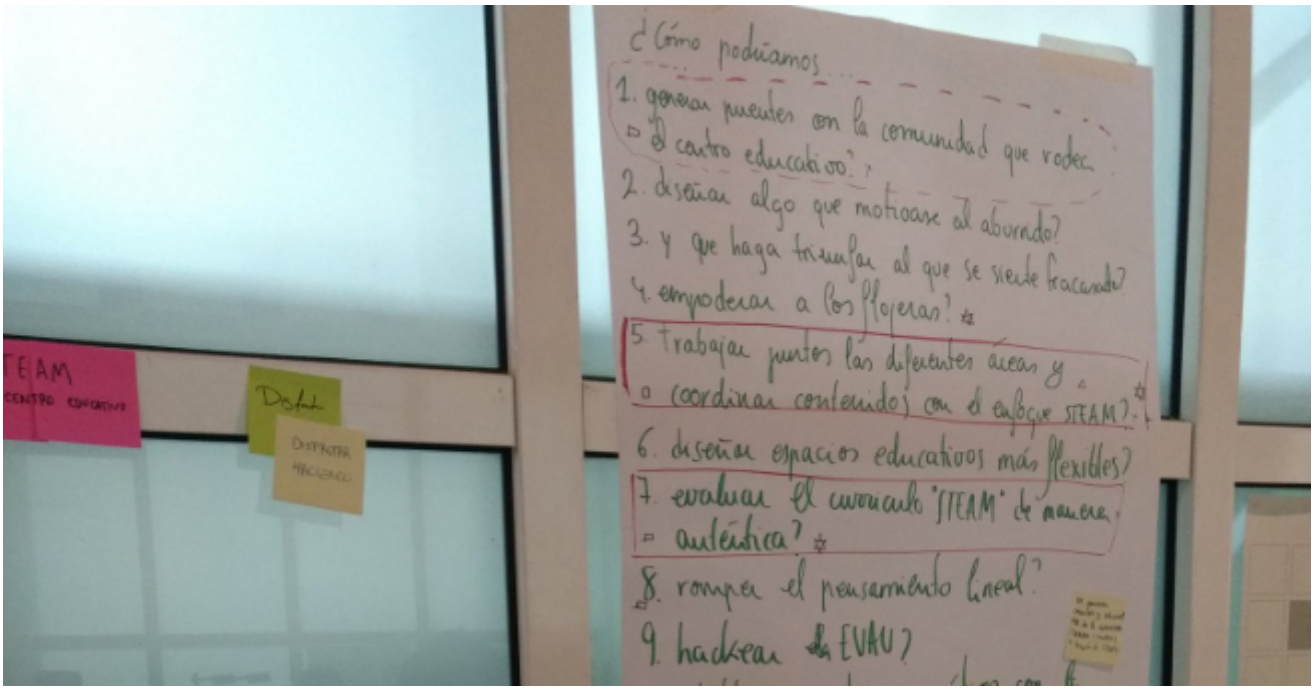
La dinámica para la lluvia de retos es la misma que la de la lluvia de ideas.

La lluvia de retos termina cuando tenemos al menos 5 retos diferentes.

Los expresamos mediante preguntas.

Las preguntas no deben ser muy cerradas, ya que nos llevarán a soluciones muy evidentes; ni muy abiertas, ya que podemos perder el objetivo o foco del proyecto.

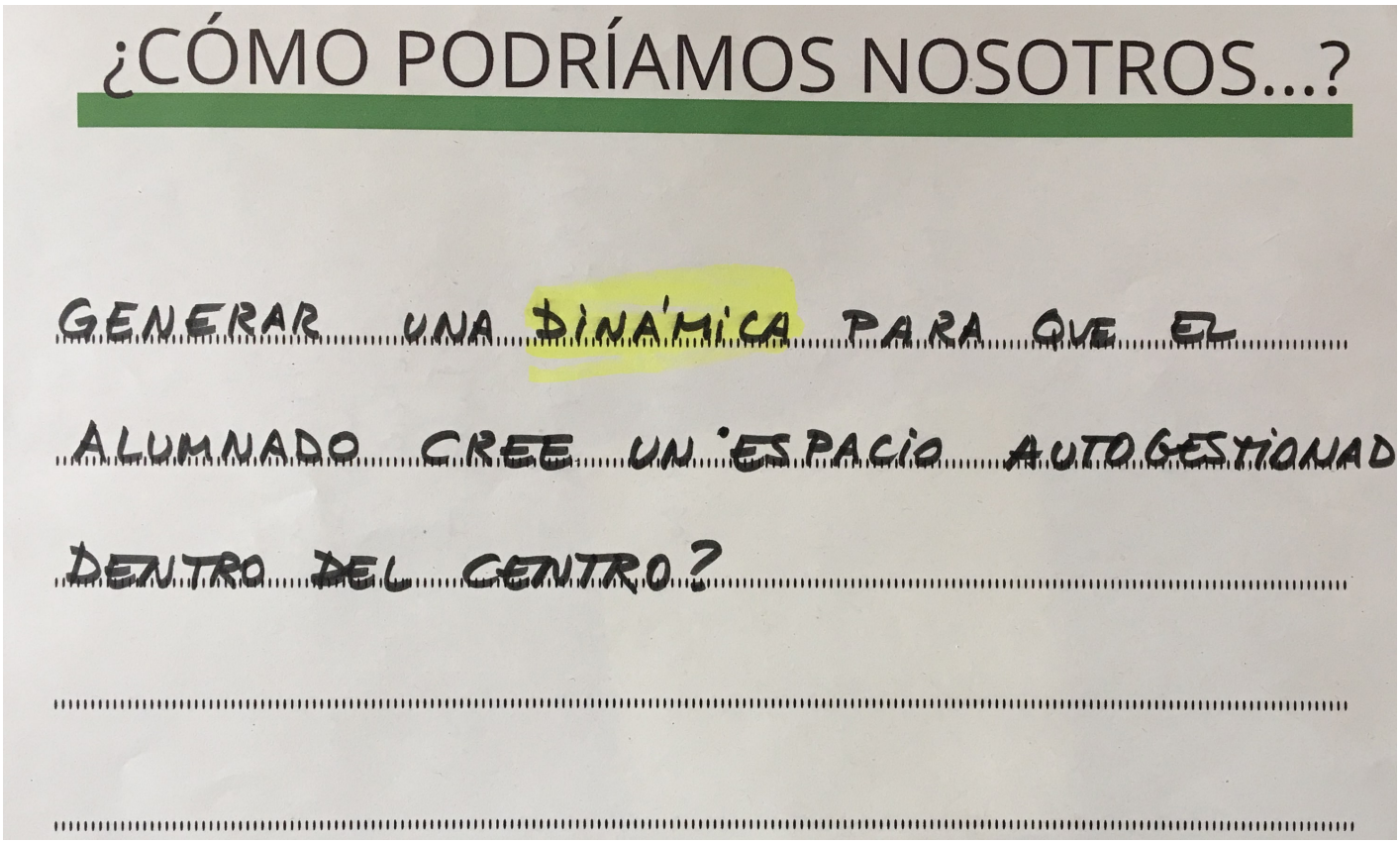
Hacer un listado en una hoja grande ayuda a redactarlos entre todos y a visualizarlos.



Un reto podría ser: ¿Cómo podríamos garantizar al alumnado de infantil y sus familias un acceso y disfrute de la biblioteca para promover la lectura?

Selección de un reto.

La selección del reto es por consenso.



Si resulta difícil seleccionar el reto por consenso podemos hacer una votación: cada miembro del equipo tendrá tres gomets (o realizará tres círculos con rotulador para marcar sus preferencias) y votará el reto más viable (aquel que podríamos abordar fácilmente), el más innovador y el que se adapta mejor a las personas usuarias.

En este momento es conveniente repasar los insights o las conclusiones más importantes para hacer una elección consciente.

Una vez todos los miembros del equipo han votado, se selecciona la idea más votada o un híbrido (en caso de que dos retos sean compatibles)

Una vez hayamos elegido uno de los retos o hayamos formulado un híbrido entre dos retos para continuar el proceso, podemos utilizar varias fichas para terminar de definir o matizar el reto seleccionado.

NOTA: Es importante tener en cuenta que el reto puede evolucionar durante el proceso.

Ficha reto.

Podemos utilizar una ficha para poner en limpio nuestro reto, como reto definitivo. (ficha 1)
Podemos utilizar otra ficha que nos ayude a reflexionar y a entender de dónde parte nuestro reto y visualizar el proceso que hasta ahora hemos seguido. (ficha 2)

Copyright 2026

Otras herramientas de síntesis:

Un diagrama de Venn, o un esquema con base a columnas y filas tipo tabla pueden ser una opción según cuales sean los objetivos que persigas.

Es interesante que el alumnado y el profesorado pueda construir sus propias herramientas. La creatividad no solo se aplica en la generación de ideas, sino a lo largo de todo el proceso.

Lo que aquí he recogido son herramientas que se utilizan en el entorno profesional, pero que pueden traducirse fácilmente en el aula.

Aunque no se completen de forma ortodoxa por el alumnado, su simple utilización consigue que éste experimente que antes de generar ideas hay mucho que hacer; que para evolucionar, mejorar o abordar cualquier desafío es preciso analizar, sintetizar, comparar, tomar decisiones, etc. Y en equipo!.

ANEXO: Herramientas de la fase "Enfocar" en PDF.

Fase2: Presentación

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vT9U0JRSVSa_i6n4w6M9gGZnXI6IaU_lMj1IPyeVdzxNMYR9UAB7-fSsJRn5n-Axw/embed?start=falseloop=false&delayms=5000

Revision #4
Created 2022-06-20 08:27:10 CEST by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2024-12-12 10:44:58 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026