

ANÁLISIS INICIAL DE UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Plantilla práctica para comprender una necesidad antes de comenzar el diseño instruccional.

CATEGORÍA

Herramientas para diseñar experiencias de aprendizaje



Plantilla descargable
Úsala, adáptala y compártela.

b-humano.com



01. Antes de diseñar, comprendamos

Proyecto:

Organización / cliente:

Responsable:

Fecha:



Solicitud inicial

¿Qué nos están pidiendo?



Necesidad o problema

¿Qué situación necesitamos atender o mejorar?



Público objetivo

¿Para quién estamos diseñando?



Situación actual

¿Qué sucede actualmente?

**No intentes definir todavía la solución.**

Primero comprende la situación.

02. Identifiquemos qué necesita cambiar

Del problema al aprendizaje.



Capacidad esperada

¿Qué necesita ser capaz de hacer la persona al finalizar?



Contenido disponible

¿Qué información, procedimientos, materiales o recursos tenemos?



Evidencia esperada

¿Qué tendría que hacer la persona para demostrar que desarrolló la capacidad?



Condiciones del proyecto

Modalidad / tiempos / tecnología / plataforma / stakeholders / restricciones.

DEL PROBLEMA AL APRENDIZAJE



Situación
actual



Brecha



Capacidad
esperada



Evidencia

03. ¿Tenemos suficiente información?

Decidir antes de diseñar.



Primera hipótesis de solución

Con la información disponible, ¿qué tipo de experiencia podría responder a la necesidad?



Validación antes de diseñar

- ☐ Tenemos información suficiente.
- ☐ Necesitamos información adicional.
- ☐ Necesitamos validar con el cliente / stakeholder.
- ☐ Podemos avanzar al diseño instruccional.



La solicitud nos dice lo que nos están pidiendo.

El análisis nos ayuda a comprender **lo que realmente necesitamos diseñar.**