**ANÁLISIS PARA SELECCIÓN DE E-LEARNING O MEDIO**

**Objetivo:** Este instrumento ayuda a determinar el medio adecuado para la efectividad del adiestramiento según la audiencia, los objetivos, el contenido y otras especificaciones. La decisión final para diseñar y facilitar adiestramientos presenciales o eLearning la toma cada organización según este análisis y otras consideraciones.

**Instrucciones:** Lea cada especificación y asigne puntos en al columna de total según las alternativas. Si el total de punto es alto, entonces usted podría considerar adiestramiento de medio o eLearning.

| **Audiencia** | **Especificaciones** | **Puntos** | **Total** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Cantidad de participantes
 | Si el número de participantes es:* menor de 10
* entre 10 y 100
* mayor de 101
 | 0 pts.10 pts.20 pts. |  |
| 1. Valor tiempo
 | El valor del tiempo de los participantes:* moderado
* alto
 | 5 pts.10 pts. |  |
| 1. Distribución
 | Si los participantes van a estar tomando el adiestramiento en:* un lugar
* entre 1 y 5 lugares
* más de 5 lugares
 | 0 pts.10 pts.20 pts. |  |
| 1. Alcance
 | El eLearning va a ser distribuido:* localmente
* internacionalmente
 | 10 pts.20 pts. |  |
| 1. Frecuencia de viaje para adiestramiento
 | Por lo regular los participantes y facilitadores tienen que invertir en costos de: * n/a
* viaje sin estadía
* viaje con estadía
* viaje con estadía más de una vez
 | 0 pts.5 pts.10 pts.20 pts. |  |
| 1. Planificación
 | Se entiende es más apropiado que:* la organización establezca cuando ofrecer el adiestramiento.
* participante establezca cuando puede tomar el adiestramiento.
 | 5 pts.10 pts. |  |
| 1. Estilos de aprendizaje
 | Por lo general se espera:* que todas las personas estén en el mismo salón.
* personas aprendan a su ritmo y conveniencia.
 | 0 pts.10 pts. |  |
| 1. Nivel de conocimiento
 | Al comenzar el adiestramiento:* la mayoría de los participantes están al mismo nivel de destrezas relacionadas al material.
* el nivel de conocimiento varía de participante en participante.
 | 5 pts.10 pts. |  |
| 1. Factores emocionales
 | La motivación de los participantes a usar tecnología es, por lo general:* poca
* suficiente
* mucha
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Resistencia cambio
 | Tradicionalmente, la resistencia al cambio por parte de los participantes es:* alta
* moderada
* poca
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Destrezas verbales
 | El nivel de las destrezas de lectura de los participantes es:* no adecuada
* adecuada
 | 0 pts.10 pts. |  |
| 1. Destrezas tecnológicas
 | Los participantes:* no saben usar computadoras y tampoco las necesitan para su trabajo.
* conocen un poco de computadoras y lo necesitan para su trabajo.
* utilizan frecuentemente computadoras.
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| Subtotal de sección audiencia |  |

| **Estructura** | **Especificaciones** | **Puntos** | **Total** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Importancia de participación
 | La importancia de que el participante practique lo aprendido es:* poca
* beneficiosa
* esencial
 | 0 pts.10 pts.20 pts. |  |
| 1. Consistencia
 | El material que se cubrirá:* puede variar de adiestramiento en adiestramiento.
* debe ser consistente en todas las experiencias de adiestramiento.
 | 5 pts.10 pts. |  |
| 1. Cumplimiento de objetivos
 | Evaluar el cumplimiento de los objetivos de manera consistente:* no es necesario
* deseable
* muy importante
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Disponibilidad de expertos
 | Accesibilidad de expertos en contenido para calendarizar participación en adiestramiento:* accesibles sin mayores dificultades
* accesibles con dificultad
* problemas constantes en calendario
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Administración del progreso participante
 | Evaluar el progreso del participante durante la experiencia de aprendizaje:* no es necesario
* sería bueno
* esencial
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Ofrecimiento
 | Se espera ofrecer el adiestramiento:* entre 1 a 3 veces
* entre 4 a 10 veces
* más de 10 veces
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Frecuencia de cambios
 | El contenido y ejemplos podrían ser actualizados:* cada tres (3) meses
* entre 3 a 6 meses
* más de seis (6) meses
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Tiempo desarrollo
 | El adiestramiento final debe estar disponible:* de inmediato
* ente 3 a 6 meses
* más de seis (6) meses
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| Subtotal de sección estructura |  |

| **Contenido** | **Especificaciones** | **Puntos** | **Total** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Tipo de contenido
 | Las destrezas integradas en contenido son:* humanas
* técnicas
 | 5 pts.10 pts. |  |
| 1. Disponibilidad material
 | El contenido a utilizarse:* está disponible en el mercado.
* puede ser adaptado de material disponible en el mercado.
* es especializado según los requisitos de la organización.
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Interacción con el ambiente
 | La interacción del participante con el ambiente físico de aprendizaje es:* indispensable
* deseable
* podrían ser escenarios representativos
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| 1. Riesgos
 | En el lugar de adiestramiento:* no se exponen a riesgos al demostrar las destrezas aprendidas.
* los participantes se exponen a riesgos al demostrar las destrezas aprendidas.
 | 0 pts.10 pts. |  |
| 1. Nivel de interactividad
 | Se desea que el participante aprenda el contenido:* de un experto
* de diversas fuentes
 | 0 pts.5 pts. |  |
| 1. Escenarios
 | Para dominar las destrezas el participante:* necesita escenarios reales.
* puede trabajar en escenarios simulados.
 | 5 pts.10 pts. |  |
| Subtotal de sección contenido |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Capacidad Organizacional** | **Especificaciones** | **Puntos** | **Total** |
| 1. Tecnología

computadora | Los participantes tienen acceso a computadoras en su área de trabajo:* no disponible
* disponibilidad limitada
* computadora individual
 | 0 pts.10 pts.20 pts. |  |
| 1. Tecnología internet e intranet
 | Los participantes tienen acceso a computadoras con acceso al intranet o internet en su área de trabajo:* no acceso
* acceso limitado
* acceso total
 | 0 pts.10 pts.20 pts. |  |
| 1. Tecnología vídeo
 | Las computadoras tienen tarjeta de video:* no disponibilidad
* disponibilidad
 | 0 pts.20 pts. |  |
| 1. Visiones
 | En términos generales se visualiza la computadora como:* innecesaria
* una posible solución
* alternativa viable
 | 0 pts.5 pts.10 pts. |  |
| Subtotal de sección capacidad organizacional |  |

**Instrucciones**: Transfiera los totales a las casillas provistas y sume las cantidades.

 Capacidad

Audiencia Estructura Contenido organizacional TOTAL

**Subtotales + + + =**

0\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_290

Enfoque más presencial Enfoque más electrónico