**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