



## **WEBMARATON: una experiencia en la producción de objetos de aprendizaje en forma colaborativa**

Elvira Navas  
enavas@unimet.edu.ve  
*Universidad Metropolitana*

Raymond Marquina  
raymond@ula.ve  
*Universidad de los Andes*

### **Resumen**

La elaboración de Objetos de Aprendizaje no es una tarea fácil de abordar sobre todo en lo que se refiere a criterios de autoría, uso de herramientas y derechos de autor, esto se incrementa al momento de pensar en hacerlo en forma colaborativa entre varios autores. La idea del Webmaratón nos refiere a una actividad que pretendía lograr la elaboración en línea de objetos de aprendizaje mediante el trabajo colaborativo y cooperativo de diversos equipos multidisciplinarios de estudiantes de postgrado del área de tecnología educativa de diversas instituciones de diferentes países de Iberoamérica, utilizando las herramientas que nos proporciona la Web 2.0.

Se presenta aquí un resumen de lo que fue la experiencia llevada a cabo los días 28, 29 y 30 de Octubre de 2009, bajo la coordinación de las Universidad de los Andes, Mérida, la Universidad de la Sabana, Colombia y la Universidad Metropolitana en Caracas, el resultado de la misma en cuanto a los productos obtenidos, los participantes y la evaluación de los resultados mediante la aplicación de un cuestionario al cierre de la experiencia.

**Palabras clave:** objetos de aprendizaje, aprendizaje colaborativo, tecnología Educativa, informática educativa, aprendizaje cooperativo.

