

**HERRAMIENTAS DE LA  
PRÁCTICA DOCENTE EN LA  
EDUCACIÓN A DISTANCIA**

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN - - - - -	PAG.3
ANTECEDENTES - - - - -	PAG. 4
MODELOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA - - - -	PAG.7
MODALIDADES DE LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA - - - - -	PAG. 11
DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES - - - - -	PAG. 15
HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA - - - -	PAG. 18
CONCLUSIÓN - - - - -	PAG. 22
FUENTES DE CONSULTA - - - - -	PAG. 23

## INTRODUCCIÓN

Actualmente coexisten diferentes modalidades educativas, que aparecen a partir de las transformaciones tecnológicas y que se establecen en la sociedad.

Es por lo que, como profesionales de la educación, debemos tener apertura al cambio y compromiso con la actualización, puesto que de ello florecerán estrategias de enseñanza y aprendizaje que respondan a las necesidades de nuestro entorno.

Actualmente y debido a la situación por la que atraviesa el mundo, hemos tenido que adentrarnos y adaptarnos al uso de la tecnología, la educación a distancia se ha incorporado al ámbito educativo como una estrategia formativa, que, mediante recursos tecnológicos, potencializa el aprendizaje.

Esta modalidad educativa ha circulado por diversas etapas, adaptándose y estructurándose de forma sólida, para ser implementada con mayor demanda en nuestro país.

Arriesgarnos a hacer las cosas diferentes en la educación, es sin duda el compromiso más importante que tenemos los docentes en el Siglo XXI, dentro de la denominada Sociedad de la información y el Conocimiento. \*\* “no es suficiente con poseer la capacidad de memorizar la información, sino que se requiere la capacidad de reformular la realidad, aportar soluciones a los problemas, ser creativo e innovador en la aplicación de las soluciones a los problemas, saber moverse en un contexto cercano y futuro incierto y dinámico, y utilizar enfoques holísticos para saber desenvolverse en sistemas tan complejos y dinámicos como los que se nos presentan.”

Es importante recordar que, en lugar de pensar en tecnologías futuras, lo que debemos hacer es transformar esfuerzos en construir modelos de enseñanza para obtener el máximo partido a las tecnologías que tenemos en la actualidad, ya que la innovación no se consigue por la novedad, sino por la aplicación de criterios para conseguir nuevos escenarios formativos y comunicativos.

\*\*Cabrerero Almenara, Julio. (2015). Reflexiones Educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Tecnología ciencia y educación, Vol. 1, págs.19-27.

## ANTECEDENTES

La educación a distancia es precedida por diferentes etapas y proyectos, que han proporcionado las herramientas necesarias para que, en la actualidad, pueda instaurarse como una táctica educativa empleada por un gran número de docentes y alumnos, destacando el impacto propicio que tiene dentro de la formación.

### GENERACIONES DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

#### Primera Generación

- Basada en un solo medio de comunicación (material impreso enviado por correo)
- Contacto nulo o muy limitado entre el estudiante y el profesor o la institución.

Su característica principal, el estudio independiente.

#### Segunda Generación

- Utilización de varios medios de comunicación: Impreso, televisión, radio.
- Uso de textos programados con tratamiento didáctico.
- Aparición de instituciones masivas.
- No hay interacción, se utilizan medios de una sola vía.

Su característica principal, la educación a distancia como un proceso industrial.

#### Tercera Generación

- Utilización de computadoras, desarrollo de programas multimedia
- 
- Utilización de medios interactivos video conferencia o teleconferencia en forma simultánea.
- Permite interactividad, pero aún no permite el acceso desde el hogar o en el momento en que el estudiantado lo requiera.

Su característica principal, es una réplica del modelo de clase presencial por medio de la teleconferencia.

#### Cuarta Generación

- Aparece Internet y se utiliza como medio de comunicación sincrónica
- Llega la era tecnológica del conocimiento.

Su característica principal, es la creación de contenido, redes sociales y mayor control por parte del usuario.

Ejemplos:

Primera generación  
correo

### **TELESECUNDARIA**

Segunda generación  
Telesecundaria

Tercera generación  
Productos multimedia

Cuarta generación  
Internet

La evolución de la educación a distancia ha sido posible gracias a los descubrimientos tecnológicos que se presentan, lo que requiere entera actualización en los docentes para que seamos capaces de hacer uso de ellas y las adaptemos al entorno educativo.

La educación a distancia es considerada una estrategia formativa que, mediante la implementación de la tecnología, enriquece el aprendizaje.

Se ha mencionado, la relevancia que tiene la constante actualización de la comunidad docente en los procesos educativos, por ello, es conveniente que la formación en línea debe ser llevada a cabo por el profesorado, como una práctica constante que nos permita enriquecer nuestros conocimientos y desarrollar habilidades, que potencialicen el aprendizaje de nuestros estudiantes.

## MODELOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Los modelos de aprendizaje en la formación en línea no difieren, en gran medida, de los que se favorecen en la educación presencial; suponen un nivel de compromiso mayor en la búsqueda de estrategias que puedan promoverlos, dentro de entornos virtuales, por ello es importante identificarlos.

### Aprendizaje Social

Supone que el conocimiento se construye de manera conjunta entre todas y todos los participantes. Además, añade relevancia al contexto del discente, así como a su experiencia previa.

### Aprendizaje Significativo

Los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos del estudiantado. Permite que el objeto de estudio adquiera sentido y significado, modificando ideas previas, ampliando la red de conocimiento e incluso, estableciendo relaciones entre conocimientos.

### Aprendizaje por Descubrimiento

Se construye a través de situaciones concretas que supongan un reto. Los retos planteados deben incitar a su resolución y propiciar la transferencia del aprendizaje.

Los estudiantes deben dominar las estrategias de búsqueda de información en las redes.

### Aprendizaje Autónomo

Se debe enseñar al estudiantado cómo utilizar las estrategias y el proceso de enseñanza debe adaptarse a las características especiales y estilos de aprendizaje de las y los estudiantes, para que puedan administrar lo que consideren oportuno saber, de forma autónoma y estratégica.



## Aprendizaje Colaborativo

Apoya niveles más profundos de generación del conocimiento.

- Realza la habilidad para crear conocimiento y significado.
- Promueve iniciativa, creatividad y pensamiento crítico.
- Permite a las y los estudiantes crear una meta común para aprender.

## Aprendizaje Cooperativo

Se basa en metas grupales que deben ser construidas mediante la promoción de estrategias de aprendizaje cooperativo y la asignación de roles o responsabilidades individuales en igualdad de oportunidades y reparto justo de tareas, las cuales persiguen que las y los estudiantes trabajen unidos de manera eficaz.

Es muy importante reconocer la educación a distancia como una estrategia que permite desarrollar habilidades, para dar respuesta a las implicaciones de la era digital.

Esta modalidad educativa, como cualquier proceso formativo, se fundamenta en modelos pedagógicos que orientan las estrategias de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo en ella, por eso es importante reconocer los modelos de aprendizaje, ya que, al construir el aprendizaje en entornos virtuales, supone la implementación de ciertas estrategias.

## MODALIDADES DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

En la actualidad estudiar a distancia no significa estudiar en forma aislada.

La educación a distancia se lleva a cabo mediante diversas modalidades, que responden a las necesidades y características de la población que haga uso de ella; es importante reconocerlas, para que, dentro de la formación en línea del profesorado, sea posible identificar la modalidad de enseñanza que se ajuste mejor a las posibilidades, tiempos e intereses personales.

Coexisten distintas modalidades de enseñanza, las cuales además de conocerlas para elegir la que se ajuste a las necesidades personales, también permiten visualizar su implementación con el estudiantado.

### B-Learning

“Promueve la integración de avances tecnológicos añadido a la interacción y la participación de la clase presencial.”

En inglés, Blended Learning, hace referencia a la combinación de la capacitación presencial (con profesores en un aula) con la educación online (cursos en internet o medios digitales).

El **B-Learning** es por lo tanto un sistema híbrido de aprendizaje en el que se mezclan estos dos sistemas.

Supone poder trabajar en el aula de clases tradicional y al mismo tiempo contar con el refuerzo online para colgar los contenidos al alcance de las y los estudiantes y utilizar los recursos del e-learning, haciendo mucho más enriquecido, completo e interactivo el proceso de enseñanza.

Promueve:

- El trabajo autónomo en el aula.
- La búsqueda de solución a desafíos del aprendizaje.
- La integración de avances tecnológicos añadido a la interacción y la participación de la clase presencial.
- La integración combinada de actividades y estrategias de aprendizaje, tanto virtual como presencial de forma equilibrada para la promoción de un aprendizaje efectivo.

### M-Learning

“Consiste en la adaptación de contenidos, metodologías, actividades y procesos de evaluación para su uso específico con dispositivos móviles.”

El Mobile Learning en inglés, aprendizaje electrónico móvil o m-learning, es la estrategia educativa que aprovecha los contenidos de Internet a través de dispositivos electrónicos móviles, se puede llevar a cabo a través de MP3, PDAs o pequeños ordenadores de bolsillo, capaces de combinar telefonía, Internet, correo electrónico, agenda electrónica, cámara de fotos, reproducción

musical y de videos.

El proceso educativo en el **m-learning** se da a través aplicaciones móviles, interacciones sociales, juegos y hubs educacionales que les permiten a los estudiantes acceder a los materiales asignados desde cualquier lugar y a cualquier hora.

Esta modalidad tiene el propósito de facilitar la construcción del conocimiento y desarrollar en los estudiantes la habilidad para resolver problemas en una plataforma flexible que promueve el autoaprendizaje. Las y los usuarios hacen preguntas y dialogan entre ellas y ellos mediante teleconferencias, entre otras técnicas de comunicación facilitadas por los dispositivos móviles.

## U-Learning

Ubiquitous Learning o **U-Learning**, entendido como al conjunto de actividades de aprendizaje accesibles en cualquier momento y desde cualquier lugar. Esto implica un generoso abanico de posibilidades que, en los últimos años, se ha expandido aún más de la mano de un aliado tan inesperado como providencial: las nuevas tecnologías de la información y la comunicación

Se apoya y se facilita a través de los dispositivos móviles que permiten generar entornos de aprendizaje a los que se puede acceder en diferentes contextos y situaciones.

Sus características son:

- Permanencia
- Accesibilidad
- Inmediatez
- Interactividad

## D-Learning

Combina elementos de la enseñanza presencial y de la formación online sin ser simplemente una mezcla de ambas. Utiliza herramientas de la formación en línea al tiempo que utiliza dinámicas y estrategias de enseñanza presencial desarrolladas tanto en un seminario virtual de forma colaborativa o en el aula de informática con dispositivos móviles. **D-Learning** es la plataforma de Tecnología Educativa que tiene el menor costo de utilización para alumnos, docentes y organizaciones educativas, además, cada Institución puede

articular sus propios materiales de clase y biblioteca digital. Se diseñó para mejorar la calidad educativa, partiendo del registro y análisis detallado de cada evento que acontece dentro del sistema de enseñanza; dichos eventos se corresponden con las acciones efectuadas por todas y cada una de las personas que participan de la actividad.

#### Características:

- Aprendizaje síncrono y utilizar herramientas de la formación en línea al tiempo que utiliza dinámicas y estrategias de enseñanza presencial.
- Multiplataforma, es accesible desde todo tipo de dispositivos, incluso sin estar conectado a Internet.
- Es más que un canal de comunicación y muestra no sólo resultados sino también la participación y evolución cursada.
- Permite a directivos y docentes hacer recomendaciones y tomar medidas correctivas respaldadas por datos concretos surgidos de los registros de actividad.
- Cada alumno y cada educador cuentan con un adecuado nivel de acceso a su propia información, la finalidad de esto último es fortalecer la conducta responsable, el autoconocimiento y autogobierno.

## DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES

¿Qué son y cuál es su importancia?

La implementación de la educación a distancia en la formación docente, además de ser una estrategia para enriquecer conocimientos genéricos, también potencializa el desarrollo de competencias digitales en los docentes.

Prevalecen diversas conceptualizaciones, acerca de las competencias digitales, centradas en un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes con relación al uso de las TIC.

\*\*\*” Una competencia digital docente está formada por una serie de habilidades básicas y conocimientos didácticos relacionados con el uso de las tecnologías digitales, así como de un conocimiento de las estrategias de enseñanza y aprendizaje, y una capacidad de adaptación a los procesos de cambio de la sociedad digital.”

Los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos, deben permitir al profesorado utilizar y adaptar las distintas tecnologías para el enriquecimiento del aprendizaje. Al respecto, la Comisión Europea ha desarrollado el Marco Europeo para la competencia digital del profesorado (DigCompEdu), el cual pretende ser una referencia en cuanto al desarrollo de habilidades digitales en la formación docente.

\*\*\*Salgado G., E. (2015). La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado (Tesis Doctoral). Universidad Católica de Costa Rica, San José, Costa Rica.

Dicha propuesta, establece seis áreas y 22 competencias de formación.

- **Compromiso Profesional**
  - \*Comunicación organizacional
  - \*Colaboración profesional
  - \*Práctica reflexiva
  - \*Formación digital
- **Recursos Digitales**
  - \*Seleccionar
  - \*Crear y modificar
  - \*Gestionar, proteger, compartir
- **Enseñanza y aprendizaje**
  - \*Enseñanza
  - \*Guía
  - \*Aprendizaje colaborativo
  - \*Aprendizaje autodirigido
- **Evaluación y Retroalimentación**
  - \*Estrategias de evaluación
  - \*Analizar evidencias
  - \*Retroalimentación y planificación
- **Empoderar a los Estudiantes**
  - \*Accesibilidad e inclusión
  - \*Diferenciación y personalización
  - \*Participación activa
- **Facilitar la competencia Digital de los Estudiantes**
  - \*Información
  - \*Comunicación
  - \*Creación
  - \*Uso responsable
  - \*Solución de problemas



El desarrollo de competencias digitales debe ser transversal. Al conocer e implementar las diversas tecnologías, el profesorado enriquecerá su formación, seremos capaces de evaluar y crear recursos educativos digitales; llevándolos a cabo en la enseñanza para fortalecerla y evaluarla, al tiempo que potencializará también, en el estudiantado el desarrollo de competencias digitales, mediante su activa participación.

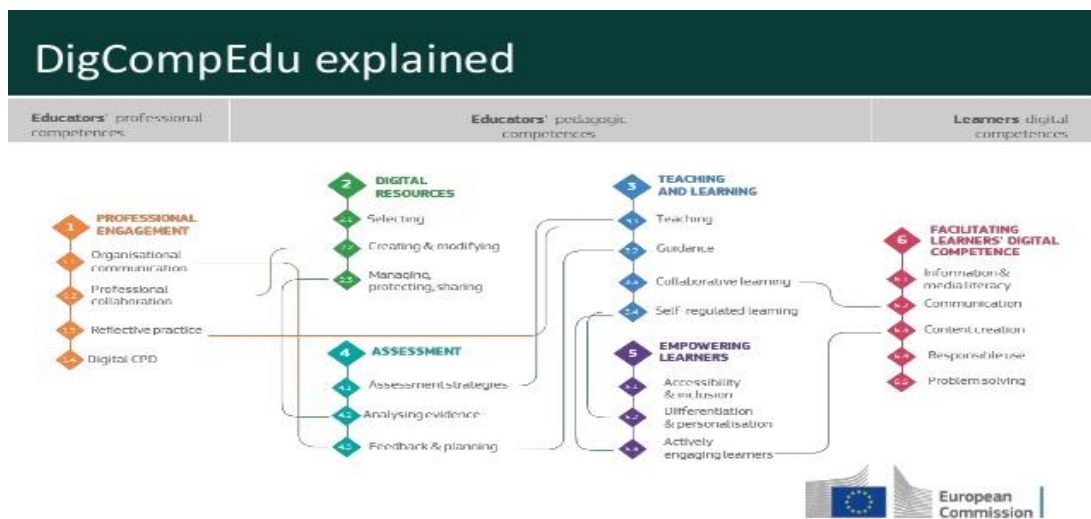


Fig.1 Competencias Digitales

## HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

¿Cuáles son y cómo implementarlas?

La incorporación de la educación a distancia en la formación del profesorado, tal como se ha mencionado, enriquece el aprendizaje y potencializa el desarrollo de competencias digitales, lo que, a su vez, permite a las y los docentes incorporar a su formación nuevas herramientas.

La implicación del profesorado en el uso de las diversas herramientas digitales no sólo enriquece nuestra formación, sino que, permite a partir del conocimiento de estas, llevarlas a cabo en nuestra práctica docente, brindando a nuestros estudiantes ambientes de aprendizaje mediados por la tecnología.

Algunas herramientas digitales funcionales para poner en práctica la educación a distancia con el estudiantado son:



Fig.2 Adobe Spark

ADOVE SPARK. Permite la creación de gráficos, páginas web y videos breves, enriqueciendo el aprendizaje mediante la expresión creativa.

- EDMODO. Facilita la creación y administración de un aula virtual, involucrando a estudiantes de manera activa, promoviendo la comunicación y participación.



Fig. 3 Edmodo

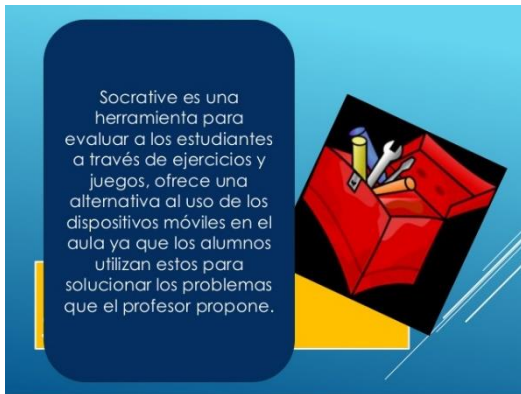


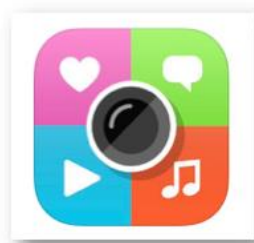
Fig.4 Socrative

- SOCRATIVE. Aplicación utilizada para la creación de evaluaciones formativas, mediante diversos formatos, de manera creativa y motivadora.

- CLASSCRAFT. Plataforma educativa que se basa en la técnica del juego para realizar tareas o reforzar un aprendizaje, es decir, gamificación.



Fig. 5 Class Craft



thinglink..

Fig. 6 Thinklink

- THINGLINK. Brinda la posibilidad de crear experiencias de aprendizaje visual y es accesible a la nube. Facilita el aumento de imágenes, videos y recorridos virtuales.

- CLASS DOJO. Plataforma educativa que promueve un espacio de aprendizaje interactivo y creativo, mediante la gamificación.



Fig. 7 Class Dojo

- KAHOOT. Permite crear divertidos juegos de aprendizaje para presentar un tema, revisar, reforzar el conocimiento y ejecutar evaluaciones formativas.



Fig. 8 Kahoot

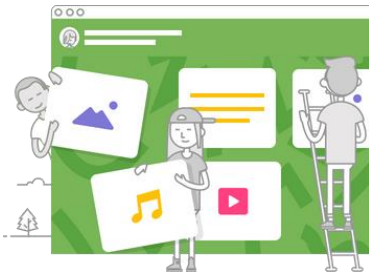


Fig. 9 Padlet

- PADLET. A través de una pizarra, promueve el trabajo colaborativo, intercambio de opiniones, lluvia de ideas, debates y escritura creativa.

- MOODLE. Plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

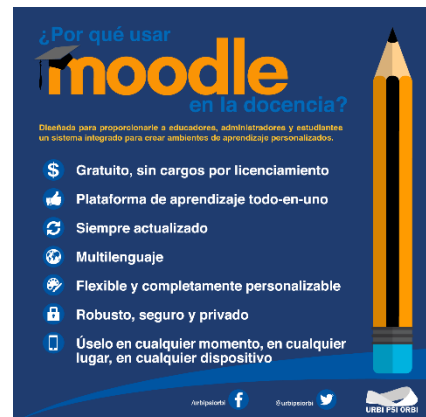


Fig. 10 Moodle



Fig. 11 Stormboard

- STORMBOARD. Mediante el uso de un espacio de trabajo compartido, es posible generar ideas, priorizar, organizar y definir las para la creación de proyectos.



Fig. 12 Classroom

- GOOGLE CLASSROOM.

Herramienta ágil y fácil de usar que ayuda al profesorado a administrar el trabajo del curso. El profesorado puede crear clases, repartir deberes, calificar y enviar comentarios.

El conocimiento de las herramientas tecnológicas nos permitirá desarrollar competencias digitales en el uso e implementación de estas, enriqueciendo nuestra formación, de tal manera que pueda involucrarse en ambientes de educación a distancia para fortalecer el aprendizaje y llevarlos a cabo en la práctica docente, creando ambientes de enseñanza-aprendizaje innovadores, que respondan a las necesidades y características de la era digital del conocimiento.

## CONCLUSIÓN

En la educación a distancia el alumno autorregula su aprendizaje transforma sus habilidades en competencias académicas y los docentes encaminamos este aprendizaje.

El docente tiene que tomar en cuenta diversos aspectos para que la plataforma digital sea la adecuada para los alumnos, esto incluye la planificación del programa y los contenidos que tienen que ser originales y variados, la estructura debe ser sencilla par que a los estudiantes se les facilite la navegación. Además de responder a las necesidades educativas.

Existen diversos recursos o herramientas innovadoras didácticas que facilitan al alumno el aprendizaje como lo son: Recursos audiovisuales, videos, software educativo, podcast, etc. con lo que los alumnos pueden poner en práctica sus habilidades respecto a la tecnología.

En la actualidad los alumnos buscan que el aprendizaje sea más dinámico y que no solo escuchen a los profesores dando clases. Si estas plataformas se aplican de manera adecuada con las nuevas tecnologías surgirá el interés y el gusto por el aprendizaje.

## REFERENCIAS

- ❖ MéxicoX. (2020). Curso: Formación a distancia del profesorado. 23 de junio de 2020, de MéxicoX. Disponible en: [http://www.mexicox.gob.mx/courses/course-v1:CCT-Television-educativa+FADD20061X+2020\\_06/info](http://www.mexicox.gob.mx/courses/course-v1:CCT-Television-educativa+FADD20061X+2020_06/info)
- ❖ Cabrero Almenara, Julio. (2015). Reflexiones Educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Tecnología ciencia y educación, Vol. 1, págs.19-27.
- ❖ Actualidad en Psicología. (2017). ¿Qué es la acomodación según Piaget?, de Actualidad en Psicología. Disponible en: <https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/acomodacion/>
- ❖ European Commission (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators. Disponible en: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>
- ❖ Guillén T., J. A. (2017). Evaluación del aspecto pedagógico de una plataforma virtual: Aplicación de un modelo en la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD), República Dominicana (Tesis Doctoral). Universidad de Salamanca, Salamanca. Disponible en: [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/136890/DDOMI\\_GuillenTurbiJA.\\_Evaluaci%F3n.pdf;jsessionid=1236126FF5110915C62B2347B5EC9D40?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/136890/DDOMI_GuillenTurbiJA._Evaluaci%F3n.pdf;jsessionid=1236126FF5110915C62B2347B5EC9D40?sequence=1)
- ❖ Ramírez L., R. H. (2016). Los retos que impone la educación a distancia en México. Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa, (6). Disponible en: <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/download/631/748>
- ❖ Salgado G., E. (2015). La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado (Tesis Doctoral). Universidad Católica de Costa Rica, San José, Costa Rica. Disponible en: <https://www.aacademica.org/edgar.salgado.garcia/2.pdf>
- ❖ Contenidos MéxicoX. Aprendizaje colaborativo en la educación a distancia, 23 de junio de 2020, de Contenidos MéxicoX. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=XEhddkADAL8&feature=youtu.be>
- ❖ Contenidos MéxicoX. Contexto histórico de la educación a distancia, 23 de junio de 2020, de Contenidos MéxicoX. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ELtvCPSn36Q&feature=youtu.be>

- ❖ Contenidos MéxicoX. Desarrollo de competencias digitales en el profesorado, 23 de junio de 2020, de Contenidos MéxicoX. Disponible en:  
<https://www.youtube.com/watch?v=5ZcFjITCgEQ&feature=youtu.be>
- ❖ Contenidos MéxicoX. Educación a distancia como estrategia formativa del profesorado. 23 de junio de 2020, de Contenidos MéxicoX. Disponible en:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Ba7OZAEJoBQ&feature=youtu.be>
- ❖ Contenidos MéxicoX. Herramientas digitales en la educación a distancia, 23 de junio de 2020, de Contenidos MéxicoX. Disponible en:  
<https://www.youtube.com/watch?v=2nLRLMxGCIE&feature=youtu.be>
- ❖ Contenidos MéxicoX. Modalidades de enseñanza en la educación a distancia, 23 de junio de 2020, de Contenidos MéxicoX. Disponible en:  
<https://www.youtube.com/watch?v=l7CZb0bdRWA&feature=youtu.be>
- ❖ **Fig. 1.** Recuperado de: <https://www.slideshare.net/ChristineRedecker/digcompedu-the-european-framework-for-the-digital-competence-of-educators>
- ❖ **Fig. 2.** Recuperado de: <https://www.holazacatlan.com/2019/04/app-semanal-adobe-spark.html>
- ❖ **Fig. 3.** Recuperado de: <https://sites.google.com/site/dispositivosmobilees/pagina-web-7>
- ❖ **Fig. 4.** Recuperado de: <https://www.slideshare.net/ElbaUrzua/ejemplo-socrative/12>
- ❖ **Fig. 5.** Recuperado de:  
<http://lasticenlostiemposdemelpomene18.blogspot.com/2018/05/gamifica-tu-aula-classcraft.html>
- ❖ **Fig. 6.** Recuperado de: <https://www.numeroservicioalcliente.com/thinglink-inc/>
- ❖ **Fig. 7.** Recuperado de: <https://mariajospace.blogspot.com/2018/10/classdojo-los-monstruos-vienen-nuestra.html>
- ❖ **Fig. 8.** Recuperado de: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/kahoot-espanol.html>
- ❖ **Fig. 9.** Recuperado de: <https://es.padlet.com/>
- ❖ **Fig. 10.** Recuperado de: <https://www.urbipsi.com/uso-moodle-en-la-docencia/>



❖ **Fig. 11.** Recuperado de: <https://stormboard.com/>

❖ **Fig. 12.** Recuperado de: <https://colegioapostolado.com/instrucciones-para-acceder-a-google-classroom/>