

TERCERA ACTIVITAT D'AVALUACIÓ CONTINUADA

Gemma Pérez Moliner – Aula 2

Part 1 – Preselecció de Projectes Educatius

a) [VOWEL PROJECT](http://www.virtual-language.com) : Virtual and Open World for European Languages (www.virtual-language.com)

A qui va dirigit

Aquest projecte va dirigit als treballadors europeus que requereixin de l'ús d'idiomes diferents al matern per a portar a terme la seva tasca laboral. Concretament, es mencionen com a target els sectors del Turisme i la Cultura, Cossos i Administracions Públiques, Institucions Europees i PYMEs.

En el context de la UE i amb el marc de la comunicació comercial dintre de la Comunitat, es dirigeix a aquelles empreses que vulguin potenciar la formació contínua i millorar les destreses lingüístiques dels seus treballadors.

També cal tenir en compte que el material del projecte es presenta en Anglès, Francés i Espanyol.

Quins són els objectius

Proveir de capacitats lingüístiques als treballadors de la UE per a millorar la seva comunicació en l'exercici de la seva tasca professional, i d'aquesta manera, contribuir a la globalització de l'espai comercial europeu.

Tenint present aquest objectiu principal (patrocinat per la Comissió d'Educació i Formació de la UE), el projecte vol potenciar l'aprenentatge a través d'Internet aprofitant els avantatges que ofereixen les noves tecnologies, creant i difonent una nova metodologia en l'ensenyança d'idiomes basada en entorns virtuals.

Quines característiques en tant que TIC presenta

Formalisme: podríem dir que el grau de formalisme és baix, ja que, encara que exigeix una certa planificació de l'aprenentatge, el coneixement es construeix a mida que s'avança en l'aprenentatge.

Interactivitat: un cop dins de l'espai virtual, l'alumne adquirirà la major part de la informació a través de la interacció amb altres alumnes, amb el tutor i amb els agents virtuals "robòtics" creats pel programa. Aquests darrers constitueixen la manera com el programari respon a les accions de l'alumne.

Dinamisme: aquesta és una de les característiques principals del projecte, que es basa en la construcció dels escenaris i de les accions a mesura que l'estudiant s'endinsa en l'estudi. En aquest cas el sistema s'adapta a cada acció i a cada necessitat de l'alumne.

Multimèdia: el caràcter multimèdia del projecte es materialitza en la tecnologia de realitat 3D, que es utilitza conjuntament amb eines de veu, documents electrònics, correu electrònic i missatgeria instantània.

Hipermedia: aquesta característica es manifesta en la possibilitat d'accedir a l'hora a arxius de veu, vocabulari i gramàtica mentre s'està interactuant amb l'entorn virtual.

Connectivitat: la connectivitat està present en el desenvolupament del programa en tant que permet que diferents estudiants puguin accedir a la mateixa simulació i acomplir l'objectiu de construcció conjunta de la virtualitat.

b) [Aula Mentor](http://www.mentor.mec.es) : Promoguda pel Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa del Ministerio de Educación y Ciencia (www.mentor.mec.es)

A qui va dirigit

Joves i adults espanyols que vulguin actualitzar o adquirir coneixements en el camp professional (formació continuada i/o assoliment de noves fites laborals), i/o personal (formació continuada i/o simple adquisició de coneixements).

Quins són els objectius

Proveir de coneixements i formació reglada a les persones que així ho desitgin, amb l'objectiu de facilitar la seva adaptació social i la seva introducció al món laboral.

Quines característiques en tant que TIC presenta

Formalisme: Tot i que existeix un alt grau de flexibilitat en la planificació de l'aprenentatge, aquí es pot entendre el formalisme com la determinació que es fa dels coneixements que cal assolir i que són avaluable.

Interactivitat: l'alumne té l'opció de completar el seu aprenentatge de continguts amb la interacció amb altres estudiants virtuals, així com amb els seus tutors i professors. Per altra banda, el marc virtual on es desenvolupa l'aprenentatge també permet la interacció a través de proveir l'alumne amb la informació que busca.

Dinamisme: podríem dir que el grau de dinamisme d'aquest projecte és baix, en tant que se segueixen uns plans d'estudi que estan tancats, i que el programari que es fa servir no preveu la reconstrucció o el canvi d'aquests plans.

Multimèdia: el caràcter multimèdia està representat aquí pels diferents tipus d'eines que es fan servir a l'aula virtual: gràfics, text, etc., encara que hi ha predominança del text escrit.

Hipermèdia: encara el context d'aprenentatge es una mica rígid pel que fa a aquesta característica, l'escenari permet navegar entre els diferents apartats a voluntat de l'alumne (materials, exercicis, fòrums, tauler...).

Connectivitat: l'entorn virtual en el que es desenvolupa l'aprenentatge és similar al d'una universitat virtual. L'estudiant pot connectar-se a la xarxa des de diferents punts i establir comunicació amb altres estudiants dins del mateix context.

c) [eLene](http://www.elene-tt.net) : e-Learning network for Teacher Training (www.elene-tt.net)

A qui va dirigit

Professors d'ensenyança de grau superior (professors i professors de professors).

Quins són els objectius

Millorar les aptituds dels mestres d'ensenyança de grau superior per fer ús de les TIC en el context de la seva feina.

Com a objectiu secundari, la direcció del projecte s'encamina a millorar la qualitat i l'eficiència de l'educació (en tècniques i resultats) dins el conjunt dels estaments educatius de la Comunitat Europea (institucions, mestres, tutors, etc.).

Quines característiques en tant que TIC presenta

Formalisme: el formalisme en el si d'aquest projecte es mostra en forma de Directrius per la implementació de les TIC en l'ensenyança.

Interactivitat: el projecte eLene fa servir un gran nombre de programes que ajuden a l'ensenyament i l'aprenentatge; alguns d'aquests programes permeten la interactivitat, bé retornant informació o bé permetent la connectivitat amb altres persones (chats, blogs, wikis, etc.).

Dinamisme: de la mateixa manera que en el punt anterior, el dinamisme de l'acció educativa vindrà donat pel programa que s'estigui fent servir en cada moment. Per altra banda, les directrius que se segueixen no són rígides si no que donen llibertat als professors (i als professors dels professors) per a aplicar aquelles eines que es considerin més adients en cada moment (i individu) i d'aquesta manera construir l'educació.

Multimèdia: un altre cop, el caràcter multimèdia vindrà determinat pel tipus de programes que es facin servir en cada moment. En la implementació del projecte es contempla que es puguin fer servir diversos tipus de representació dels continguts.

Hipermèdia: la característica hipermèdia es mostra en l'ús de fonts de coneixement i informació com ara els blogs o els wikis.

Connectivitat: una de les conseqüències de la implementació del programa eLene és la creació de comunitats virtuals d'aprenentatge (com ara universitats virtuals), cada una d'elles permet l'enllaç dels seus usuaris des de múltiples punts, així com la comunicació entre aquests usuaris.

Part 2 – Exposició Projecte: VOWEL PROJECT

2.1 Quines potencialitats de les TIC s'aprofiten en aquest projecte i quines no? Argumenteu-ho.

Les característiques TIC descrites en els punts anteriors, ofereixen a l'usuari/estudiant eines per a representar, processar i transmetre informació. Però aquestes capacitats de les TIC han de canalitzar-se adequadament per que tinguin alguna utilitat per a l'aprenentatge, o dit d'una altra manera, perquè tot el ventall de possibilitats que sens dubte ofereixen no interfereixi ni obstaculitzi l'aprenentatge.

En un altre context, d'entreteniment per exemple, es tasca de l'usuari el canalitzar les potencialitats de les TIC per a obtenir el resultat desitjat; però en un context educatiu, la tasca de sedàs i canalitzador de les possibilitats recau sobre els mestres, entrenadors o guies (siguin aquest humans o màquines).

El projecte VOWEL està dissenyat per a canalitzar algunes d'aquestes potencialitats, no totes les que les TIC -en general- ens posen a l'abast, sinó les que estrictament necessita per a portar a terme la seva funció, és a dir, per aconseguir la interiorització dels continguts educatius que persegueix. El conjunt del VOWEL és l'eina que porta a l'aprofitament de les potencialitats de les TIC.

L'alumne immers en VOWEL disposa de recursos tecnològics que l'ajuden a centrar-se en l'entorn i en els contextos en que haurà de fer servir les habilitats adquirides durant l'aprenentatge; la tecnologia 3D, les eines de veu, les interaccions amb els diferents agents l'ajuden a comunicar-se i a representar-se la informació, i això ho veiem de la manera en que són utilitzades les diferents característiques.

Hem dit abans que el caràcter multimèdia del projecte es materialitza en la tecnologia de realitat 3D, les eines de veu, el correu electrònic i la missatgeria instantània: mitjançant aquestes tècniques es crea un món virtual que simula el món laboral real en que l'alumne s'haurà de trobar. L'alumne pot navegar per aquest món, actuant no solament sobre la informació que es genera, sinó sobre els objectes i les situacions, i en aquest entorn és on es propicia l'adquisició de les habilitats lingüístiques concretes i aplicades al seu entorn en el món real. L'aprofitament d'aquesta tecnologia és, doncs, apropiat donat l'ús que se'n fa.

Encara es podria assolir un grau més d'aprofitament del caràcter multimèdia del projecte, si al conjunt de tecnologies citades se n'afegissin d'altres compatibles -per exemple, l'ús de telefonia mòbil (amb notícies, sms, missatges d'altres alumnes o dels agents virtuals) podria ajudar a la immersió de l'alumne en l'entorn virtual.

Les possibilitats d'interacció dins el marc del VOWEL (en els escenaris recreats) no es redueixen a la cerca i selecció de la informació o a la lectura i reproducció de textos i material hipermèdia, sinó que s'aprofiten perquè l'alumne pugui comunicar-se amb altres alumnes, tant sincrònica com asincrònicament, com si es tractés d'interaccions de la vida real; i de manera més innovadora en el camp de l'educació, perquè l'alumne pugui “rebre imputs de”, i “actuar sobre” els éssers “robòtics” que habiten la construcció virtual, és a dir, la interacció amb la màquina pot simular les interaccions cara a cara que es produeixen en el món real.

En la mateixa línia de la interacció, el projecte depèn també de l'aprofitament de la connectivitat, la qual permetrà que les interaccions es donin entre humans, potenciant així la col·laboració i l'intercanvi d'experiències tant important per la construcció d'un entorn veritablement real. Encara que, tenint en compte que el projecte VOWEL està patrocinat per la Comissió d'Educació i Formació de la Comunitat Europea, es podrien haver aprofitat de manera més àmplia les possibilitats comunicatives i interactives de l'aprenentatge (per exemple, creant entorns col·laboratius entre empreses i no solament entre alumnes).

La idea del VOWEL permet aprofitar-se també de la gran quantitat d'informació que les TIC ens posen a l'abast; en contraposició amb un context tradicional d'aprenentatge, l'alumne té a la seva disposició més materials i informació de la que estrictament correspon a l'aprenentatge que porta a terme; l'alumne disposa de material gramàtic, material ortogràfic, eines de traducció i eines de conjugació, però a mida que va interactuant dins l'entorn virtual, l'alumne va adquirint nova informació i incorporant-la al seu bagatge, a més a més, el programa de realitat 3D li permet de construir el seu entorn i personalitzar-lo de manera que cada decisió presa el portarà cap a una realitat diferent.

Una característica de les TIC relacionada amb la interactivitat i l'hipermèdia, és l'editabilitat, publicabilitat i difusió de continguts; característica que les particularitats aplicatives del projecte (quins són els objectius i a qui va dirigit), i la necessitat de control extern del procés (extern als alumnes i a les màquines) no permet d'aprofitar. El projecte va dirigit a un sector de població molt concret: professionals que hi accedeixen a través de les seves empreses, les quals (suposem) hauran de pagar per l'accés als continguts educatius. Per tant, la difusió estarà limitada a aquells que compleixin els requisits econòmics, i l'editabilitat i publicabilitat estaran limitades per les lleis del copyright.

Per altra banda, les característiques de dinamisme, multimèdia, hipermèdia i connectivitat podrien englobar-se dintre de la característica de dependència tecnològica. Evidentment, el projecte VOWEL, que no preveu la interacció cara a cara, ni la presencialitat, depèn totalment del maquinari i el programari per a portar a terme els seus objectius. Així mateix, aquesta característica limita el nombre de persones que hi poden accedir... és a dir, només podran tenir accés al projecte aquells, les empreses dels quals, disposin de recursos econòmics i, segueixin una política de formació com la que representa el VOWEL.

2.2 Justificar perquè suposa –o no- un canvi de paradigma respecte els models tradicionals d'educació. Com seria, com es portaria a terme aquest projecte en el marc tradicional?

En tant que projecte que utilitza les TIC com a eina principal i en fa el seu marc de treball, el VOWEL representa un canvi en la manera d'ensenyar i també en la manera d'aprendre. El VOWEL és una mostra del que produeix la Societat de la Informació tal com aquesta s'exemplifica a l'informe Bangemann, és a dir, el VOWEL representa “*noves maneres de viure i treballar junts*”, i més concretament, “una nova manera d'estudiar junts”, la qual implica una nova manera de comunicar-se i relacionar-se.

El VOWEL és desenvolupa totalment amb i per les TIC. El marc virtual en el que transcorre l'aprenentatge no és només l'escenari tradicional traslladat a la pantalla, sinó que es tracta d'un vertader escenari virtual (com ja hem dit, creat amb tecnologia 3D). La manera de relacionar-se en aquest nou espai –en contraposició a l'aula tradicional- representa la possibilitat d'aprendre “sobre el terreny”, d'interrelacionar-se en el mateix espai en que transcorrerà l'acció de la qual en necessitem aprendre les estratègies.

Els estudiants tenen la possibilitat d'entrar, a través dels seus ordinadors, a una realitat virtual que copia la seva realitat laboral (oficines, fabricues, etc.) i escenifica el marc en el que realment hauran de posar en pràctica les seves habilitats lingüístiques. Per les possibilitats d'aprenentatge que ofereix, es tracta d'un aprenentatge "pràctic" en majúscules.

Una altra característica del VOWEL, és que possibilita dues maneres de comunicació principal: la sincrònica i l'asincrònica. La manera sincrònica utilitza agents reals (altres estudiants) amb els quals és possible relacionar-se i interactuar durant les classes (mentre naveguem per l'entorn virtual); i la manera asincrònica utilitza agents virtuals (avatars) que substitueixen als agents reals en la funció de donar la rèplica a les nostres accions, de manera que la possibilitat d'interacció és completa independentment del moment en que decidim estudiar.

Si volguéssim crear un marc d'aprenentatge "pràctic" com aquest en un aula clàssica, ens trobaríem amb dues dificultats importants: per una banda, l'aula clàssica necessitaria que tots els estudiants estiguessin a l'aula al mateix temps i durant el mateix temps, és a dir, seria necessària la sincronia a l'hora d'assistir a classe. I per altra banda, la posada en pràctica de la representació de l'entorn laboral, requeriria d'un esforç imaginatiu i atencional suplementari per part dels estudiants i del professorat. Les característiques físiques de l'aula requeririen que, alumnes i professors, haguessin d'estar constantment recordant quines característiques té l'entorn que volen representar.

La diferència amb l'ensenyança tradicional és encara més gran, si pensem que els agents reals amb els quals podem interactuar mitjançant el VOWEL, poden viure a milers de quilòmetres de distància de nosaltres, i, tanmateix, que podem assistir tots a la mateixa classe. Així, veiem que les limitacions espacials i temporals que presenta l'aprenentatge tradicional, no afecten de les comunicacions dins del nou paradigma representat pel VOWEL, o al menys, no de la mateixa manera. La comunicació (sobretot la casual, no tant la formal –els llibres resten escrits-) en l'aula tradicional dependrà de que dos o més alumnes estiguin presents al mateix lloc en el mateix moment, en front d'una nova concepció de la comunicació, en que el moment d'emissió i el de recepció del missatge poden trobar-se allunyats en el temps, i al mateix temps molt propers independentment de les distàncies físiques.

En el cas de l'aula estariem davant d'una representació de la situació, mentre que en el cas del VOWEL, estariem davant d'una immersió en la situació. És a dir, ens trobem davant d'una manera nova de pensar (dirigida a l'acció a través de l'acció) i de representar la realitat (casí com si ens trobéssim en una realitat paral·lela real). I aquesta manera nova de pensar, ve donada per l'aplicació de les noves tecnologies (ordinadors, xarxes, 3D, correu electrònic, fòrums, agents virtuals, asincronia, possibilitat d'actuar sobre la informació –sobre el que ocorre a l'entorn virtual-, possibilitat d'arribar a qualsevol punt del món connectat a la xarxa, possibilitat de difondre's ràpidament gràcies a la xarxa, possibilitat d'adequar-se a necessitats individuals, etc.), la qual cosa representa la immersió en un nou paradigma, el "*paradigma de la tecnologia de la informació*" (Castells, 2000).

Fins ara, hem pogut veure que la característica distintiva del projecte VOWEL és l'ús de la tecnologia 3D per a crear l'entorn virtual d'aprenentatge; encara que el VOWEL ha anat un pas més enllà fent un ús diferent d'aquesta tecnologia, és aquest ús d'entorns virtuals el que representa la vertadera revolució a l'ensenyament (també present en els altres dos projectes que havíem preseleccionat). Des del moment en que l'estudiant ja no ha d'assistir a classes presencials, i, per tant, ni li cal un espai físic determinat, ni ha de perdre temps en desplaçaments, el món de l'aprenentatge s'obre a tota una varietat de grups socials que d'altra manera no hi tindrien accés: treballadors en actiu que ja no es troben limitats per horaris rígids (podríem fer córrer el programari del VOWEL a qualsevol hora laborable o lliure), empreses que poden oferir formació als seus treballadors en el mateix lloc de treball (ens estalviaríem costos de desplaçament, dietes, hores addicionals...), discapacitats físics que ja no depenen de barreres arquitectòniques, adults i gent gran que poden compaginar diversos estudis i activitats, d'altres als quals "la pantalla" els permet de no sentir-se diferents..., i en general, tots aquells per als quals l'aprenentatge representava una càrrega pesada, i que ara veuen en l'ús de les TIC una manera amena d'adquirir coneixements i experiències.

... podríem dir que l'aprenentatge en entorns virtuals s'adapta a les condicions de vida dels individus de la nostra societat actual, les TIC responen a les noves necessitats socials i, al mateix temps, mentre l'oferta de possibilitats diferents augmenta, els individus es veuen empesos a adquirir noves habilitats per a aprofitar-les.

De la mateixa manera que el nou paradigma crea noves necessitats i ens allibera de les velles limitacions, aquest també canvia els rols dels actors socials. El paper dels mestres i/o tutors deixa de ser el d'aportadors de coneixements (com si fossin eines d'aprenentatge) per passar a ser el de guies de l'aprenentatge. El tutor del VOWEL, igual que el tutor de l'Aula Mentor o el tutor de la UOC, dirigeix als alumnes i els guia a través de l'entorn i dels continguts, els empeny a assolir les seves metes a través de la interacció, i de l'aprofitament de les potencialitats de les TIC.

Per finalitzar aquest apartat, si volguéssim assolir d'una manera tradicional les habilitats que perseguim en incorporar-nos al VOWEL, hauríem de:

- substituir l'entorn virtual en xarxa per un aula clàssica;
- prescindir de les representacions virtuals de l'entorn físic per a passar a treballar amb representacions mentals, llibres, dibuixos... i en suma, paraules escrites;
- organitzar l'aprenentatge en horaris determinats i estàtics;
- definir un lloc físic de reunió, comú per a tots els estudiants;
- contractar un professor nadiu que ens proveís de tots els girs i característiques orals de l'idioma;
- i, imprescindible, comptar amb la versió en paper i/o cd/cassette dels materials del curs (llibres, exercicis, solucions, etc.) en comptes de disposar de la versió electrònica i permanent d'aquest material.

2.3 De quina perspectiva psicopedagògica caldrà partir per afavorir el desenvolupament mitjançant aquest sistema? Per fer aquest punt caldrà que repasseu els apunts del mòdul 2.

El caràcter d'aprenentatge social del projecte VOWEL ens dona peu per partir des de la perspectiva vigotskiana.

Com diem, el sistema d'aprenentatge que subjeu en el projecte VOWEL es de caràcter social: l'alumne aprèn arrel de les interaccions que construeix amb els elements del projecte (amb altres alumnes que deambulen per la realitat virtual i amb les màquines mateixes). No és tracta d'un aprenentatge tradicional amb unes regles i un recorregut establert que pretén aprofitar aquelles capacitats que l'alumne ja ha adquirit, sinó que és el mateix alumne qui construeix el decurs del seu aprenentatge: allò que aprengui després dependrà de les situacions i de les interaccions que hagi construït prèviament.

Així, els aprenentatges obtinguts mitjançant aquest tipus de pràctica, s'anirien adquirint al mateix temps que es desenvolupen els actes interactius propiciats pel programa. A més d'això (i aquesta és una de les bases sobre les que s'assenta el projecte), en el decurs de la simulació l'estudiant té l'oportunitat d'interaccionar amb altres agents més experimentats, els quals li proporcionaran els continguts que ha d'internalitzar; aquests agents més experimentats, que poden ser altres estudiants, el tutor o els agents "robòtics" virtuals (que coneixen les bases teòriques d'allò que s'ha d'aprendre), no són agents passius, sinó agents actius de l'aprenentatge de cada alumne.

Tal com per Vigotski -les funcions impulsores del desenvolupament apareixen primer en el pla social per passar després al pla psicològic-, l'inici de les adquisicions lingüístiques dins el VOWEL se situen en la interacció alumnes-escenari-tutor en un pla social; i, com més s'avanci en l'aprenentatge, les adquisicions aniran passant a un pla particular, d'on l'alumne podrà extreure-les i aplicar-les individualment a la seva vida laboral. El projecte porta al pla virtual, a l'ordinador, les situacions socials d'aprenentatge.

Veiem, doncs, que el focus del projecte se centra en la simulació del marc culturalment organitzat (amb simulacions de situacions laborals reals), on, segons la teoria social, es porten a terme els aprenentatges que propicien el desenvolupament. Essent la simulació d'aquest marc, el context educatiu que portarà als alumnes a adquirir les competències necessàries per a desenvolupar-se correctament dins la seva cultura (en aquest cas, s'adquiriran les competències lingüístiques necessàries per a complir una funció dins l'empresa).

També, i des de la mateixa perspectiva, donada la naturalesa convencional i arbitrària dels sistemes de signes propis de cada llenguatge, l'ensenyança d'idiomes és possible en un context d'interacció amb persones que dominin aquests sistemes de signes (per exemple, a l'aula clàssica es valora més l'ensenyança amb professors nadius); per tant, seguint aquest principi i anant un pas més enllà, el sistema d'aprenentatge virtual posa a l'abast de l'estudiant tot el cos de signes (escrits i orals) a partir de situacions copiades d'una possible realitat.

Per acabar, amb el simple fet de plantejar el sistema VOWEL, ja s'aposta per la formació de persones adultes i es pressuposa que en trauran profit. Aquesta premissa no seria possible si no es pogués atribuir a l'ésser humà la capacitat d'aprendre a través de la interacció amb els altres, i al mateix temps, la d'aportar als altres allò que els permetrà desenvolupar-se com a membres de la societat –l'estudiant en VOWEL és al mateix temps, receptor i emissor d'accions.

Bibliografia - Webgrafia

Coll, C. (2003?). "Tecnologies de la informació i la comunicació i pràctiques educatives". Barcelona: Fundació per la Universitat Oberta de Catalunya.

Solé i Gallart, I. (2003?). "Les pràctiques educatives com a contextos de desenvolupament". A: C. Coll Salvador (coord.). *Psicologia de l'Educació*. Barcelona: Fundació per la Universitat Oberta de Catalunya.

Aula Mentor

[Data de consulta: 03.12.06],
<http://www.mentor.mec.es>

elearningeuropa.info

[Data de consulta: 03.12.06],
<http://www.elearningeuropa.info>

E-Learning in Europe – Results and Recommendations (Thematic Monitoring under the LEONARDO DA VINCI-Programme)

[Data de consulta: 03.12.06],
<http://www.virtual-language.com/files/leonardo.pdf>

eLene e-Learning network

[Data de consulta: 03.12.06],
<http://www.elene-tt.net/>

El uso educativo de las TIC. J.E. Ibáñez

[Data de consulta: 03.12.06],
<http://www.pangea.org/jei/edu/f/tic-uso-edu.htm>

Monográfico: Educación a Distancia (Quaderns digitals.net)

[Data de consulta: 03.12.06],
http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaNumeroRevistaU.visualiza&numeroRevista_id=558

VOWEL PROJECT

[Data de consulta: 03.12.06],

<http://www.virtual-language.com>
