



Septiembre 2017 - ISSN: 1989-4155

“LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO EN BACHILLERATO GENERAL Y EL USO DE LAS TICs”

Susana Estrada Castañeda

Estudiante de la Maestría en
Educación. UNID - Tejupilco
estrada_1971@outlook.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Susana Estrada Castañeda (2017): “La enseñanza de la historia de México en bachillerato general y el uso de las Tics”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (septiembre 2017). En línea:

<http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/09/historia-mexico-tics.html>

Resumen

Los avances científicos y tecnológicos en nuestra sociedad están a la vanguardia, por lo que es necesario que el ser humano este en constante aprendizaje y actualizándose en las nuevas tecnologías de la información (TICs) ya que estas se instalan con mayor rapidez en la sociedad y el mundo entero, lo que implica un entrenamiento particular en cada uno de los adolescentes y personas en general, en donde estimulan el procesamiento de la información de manera eficaz, situación que años atrás no se generaba y ha repercutido en el aspecto educativo. En los últimos años las TICs han pasado a formar parte de todas las disciplinas del conocimiento, es por ello que la Enseñanza de la Historia de México cursada en el Bachillerato General también hace uso de las TICs, tratando de mejorar ese proceso de enseñanza-aprendizaje.¹

Años atrás la enseñanza de la historia se basaba en un aprendizaje memorístico, pocos estudiantes la valoraban, actualmente se ha replantado una nueva forma de enseñarla, basada en las herramientas digitales que nos proporcionan las TICs, tratando de hacer que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos, dejando a un lado la enseñanza tradicional por una más activa.

El presente artículo, se muestran algunas herramientas tecnológicas como estrategia para desarrollar las actividades del proceso de enseñanza–aprendizaje de la materia de Historia de México, que servirán de apoyo a los docentes y los alumnos a la apropiación de saberes a través del juego, de visualización de videos, visitas virtuales a museos o imágenes; elaboración de esquemas simples y complejos, actividades grupales, las TICs no sustituyen al maestro lo complementan, propiciando un aprendizaje más interactivo.

En la actualidad los docentes deben romper el paradigma de que todo aprendizaje se da a través de las aulas, deben aceptar que tienen que cambiar su forma de pensar y aceptar la

¹ Pasante de Maestría en Educación, de la UNID Tejupilco. Auxiliar Técnico de Supervisión de la Zona Escolar BG017 de Tejupilco.

inclusión socio-digital, para ello se deben de adoptar las competencias docentes digitales, actualizándose de manera autónoma, para que tenga mayor trascendencia su enseñanza.

Dentro de la enseñanza de la historia se pretende que los estudiantes tengan una comprensión apropiada del tiempo tanto cronológico como histórico, debe ser capaz de reconocer cambios y continuidades, así mismo identificar las causas de los hechos o sucesos históricos. El docente de historia tiene que contemplar la adquisición de habilidades y destrezas para la comprensión de los procesos humanos a través del tiempo. Se debe aproximar a los alumnos al estudio del pasado desde una perspectiva explicativa y activa, donde de algún modo se produzca una apropiación del conocimiento. (Rosa Elaskar 2013).

ABSTRAC EN INGLES

The scientific and technological advances in our society are at the forefront, so it is necessary that the human being is constantly learning and updating in the new information technologies (ICTs) as these are installed more quickly in society and The whole world, which involves a particular training in each of the adolescents and people in general, where they stimulate the processing of information in an effective way, a situation that years ago was not generated and has impacted on the educational aspect. In recent years ICTs have become part of all disciplines of knowledge, which is why the Teaching of History of Mexico in the General Baccalaureate also makes use of ICTs, trying to improve this teaching-learning process.

Years ago the teaching of history was based on rote learning, few students A new way of teaching it, based on the digital tools provided by ICTs, has been reshaped, trying to get students to learn meaningfully, leaving traditional teaching aside for a more active one.

The present article presents some technological tools as a strategy to develop the activities of the teaching - learning process of the History of Mexico, which will support teachers and students to the appropriation of knowledge through play, visualization Videos, virtual visits to museums or images; Elaboration of simple and complex schemes, group activities, ICTs do not substitute for the teacher complementing it, promoting a more interactive learning.

At present, teachers must break the paradigm that all learning occurs through the classroom, they must accept that they have to change their way of thinking and accept the socio-digital inclusion, for this, they must adopt the digital teaching skills, Updating itself autonomously, so that its teaching is more important.

Within history, teaching students are expected to have an appropriate understanding of both chronological and historical time must be able to recognize changes and continuities, and identify the causes of historical events or events. The history teacher has to contemplate the acquisition of skills and skills for understanding human processes over time. Students should be approached to study the past from an explanatory and active perspective, where in some way an appropriation of knowledge takes place. (Rosa Elaskar 2013).

PALABRAS CLAVE: Enseñanza, aprendizaje, las TICs, el constructivismo, el Nuevo Modelo Educativo, enseñanza tradicional, Historia de México, competencias, competencias docentes.

1. INTRODUCCIÓN

El presente artículo tiene como finalidad dar a conocer las diferentes herramientas tecnológicas que apoyan el proceso de enseñanza–aprendizaje de la Historia de México, materia que se cursa en el quinto semestre de Bachillerato General, primeramente se hará la contextualización de la materia, destacando los campos disciplinares, las unidades que integran el programa, las competencias de los alumnos y de los docentes deben tener; en un segundo momento se darán a conocer las herramientas tecnológicas que servirán como estrategia para la enseñanza de la Historia de México. A través de este medio se difundirán para que sirvan de referente a los docentes que imparten esta materia y se vayan familiarizando con ellas para que las puedan aplicar, es interesante como es que se obtienen mejores aprendizajes una vez que se usan, puesto que hacen uso de la imaginación, creatividad, desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos.

1.1 EL CONTEXTO DE LA MATERIA DE HISTORIA DE MÉXICO

En el Nuevo Modelo Educativo (2017) en Educación Media Superior, dentro del Nuevo Currículo de Bachillerato General, menciona que existen cinco Campos Disciplinarios estos son: Ciencias Sociales, Ciencias Experimentales, Comunicación, Humanidades, Matemáticas, el caso de la materia de Historia de México, entra dentro del campo de C. Sociales, y se cursa en el quinto semestre, la temática que se aborda esta integrada en tres unidades estas son:

Unidad I. Las Raíces de Nuestra Historia

Unidad II. El Joven Estado Mexicano

Unidad III. La Modernización del Estado Mexicano.

La Historia de México es parte esencial en la formación académica de los alumnos de Bachillerato General, los cuales debido a la problemáticas sociales están involucrados en la solución de problemas actuales y futuros en el contexto nacional, los jóvenes egresados asumirán puestos administrativos, intelectual, académicos, burocráticos y políticos por lo cual se debe crear un interés por el campo histórico que estará relacionado cada día con el mundo global (Programa de estudio de Historia de México 2009).

La enseñanza de la historia también hace uso del constructivismo ya que los estudiantes construyen y reconstruyen sus saberes históricos, y si se une esta parte con el uso de las Tics, los estudiantes se hacen más activos, pueden trabajar de manera colaborativa, dentro y fuera del aula usando las herramientas que les permitirán un conocimiento más acertado.

En los programas de estudio se contempla una enseñanza basada en el constructivismo, pero “¿Qué es el constructivismo?: básicamente puede decirse que es la idea que mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivo y sociales del comportamiento como en los afectivos no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia según la posición constructivista el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano. ¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción? Fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea.” (Mario Carretero, 1999: 21).

En la materia de Historia de México se aplican **las competencias**², en EMS (Educación Media Superior) se ponen en práctica las **competencias genéricas** que son las que constituyen el perfil de egreso de los estudiantes y las **competencias disciplinares básicas** que son los conocimientos, habilidades y actitudes asociados con las disciplinas en las que

² Una competencia es la integración de habilidades, conocimientos y actitudes en un contexto específico. Esta estructura reordena y enriquece los planes y programas de estudio existentes y se adapta a sus objetivos; no busca reemplazarlos sino complementarlos y especificarlos. Define estándares compartidos que hacen más flexible y pertinente el currículo de EMS.

tradicionalmente se organiza el saber que todo bachiller debe adquirir. Se desarrollan en el contexto de un campo disciplinar específico y permite un dominio más profundo de este.³

Así como hay competencias para los alumnos, también existen las competencias docentes y son las que formulan las cualidades individuales de carácter ético, académico, profesional y social que deben reunir los docentes de EMS (Educación Media Superior) y consecuentemente definen su perfil.⁴

Las competencias docentes son las siguientes:

- 1.- Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional, y uno de sus atributos es el siguiente: Se mantiene actualizado en el uso de la tecnología de la información y la comunicación
- 2.- Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo.
- 3.- Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios
- 4.- Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e Innovadora a su contexto institucional.
- 5.- Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo.
- 6.- Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- 7.- Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes.
- 8.- Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.

Los docentes de EMS deben manejar las 8 competencias que se estipulan en el Acuerdo 447, en donde estén en constante capacitación y actualización, en la primera competencia en uno de sus atributos menciona el manejo de las TICS, como algo indispensable en el conocimiento del docente por lo que su preparación debe ser constante y de igual forma la actualización.

Hablar de las Tics en el ambiente educativo es fortalecer una serie de habilidades en los alumnos que les permitan aprender los contenidos de historia de manera diferente y significativa, es decir a través de una serie de herramientas digitales en donde el aprendizaje es más activo.

1.2 LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, UNA ESTRATEGIA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO.

Las Tics aplicadas a la enseñanza de la historia traen beneficios como los que a continuación se mencionan: se mejora la comunicación de los participantes, hay motivación, participación y compromiso; los alumnos se hacen activos, e investigan más, se convierten en los protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje, la historia de esta manera se hace más asequible al proporcionar mayor información para analizar, mayor variedad cultural etc.

Los docentes que imparten la materia de Historia de México, en Bachillerato General deben conocer las herramientas tecnológicas que existen y manipularlas para que formulen ambientes de aprendizaje favorable e interactivo, de esta manera el aprovechamiento académico será mejor.

Una de las principales tareas de la didáctica y de la enseñanza de la historia es la de profundizar el uso de los medios de enseñanza en el aula, desde lo más tradicional, hasta la utilización de las TICS. Casi siempre se ha visto a la historia como algo aburrido, tedioso, memorístico, y sin importancia, esa concepción depende del docente que imparta la materia, ya que el que la imparta debe tener la formación en Historia, pero además debe saber usar las TICS, si realmente se quiere que los alumnos tengan los conocimientos esperados. Las Tics

³ ACUERDO 442, POR EL QUE SE ESTABLECE EL SISTEMA NACIONAL DE BACHILLERATO EN UN MARCO DE LA DIVERSIDAD. 26 de septiembre de 2008.

⁴ ACUERDO número 447 por el que se establecen las competencias docentes para quienes impartan educación media superior en la modalidad escolarizada. 29 de octubre de 2009.

son una herramienta que ayuda al docente y al alumno, por lo que la metodología empleada sea eficaz.

Los estudiantes constantemente hacen uso del internet para investigar sus tareas, en lugar de acudir a las bibliotecas escolares, municipales etc., por lo que se debe aprovechar la oportunidad que ellos tienen en el manejo de las Tics, hay que recordar que el aprendizaje es un proceso de construcción de significados y de atribución de sentido a los contenidos y tareas, mientras que la enseñanza es un proceso de ayuda que varía de acuerdo al contexto de los alumnos, el proceso de interacción entre los estudiantes permite que se pongan en práctica procesos interpsicológicos de construcción del conocimiento que favorecen la significatividad del aprendizaje, razón suficiente para interactuar en ese proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de las herramientas tecnológicas en la enseñanza de la historia de México.

Estas herramientas tecnológicas son las que a continuación se describen y se pueden usar en los temas que el docente considere que son necesarias.

INSPIRATION 9: El programa Inspiración es una herramienta informática diseñada especialmente para la elaboración de esquemas de representación (estrategias de aprendizaje significativo) como los mapas conceptuales y los mapas mentales. Estos instrumentos didácticos facilitan la aprehensión de los contenidos más relevantes de cualquier tema, además de aplicar habilidades cognitivas como la síntesis, análisis, jerarquización, clasificación, asimilación y comprensión.

(<http://www.facmed.unam.mx/emc/computo/mapas/framemapas.htm>)

EDMODO: es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita, que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging, (también conocido como nanoblogueo, permite a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves) creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula así como proponer tareas y otras actividades como resolver ciertos cuestionarios de algún tema en particular, esta plataforma está hecha para ser consultada por los maestros quienes son los que la manejan, los alumnos y por su puesto los padres de familia que pueden estar enterados de los avances que tienen sus hijos en lo académico. Retomado de URL www.edmodo.com. Esta herramienta es muy útil porque desde cualquier espacio se puede tener contacto con los alumnos y los trabajos que realizan para ser evaluados por el docente. Está disponible para toda la comunidad educativa, es gratuita y tiene las siguientes características:

- Te permite crear grupos
- Envía mensajes
- Comparte diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, videos etc.
- Se pueden realizar encuestas a los alumnos
- Existe un calendario de clase
- Crea comunidades entre docentes y alumnos
- Integración en la biblioteca de los contenidos en Google Drive.
- Acceso a él a través de dispositivos móviles como: iPhone, Android etc.

KVISOFT FLIP BOOK MAKER 3.6.1: Es una herramienta que permite convertir tus archivos en PDF en publicaciones digitales cuyas páginas pueden ser volteadas, te permite colocar videos, imágenes, hipervínculos, zonas interactivas y más objetos multimedia a las páginas ofrecidas como resultado. La creación de libros multimedia es muy fácil con este software para pasar a la siguiente página.

Tiene las siguientes características: importa archivos en PDF para convertirlos en un libro cuyas páginas pueden ser volteadas; importa archivos de imagen (jpg, ipeg, gif) para flipbook con fotos; importa películas flash y videos; agrega textos a las páginas y define el formato a las fuentes etc.

Las características del volteo de la página son las siguientes: Dar clic en la esquina de la página para dar la vuelta, se utiliza el botón de control de página como el anterior, siguiente, tapa, contratapa etc, voltea las paginas automáticamente o manualmente, se vuelve a iniciar con el libro si se desea, permite ver las paginas volteadas en ebook en pantalla completa, usa miniaturas para navegar, etc.

Retomado de www.muchosportables.com/kvisoft-flipbook-maker-pro-3-6-1.

COMIC: Es una herramienta de historietas te permite trabajar una temática de historia o cualquier otra materia en donde se realiza la combinación de textos con elementos gráficos como son los globos, onomatopeyas y tienen como objetivo comunicar ideas ubicando a los personajes que van a formar parte de. Esta permite mantener la atención de los alumnos, en el transcurso del relato

Leer con acierto una historieta bien construida implica comprender todos los signos convencionalizados que componen cada viñeta, relacionarlos entre sí, y posteriormente establecer la conexión entre estas para integrar la secuencia narrativa que contiene la historieta, la sucesión de viñetas se lee se izquierda a derecha.

Los componentes de una historieta son:

El lenguaje: en ella se mezcla el lenguaje icónico (imágenes) y el verbal, en un mensaje mixto compuesto por dibujos y palabras, las imágenes son altamente polisémicas (tienen varios significados).

Espacio: propone un lugar ficticio en donde se enfrentan los personajes de la historieta, estos espacios pueden ser: espacio del relato, espacio de la página.

Tiempo: el tiempo se desdobra y estos pueden ser tiempo del relato o de la acción o tiempo de la lectura.

EJEMPLO DE HISTORIETA O COMIC.

↔ PÁGINAS DE LA (MISMA) HISTORIA



MUSEOS VIRTUALES:

Nuria Serrat dice que el museo virtual posee unas características de interactividad, que permiten gran participación por parte del usuario, hoy en día son una realidad que dan alternativa al proceso de enseñanza-aprendizaje, permite un recorrido en ellos sin tener que desplazarte, o bien si se encuentran muy lejos es decir de un continente a otro, como por

ejemplo podemos visitar el museo de Miami, Tokio, Sidney de México como es el caso de la materia que se está trabajando, haciendo únicamente clic, esto ya es una realidad, esto no nos permite tener una experiencia real de una visita pero si nos puede ilustrar en términos generales.

Las ventajas que podría tener un museo virtual son muchas pero solo se mencionaran algunas como: el acceso directo a la información, se da el intercambio de ideas y experiencias entre y con los profesionales del museo, muestra de manera interactiva las colecciones de un museo, ofrece actividades alternativas a las existentes a un museo real como el chat, forum, o visita.

Los museos virtuales pueden convertirse en auténticos entornos de aprendizaje, por lo que el docente debe realizar una buena planificación previa de lo que pretende enseñar con los museos virtuales, el docente debe estar familiarizado con el uso de la página web y debe conocer a fondo el museo y analizar las posibilidades didácticas que ofrece para poderlo trabajar en el aula como un recurso educativo o como un entorno de aprendizaje. Es importante conocer que en los museos virtuales existen profesionales destinados a resolver las dudas y comentarios que los docentes tengan a través de un correo electrónico.

Como ejemplo de estos museos virtuales encontramos los siguientes:

El Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) presenta un recorrido virtual de 360° por 180° del Museo Nacional de Antropología, ubicado en la ciudad de México. En esta ocasión, podrás conocer el vestíbulo, el Paraguas y la Sala Maya de uno de los cinco recintos museísticos nacionales que tiene bajo su resguardo el INAH.

En el vestíbulo podrás ver un video de INAH TV, que te explicará los antecedentes de la colección del Museo Nacional de Antropología, el Paraguas, y por último, la Sala Maya, en donde podrás ver obras y cédulas, así como algunos objetos en 3D, como la Máscara del Señor Pakal.

Durante tu recorrido no olvides ampliar las piezas, para verlas a detalle, y consultar los mapas del sitio. En la sección Panoramas para armar podrás descargar un archivo para construir. Este es un claro ejemplo de que podemos visitar museos con fines didácticos te sugerimos visitas la página que se te presenta para que hagas un recorrido por el museo y sin duda aprenderás muchas cosas <http://www.inah.gob.mx/paseos/museonacional/>.

Otros museos virtuales que puedes visitar a través de la red son: El Museo del Palacio Nacional, el Castillo de Chapultepec, el Museo de Cera entre otros,

BLOG: Es otra herramienta que se puede utilizar en la enseñanza de la historia para trabajarse con los alumnos dentro y fuera del salón de clases, es el blog considerado como un espacio que se crea en internet en donde se publican artículos (llámense entradas o postts) de temas muy variados en donde se puede interactuar con los participantes, aquí se reúnen materiales que son elaborados por uno o más autores (bloggers), en estos espacios los participantes se comunican, intercambian experiencias e ideas, formulan preguntas, sintetizan pensamientos, reflexión y cuestionan, con la intervención del docente que promueve, apoya y retroalimenta los diálogos. La información esta ordenada de la más actual a la menos actual, debajo de cada entrada se ofrece un espacio para que los que participen dejen sus comentarios y se visualicen por los otros.

La palabra blog está integrada por dos palabras web y log que significa bitácora o bitácora digital, de igual manera se puede nombrar como weblog

Las plataformas más usuales en la creación de blogs son WordPress, Blogger y Blogspot, el docente debe elegir cuál de ellos es conveniente para trabajarse con los alumnos.



Con los blogs los alumnos aprenden a buscar, obtener y comunicar información para transformarla en conocimiento, además de que la plataforma es sencilla, fácil de usar, en donde hay una participación activa, enriquece y motiva el proceso de aprendizaje, propicia nuevos vínculos etc.

PREZI: Es una aplicación multimedia que se puede trabajar con los alumnos de bachillerato y no tienen ninguna dificultad ya que es similar al Power Point para trabajar en la web 2.0, en la que se pueden crear trabajos en una sola ventana y colocarle efectos como zoom, formato a las letras, fotos, videos etc. La diferencia con power point es que en lugar de trabajar en varias diapositivas se usa una sola ventana y la presentación final es mucho más atractiva que en la anterior. Sirve como apoyo en las exposiciones que se realizan e ilustran bien los contenidos. Para mayor información consultar la siguiente página <http://www.prezi.com>.

Esta aplicación tiene ventajas y desventajas, en la primera tenemos que se puede usar gratuitamente por un tiempo limitado, permite presentaciones dinámicas y un acercamiento a la información se usa una sola página; en cuanto a las desventajas es que para funcionar se necesita el internet, tener una cuenta.

Si bien es cierto que existen muchas herramientas que apoyan a la enseñanza de la historia, también es cierto que las que se anuncian en este artículo son de las más importantes y se pueden usar en las diferentes unidades que contempla esta materia, razón por la que los estudiantes obtienen conocimientos significativos.

CONCLUSIONES

Si bien es cierto que nuestra sociedad ha sufrido cambios científicos y tecnológicos, también es cierto que como parte del sistema educativo los docentes deben estar a la vanguardia de esos adelantos, sobre todo en el uso de las herramientas tecnológicas que permiten un mejor desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tal motivo es de suma importancia que los maestros que imparten la materia de Historia de México conozcan las herramientas tecnológicas como parte de las estrategias que van a mejorar los saberes de los jóvenes.

Conocerlas y aplicarlas no es complicado, solo hay que tener el tiempo y la disposición para mejorar la práctica docente y cambiar los viejos paradigmas por modelos innovadores.

BIBLIOGRAFÍA.

- 1.- ACUERDO 442, *Por el que se establece el Sistema Nacional de Bachillerato en un marco de la diversidad.* (2008). México: Diario Oficial.
- 2.- ACUERDO 447, *Por el que se establecen las competencias docentes para quienes impartan Educación Media Superior en la modalidad escolarizada.* (2009). México: Diario Oficial.
- 3.-MARIO, C. (1999) *Construir y Enseñar las Ciencias Sociales y la historia.* Buenos Aires: Aique.
- 4.- MARÍA ROSA ELASKAR (2013). *El uso de las TICs para resignificar la enseñanza de la historia en las aulas.* XIV Jornadas Interescuelas / Departamentos de Historia. Departamento de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.
- 5.- Nuevo Modelo Educativo. (2017) México: SEP
- 6.- Programa de Estudio de Historia de México (2009). México: SEP

MESOGRAFÍA

- 1.- <https://museosvirtuales.wordpress.com/2009/02/04/museovirtual>
- 2.- <http://www.facmed.unam.mx/emc/computo/mapas/framemapas.htm>
- 3.- <https://www.aacademica.org/000-010/1171>
- 4.- <https://lasticomoherramientas.wordpress.com>
- 5.- URL www.edmodo.com
- 6.- www.muchoportables.com/kvisoft-flipbook-maker-pro-3-6-1
- 7.- <http://www.inah.gob.mx/paseos/museonacional/>
- 8.- <http://www.prezi.com>
- 9.- <https://www.aacademica.org/000-010/1171>

