



Propuesta de actividades



Lengua castellana y literatura



Comunicación oral


PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA


- ❖ Conjunto de actividades sobre comunicación oral: hablar y escuchar.
 - Es preciso potenciar la comunicación oral desde el inicio de la etapa, introduciendo algunas actividades: resumen de textos orales, comprensión de diferentes tipos de textos orales, exposiciones orales de diferente tipo, aumentar los tiempos de escucha, simulación de entrevistas.

- ❖ Cada una de las actividades propuestas se organiza en:
 1. TÍTULO
 2. FINALIDAD (producto final, “el alumno sea capaz de...”)
 3. CATALOGACIÓN (etapa y curso, área, bloque)
 4. SECUENCIA DE TAREAS (con descripción metodológica)
 5. EVALUACIÓN (propuesta/s con indicación al estándar de evaluación de aprendizaje.)
 6. RECURSOS (listado de los recursos utilizados en las tareas y otros)

- ❖ Listado de las actividades propuestas:

1.-	CUADERNO DEL PROFESOR Nº 8: TRABAJAR APRENDIZAJES Y DESTREZAS CON LA ORALIDAD	Pág. 3
2.-	NUESTRA RADIO ESCOLAR	Pág. 4
3.-	OS VOY A CONTAR CÓMO ES MI MASCOTA. FARÚ, EL PERIQUITO	Pág. 6
4.-	TE DIGO COMO SOY, CUENTO CÓMO ERES	Pág. 8
5.-	LOS RECURSOS DIGITALES PARA LA CREACIÓN DE OBRAS ARTÍSTICAS: HACEMOS UN COMIC	Pág. 10
6.-	GENEROS Y RECURSOS LITERARIOS: EVALUAR CON MAPAS CONCEPTUALES	Pág. 12

ACTIVIDAD Nº 1	
1. TÍTULO	CUADERNO DEL PROFESOR Nº 8: TRABAJAR APRENDIZAJES Y DESTREZAS CON LA ORALIDAD
2. FINALIDAD	<p>Conjunto de 12 actividades que desarrollan la oralidad. Es un material excelente y el formato real de las actividades son muy intuitivos y fáciles de leer y adaptar al contexto aula.</p> 
3. CATALOGACIÓN	Primaria, 1º - 6º, lengua castellana y literatura
4. SECUENCIA DE TAREAS	<p>Cada ficha incluye el desarrollo, la secuencia de las tareas a desarrollar, materiales necesarios, así como los criterios de evaluación y una serie de lecturas relacionadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • lenguaje- libro interactivo • lenguaje- adivinanzas corporales • lenguaje- fototeatro de objetos • lenguaje- musical exprés • lenguaje- modula tu voz • lenguaje- cuentos renovados • lenguaje- explícamelo otra vez • lenguaje- galería de superhéroes • lenguaje- sombras chinescas • lenguaje- habla palabra • lenguaje- narrar el arte • lenguaje- wiki-matemáticas
5. EVALUACIÓN	<p>Explicitada en cada ficha.</p> <p>Estándares: 3º y 5º: Lengua y literatura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapta la expresión oral a las distintas situaciones, utilizando diferentes formas de expresión, teniendo en cuenta a los interlocutores.
6. RECURSOS	http://www.educa.jcy.es/educacyl/cm/gallery/cuadernos-profesor-8/niveles-educativos/index.html#U-daB-N_srg

ACTIVIDAD Nº 2	
1. TÍTULO	NUESTRA RADIO ESCOLAR
2. FINALIDAD	<p>El objeto de la actividad es que los alumnos sean capaces de crear una entrevista simulando una radio escolar.</p> 
3. CATALOGACIÓN	Primaria, 3º y 5º, lengua castellana y literatura
4. SECUENCIA DE TAREAS	<p>a. En una primera sesión se escuchará un fragmento de un programa de radio para analizar los elementos que tiene y definir en el grupo-clase el programa.</p> <ul style="list-style-type: none"> Un ejemplo profesional http://media2.rtve.es/resources/te_sconc5/mp3/7/3/1276519417737.mp3 Un ejemplo educativo del CEIP Tierra de Pinares. Mojados. Valladolid. http://www.ivoox.com/player_eu_13941_51130_1.html <p>b. El grupo-clase con ayuda del profesor determinará los destinatarios y contenidos de la radio escolar, indicando los elementos de la misma y asignando tareas al grupo para la participación colaborativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> Un guión de desarrollo puede ser http://procomun.educalab.es/comunidad/procomun/recurso/la-radio/7e88f6a2-4113-40eb-8f05-f4dd7bb92b33 <p>c. Los puntos fundamentales para la producción del programa serían:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sintonía, presentación, secciones, cortinilla y despedida. Además para el desarrollo y coordinación del programa es conveniente realizar un guión, como ejemplo: http://agrega.hezkuntza.net/repositorio/02032011/e1/es-eu_2011022013_1230418/radio/materiales/descargas/Act2_ejemplo_guion.pdf <p>d. Se propone elaborar de forma sencilla un programa de radio por los alumnos, para lo cual se sugiere el uso de un micrófono integrado en un dispositivo o acoplado a un ordenador. Además de los programas básicos comunes se recomienda la aplicación Audacity o crear una radio On-Line/Podcast con Ivoox, en este enlace nos explican otras posibilidades para integrarlo en</p>

nuestro blog espacio web
<http://www.educacontic.es/va/blog/ivoox-la-letra-con-audio-entra>

5. EVALUACIÓN

Valoración del trabajo en equipo y la calidad de los contenidos seleccionados. Se sugiere una plantilla de evaluación como la sugerida en:

<http://procomun.educalab.es/comunidad/procomun/recurso/la-radio/7e88f6a2-4113-40eb-8f05-f4dd7bb92b33>

<i>Preguntas</i>	<i>Respuestas</i>	
Título del programa		
Fecha		
Equipo de alumnos/alumnas		
	SI	NO
¿El programa tiene las características del magazine o revista radiofónica?		
¿Aparecen todas las partes de un programa de radio: sintonía, presentación, cortinillas, despedida?		
¿El programa es variado? ¿Cada sección se ocupa de un tema distinto?		
¿El paso de una sección a otra se hace de manera adecuada?		
¿La música que se ha elegido es adecuada? ¿Te gusta?		
¿Se han utilizado ruidos u otros efectos de sonido?		
¿Los temas que se han tratado son interesantes para los oyentes a quienes va destinado?		
¿Los locutores han vocalizado y entonado para que el texto sea fácil de entender?		
¿El lenguaje que se ha empleado es estándar? ¿En el texto no hay vulgarismos ni frases incorrectas?		

	¿Cambiarías alguna sección?		
	¿Cuál y por qué?		
6. RECURSOS	Estándares: 3º y 5º: Lengua y literatura <ul style="list-style-type: none"> Adapta la expresión oral a las distintas situaciones, utilizando diferentes formas de expresión, teniendo en cuenta a los interlocutores. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Procomún. Guía didáctica http://procomun.educalab.es/comunidad/procomun/recurso/la-radio/7e88f6a2-4113-40eb-8f05-f4dd7bb92b33 Procomún. Proyecto ampliado http://procomun.educalab.es/comunidad/procomun/recurso/la-radio-del-cole-romas-radio/56fa75c3-bb23-42a3-bf36-f0aa8b433f9b http://issuu.com/mipatiomusical/docs/proyecto_m_nimo_viable?e=6678446/7567878 Educ@conTic. Artículo de referencia. http://www.educacontic.es/va/blog/ivoox-la-letra-con-audio-entra Experiencia práctica de uso educativo. La Piña 3.0 Radio, Prensa y Televisión del CEIP Tierra de Pinares (Mojados) Valladolid http://lapina30.wordpress.com/ 		

ACTIVIDAD Nº 3	
1. TÍTULO	OS VOY A CONTAR CÓMO ES MI MASCOTA. FARÚ, EL PERIQUITO.
2. FINALIDAD	<p>El alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar y comprender sencillos textos orales y exposiciones de su profesor, compañeros u otras personas. Producir sus propios textos orales y exposiciones, disfrutando con la tarea. Conocer nuevos datos sobre diversos seres vivos: alimentación, hábitat, reproducción, etc. Trabajar en parejas y en gran grupo. Buscar, seleccionar, organizar y comunicar información sobre un tema propuesto consultando documentos escritos o a través de los recursos TIC. Utilizar adecuadamente las TIC como recurso de ocio: juegos online.
3. CATALOGACIÓN	<p>Primaria: 3º Curso.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lengua Castellana y Literatura. <ul style="list-style-type: none"> Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar. Bloque 2. Comunicación escrita: leer. Ciencias de la Naturaleza. <ul style="list-style-type: none"> Bloque 1. Iniciación a la actividad científica. Bloque 3: Los seres vivos.



4. SECUENCIA DE TAREAS

Las actividades se llevarán a cabo en el aula de referencia con PDI y mini portátiles, Aula de Informática con PDI y PCs

- a. Presentación de la tarea: él/la profesor/a presenta la tarea a los alumnos/as comentándoles la finalidad que se persigue con ella. (Gran grupo)
- b. Primera tarea: Se comenzará trabajando el primer apartado, "Preparando la exposición". Lo leerá él/ella o alguno de los alumnos. Se explicarán y resolverán todas las dudas que se planteen sobre el tema. (PDI, Gran grupo).
- c. Segunda tarea: Se trabajará el apartado, "Os cuento como es mi mascota".
 - Lo leerá él/ella o alguno de los alumnos. (PDI, Gran grupo)
 - El alumnos, una vez escuchada la exposición, contestará a las preguntas que se plantean (Mini portátil o PCs, individual)
 - Todos los alumnos volverán a resolver las preguntas, harán comentarios sobre la exposición y plantearán dudas que intentarán resolver entre todos con ayuda del profesor. (PDI, gran grupo)
- d. Tercera tarea: él/la profesor/a planteará la nueva tarea, cada alumno tendrá que preparar una pequeña exposición. Podrá ser sobre sus mascotas, deportes, equipos o personajes favoritos, etc. Se repasarán las indicaciones del apartado, "Preparando la exposición" y se resolverán todas las dudas que los alumnos/as planteen. (Gran grupo)
- e. Cuarta tarea: los alumnos/as trabajarán las actividades programadas en el apartado, "Tareas":
 - Buscar información sobre mi mascota (Mini portátil o PCs, individual y en parejas).
 - ¿Qué significan estas palabras?
 - ¿Qué significa esta expresión?
 - Jugar un poquito
- f. Quinta tarea: después de unos días, cada alumno/a expondrá su tema al resto de la clase. Una vez hecho, se establecerá un turno de preguntas; él responderá a las que le hagan sus compañeros y él podrá plantearles hasta un máximo de tres preguntas sobre su exposición que previamente puede tener preparadas.

Temporalización: las primeras cuatro tareas las podemos llevar a cabo en una sesión de Lengua Castellana y Literatura y otra de Ciencias de la Naturaleza. La quinta tarea se desarrollará, pasados unos días, durante una o dos sesiones, dependiendo del número de alumnos/as.

5. EVALUACIÓN


Se valorará:

- **Por parte del profesor:**
 - Haber realizado todas las actividades.
 - La participación activa en todas las tareas propuestas.
 - La mejora en la comunicación y comprensión oral; escuchar, exponer y comprender.
 - Utilizar correctamente los documentos escritos para buscar información y recursos TIC escritos para buscar información y "jugar".
 - La creatividad y corrección en las tareas.
- **Por parte del alumno:**
 - Su propia exposición y la de sus compañeros.
 - Su participación en las tareas programadas.


Estándares de evaluación de aprendizaje:

- Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza,

	<p>obtiene conclusiones, comunica su experiencia, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y por escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace un uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de ocio. • Conoce nueva información sobre animales: características generales, principales funciones vitales, etc. • Expone oralmente, de forma clara y ordenada, contenidos relacionados con el área, que manifiesten la comprensión de textos orales y/o escritos. • Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y respeta los principios básicos del funcionamiento democrático.
6. RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • La tarea: <ul style="list-style-type: none"> ○ https://educajcyl-my.sharepoint.com/personal/jazanfano_educa_jcyl_es/_layouts/15/guestaccess.aspx?guestaccesstoken=v2kpm4cxdu1RY7RQSBqOW890DYS2cw7y1IE0Lep%2fWe8%3d&docid=0d0e9f7d5be2a4138b8f4e6464a605c8e • Utilizados en la tarea <ul style="list-style-type: none"> ○ http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/recursos_odes/2007/lengua/lc004_es/index.html ○ http://www.dibujosparapintar.com/ ○ http://www.rae.es/ ○ http://es.thefreedictionary.com/ ○ http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada ○ https://www.google.es/ • Complementarios a la tarea <ul style="list-style-type: none"> ○ http://recursos.crftic.es/recursos/lengua/index.htm

ACTIVIDAD Nº 4	
1. TÍTULO	TE DIGO COMO SOY, CUENTO CÓMO ERES
2. FINALIDAD	<p>El objeto de la actividad es que el alumno sea capaz de disfrutar creando exposiciones orales propias y comprender, escuchar y reproducir las de sus compañeros.</p> 
3. CATALOGACIÓN	Primaria: 1º Curso. Lengua Castellana y Literatura.
4. SECUENCIA DE TAREAS	<p>a. Se plantea un juego inicial en el que un mensaje se va transmitiendo de un alumno a otro al oído comprobando finalmente el efecto que se produce en la comunicación.</p> <p>b. Posteriormente se plantea a los alumnos crear personajes o dotar a elementos u objetos de habla. De manera individual los alumnos decidirán, utilizando elementos de creación plástica propios u otros propios más sencillos, los personajes. Un ejemplo de cómo construirlos lo encontramos en la Divergaceta disponible en el Portal de Educación de la Junta de Castilla y León:</p>

	<p>http://revistas.crfptic.es/divergaceta/index.php?option=com_content&view=article&id=1647&catid=36&Itemid=88</p> <p>c. Una vez creado el personaje, el alumno pensará en un nombre y breve historia de su personaje para que otro alumno pueda entrevistarle y se intercambien tras la exposición los roles. El objetivo es conseguir que la historia escuchada pueda ser reproducida valorando la comprensión.</p> <p>d. Como actividad final se plantea la transmisión de un mensaje en grupo al oído al igual que en la primera tarea, indicando dos características de un personaje con una discapacidad para que los alumnos imaginen y creen el suyo respetando esas dos características. Los alumnos pueden hacer un dibujo de forma individual que les ayude a exponer a sus compañeros de forma breve y promoviendo hacer un turno de preguntas por exposición.</p>
5. EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Por parte del alumnado valorando las intervenciones de los compañeros en las situaciones ficticias, y valorando la mejora en la comprensión y comunicación oral.• Por parte del profesor la valoración del trabajo realizado en el aula, la creatividad y comprensión.• Adicionalmente se puede plantear la realización de esta ficha complementada con preguntas orales al finalizar a los alumnos. http://webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2013/03/Comp.Lectora-1-%C2%A6.pdf <p>Estándares: 1º: Lenguas castellana Participa en intercambios orales con intencionalidad expresiva, informativa y estética.</p>
6. RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">• Juegos complementarios para los alumnos http://www.genmagic.org/lengua2/comprens2.swf http://www.educa.jcyl.es/zonaalumnos/es/recursos/aplicaciones-boecillo-multimedia/cofre• Para el profesor http://es.slideshare.net/franvazquez/expresin-oral-tipologa-de-actividades-3430924

ACTIVIDAD Nº 5	
1. TÍTULO	LOS RECURSOS DIGITALES PARA LA CREACIÓN DE OBRAS ARTÍSTICAS: HACEMOS UN COMIC
2. FINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Se pretende que el alumno sea capaz de elaborar un comic utilizando herramientas informáticas, trabajando en equipo con una finalidad común en un contexto vinculado al trabajo en el área de educación plástica. • Posteriormente podrán colgar sus trabajos en el Aula Virtual del Centro o en un blog de aula. 
3. CATALOGACIÓN	Primaria, 3º y 5º. Lengua y literatura. Ed. plástica
4. SECUENCIA DE TAREAS	<p>a. Contaremos a nuestros alumn@s una breve historia del comic, sus orígenes como género literario, primeras publicaciones, autores españoles como Francisco Ibáñez, Escobar, etc.</p> <p>b. Explicaremos a l@s alumn@s los distintos elementos que nos encontramos en un</p>

comic: viñeta, bocadillo, onomatopeyas, los distintos tipos de planos (gran plano general, entero, medio, general, etc.). Para esta explicación podemos apoyarnos en la siguiente presentación powerpoint disponible en internet: www.uclm.es/profesorado/ricardo/ComicMultimedia/Comic_Vanessa.ppt

- c. A continuación el profesor explicará el manejo de una herramienta tic para la elaboración de esos comics. En internet hay muchas entre ellas destacar:

http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/index_es.html (software gratuito y abierto)

<http://www.toondoo.com/>

<http://plasq.com/downloads/win>

<http://www.makebeliefscomix.com/Comix/#>

<http://stripgenerator.com/>

- d. En equipos de 3 ó 4 personas deberán elaborar un guión por escrito de una historia que puede ser de carácter libre o inventada o bien el profesor puede dar unos personajes obligatorios que tendrán que aparecer en el comic y un hilo conductor de la historia que tienen que inventar.
- e. Terminada la elaboración del comic podrán exponerlo por grupos al resto de compañeros utilizando la PDI. Así mismo podrán colgar sus trabajos en formato imagen en el Aula Virtual o en el blog de aula.

5. EVALUACIÓN

La evaluación correcta de la actividad implica comprobar si nuestros alumnos:

- Comprende palabras, expresiones y estructuras utilizadas en el comic.
- Elabora de forma correcta y organizada textos escritos a través del cómic.
- Interpreta de forma correcta las instrucciones dadas por su profesor.

El profesorado puede emplear rúbricas de evaluación o lista de control.

Estándares de evaluación:

2.2 Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic.

3.1 Elabora imágenes nuevas empleando diferentes técnicas sencillas, a partir de los conocimientos adquiridos.

4.1 Maneja programas informáticos sencillos de retoque de imágenes digitales, empleando herramientas sencillas (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño)..

6. RECURSOS

- Presentación powerpoint disponible en internet: www.uclm.es/profesorado/ricardo/ComicMultimedia/Comic_Vanessa.ppt
- Herramientas tic para la elaboración de esos comics. En internet hay muchas entre ellas destacar:

http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/index_es.html

<http://www.toondoo.com/>

<http://plasq.com/downloads/win>


<http://www.makebeliefscomix.com/Comix/#>

<http://stripgenerator.com/>

ACTIVIDAD Nº 6

1. TÍTULO

GENEROS Y RECURSOS LITERARIOS: EVALUAR CON MAPAS CONCEPTUALES

2. FINALIDAD	El alumno sea capaz de utilizar mapas conceptuales utilizando herramientas informáticas para facilitar su aprendizaje y estudio. (Dokeos mind, Cmapstools)	
3. CATALOGACIÓN	Ed. Primaria (3º y 5º): todas las áreas	
4. SECUENCIA DE TAREAS	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar al alumnado a través del uso de las TIC favoreciendo su competencia digital. • Desarrollar la creatividad, la imaginación y la capacidad de organizar datos. • Fomentar la autonomía y la confianza en uno mismo. • Fomentar el trabajo en equipo de forma colaborativa. • Fomentar la competencia TIC aprendiendo a hacer mapas conceptuales utilizando el ordenador. • Fomentar el uso del resumen como técnica de apoyo al estudio y la comprensión del tema que estamos viendo en clase. <p>ACTIVIDADES Y TAREAS DEL ALUMNO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individual: <ul style="list-style-type: none"> ○ Crear un mapa conceptual a partir de la presentación del título de una U. D. desarrollando los conocimientos previos que tiene cada alumn@. (Evaluación Inicial: en este momento el mapa conceptual nos dice a los profesores lo que el estudiante sabe sobre ese tema). ○ Cada alumno enseñará al resto de la clase en la PDI su mapa conceptual. ○ Cada alumno al finalizar la U.D. volverá a elaborar su propio mapa conceptual sobre ese tema de forma mucho más elaborada. (El mapa conceptual muestra el cambio en la comprensión del alumno a través del tiempo desde que empezó la U.D. hasta su finalización). ○ Completar un mapa conceptual en blanco (mudo) entregado por el profesor para comprobar si el alumno ha adquirido los conocimientos de esa U.D. ○ El alumno enviará -para su corrección- al profesor sus mapas conceptuales utilizando el Servidor de Aula. • Colectiva: <ul style="list-style-type: none"> ○ El profesor da unas pautas sencillas a toda la clase sobre el manejo del programa Dokeos Mind para que posteriormente puedan elaborar su propio mapa conceptual de conocimientos previos sobre un tema. ○ Al final de la U. D. los alumnos elaborarán en grupos de 3 personas un nuevo mapa conceptual con los conocimientos aprendidos a lo largo de la U. D. ○ Los mapas conceptuales se proyectarán en la pizarra digital del aula y serán expuestos por el alumno de forma oral ante toda la clase. <p>ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROFESOR:</p>	

- El profesor desarrollará en clase los contenidos de la U. D.
- El profesor explicará la técnica para realizar mapas conceptuales.

ORGANIZACIÓN TECNOLÓGICA:

- El profesor del Centro colocará la versión del programa DOKEOS MIND en el servidor de aula (existe versión portable) y copiará dicho programa en los ordenadores de los alumnos o en los equipos del aula de informática.
- El profesor del Centro creará una carpeta en el Servidor de Aula para que los alumnos suban los trabajos realizados en formato .jpg para posteriormente ser corregidos.

(EQUIPO PROVINCIAL DE APOYO RED XXI DE BURGOS)

5. EVALUACIÓN

EVALUAR CON MAPAS CONCEPTUALES (LISTA DE CONTROL)

ALUMNO.....

UNIDAD DIDÁCTICA:.....

Evaluación Cualitativa	SI	NO	A VECES
¿Se observa calidad y cantidad en los conceptos utilizados en el mapa conceptual?			
¿Existe una buena relación entre los conceptos conectados en el mapa conceptual y se utilizan palabras adecuadas en los nexos de unión de conceptos?			
¿Se demuestra en el mapa conceptual una buena capacidad organizativa de los conceptos utilizados?			
¿Han sido incluidos los conceptos más importantes en el mapa conceptual?			
¿Están descritos los conceptos utilizados en el mapa conceptual de forma correcta?			
¿Están incluidas en el mapa conceptual las ideas principales que se han desarrollado a lo largo de la Unidad Didáctica?			
¿El alumno ha desarrollado habilidades cognitivas (analiza, comprende y elabora la información recibida, procesa, estructura y plasma esa información en un mapa conceptual) comparando el mapa conceptual inicial (de conocimientos previos) y el mapa conceptual final?			
¿Es atractiva la presentación del mapa conceptual?			

	¿Existen faltas de ortografía en los textos del mapa conceptual?			
	¿Se expresa con corrección de forma oral cuando presenta su mapa conceptual al resto de la clase?			
	Evaluación Cuantitativa <ol style="list-style-type: none"> 1. Comportamiento en el aula (15 %) 2. Rigor en la información presentada (40%) 3. Presentación correcta de los mapas conceptuales (15%) 4. Expresión oral (20 %) 5. Trabaja de forma colaborativa. (10 %) 			
6. RECURSOS	Programas: <ul style="list-style-type: none"> • Dokeos Mind • Cmapstools 			