

¡Escucha y Descubre con Cantaletras! Reconociendo Sonidos y Letras

Lenguaje | Oralidad | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria con discapacidad visual desarrollen habilidades para identificar y diferenciar sonidos del entorno y sonidos producidos intencionalmente, a través de la plataforma Cantaletras. Mediante actividades lúdicas y gamificadas, los alumnos aprenderán a reconocer y relacionar sonidos con letras, fortaleciendo su comunicación oral y participación activa en actividades escolares. La relevancia de este aprendizaje radica en que los sonidos son fundamentales para la comprensión del lenguaje y la interacción social cotidiana, ayudando a los niños a ser más autónomos y seguros en su entorno. Además, el uso de la tecnología adaptada promueve inclusión y accesibilidad, conectando el aprendizaje con herramientas modernas que favorecen la motivación y el compromiso. Así, los estudiantes podrán aplicar lo aprendido no sólo en el aula, sino también en su vida diaria, mejorando su capacidad para comunicarse y comprender el mundo sonoro que los rodea.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y diferenciar una variedad de sonidos del entorno y producidos intencionalmente mediante actividades auditivas.
- Reconocer y relacionar sonidos con las letras correspondientes usando la plataforma Cantaletras.
- Participar activamente en actividades de reconocimiento sonoro para fortalecer la comunicación oral.
- Desarrollar habilidades de atención y discriminación auditiva en contextos lúdicos y accesibles.
- Usar estrategias de colaboración y autoevaluación para mejorar su aprendizaje sonoro y oral.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tablets con acceso a la plataforma Cantaletras (1 por cada 2 estudiantes).
- Audífonos adaptados con volumen regulable para cada alumno.
- Material táctil con letras en relieve (alfabeto completo).
- Grabadora o dispositivo para reproducir sonidos ambientales y de letras.
- Tarjetas sonoras con diferentes sonidos (animales, objetos, letras habladas).
- Insignias físicas o digitales para premiar avances.
- Cuaderno o hoja para registro y autoevaluación.
- Espacio tranquilo y accesible para actividades auditivas.

Requisitos Previos

- Habilidad básica para manejar dispositivos táctiles o con asistencia del docente.
- Conocimiento inicial de algunas letras y sonidos básicos (revisado en clases anteriores).
- Experiencia previa en escuchar y responder a sonidos en actividades grupales.
- Capacidad para seguir instrucciones simples y participar en actividades colaborativas.

Actividades

Sesión 1: Explorando el mundo de los sonidos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica a los estudiantes que hoy comenzarán una aventura para descubrir diferentes sonidos que los rodean y cómo algunos sonidos están relacionados con letras, para mejorar la forma en que se comunican oralmente.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Pueden cerrar los ojos un momento y escuchar los sonidos que hay en el salón? ¿Cuántos sonidos diferentes logran identificar?”
- **Estudiantes:** Cierran los ojos y escuchan atentamente, luego comparten 2-3 sonidos que hayan detectado.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que nuestro oído puede diferenciar más de 400,000 sonidos diferentes? Hoy usaremos una plataforma llamada Cantalettras para descubrir algunos de ellos y jugar con las letras que producen esos sonidos.”

Contextualización:

Docente: Explica cómo reconocer sonidos ayuda a entender mejor lo que escuchamos todos los días, como cuando alguien nos habla o escuchamos música, y cómo esto es útil para comunicarnos bien con amigos y familiares.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce la plataforma Cantalettras y muestra cómo se puede escuchar un sonido y luego asociarlo a una letra. Explica que cada actividad en la plataforma será un juego para ganar puntos y conseguir insignias.

Actividad 1: "Detectives de Sonidos"

- **Objetivo:** Identificar sonidos del entorno y diferenciarlos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a escuchar diferentes sonidos grabados, y cada uno debe decir si es un sonido natural (como un animal o la lluvia) o un sonido hecho por personas (como una campana o un zapato que camina).”
 - Se reproducen sonidos usando la grabadora, alternando sonidos naturales y producidos intencionalmente.
 - Los estudiantes responden en voz alta o con señales acordadas (por ejemplo, levantar la mano para sonido natural).
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Participación oral y reconocimiento auditivo.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa respuestas, hace preguntas guía como “¿Por qué crees que ese sonido es natural?” o “¿Cómo sabes que ese sonido fue hecho por una persona?”

Actividad 2: "Jugando con Cantaletras"

- **Objetivo:** Relacionar sonidos con letras utilizando la plataforma.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Ahora usaremos Cantaletras para escuchar sonidos de letras. Cuando escuchen el sonido, deben elegir la letra que corresponde. Cada vez que acierten, ganarán puntos y podrán avanzar de nivel.”
 - Acompaña a los estudiantes en parejas para que cada uno tenga atención personalizada.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Registro de puntos y avance en niveles dentro de la plataforma.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa el uso correcto, brinda apoyo técnico y motiva con frases positivas (“¡Muy bien! ¡Ese sonido es la letra M!”).

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Retan a identificar sonidos más complejos en Cantaletras o crear un pequeño cuento oral con los sonidos aprendidos.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Trabajo con el docente o asistente para repetir sonidos y usar materiales táctiles con letras en relieve mientras escuchan los sonidos.

Transición:

Docente: “Muy bien equipo, ya hemos escuchado y reconocido muchos sonidos. Mañana seguiremos jugando y aprendiendo más para ser expertos en sonidos y letras.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante comparta cuál fue su sonido favorito y qué letra descubrió hoy. Registra verbalmente 3 aprendizajes clave: “Escuchar con atención, diferenciar sonidos y relacionarlos con letras.”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué sonidos me fue fácil reconocer hoy?
- ¿Cómo me ayudó la plataforma Cantalettras a escuchar mejor los sonidos?
- ¿Qué puedo hacer para mejorar la próxima vez que escuche sonidos nuevos?

Retroalimentación:

Docente: Felicita los avances individuales y grupales, destaca la participación activa y el esfuerzo para escuchar con atención. Ofrece comentarios positivos y sugerencias personalizadas.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión explorarán sonidos nuevos y practicarán más con Cantalettras para consolidar lo aprendido.

Tarea o reto:

Docente: Invita a los estudiantes a escuchar sonidos en casa y contar a la familia qué sonidos pudieron identificar y si se parecen a algún sonido de letra que hayan aprendido.

Sesión 2: Profundizando en sonidos y letras

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda a los estudiantes lo que aprendieron sobre sonidos y letras en la sesión pasada y les explica que hoy practicarán más para ser expertos en escuchar y comunicar sonidos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Recuerdan cuál fue su sonido favorito? ¿Qué letras asociaron con esos sonidos?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten experiencias.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un reto: “Hoy jugaremos a ser ‘Detectives de Letras’ para encontrar sonidos escondidos en palabras y letras. ¿Listos para ganar más puntos y subir de nivel?”

Contextualización:

Docente: Explica que reconocer letras y sonidos ayuda a leer mejor y hablar con claridad, habilidades importantes para la escuela y la vida diaria.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce nuevas actividades en Cantalettras donde los estudiantes escucharán palabras completas y deberán identificar sonidos iniciales, finales o intermedios para descubrir letras.

Actividad 1: "Caza de Sonidos en Palabras"

- **Objetivo:** Identificar sonidos específicos dentro de palabras y asociarlos con letras.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Escuchen atentamente la palabra que voy a decir y díganme qué sonido escuchan al principio, en medio o al final."
 - Reproduce palabras por la grabadora o las pronuncia el docente.
 - Los estudiantes responden verbalmente o con señales táctiles si prefieren.
- **Organización:** Grupos de 3-4 para fomentar colaboración.
- **Producto:** Lista oral o señalada de sonidos detectados.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la escucha, formula preguntas guía ("¿Qué letra escucharon al principio?"), ayuda a estudiantes que tengan dudas.

Actividad 2: "Niveles y Retos en Cantalettras"

- **Objetivo:** Practicar la asociación de sonidos con letras en la plataforma mediante juegos con niveles crecientes.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Ahora vamos a jugar en Cantalettras y tratar de pasar los niveles superando retos que nos piden identificar sonidos y letras. Recuerden que cada acierto suma puntos."
 - Los estudiantes trabajan en parejas con supervisión docente.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Registro digital de puntos y niveles alcanzados.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Apoya en el uso, motiva y ayuda con la interpretación de sonidos cuando sea necesario.

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Se les propone identificar sonidos en palabras más largas o complejas y crear una lista oral de palabras nuevas con esos sonidos.
- **Para estudiantes que requieran apoyo:** Se trabaja en actividades auditivas más cortas y se usa material táctil con letras mientras escuchan.

Transición:

Docente: “Muy bien amigos, están haciendo un gran trabajo con los sonidos y las letras. En la próxima sesión pondremos a prueba todo lo que aprendimos y haremos una gran celebración de sonidos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Recopila verbalmente los sonidos y letras que más les gustaron y refuerza la importancia de escuchar con atención.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Puedo identificar sonidos al principio, en medio y al final de las palabras?
- ¿Cómo me ayudó trabajar en parejas para aprender sonidos y letras?
- ¿Qué sonido o letra me gustaría practicar más?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación positiva grupal y personalizada, destacando el esfuerzo y la mejora en la discriminación sonora.

Transferencia:

Docente: Explica que estas habilidades les ayudarán a leer y hablar mejor en todas las materias y en su día a día.

Tarea o reto:

Docente: Invita a los estudiantes a practicar con familiares el juego de sonidos y letras, usando palabras de su entorno.

Sesión 3: Celebrando nuestros sentidos y comunicación oral

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Motiva a los estudiantes explicando que hoy harán una gran actividad para mostrar todo lo aprendido sobre sonidos y letras y cómo esto les ayuda a comunicarse mejor.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué sonidos y letras recuerdan con más facilidad? ¿Cómo se sienten al escuchar y reconocer sonidos?”
- **Estudiantes:** Comparten sus experiencias y emociones.

Motivación y enganche:

Docente: Anuncia que tendrán un "Desafío final" con juegos y premios para reconocer sonidos y letras, usando Cantaletras y otras actividades divertidas.

Contextualización:

Docente: Recalca que estas habilidades fortalecen la comunicación oral y la participación en actividades escolares y sociales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que se realizarán retos en equipos para identificar sonidos, asociar letras y crear pequeñas frases orales usando lo aprendido.

Actividad 1: "Reto Sonoro en Equipos"

- **Objetivo:** Consolidar la identificación y diferenciación de sonidos y letras en un ambiente colaborativo y gamificado.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Se formarán equipos de 4. Escucharán sonidos y palabras, y deben decidir juntos qué letra corresponde y cómo usarla en una frase corta.”
 - El equipo que responda correctamente gana puntos e insignias.
- **Organización:** Equipos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Frases orales creadas y respuestas correctas a los retos sonoros.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Modera el juego, da pistas si es necesario y anima a la cooperación.

Actividad 2: "Creando nuestra canción de letras"

- **Objetivo:** Aplicar el reconocimiento de sonidos y letras para crear y comunicar oralmente una canción sencilla.

- **Instrucciones:**

- **Docente dice:** “Usando las letras y sonidos que aprendimos, vamos a crear una canción corta. Cada equipo aportará una parte, y luego la cantaremos juntos.”
- Apoya con la plataforma para escuchar sonidos y letras durante la creación.

- **Organización:** Equipos de 4, luego plenaria para cantar.

- **Producto:** Canción oral colectiva que incorpora sonidos y letras.

- **Tiempo:** 20 minutos.

- **Rol docente:** Facilita la composición, estimula la creatividad y apoya en la pronunciación.

Diferenciación:

- **Para estudiantes con mayor habilidad:** Lideran la creación de frases o la composición de la canción.

- **Para estudiantes que necesiten más apoyo:** Reciben asistencia para identificar sonidos y seleccionar letras, con materiales táctiles y apoyo verbal.

Transición:

Docente: “Ahora que hemos jugado y creado juntos, vamos a recordar todo lo que aprendimos para seguir mejorando nuestra comunicación oral.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante diga una palabra o frase que aprendió gracias a identificar sonidos y letras, y cómo se siente al usarlo para comunicarse.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudó escuchar y reconocer sonidos para hacer frases o una canción?
- ¿Qué aprendí sobre las letras y los sonidos que puedo usar en mi comunicación?
- ¿Cómo puedo seguir practicando para ser mejor en escuchar y hablar?

Retroalimentación:

Docente: Ofrece elogios individuales y grupales, reconoce esfuerzos y progreso, y anima a continuar practicando en casa y en la escuela.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a compartir lo aprendido con sus familias y a usar la plataforma Cantalettras para seguir practicando.

Tarea o reto:

Docente: Propone que cada estudiante grabe un pequeño mensaje oral usando palabras con las letras y sonidos aprendidos para compartir en la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: En la fase de inicio de la primera sesión, para conocer conocimientos previos sobre sonidos y letras.
- Formativa: Durante las fases de desarrollo en cada sesión, mediante observación directa, participación oral, y uso de la plataforma Cantalettras.
- Sumativa: En la fase de cierre de la tercera sesión, evaluando la capacidad de identificar sonidos, relacionarlos con letras y comunicarse oralmente con frases y canciones.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y diferencia sonidos del entorno y producidos intencionalmente (objetivo 1).
- Relaciona correctamente sonidos con letras en actividades digitales y orales (objetivo 2).
- Participa activamente en actividades orales y colaborativas (objetivo 3).
- Demuestra atención y discriminación auditiva en las actividades (objetivo 4).
- Aplica estrategias de colaboración y autoevaluación para mejorar su aprendizaje (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa durante actividades orales y en plataforma.
- Rúbrica sencilla para evaluar participación y precisión en actividades grupales y de plataforma.
- Portafolio con registros de avances en Cantalettras y evidencias orales (grabaciones o frases creadas).
- Autoevaluación guiada con preguntas de reflexión al final de cada sesión.
- Coevaluación en equipos durante actividades colaborativas.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales correctas en identificación de sonidos del entorno.
- Puntuaciones y niveles alcanzados en la plataforma Cantalettras.
- Frases y canciones creadas en equipo que incorporan sonidos y letras aprendidas.
- Participación activa y colaborativa en las actividades gamificadas.
- Reflexiones escritas u orales que demuestran comprensión y autoevaluación.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Recomendaciones para Integrar Tecnología e Inteligencia Artificial en el Plan de Clase

Fase de Inicio

En esta etapa se busca activar conocimientos previos y motivar a los estudiantes. Las tecnologías aquí deben ser accesibles y fomentar la atención auditiva, sin requerir habilidades técnicas avanzadas.

- **Herramienta:** Grabadora digital simple o aplicación de grabación de audio en tabletas o smartphones
- **Implementación:** El docente o los estudiantes pueden grabar sonidos del ambiente del aula o del entorno escolar. Luego, se reproducen para que los alumnos cierren los ojos y los identifiquen. La interfaz sencilla permite que los niños con discapacidad visual usen las funciones básicas con apoyo.
- **Contribución a los objetivos:** Facilita la identificación y diferenciación de sonidos reales, estimulando la percepción auditiva y preparando para la asociación con letras.
- **Nivel SAMR:** Sustitución (reemplaza escuchar sonidos en vivo con grabaciones digitales).
- **Herramienta:** Asistente de voz básica (como Google Assistant o Alexa con comandos simples)
- **Implementación:** El docente puede usar el asistente para reproducir sonidos específicos al pedirlo por voz ("Reproduce sonido de lluvia", "Reproduce sonido de campana"). Esto puede hacer la experiencia más dinámica y accesible para estudiantes con discapacidad visual.
- **Contribución a los objetivos:** Mejora la motivación y permite el acceso autónomo o guiado a diversos sonidos, fomentando la exploración auditiva.
- **Nivel SAMR:** Aumento (mejora la accesibilidad y rapidez para acceder a sonidos).

Fase de Desarrollo

Durante esta fase se realizan actividades centrales con la plataforma Cantalettras y se busca fortalecer la discriminación auditiva y asociación con letras mediante juegos.

- **Herramienta:** Plataforma Cantalettras con funcionalidades de gamificación y retroalimentación sonora
- **Implementación:** Los estudiantes usan la plataforma para escuchar sonidos y seleccionar la letra correspondiente. La plataforma debe tener soporte de audio claro y navegación accesible para estudiantes con discapacidad visual, incluyendo opciones de texto a voz para instrucciones y retroalimentación.
- **Contribución a los objetivos:** Permite practicar la identificación de sonidos y su relación con letras mediante juegos, aumentando la motivación y participación activa.
- **Nivel SAMR:** Modificación (rediseña la actividad tradicional de asociación sonido-letra en un entorno interactivo y accesible).
- **Herramienta:** Aplicación de reconocimiento de voz con IA (por ejemplo, Google Speech-to-Text o app educativa con reconocimiento de voz integrada)
- **Implementación:** Los estudiantes pronuncian sonidos o palabras que la aplicación reconoce y confirma si la pronunciación es correcta, lo cual da una retroalimentación inmediata y personalizada. El docente puede guiar a los estudiantes en el uso de la app para que el reconocimiento sea efectivo.
- **Contribución a los objetivos:** Refuerza la comunicación oral y la discriminación auditiva, promoviendo la participación activa y la corrección de pronunciación.

- **Nivel SAMR:** Modificación (transforma la práctica tradicional de pronunciación con retroalimentación pasiva a una interactiva y personalizada).

Fase de Cierre

En esta fase se consolida lo aprendido y se promueve la reflexión y aplicación práctica.

- **Herramienta:** Aplicación o plataforma con creación de historias sonoras accesibles (por ejemplo, StoryJumper con soporte de audio o herramienta similar adaptada)
- **Implementación:** En grupos, los estudiantes crean pequeñas historias o secuencias usando sonidos grabados o generados, asociándolos con letras o palabras. El docente supervisa y apoya el uso de la plataforma, asegurando que sea accesible para alumnos con discapacidad visual mediante audio descriptivo y navegación por teclado o comandos de voz.
- **Contribución a los objetivos:** Fomenta la creatividad, la asociación de sonidos y letras en contextos comunicativos y la participación oral colaborativa.
- **Nivel SAMR:** Redefinición (permite crear tareas nuevas como la producción colaborativa de historias sonoras accesibles que no podrían realizarse solo con métodos tradicionales).
- **Herramienta:** Chatbot educativo con IA para práctica oral (por ejemplo, chatbot configurado para interactuar con estudiantes en actividades de lenguaje oral)
- **Implementación:** Los estudiantes dialogan con el chatbot mediante comandos de voz o texto para practicar sonidos, letras y palabras. El chatbot ofrece preguntas, pistas y retroalimentación adaptada al nivel del alumno, ayudando a reforzar lo aprendido en un entorno seguro y accesible.
- **Contribución a los objetivos:** Promueve la comunicación oral autónoma y la práctica continua fuera del aula, favoreciendo la consolidación de habilidades auditivas y orales.
- **Nivel SAMR:** Redefinición (crea una nueva forma de práctica oral personalizada e interactiva que no es posible sin IA).

Recomendaciones - Dei

Recomendaciones DEI para la Fase de Inicio

- **Diversidad:**
 - Incluir sonidos representativos de diferentes culturas y contextos socioeconómicos presentes en el grupo (por ejemplo, instrumentos musicales tradicionales, sonidos cotidianos del barrio o comunidad) para valorar la diversidad cultural y familiar de los estudiantes.
 - Permitir que los niños compartan sonidos que conocen de su entorno familiar en sus idiomas maternos o dialectos, promoviendo la inclusión lingüística.
- **Equidad de género:**

- Evitar estereotipos al mencionar ejemplos de sonidos, por ejemplo, no asociar ciertos sonidos o actividades solo con niños o niñas (como sonidos de juegos o herramientas), para fomentar la igualdad desde la primera interacción.

• **Inclusión:**

- Ofrecer alternativas para estudiantes con discapacidad auditiva parcial, como atención visual a las expresiones del docente y compañeros, o uso de dispositivos de amplificación si están disponibles.
- Permitir que los estudiantes con dificultad para hablar participen mediante otras señales acordadas (señales con manos, tarjetas con símbolos) para que expresen sus observaciones sin barreras.

Impacto positivo: Estas adaptaciones valoran las diferencias culturales y lingüísticas, promueven igualdad desde el inicio y aseguran la participación de todos los estudiantes, creando un ambiente de respeto y pertenencia.

Recomendaciones DEI para la Fase de Desarrollo - Actividad “Detectives de Sonidos”

• **Diversidad:**

- Incluir sonidos de animales y objetos que sean comunes en diferentes regiones o entornos socioeconómicos de los estudiantes.
- Incorporar sonidos que representen distintos géneros culturales, por ejemplo, sonidos de juegos o actividades en que participen niños y niñas de manera equitativa y diversa.

• **Equidad de género:**

- Al explicar la dinámica, usar lenguaje inclusivo y evitar asignar roles o actividades basados en estereotipos de género (por ejemplo, no decir “los niños escuchan y las niñas anotan”, sino que todos pueden participar en todas las actividades).
- Incentivar que tanto niños como niñas usen el lenguaje oral para responder, promoviendo confianza y equidad en la comunicación.

• **Inclusión:**

- Para estudiantes con discapacidad visual, asegurar que la plataforma Cantalettras y las grabaciones sean accesibles mediante audífonos, volumen ajustable y descripciones auditivas claras.
- Permitir respuestas mediante señales no verbales (levantar mano, tarjetas con colores o símbolos) para quienes tengan dificultades para hablar o expresarse oralmente.
- Organizar grupos pequeños para dar acompañamiento personalizado y asegurar comprensión y participación de todos.

Impacto positivo: Estas adaptaciones garantizan que todos los niños reconozcan y valoren la variedad cultural y de género, mientras que las estrategias de accesibilidad permiten la plena participación de estudiantes con discapacidades o barreras de comunicación.

Recomendaciones para Recursos Adicionales y Evaluación Inclusiva

- **Recursos adicionales:**

- Materiales táctiles que representen letras y símbolos para estudiantes con discapacidad visual, facilitando la asociación física con los sonidos.
- Tarjetas con símbolos visuales y auditivos para que los estudiantes puedan indicar sus respuestas de manera no verbal.
- Guías de instrucciones en lenguaje sencillo y, si es posible, en diferentes idiomas o con apoyo visual para estudiantes con barreras lingüísticas o cognitivas.

- **Evaluación inclusiva:**

- Usar evaluaciones orales, auditivas y táctiles para valorar la comprensión, no solo pruebas escritas.
- Permitir que los estudiantes demuestren su aprendizaje mediante diferentes formatos: respuestas orales, indicaciones con símbolos, juegos prácticos o actividades en grupo.
- Proporcionar retroalimentación positiva personalizada que considere las fortalezas individuales y promueva la confianza.

Impacto positivo: Estos recursos y estrategias permiten evaluar el aprendizaje de forma justa y diversa, reconociendo múltiples formas de expresión y apoyando el desarrollo integral de cada estudiante.