



PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA

**Fundamentos de
Informática musical**



ÍNDICE

Introducción.....	4
Evolución de la Asignatura.....	5
Desarrollo Curricular.....	6
Competencias específicas.....	6
Interrelación de Competencias, Objetivos, Contenidos (saberes básicos) y Criterios de Evaluación.....	6
Distribución temporal de los contenidos (saberes básicos) a partir de las competencias específicas.....	13
Evaluación.....	14
Criterios de evaluación.....	14
Procedimientos e Instrumentos de Evaluación.....	14
Criterios de Calificación.....	14
Compromiso de honestidad académica y penalizaciones.....	15
Criterios de recuperación.....	16
Procedimiento de recuperación durante el curso.....	16
Pérdida de la evaluación continua.....	16
Recuperación (prueba extraordinaria).....	17
Modalidad de recuperación para alumnos con asignaturas pendientes.....	17
Criterios de promoción y mínimos exigibles.....	17
Metodología.....	18
Orientaciones Pedagógicas.....	18
Recursos y Materiales.....	19
Aula Virtual.....	20
Otros Aspectos.....	21
Anticipación de notas.....	21
Medidas de respuesta a las Necesidades Educativas Especiales.....	21
TIC y medidas de sensibilización.....	21



Plan de convivència.....	22
Actividades Complementarias y Extraescolares	22

Introducción

Fundamentos de Informática Musical favorece un currículum adaptado a un nuevo perfil profesional, relacionado con el estudio, experimentación, investigación y difusión de la creación musical mediante el uso de la tecnología electrónica e informática. En los últimos años la sociedad y la comunidad educativa son testigos del incremento del uso que han experimentado las nuevas tecnologías y su implantación en el aprendizaje. Con la implantación de esta asignatura en Enseñanzas Profesionales se pretende ampliar y completar la formación del alumnado, atendiendo a la percepción y conciencia del sonido, puesto que éste es la esencia de la música. Y al mismo tiempo, ofrecerles nuevas posibilidades de inserción en el mercado laboral.

La asignatura está dirigida por un lado a alumnos con interés general en la experimentación sonora con herramientas tecnológicas actuales (edición de partituras, grabación, edición, retransmisión de audio y vídeo...), necesarias para desarrollar cualquier profesión musical. Por otro lado, también tiene funciones preparatorias al examen para acceder al título superior de Música en la especialidad de Sonología, presente en el Decreto 631/2010, de 14 de mayo, que regula las enseñanzas superiores establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. Por tanto, se incluyen contenidos nuevos, como los matemáticos aplicados a la acústica musical o los artísticos y estéticos, que sirven de complemento a una parte de la historia de la música más desconocida entre el alumnado.

Se han establecido ocho competencias específicas que los alumnos desarrollarán para poder desenvolverse correctamente dentro del mundo profesional actual, siempre teniendo en cuenta su nivel académico y cognitivo. Estas competencias incluyen tanto conocimientos teóricos e históricos como capacidades técnicas, ya que la asignatura tiene un carácter eminentemente práctico y creativo. Todo ello sin perder de vista el objetivo más importante: conseguir que los alumnos sean autónomos y resolutivos en la planificación y gestión de procesos relacionados con la creación, adaptación y aplicación crítica de recursos tecnológicos musicales.

Evolución de la Asignatura

El **Decreto 158/2007**, ya cerca de cumplir dos décadas de existencia, ha pervivido durante varios cambios de leyes orgánicas sin ningún cambio curricular. En su ANEXO I apenas dirige unas pocas líneas a describir los contenidos, objetivos y criterios de evaluación de un área de conocimiento, la informática musical, que ha experimentado un cambio sin precedentes, así como otras áreas relacionadas con la informática.

Durante el curso 2022/2023 estuvo a punto de legislarse una actualización curricular del Decreto 158/2007 en el que se incluía una asignatura optativa llamada Sonología, que sería la evolución natural de esta asignatura, vinculándola sin duda a la especialidad de las enseñanzas artísticas superiores del mismo nombre. Y aunque el profesor de esta asignatura participó activamente en el desarrollo curricular de la misma con los aprendizajes de estos años impartiendo esta asignatura, finalmente la nueva legislación no llegó a decretarse. Así que, además de atender a las exigencias curriculares del Decreto 158/2007 con respecto a esta asignatura, la hemos complementado con las actualizaciones que hemos creído pertinentes para mantener al día la asignatura y preparar a los alumnos para un presente en el que la informática ya forma parte del día a día de muchos campos del saber. Puesto que mantener una asignatura de informática durante casi dos décadas sin renovar hace un flaco favor a una educación de calidad que se espera de un servicio público.

Desarrollo Curricular

Competencias específicas

La asignatura se vertebra en torno a 7 competencias específicas:

- **CE1.** Experimentar con diferentes procesos sonoros y desarrollar estrategias de creación y manipulación para potenciar la creatividad y expresividad personal.
- **CE2.** Utilizar estrategias básicas de grabación de vídeo y audio para registrar interpretaciones propias y/o de agrupaciones del centro.
- **CE3.** Conocer y utilizar herramientas de edición digital de partituras para transcribir, crear y arreglar música.
- **CE4.** Aplicar procesos básicos de edición de audio e imagen digital para la realización de proyectos propios o en colaboración.
- **CE5.** Aplicar procesos básicos de mezcla y masterización de audio con perspectiva funcional, estética y artística.
- **CE6.** Realizar retransmisiones audiovisuales en directo mediante el uso de plataformas digitales para fomentar la difusión de eventos del centro educativo.
- **CE7.** Conocer, comprender y aplicar los conceptos matemáticos, acústicos y organológicos necesarios para el diseño, creación y edición de sonido.
- **CE8.** Reconocer las aportaciones de la tecnología musical desde sus inicios hasta la actualidad para desarrollar un criterio histórico-estético fundamentado.

Interrelación de Competencias, Objetivos, Contenidos (saberes básicos) y Criterios de Evaluación

A partir de las competencias específicas anteriormente citadas, se organizan el resto de los elementos curriculares de la siguiente forma:

CE1. Experimentar con diferentes procesos sonoros y desarrollar estrategias de creación y manipulación para potenciar la creatividad y expresividad personal.

Objetivos

- Conocer y aplicar las posibilidades creativas de los programas de creación y edición de sonido.
- Conocer y aplicar procedimientos y técnicas básicas de manipulación sonora.
- Utilizar correctamente los formatos de almacenamiento más comunes.

Contenidos

- Programas de creación y edición de sonido.
- Experimentación sonora digital.
- Síntesis de sonido y composición algorítmica.
- Almacenamiento y manejo de los trabajos realizados

Criterios de Evaluación

- Saber crear, manipular y almacenar material sonoro para la posterior utilización como parte de la elaboración de una pieza, un clip, sintonía o fragmento musical.
- Saber diseñar estrategias y procesos de trabajo con la manipulación del sonido.

CE2. Utilizar estrategias básicas de grabación de vídeo y audio para registrar interpretaciones propias y/o de agrupaciones del centro.

Objetivos

- Distinguir las necesidades acústicas según el espacio de grabación.
- Ubicar correctamente los dispositivos de captación.
- Manejar los programas de grabación de vídeo y audio.

Contenidos

- Microfonía: tipos, características, cableado, funcionamiento y técnicas de emplazamiento.
- Cámara: tipos, características, cableado, funcionamiento, iluminación.
- Software: características y posibilidades de diferentes programas de captación audiovisual.
- Lenguaje audiovisual: movimientos de cámara, tipos de planos y encuadre.

Criterios de Evaluación

- Demostrar autonomía en el manejo del hardware y software de grabación de audio y vídeo.

CE3. Conocer y utilizar herramientas de edición digital de partituras para transcribir, crear y arreglar música.

Objetivos

- Transcribir, editar y arreglar partituras digitales de diferentes formaciones instrumentales y vocales.

Contenidos

- Conocimiento y manejo de programas de edición de partituras.
- Creación de partituras con diferentes tipos de notación.
- Archivos MIDI y XML.
- Librerías de sonido e instrumentos virtuales

Criterios de Evaluación

- Saber crear partituras, editar, transcribir y realizar arreglos musicales digitalmente.
- Aplicar las convenciones de la notación musical clásica y contemporánea en el software de edición musical.

CE4. Aplicar procesos básicos de edición de audio e imagen digital para la realización de proyectos propios o en colaboración.

Objetivos

- Conocer y utilizar elementos funcionales del equipo informático necesarios para el trabajo de edición.
- Aplicar procesos y tratamientos de edición de audio e imagen.

Contenidos

- Equipos Informáticos
- Hardware y software.

- Tipos de equipos informàticos y sistemas operativos.
- Elementos funcionales de los equipos.
- Perifèricos y dispositivos de almacenamiento comunes.
- Sistema Binario y unidades de medida de la capacidad del almacenamiento digital.
- Edici3n de audio: selecci3n, corte, ajuste, limpieza.
- Edici3n de imagen: selecci3n, corte, correcci3n de color, transiciones, aplicaci3n de efectos.
- Terminologìa bàsica en inglès de los procesos y tratamientos de audio e imagen.

Criterios de Evaluaci3n

- Demostrar autonomìa en la edici3n y manipulaci3n digital de archivos de audio y vÌdeo.
- Tomar decisiones en la edici3n de audio y vÌdeo con criterio artÌstico y en base a la estrategia planteada.

CE5. Aplicar procesos bàsicos de mezcla y masterizaci3n de audio con perspectiva funcional, estÈtica y artÌstica.

Objetivos

- Aplicar procesos y tratamientos de mezcla y masterizaci3n de audio.
- Conocer y utilizar diferentes medios y servicios de difusi3n sonoros.

Contenidos

- Procesos de la mezcla: ecualizaci3n, *panning* y aplicaci3n de efectos
- Procesos de la masterizaci3n: efectos y exportaci3n.
- Medios de difusi3n de la mÌsica: radio, podcast y servicios de mÌsica en streaming.
- Terminologìa bàsica en inglès de los procesos de mezcla y masterizaci3n de audio.

Criterios de Evaluaci3n

- Demostrar autonomía en los procesos de mezcla y masterización de audio.
- Demostrar coherencia en las decisiones tomadas en la mezcla de sonido buscando la calidad artística del trabajo final.

CE6. Realizar retransmisiones audiovisuales en directo mediante el uso de plataformas digitales para fomentar la difusión de eventos del centro educativo.

Objetivos

- Utilizar plataformas digitales para *streaming*
- Entender el proceso de transmisión en vivo.
- Tomar decisiones audiovisuales de realización.

Contenidos

- Plataformas de transmisión en vivo.
- Codificadores de hardware y software.
- Parámetros de las retransmisiones.
- Control de la retransmisión.
- Escenas, transiciones y tercios inferiores.

Criterios de Evaluación

- Demostrar autonomía en el manejo de plataformas digitales para streaming.
- Tomar decisiones de realización coherentes conociendo las distintas posibilidades audiovisuales.
- Dinamizar las actuaciones del centro mediante las retransmisiones en directo.

CE7. Conocer, comprender y aplicar los conceptos matemáticos, acústicos y organológicos necesarios para el diseño, creación y edición de sonido.

Objetivos

- Utilizar los necesarios conocimientos matemáticos para el estudio e interpretación de fenómenos acústicos.
- Comprender los fenómenos acústicos y sus equivalentes en la percepción sonora.

Contenidos

MATEMÁTICA

1. Aritmética y Álgebra:

a. Conjuntos numéricos, potencias y raíces (Teorema de Pitágoras), ángulos y razones trigonométricas, polinomios y fracciones algebraicas.

b. Ecuaciones y sistemas: planteamiento y resolución de ecuaciones de primer y segundo grado, planteamiento y resolución de sistemas lineales, y no lineales de hasta segundo grado, con dos incógnitas.

c. Logaritmos y ecuaciones logarítmicas.

1. Análisis

a. Características y representación gráfica de funciones de una variable: funciones algebraicas: polinómicas (lineales y cuadráticas), racionales, irracionales (radicales), funciones trascendentes: exponenciales, logarítmicas y trigonométricas.

b. Funciones periódicas.

c. Funciones definidas a trozos y valor absoluto de una función.

d. Transformaciones de una función: traslaciones, reflexiones, expansiones y contracciones.

ACÚSTICA

1. Acústica física: Mecánica ondulatoria

1. Movimiento periódico oscilatorio: rectilíneo (MAS) y curvilíneo.

2. Movimiento vibratorio complejo.

3. Ondas sonoras: transversales, longitudinales y estacionarias.

4. Propiedades del movimiento ondulatorio.

2. Acústica musical

1. Propagación del sonido

2. Propiedades del sonido: frecuencia, amplitud, forma de onda y envolvente.

3. Sistema auditivo y psicoacústica.

4. Serie armónica.

Criterios de Evaluación

- Utilizar adecuadamente los principios generales del álgebra y análisis de una variable, especialmente en el campo de la trigonometría y representación gráfica de funciones.
- Aplicar los fundamentos de la acústica y psicoacústica en la grabación y edición de sonido.
- Entender las características acústicas de los instrumentos, sus posibilidades técnicas, sonoras y expresivas y sus aplicaciones en la práctica musical.
- Relacionar los conocimientos de matemática y acústica en la síntesis de sonido y composición algorítmica.

CE8. Reconocer las aportaciones de la tecnología musical desde sus inicios hasta la actualidad para desarrollar un criterio histórico-estético fundamentado.

Objetivos

- Conocer los antecedentes, evolución y principales aportaciones de la tecnología durante la historia de la música y arte sonoro.
- Conocer las principales tendencias actuales de creación y experimentación sonora a través de la tecnología.

Contenidos

- Antecedentes de la informática musical.
- Primeros instrumentos eléctricos.
- Música concreta.
- Elektronische musik
- Sintetizadores.
- Arte sonoro.
- Multimedia, video-ópera, etc.
- Eras de la tecnología de grabación musical: acústica, eléctrica, magnética y digital.

Criterios de Evaluación

- Conocer las principales aportaciones de la tecnología musical durante la historia.
- Formarse un criterio estético basado en los conocimientos adquiridos.

Distribución temporal de los contenidos (saberes básicos) a partir de las competencias específicas

El trabajo de la asignatura, al ser competencial se organiza temporalmente en base al trabajo de todas las competencias, aunque algunas se trabajan más durante determinados momentos del curso de la siguiente forma:

Primer Trimestre

- Competencias específicas 1, 2 y 3

Segundo Trimestre

- Competencias específicas 4, 5 y 6

Tercer Trimestre

- Trabajo más global.

La competencia específica 7 y 8 se trabajarán transversalmente durante el curso.

Evaluación

Criterios de evaluación

Se han presentado los criterios de evaluación en el apartado anterior relacionándolos con los otros elementos curriculares.

Procedimientos e Instrumentos de Evaluación

Durante todas las sesiones se realizarán diferentes actividades (individuales y grupales). Algunas se realizarán en clase, pero otras, se enviarán para realizar en casa. Algunas de las cuales serán evaluables y siempre se especificará en su caso.

Al final de cada trimestre se realizarán pruebas prácticas que tendrán como fin comprobar la adquisición de las competencias.

La propia Aula Virtual tendrá dentro de cada actividad el instrumento de evaluación correspondiente a cada actividad, buscando siempre una evaluación formativa.

Criterios de Calificación

Todas las actividades evaluables de la asignatura pertenecerán a una de estas dos categorías:

- **Teoría (40%)**
 - Dentro de esta categoría se hallan todos los temas históricos y teóricos
- **Práctica (60%)**
 - dentro de esta categoría se hallan todas las actividades prácticas realizadas con los distintos software y hardware utilizados en la asignatura.

A su vez, de cara a la evaluación final el peso de los trimestres se ponderará de la siguiente forma:

- **Primer Trimestre: 25%** del total de la nota final.
- **Segundo Trimestre: 35%** del total de la nota final.

- **Tercer Trimestre: 40%** del total de la nota final.

No obstante las operaciones matemáticas anteriormente descritas, pueden surgir situaciones que, debidamente justificadas, hagan variar ligeramente la nota del trimestre o la final, tanto para subirla (como por ejemplo una enfermedad que haya impedido el seguimiento de parte del curso o una participación muy activa y positiva en clase), como para bajarla (comportamientos inadecuados en clase y faltas de respeto). Estos cambios no supondrán más de dos puntos de la nota, y en caso de faltas de comportamiento se complementarán con las medidas dispuestas en el Plan de convivencia y el Reglamento de Régimen Interno.

El profesorado podrá bajar la nota trimestral o final un 20% en caso de mal comportamiento del alumno/a.

Las penalizaciones por realizar actos de deshonestidad académica se indican en el apartado siguiente.

Compromiso de honestidad académica y penalizaciones

A parte de las medidas antiplagio, antisuplantación y detectores de IA utilizadas por parte del profesor; se espera que el alumnado sea responsable en su proceso de aprendizaje.

Cualquier detección de que se realice de los siguientes supuestos comportará penalización:

- que una actividad no la haya realizado el alumno
- que se haya utilizado la IA más allá de los usos permitidos dentro de cada actividad

Cuando alguno de estos supuestos se detecte, la actividad contará como 0.

Criterios de recuperaci3n

Procedimiento de recuperaci3n durante el curso

El trabajo diario en el aula, la observaci3n por parte del profesor y la interacci3n constante con los alumnos ayudar3n a que se pueda realizar una evaluaci3n continua.

Cualquier actividad/tarea/examen suspendido podr3 volverse a realizar, as3 como trabajos en los que se haya sacado mala nota; siempre y cuando se entregaran dentro del plazo correspondiente y quede tiempo disponible para su repetici3n. En el caso en el que no d3 tiempo para que la nota sea modificada en el trimestre en curso, se actualizar3 la nota para el c3mputo global final.

En los casos en los que el alumnado tenga dificultades para asistir a la asignatura durante un periodo determinado de tiempo y justificado por otros estudios oficiales (como por ejemplo estar realizando pr3cticas de alguna titulaci3n universitaria); el alumnado se pondr3 en contacto con el profesor para que se pueda haber un seguimiento de la asignatura, siempre y cuando no se produzca la p3rdida de la evaluaci3n continua.

Se prestar3 una atenci3n especial a aquellos alumnos que tengan pendiente la recuperaci3n de esta asignatura.

Los alumnos repetidores podr3n realizar pruebas pertinentes para promocionar, cuando lo considere oportuno el profesor correspondiente.

P3rdida de la evaluaci3n continua

La asistencia a clase es obligatoria y, por tanto, los alumnos que acumulen cinco o m3s faltas injustificadas a lo largo del curso, perder3n el derecho a la evaluaci3n continua. Los alumnos con p3rdida de la evaluaci3n continua podr3n realizar pruebas similares a las de la recuperaci3n por medio de pruebas extraordinarias antes de la evaluaci3n final ordinaria. Es responsabilidad del alumno ponerse en contacto con el profesor con suficiente antelaci3n para determinar el d3a y hora de dicha prueba.

Recuperación (prueba extraordinaria)

El alumnado podrá recuperar la asignatura pendiente mediante la realización de una prueba extraordinaria con posterioridad a la evaluación final ordinaria. Dicha prueba de recuperación consistirá en la realización del siguiente ejercicio:

- Realizar un examen teórico-práctico en el que se demostrarán los conocimientos y habilidades de las competencias, objetivos y contenidos de la asignatura.

Modalidad de recuperación para alumnos con asignaturas pendientes

Si el alumnado suspende la asignatura, el siguiente curso puede matricularse de otra optativa.

El alumnado que vuelva a matricularse en la asignatura, por tenerla suspendida, podrá recuperarla mediante la realización de una prueba durante cualquiera de los trimestres. Dicha prueba se configurará según las competencias de la asignatura que quedaran por superar el curso anterior.

Criterios de promoción y mínimos exigibles

Los mínimos exigibles de la asignatura son la consecución del nivel de dominio adecuado de todas las competencias, este se puede alcanzar de varias formas siempre que se consiga la calificación de 5 según los criterios de calificación de esta programación.

Metodología

La metodología de las clases combina teoría y práctica de manera interrelacionada para fomentar un aprendizaje integral y dinámico mediante un sistema híbrido. Cada sesión se suele estructurar de la siguiente manera:

1. **Revisión de la Clase Anterior:** Se inicia la sesión con una revisión de los contenidos y actividades de la clase anterior, así como las tareas previas que se hubieran mandado para antes de empezar la sesión. Esto permite reforzar conocimientos y asegurar la continuidad del aprendizaje.
2. **Exposición por Parte del Profesor:** El profesor presenta los nuevos conceptos teóricos, proporcionando una base sólida de conocimientos. A partir de explicaciones y otros estímulos propuestos (anécdotas, dilemas, textos, imágenes, vídeos, etc.). Se intentará siempre partir de los conocimientos previos.
3. **Debate Abierto:** Se fomenta un debate abierto donde los alumnos pueden compartir sus conocimientos previos y opiniones sobre el tema, enriqueciendo la comprensión a través de la colaboración y el intercambio de ideas.
4. **Actividades Prácticas:** Los alumnos participan en diversas actividades prácticas que se desarrollan tanto en el aula física como en el aula virtual. Estas actividades están diseñadas para aplicar los conceptos teóricos aprendidos y desarrollar habilidades prácticas.
5. **Revisión Rápida de la Sesión:** Al finalizar la clase, se realiza una revisión rápida de los contenidos y actividades desarrolladas durante la sesión. Esto refuerza el aprendizaje y ayuda a los alumnos a consolidar lo aprendido.
6. **Cierre de tema y tareas previas:** Para completar el aprendizaje de cada sesión se plantean una serie de actividades finales para realizar en casa, así como unas tareas previas para realizar antes de la siguiente sesión que ya van introduciendo al alumnado en los contenidos de la próxima sesión.

Orientaciones Pedagógicas

La metodología empleada se enmarca dentro de un conjunto de orientaciones pedagógicas que guían el proceso de enseñanza-aprendizaje:

1. **Inclusión y Equidad:** Promueve la igualdad de oportunidades y garantiza la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus características personales, culturales o socioeconómicas.
2. **Personalización del Aprendizaje:** Fomenta la adaptación del currículo a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada alumno, asegurando que se desarrollen plenamente sus capacidades y potencial.
3. **Formación Integral:** Además de los conocimientos académicos, se enfatiza el desarrollo de habilidades socio-emocionales, competencias digitales, y valores éticos y cívicos (como el *feminismo*, el *ecologismo*, el *postcolonialismo* y el *anticapacitismo*).
4. **Participación Activa y Aprendizaje Competencial:** El enfoque competencial busca desarrollar no solo conocimientos, sino también habilidades prácticas y relevantes para la vida, especialmente mediante metodologías activas.
5. **Respuesta para las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo:** Nos aseguramos la identificación y eliminación de barreras y adaptando el currículo para responder a los distintos ritmos de aprendizaje y necesidades del alumnado.
6. **Contextualización:** Se contextualizan los contenidos en situaciones reales y prácticas que los alumnos puedan relacionar con su entorno y experiencias personales.
7. **Motivación:** Se desarrollan estrategias para mantener y aumentar la motivación de los estudiantes a lo largo del curso, utilizando técnicas variadas y adaptadas a los intereses de los alumnos.
8. **Trabajo Autónomo:** Se fomenta la autonomía de los estudiantes, animándolos a gestionar su propio aprendizaje y desarrollar habilidades de autoevaluación.
9. **Creatividad e Innovación:** Se incentiva la creatividad y la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar y experimentar nuevas ideas.

Recursos y Materiales

Como se avisa en la descripción de la asignatura durante la elección de optativas, es necesario disponer de un ordenador que se pueda llevar a clase para realizar la gran

mayoría de las actividades prácticas. El sistema operativo indistintamente puede ser Windows o Mac. El aula dispone de un ordenador portátil que se puede utilizar en caso de necesidad.

Se usarán siempre de forma preferente las herramientas que la administración pone a disposición de los centros educativos. El uso de otras herramientas estará supeditado a que no haya una transmisión de datos personales a terceros.

El uso del teléfono móvil durante las sesiones de la asignatura estará supeditado a las actividades pedagógicas en las que el profesor indique que sí puede usarse.

Aula Virtual

Se dispone de un Aula Virtual (con tecnología Moodle) en la que se gestionan todos los recursos digitales de la asignatura. El Aula Virtual sirve para:

- Comunicación
- Acceso a contenidos
- Realización de actividades
- Seguimiento de la asignatura
- Evaluación y retroalimentación

Otros Aspectos

Anticipación de notas

Según la normativa vigente, el alumnado que cursa segundo de bachillerato tiene derecho a anticipar la nota del curso para poder cumplir los plazos académicos propios de esa etapa. Si algún alumno de esta asignatura se encuentra en tal situación se adaptará la evaluación a dichos requisitos, aunque el curso seguirá con normalidad para el resto de alumnado; con actividades igualmente evaluables.

Es los casos de anticipación de notas, no siempre será posible la repetición de tareas/trabajos/exámenes por los plazos apurados.

Medidas de respuesta a las Necesidades Educativas

Especiales

Siguiendo la **Orden 20/2019** que regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado se identificará cualquier barrera de acceso al proceso educativo para reducirla y tomar las medidas oportunas para superarlas; por lo que cada caso se analizará individualmente, exista o no informe psicopedagógico.

TIC y medidas de sensibilización

Según características, condiciones y recursos disponibles, se incorporarán medidas para difundir las buenas prácticas en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, así como medidas dirigidas a la sensibilización, prevención y erradicación de cualquier tipo de violencia y discriminación por causa de intolerancia, especialmente referida a condiciones de discapacidad, género, orientación e identidad sexual, etnia o creencias religiosas.

Plan de convivencia

Se respetarán y promoverán los acuerdos y contenidos para la convivencia escolar adoptados en el plan de convivencia y que quedarán reflejados en el reglamento de régimen interno del centro.

Actividades Complementarias y Extraescolares

Se podrán planificar durante el curso actividades complementarias y extraescolares que estén vinculadas curricularmente con la asignatura, especialmente durante la semana cultural, así como según la programación cultural de la ciudad. Cuando sea posible se fomentará la colaboración con otras asignaturas y departamentos para la realización de estas actividades.

U otras actividades que el profesorado programe, sometiéndose en su caso, a la aprobación del órgano correspondiente.