

ÍNDICE

1. [JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS](#)
2. [TEMPORALIZACIÓN](#)
3. [CONTENIDOS](#)
 - a. [APADRINA TU PLAYA](#)
 - b. [JORNADA DE CONVIVENCIA](#)
 - c. [CUIDA TU PATIO](#)
4. [RECURSOS](#)
5. [AUTORIZACIÓN](#)

PROYECTO “EL MAR COMIENZA EN TU COLE”

1. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS.

Tras varias salidas a la playa en las jornadas de convivencia de los años anteriores, detectamos que el cuidado de este entorno era algo importante y que todo debía extrapolarse a los muros de nuestro centro. Por ello, el objetivo principal de este proyecto es la **concienciación de nuestro alumnado del cuidado de nuestro entorno cercano al igual que cuidamos nuestro centro educativo y apadrinar la playa de Fuentebravía** (se adjunta breve proyecto en el punto 3.A.). Así mismo, realizamos dicha actividad para promover los **hábitos de higiene y estilo de vida saludable** enmarcados dentro de nuestro programa “**Creciendo en Salud**” y como tema transversal, recogido en nuestro plan de centro, la celebración del **día mundial del Medio Ambiente** que se celebra el 5 de junio, el 8 de junio el **día mundial de los Océanos** y **día mundial de las playas** que se celebra el 18 de septiembre. Por ello, se plantean como **objetivos principales**, recogidos en la programación del área de EF y Conocimiento del Medio, los siguientes:

1. **Conocer y valorar su entorno natural**, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
2. **Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio** de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, **de relación con los demás** y como recurso para organizar el tiempo libre.
3. **Participar en actividades físicas** compartiendo proyectos, **estableciendo relaciones de cooperación** para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.
4. **Conocer y valorar la actividad física, los juegos y los deportes como recursos para disfrutar** y relacionarse con los demás y como actividades de ocio.
5. **Interpretar y reconocer los principales componentes de los ecosistemas**, especialmente de nuestra comunidad autónoma, analizando su organización, sus características y sus relaciones de interdependencia, buscando explicaciones, proponiendo soluciones y adquiriendo comportamientos en la vida cotidiana de **defensa, protección, recuperación del equilibrio ecológico** y uso responsable de las fuentes de energía, **mediante la promoción de valores de compromiso, respeto y solidaridad con la sostenibilidad del entorno.**
6. **Conocer y valorar el patrimonio de Andalucía y contribuir activamente a su conservación y mejora.**

2. TEMPORALIZACIÓN.

- **SEPTIEMBRE.** Daremos a conocer el proyecto en el centro, explicaremos a los alumnos que el cuidado de la playa/costa empieza en nuestro cole, daremos consejos de cuidado y concienciaremos que ellos son el agente de cambio (todo ello expuesto en el apartado 3.A). En este mismo mes se dará a conocer un calendario de cuidado del entorno y visita de la playa de Fuentebravía (adjunto más abajo). Así mismo, el 18 de septiembre se celebrará el día mundial de las playas arrojando los resultados de la recogida de basura en la playa efectuada en la jornada de convivencia del curso anterior.
- **DE OCTUBRE A MAYO.** Se pone en funcionamiento el calendario anteriormente citado (adjunto más abajo) de visita a la playa por niveles. En el recorrido hacia la playa, se cuidará también el entorno.
- **TODO EL CURSO.** Se hará el cuidado del patio de recreo y la recogida selectiva de residuos. Se detalla en el apartado 3.C.
- **JUNIO.** Se celebrará la jornada de convivencia en la playa durante 3 días y con todo el alumnado del centro. Se aborda en el punto 3.B. Así mismo se celebrará el 5 de junio el día mundial del medio ambiente y el 8 de junio el día mundial de los océanos.

CALENDARIO CUIDADO DEL ENTORNO Y VISITA A LA PLAYA DE FUENTE BRAVÍA

	1ª SEMANA	2ª SEMANA	3ª SEMANA	4ª SEMANA	5ª SEMANA
OCTUBRE	1º C	1º B	1º A	2º C	X
NOVIEMBRE	2º B	2º A	3º C	3º B	2º B *
DICIEMBRE	3º A**	3º A**	4º C	4º B	X
ENERO	X	4º A	5º C	5º B	5º A*
FEBRERO	5º A	6º C	6º B	6º A	
MARZO	X	1º C y 1º B	1º A y 2º C	2º B y 2º A	3º C y 3º B
ABRIL	X	3º A y 4º C	4º B y 4º A	5º C y 5º B	X
MAYO	5º A y 6º C	6º B y 6º A	<i>Semanas disponibles para aquellos cursos que no hayan realizado sus dos salidas anuales</i>		
JUNIO	<i>Proyecto Convivencia en la Playa</i>			X	X

** Si a esa clase no le diera tiempo a realizar la salida en esa primera semana, debido a que hay pocos días lectivos u otros motivos, la quinta semana podrá realizarlo.*

*** Se utilizan estas dos semanas para 3º A porque hay 2 días lectivos en la primera semana de diciembre y 3 días lectivos en la segunda.*

A partir de marzo irán dos cursos por semana, pero NO al mismo tiempo si no que un curso irá al principio de semana (por ejemplo lunes o martes) y otro al final (jueves o viernes).

3. CONTENIDOS.

El Proyecto “El Mar Comienza En Tu Cole” tiene varios apartados para poder desarrollarlo. Así distinguimos: **Apadrina tu playa (3.A)**, **Jornadas de Convivencia en la Playa (3.B)** y **Cuida tu Patio (3.C)**. Todos y cada uno se complementan y dotan de contenido al proyecto global. Pasamos a desarrollarlos.

3.A. APADRINA TU PLAYA.

- DEFINICIÓN:

“Apadrina Tu Playa” es un proyecto educativo que tiene como objetivo principal involucrar al alumnado del CEIP Marqués de Santa Cruz en la problemática de las basuras marinas y contaminación plástica en los mares, utilizando como agente dinamizador el apadrinamiento de la playa de Fuentebravía, cercana al centro escolar. Este apadrinamiento consistiría en el compromiso de realizar una salva custodia simbólica, mediante seguimiento ambiental y limpieza de basuras marinas de la playa así como del recorrido que hay desde el centro hasta ella.

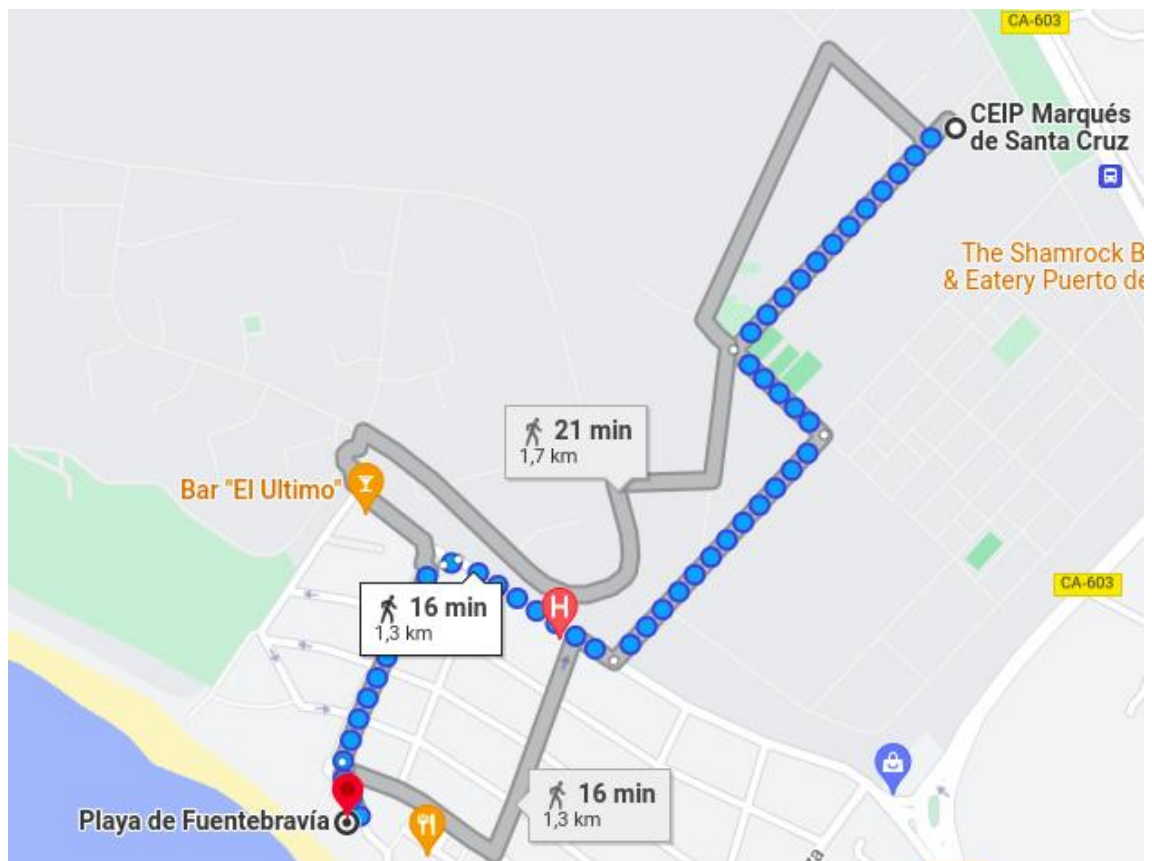
- DESARROLLO DEL PROYECTO:

El desarrollo de este proyecto se plantea para el curso 2022/2023. Las diferentes fases del proyecto serían:

- **Talleres de formación para el profesorado** sobre basuras marinas, metodología de ciencia ciudadana y protocolo de limpieza para el seguimiento de la calidad ambiental de la playa. Para ello se buscaría la implicación de diferentes sectores de la comunidad educativa como: AMPA Las Dunas, Excmo Ayto. de El Puerto de Santa María, Asociación EcoPuertos, Universidad de Cádiz (proyecto de investigación PLAn), distintas asociaciones que trabajen este tema como por ejemplo “Natura Sin Basura”. Se pediría colaboración con recursos didácticos para trabajar con los escolares así como formación práctica.
- **Talleres didácticos en el centro escolar**, para trabajar con los escolares sobre el medio marino y el problema de las basuras marinas pidiendo ayuda a toda la comunidad educativa antes mencionada.

- **Actividad en la playa apadrinada**, siguiendo la metodología aprendida para el seguimiento y limpieza de basuras marinas. Colocación de un cartel explicando el apadrinamiento por parte del centro para concienciar del problema de las basuras marinas al resto de usuarios de la playa. Este cartel se puede elaborar con toda la basura que se vaya recogiendo a lo largo del curso. La Concejalía de Medio Ambiente del Excmo Ayto. de El Puerto de Santa María se compromete a emplazar dicho mural los meses de verano para que los visitantes a esta playa observen que dicho lugar ha sido cuidado por los escolares y concienciar así a estos a su cuidado en la temporada estival. La temporalización ha quedado reflejada en el apartado 2 de este proyecto. Cada clase irá 2 veces a lo largo del curso a la playa. A continuación reflejamos el itinerario de bajada y subida.

ITINERARIO DE IDA



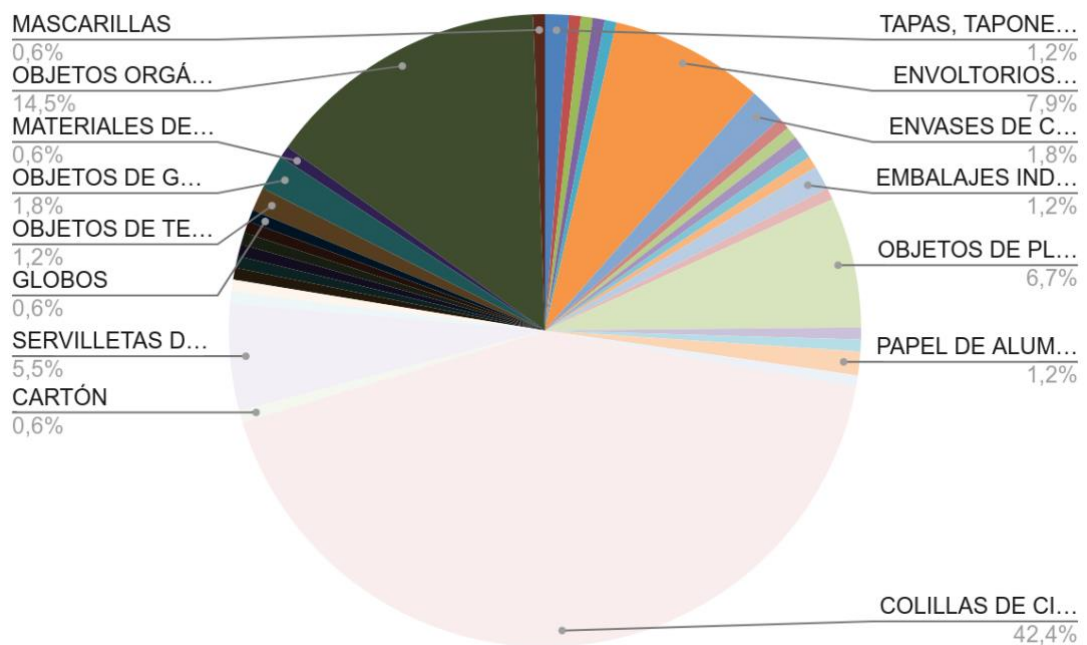
ITINERARIO DE VUELTA



El protocolo a seguir por cada clase podría ser el siguiente: salida del centro el día elegido preferiblemente a primera hora los días de calor y después del recreo los días más fríos. También se puede usar la hora antes o después del recreo para poder contar con esos 30 minutos. Los alumnos que quieran realizar esta actividad voluntaria, podrían llevar guantes y una bolsa de basura por grupos de 5. Se recogerá los residuos que encontremos en la bajada, playa y subida al centro. La entrada en la playa se hace por las escaleras de la Avda. El Parador y la salida por la rampa de madera al lado del bar TK3. Cuando estemos en la playa, se pueden realizar algunas actividades lúdicas como: leer, juegos, pintar, escuchar música... En definitiva, disfrutar de la playa. El tiempo estimado para toda la actividad quedaría de la siguiente manera:

- 5 minutos de preparación y charla de adquisición de objetivos.
- 20 minutos para llegar a la playa.
- 10 minutos para limpieza de playa.
- 30 minutos de esparcimiento.
- 20 minutos para volver al colegio.
- 5 minutos de aseo para hábitos de higiene personal.

- Total: 1h y 30 minutos.
- **Análisis y presentación de los resultados**, trabajando con escolares en áreas como matemáticas, ciencias naturales o educación artística. Así ellos mismos podrán exponer lo aprendido al resto de la comunidad educativa. El análisis de los datos se puede recoger en la siguiente [tarjeta de datos de basuras marinas](#). Como ejemplo, a continuación exponemos el gráfico de datos de la basura recogida en la Playa de Fuentebravía en la 9ª Jornada de convivencia en la playa celebrada en junio de 2022. De estos datos podemos sacar como conclusión que los residuos que más abundan en nuestra playa son: colillas de cigarrillos (42%), Objetos orgánicos (14%), envoltorios y palos de chucherías (8%), objetos de plástico no identificables (7%) y servilletas de papel (5%).



- **ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN.** A realizar después de la salida a la playa:
 - a) Propuesta para el **segundo ciclo de infantil (3-6 años)**: Adaptándonos a las características de desarrollo cognitivo en estas edades la propuesta gira en torno al juego. En la zona elegida por el colegio se va a realizar un juego donde tienen que elegir qué tienen que tirar en cada contenedor. Es un juego básico pero que los más pequeños asimilan rápidamente. Después del juego, se dará al grupo ganador un trofeo, medalla de papel o algún objeto que consolide simbólicamente que hay un premio. Posteriormente, se realiza un mural donde ellos libremente dibujan árboles, plantas con flores, animales...todo lo relacionado con la naturaleza y se cuelga más tarde en la zona elegida por el cole como exposición de lo que han realizado.

- b) Propuesta para el **primer ciclo de primaria (6-8 años)**: El juego va a ser más dinámico. Cada grupo tendrá que elegir el contenedor donde tirar los objetos que se pondrán a una distancia de 200m aproximadamente. Tras comprobar el grupo ganador que se premiará por un objeto simbólico elegido por el cole se procede a realizar con los objetos recogidos un árbol de los deseos medioambientales.
- c) Propuesta para el **segundo y tercer ciclo de primaria (8-11 años)**: Tras venir de la actividad en la playa. Van a realizar un juego de “TRIVIAL” sobre preguntas del medio ambiente, problemas ambientales, contaminación, cuánto tardan los materiales en descomponerse y metabolizarse en el medio ambiente, etc. Al terminar el juego se da un premio simbólico a los ganadores. Más tarde van a realizar murales por grupos con cartulinas después de un “pequeño” taller interactivo sobre cuánto tiempo tarda en metabolizarse en el medio natural los materiales que tardan mucho tiempo en degradarse. Estos murales quedarán en exposición en el lugar elegido por el colegio.
- d) **Todo el colegio**: se elaborará un mural grande con los residuos que se vayan recogiendo formando el eslogan “EL MAR COMIENZA EN TU COLE”. Dicho mural se presentará en el acceso de la playa Fuentebravía en el mes de junio y quedará allí todo el verano.
- e) **Todo el colegio**: se visionará el siguiente [vídeo](#) con consejos para cuidar nuestra playa y explicar la [presentación adjunta](#).

- CONSEJOS PARA CUIDAR LA PLAYA

Extracto sacado de: [enlace](#).

Tu familia y tú formáis parte de la naturaleza: este verano asegúrate de que en tierra dejáis solo vuestras huellas y en el mar vuestra estela. Todos somos parte contra el cambio climático. Los adultos tenemos la responsabilidad de explicarlo y vosotros sois ya parte activa de [contrarrestar los efectos del cambio climático](#).

Ahora os voy a dar algunos datos. El 30% de las poblaciones de peces del mundo está sobreexplotado, muchas especies en peligro de extinción. Los océanos también absorben alrededor del 30% del dióxido de carbono generado por las actividades humanas. La contaminación marina, que proviene en su mayor parte de fuentes terrestres, ha llegado a niveles alarmantes: por cada kilómetro cuadrado de océano hay un promedio de 13.000 trozos de desechos plásticos. La Bahía de Cádiz tiene 607 km cuadrados por lo tanto, casi 8 millones de desechos plásticos. El 20% de estos desechos

son resultado de actividades en el mar tales como pesca y transporte marítimo. Más de un millón de aves marinas y 100.000 mamíferos marinos y tortugas mueren cada año por enredo o ingestión de estas basuras. El 80% tienen su origen en tierra. Los residuos abandonados son arrastrados por el viento y la lluvia aunque vivas a muchos kilómetros tierra adentro. Lo que arrojamos por el WC también puede acabar en el mar formando parte de las basuras marinas.

La solución principal reside en prevenir que ocurra y no sólo limpiar. Además, los costes de limpiar las playas y océanos los asumimos todos y no se podrán dedicar a otras necesidades. La buena noticia es que cada ciudadano puede actuar como “agente de cambio”, y ahí es donde entramos nosotros. A continuación os damos una serie de consejos. Como consumidores podemos contribuir cambiando nuestros hábitos e intentando [dejar de lado el consumo de plásticos de un solo uso](#). Ahora sabemos que nuestras acciones cotidianas pueden empeorar o mejorar este problema.

Tú puedes ser un agente de cambio

1. Piensa globalmente y actúa localmente. Asume tu responsabilidad.
2. Deposita los productos higiénicos (bastoncillos, toallitas, compresas) en la papelera y no en el WC.
3. Cuando vayas a pescar o a la playa, sé responsable. Deja todo como si no hubieras pasado por allí.
4. Consume de manera responsable. Regla de las 3 R: reduce, reutiliza y recicla.
5. Recoge residuos que encuentres. Únete a campañas locales de limpieza.
6. Súmate a la ciudadanía científica. Conocer mejor el problema te hará concienciarte y concienciar a los demás.
7. Exige a los políticos que presten atención al problema de los residuos marinos.
8. Educa a niños y jóvenes en el respeto a la naturaleza.

3.B. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO CON JORNADA DE CONVIVENCIA.

La basura sintética generada en los últimos 50 años supone una amenaza para los ecosistemas marinos y la sociedad, cuyo bienestar se encuentra estrechamente vinculado con la salud de nuestras costas y mares. Normalizar buenas prácticas mediante la divulgación e involucrar a los escolares en actividades científicas, es una de las principales vías de una gestión preventiva que ayude a frenar que los residuos acaben en los mares y océanos. Dicha presentación puede hacerse con el siguiente [documento](#) y [vídeo resumen](#).

Una vez presentado este problema a los escolares, se hará entender a los alumnos que la playa empieza en su patio de recreo y tal como traten su patio, esta realidad se verá reflejada directamente en su playa. Por ello queremos proponer una actividad paralela y llevar los juegos que se plantean en el patio de recreo del centro escolar a la playa y así mostrar la relación lineal existente.

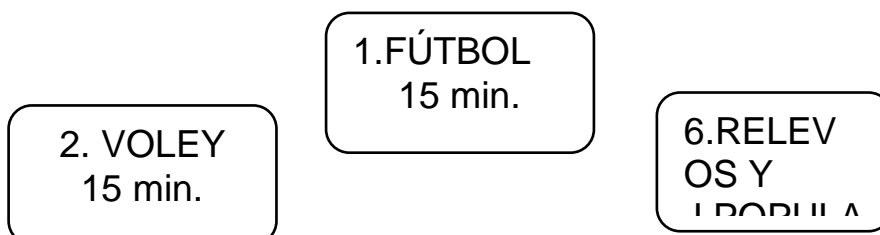
Los contenidos a tratar en dichas jornadas serán juegos deportivos y juegos populares que ya se han realizado en el centro escolar dentro del área de EF, así como inculcar más allá de los muros del cole la recogida selectiva que allí se realiza. Por lo tanto, el conocimiento para su desarrollo por parte de los alumnos es total. Estos juegos serán:

JUEGO	MATERIAL	ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO
1.FÚTBOL PLAYA	2 mini porterías o 4 conos. Un balón blando.	Se realiza un campo de unas dimensiones aproximadas de 10x20 m. Se colocan 2 mini porterías o dos conos separados 2 m. Se dibuja un área pequeña de unos 3 metros de separación del eje de la portería. Dentro de esta área no podrá permanecer ningún jugador. Por lo tanto no habrá portero. El resto del desarrollo del juego será el normado por el deporte del fútbol. Los equipos serán de 8 jugadores.
2.VOLEY PLAYA	Una red de vóley. 4 conos. 1 balón de vóley blando.	Se colocará una red de vóley playa y se marcará un campo de vóley de 9x18m dividido en dos por la red. Se formaran dos equipos de 8 jugadores. El desarrollo del juego será el normado por el deporte del vóley. Podemos realizar adaptaciones con los alumnos de 3º, dejando que cojan la pelota, en vez de que la golpeen.
3.PALAS	12/14 palas. 6/7 pelotas de tenis.	Se forman parejas. Se distribuyen dos palas y una pelota de tenis a cada pareja. Se trata de golpear la pelota con las palas sin que caiga al suelo. A los alumnos de 3º se les permite que golpeen la pelota con bote.
4.PARACAÍDAS.	1 paracaídas. 5 pelotas de gimnasia. 1 pelota de baloncesto. 6 pelotas de tenis.	Diferentes juegos con el paracaídas. Serán los siguientes: <ol style="list-style-type: none"> Mantear una pelota entre los 16 jugadores, tratando que esta no se salga por ningún lado. Mantear varios objetos durante un tiempo determinado (ejem. 1 min) y otorgar puntos según los objetos que queden dentro del paracaídas. Mantear una pelota e intentar que entre por dentro del agujero central.

		<p>4. La piedra y las pepitas de oro. 6 balones de los cuales uno debe ser diferente. Ese balón es la piedra y el resto las pepitas. Los jugadores comienzan a hacer movimientos para que las pepitas salgan por el agujero central y la piedra quede en el paracaídas. Por cada pepita anotamos un punto. El juego termina cuando la piedra se introduce por el agujero. Si las pepitas salen por fuera del paracaídas, introducirlas de nuevo.</p> <p>5. Mantear e inflar el paracaídas. Cuando el paracaídas esté inflado, nombrar a algún miembro del equipo que debe entrar debajo del paracaídas e introducirse dentro del agujero.</p>
5.SOFTBALL (BEÍSBOL)	2 bates de softball. 1 pelota de gimnasia y 1 pelota de tenis. 7 aros.	Se forman dos equipos de 8 jugadores. Un equipo se dispondrá a batear y el otro a recepcionar. El encargado del juego será el lanzador siempre para lanzar la pelota de forma suave. Se dispondrán 5 bases marcadas por aros separadas unos 5 metros cada una, formando de pentágono (). Los bateadores dispondrán de 3 intentos o strikes para golpear la pelota. Si no lo consiguen estarán eliminados. Si golpean la pelota y no salen de su casa, se les contará como un strike, aunque el resto de compañeros colocados en las bases, Sí podrán correr. Si consiguen batear deberán correr a primera, segunda, tercera base y así sucesivamente, antes de que el otro equipo consiga llevar la pelota al lanzador (encargado del juego) y este diga "base". Si en este momento el bateador se encuentra fuera de una base, estará eliminado. Si el bateador consigue llegar de nuevo a casa "home" y lo hace parando en bases, se le otorgará un punto. Si lo realiza sin parar en bases, será un "homerun" y vale 3 puntos. Si el equipo que recepciona consigue coger la pelota antes de que caiga al suelo después de batear, será "vuelo" y todo el equipo bateador será eliminado y el equipo receptor pasará a batear. También el equipo receptor pasará a batear cuando no haya más bateadores.
6.A.RELEVOS	6 conos. 6 testigos.	Se realizarán carreras de relevos individuales y por parejas. Las individuales pueden ser por equipos de 8. Ejemplos: corriendo, corriendo hacia atrás, a cangrejo

		<p>hacia delante y detrás, a 4 patas hacia delante y detrás, a pies juntos, rana, grulla... Los relevos por parejas pueden ser: carretilla, caballito a dos pies, caballito a gatas, en brazos... Por último se pueden realizar relevos de atletismo (en dinámico). Un relevista será el encargado de salir desde la posición de salida y entregar el testigo al 2º relevista que entrará en meta. La distancia total a recorrer puede ser de 60 metros, estando situado el 2º relevista a 30 metros de la salida.</p>
6.B.JUEGOS POPULARES: PAÑUELITO.	Un pañuelo.	<p>Se distribuirán dos equipos de 8 jugadores en dos extremos de un campo de 20 m. En la mitad se colocará la persona encargada del juego con un pañuelo y una línea delimitando el campo de cada equipo. Los dos equipos se colocarán nº del 1 al 8 (variante del 1 al 16, colores, objetos playa...). Cuando el encargado del juego diga un nº, los alumnos que tengan ese nº saldrán a coger el pañuelo y deberán regresar con él hasta su equipo sin que el adversario le pille. A la hora de coger el pañuelo no puedo rebasar la línea divisoria. Solo puedo traspasar esta línea cuando vaya a pillar al adversario. Si rebaso esta línea, el punto es para el otro equipo.</p>
6.C.JUEGOS POPULARES: SOGA-TIRA	Una cuerda o soga larga. Un pañuelo. Dos conos. NOTA: Recordar coger el botiquín	<p>Se dispondrán dos equipos de 8 jugadores a ambos extremos de una cuerda o soga. En el centro se colocará un pañuelo que dividirá la soga en dos partes iguales. Desde esta referencia, se harán dos marcas en la arena a ambos lados del pañuelo a una distancia de 3 m. aprox. A la voz de “ya” los dos equipos intentarán aproximar el pañuelo a su marca. Si lo consiguen obtendrán un punto. Debemos advertir que los alumnos NO deben enrollarse la cuerda en la mano, ya que pueden lastimarse por opresión de ésta. Sólo deben agarrarla y tirar.</p>

La distribución de los juegos será la siguiente:



3. PALAS
15 min.

5.SOFTB
ALL

4.PARACA
15 min.

3.C. CUIDA TU PATIO.

- CONCURSO ARTÍSTICO CON MATERIAL RECICLADO.
- ELABORACIÓN DE GRÁFICAS CON DATOS DE LA BASURA ENCONTRADA EN EL PATIO.
- VIDEOS/FOTOS/PRESENTACIONES DE CONCIENCIACIÓN DE CÓMO ESTÁ EL PATIO AL COMIENZO DE LA JORNADA Y AL FINAL.
- CONSEJOS PARA CUIDAR EL PATIO Y MANTENERLO LIMPIO.
- RECURSOS PARA DOTAR DE PAPELERAS DE RECOGIDA SELECTIVA DE RESIDUOS.
- CREAR RINCONES VERDES.
- ESTABLECER HORARIOS QUE PERMITAN LA RECOGIDA SELECTIVA EN LOS RECREOS.

4. RECURSOS.

En la playa:

- ✓ Contenedores de recogida selectiva.
- ✓ Bolsas de basura.
- ✓ Cartel explicativo de normas de mantenimiento de limpieza de la playa.
- ✓ Cartel apadrinamiento.

En el centro:

- ✓ Contenedores de 100 litros y/o papeleras de recogida selectiva. Se establece el siguiente plano con los contenedores que se solicitan a la concejalía de Medio Ambiente del Excmo. Ayto. de El Puerto de Santa María.



Total de contenedores: 8 contenedores de 100L amarillos/envases y 8 contenedores de 100L grises/residuos orgánicos.

5. AUTORIZACIÓN.

Estimadas familias:

Desde el C.E.I.P. Marqués de Santa Cruz queremos informarles que el presente curso se llevará a cabo el proyecto “El Mar comienza en tu cole” en la que participarán todos los alumnos de Primaria. Por ello, les solicitamos que firmen la siguiente autorización. Dicha autorización será enviada y firmada por Ipasen. También, recordarles que a los alumnos, en ningún momento se les obligará a recoger basura, simplemente es concienciar del cuidado del entorno, establecer la máxima que no es más limpio el que más limpia si no el que menos ensucia, fomentar la recogida selectiva de basura para análisis de datos y establecer las 3R (Reduce, Reutiliza y Recicla).

Sin otro particular que agradeciendo su colaboración, reciban un cordial saludo.

Yo, D./Dña. con DNI autorizo al alumno/a a participar en dicho proyecto que se celebrará el curso 2022/2023.

Firma padre/madre/tutor