

TÍTULO DEL PROYECTO: “UN COLE DE CINE”.

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Cine, series, cortos, documentales... Los recursos audiovisuales tienen un gran potencial pedagógico cuando se integran dentro de la programación didáctica. Si además se da el salto a crearlos en clase, los beneficios se multiplican. (nº 34 de la Revista EDUCACIÓN 3.0 mayo-julio 2019.)

A pesar del escaso tiempo del que disponemos en las aulas, o tal vez por eso, porque cada vez se hace más necesario introducir metodologías activas e integradoras que conecten con la realidad de nuestros alumnos y tracen ejes transversales entre las distintas materias, el cine debería formar parte del currículum de la escuela. (Francisca Sánchez González, *El cine en el aula: ideas, recursos, experiencias*).

Es cierto que el cine, el teatro o la danza tienen un importante componente de diversión que motiva, atrae, capta la atención y despierta la curiosidad de los más jóvenes. Pero es precisamente este hecho el que hace que pueda emplearse con éxito para abordar contenido curricular en cualquier materia y acercar al alumnado a todo tipo de problemáticas sociales: cambio climático y sostenibilidad, desigualdad de género, discriminación, violencia...

Pero no es solo entretenimiento: es **educación y cultura**, que en toda su riqueza y diversidad debe ser accesible a toda la sociedad, especialmente a la infancia y a la juventud.

El efecto beneficioso que la educación audiovisual tiene sobre la ciudadanía desde un punto de vista social y educativo es un hecho probado, al ser un elemento transversal en el aula: un potente estímulo capaz de despertar la curiosidad de los niños y de las niñas por cualquier materia, y también, en la creación de nuevos públicos demandantes de espectáculos artísticos más diversos.

Además de contar con la aceptación del alumnado, trabajamos **valores éticos**, desarrollamos el **pensamiento crítico**, potenciamos la **competencia en comunicación**... El aula de Lengua castellana y Literatura, Plástica, idiomas, Ciencias Sociales o Naturales son espacios idóneos para introducir elementos audiovisuales a través de la proyección de pequeños fragmentos o de obras completas. Pero más allá de la simple proyección y comentario de películas, existen multitud de posibilidades para invertir el planteamiento, de modo que nuestros alumnos se conviertan en actores y directores de sus propias creaciones.

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN QUE MOTIVA EL PROYECTO

Con este proyecto buscamos proporcionar una **experiencia integral** en los niños. La escuela tiene que ofertar a los alumnos la posibilidad de construir sus propios modelos de comunicación y desde la Educación Primaria se debe favorecer el uso de los distintos códigos como instrumentos de comunicación y representación.

Tal y como refleja nuestro Proyecto Educativo de Centro (revisado y actualizado en el curso 2017-18): Nuestra meta será formar individuos capaces de integrarse en la sociedad y modificarla.

Si prestamos atención a los últimos resultados de las Evaluaciones individualizadas de 3º y 6º de Primaria, en el apartado de Competencia en Comunicación Lingüística nuestro centro obtiene los resultados aproximados de: 80 % de progresión favorable, frente a un 20 % no favorable, lo que supone que en alguna de las dimensiones que conforma la competencia se detecta un nivel de desempeño inadecuado. El lenguaje y expresión oral y escrita se verán muy reforzadas a lo largo del proyecto, esto supondrá una mejora tanto en los resultados de los alumnos como en su capacidad expresiva y comunicativa.

Desde hace ya dos cursos, venimos realizando actividades relacionadas con los cortometrajes. En junio de 2018 estrenamos, *El Tesoro de Camilo*, por el que recibimos el Premio al corto que Mejor refleja la Tolerancia (IYFF Plasencia Encorto), y actualmente ha sido seleccionado en "Abasha Third International Children and Youth Film Festival", en Georgia y "Dubrovnik Film Festival", Croacia.

El próximo mes de octubre saldrá a la luz el trabajo realizado en 2019 con nuestros alumnos de 1º de Primaria, en él colaboraron familias y otros centros escolares. Hemos vivido unas experiencias únicas e inolvidables con estos grupos: sesiones de rodaje, caracterización y maquillaje, presentación para amigos y familias, participación en talleres de animación,...

Queremos que todo esto se convierta en un **proyecto de centro** y no sólo de nivel. Buscamos animar y mostrar a esos docentes que miran con temor las nuevas tecnologías el enorme abanico de posibilidades que el mundo audiovisual nos ofrece. Estamos convencidos de que la buena participación de este curso, se verá incrementada en el siguiente. Añadir que la semana cultural del centro girará en torno a la Artes Escénicas y con ello exploraremos todas las formas artísticas de exhibición y expresión.

La educación es el único medio que impulsará a los niños a tener una mirada propia, consciente y consecuente. *Queremos sorprender, movilizar, salir de lo cotidiano y experimentar todo tipo de contenidos audiovisuales, como si fuera la primera vez, siempre con un compromiso por la educación de los más pequeños y de futuros formadores.*

1.2. PREVISIÓN DE INCIDENCIA EN EL ALUMNADO Y VIAVILIDAD

Será necesario cumplir los siguientes requisitos para llevar a cabo el proyecto:

- La implicación del alumnado.
- La necesidad de formación del profesorado en materia de competencia mediática y digital.
- La puesta en conocimiento a las familias sobre nuestra propuesta educativa, y la invitación a sumarse a ella.
- Contar con una sala de audiovisuales que disponga de los elementos básicos para la realización de estas propuestas (televisor, ordenador, cañón, pantalla digital, internet, etc.)

Puesto que partimos de un proyecto ya iniciado en el centro, ciertamente el alumnado muestra una **actitud positiva** y se manifiesta predispuesto a participar en las iniciativas planteadas. Tendremos en cuenta los gustos de nuestros niños y niñas realizando cuestionarios sobre centros de interés.

El profesorado integrante, **interesado** en el desarrollo de esta iniciativa, realizará grupos de trabajo destinados a la parte metodológica y cursos de formación especializados en Educación Audiovisual.

Los familiares y comunidad educativa involucrados han manifestado su **voluntariedad y disposición** a colaborar en el proyecto.

Los medios con los que contamos en el colegio son bastante básicos y obsoletos, hemos realizado nuestros anteriores cortos con una cámara de fotos y trípode (propiedad del centro) y otro equipo particular. Sí contamos con zonas de proyección y medios adecuados para ello, así como de algún espacio que destinemos a este fin. Hemos solicitado material al CAAT (Centro de Atención y Asistencia Técnica) y esperamos recibir algún dispositivo más de apoyo.

1.3. ASPECTOS INNOVADORES DEL PROYECTO

Un buen uso de contenidos audiovisuales en la educación es imprescindible tanto para la actualización de las metodologías didácticas como para garantizar a los jóvenes las competencias que requieren para desenvolverse en el mundo actual.

Si la imagen y el audiovisual se incorporan a la enseñanza, cambian no solo el modo de ver y analizar el mundo, sino de estudiarlo, de transmitirlo, de aprender sobre él y de interactuar con la realidad y con los demás. Cambio pues de lenguaje, pero también de sistema y de métodos.

Sin duda, se trata de una iniciativa novedosa puesto que supone y supondrá un cierto **cambio en los usos y costumbres** del centro y en las **prácticas didácticas** de los docentes. Cambios de ciertas rutinas de organización de los tiempos y los espacios, así como de de la planificación de las clases.

Este reto supone la participación activa de todos los agentes en el proceso de enseñanza; no sólo llega al aula, sino que tiene un **alcance regional**, puesto que contamos con docentes de otro colegio. Trabajaremos con **instituciones** locales como el AMPA del colegio, la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Coria y otros centros educativos; trabajaremos también para ser sede local de un festival de cortometrajes extremeño. Colaboraremos con alguna asociación celebrando un **evento solidario**.

2. PLAN DE ACTUACIÓN

2.1. OBJETIVOS

- Promover la creatividad audiovisual desde la educación, formando personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión, iniciativa y confianza.

- Permitir que el alumnado conozca los lenguajes audiovisuales en los que la interacción de los códigos verbales y no verbales es más rica y eficaz para la transmisión de significados.
- Propiciar un instrumento para crear a partir de los conocimientos y experiencias propias.
- Facilitar un medio para el conocimiento y la expresión que beneficia el desarrollo de las capacidades creativas, cognoscitivas, artísticas y expresivas.
- Ser un laboratorio creativo para los alumnos que quieran explorar y abordar contenidos infantiles a través del cine, el audiovisual y las nuevas tecnologías.
- Crear un espacio para la exhibición de trabajos propios dirigido a toda la comunidad educativa.
- Transmitir valores útiles para trabajar la resolución de conflictos. Sembrar en las niñas y niños el amor por el mundo audiovisual como futuros creadores y espectadores.
- Sembrar en las niñas y niños el amor por el mundo audiovisual como futuros creadores y espectadores.
- Mantener despierto y activo al “artista” que todos tenemos dentro.

2.2. METODOLOGÍA

Obviamente, la **gamificación** está presente en todo momento, integrando mecánicas y dinámicas de juego. El carácter lúdico del proyecto es tal vez el más evidente, dado su atractivo de cara al alumnado, pero no el único; se trata de un método que engloba distintas metodologías.

El proyecto va a girar en torno a un **aprendizaje activo**, puesto que el alumno es el protagonista absoluto y lleva las riendas de su propio proceso de trabajo; **aprendizaje reflexivo**, el alumno aprende a aprender continuamente, ya que se enfrenta a nuevos retos y desafíos que ha de resolver.

La interacción en las actividades diseñadas es esencial, el estudiante no aprende ni evoluciona solo. A través del **aprendizaje cooperativo** conseguiremos que los alumnos desarrollen sus capacidades, se enriquezcan mutuamente y elaboren productos únicos y originales.

Por último, mencionar que implicaremos a nuestros mayores en varios momentos del proceso, realizaremos actividades destinadas para el disfrute de familias y amigos, y colaboración con asociaciones y ONG, es decir, **aprendizaje servicio**.

2.3. HERRAMIENTAS DE SEGUIMIENTO

Partiremos de los intereses y motivaciones de nuestros **alumnos** para elegir el producto final de cada grupo. Para ello se realizarán encuestas, votaciones y debates de aquello que deseamos aprender, trabajar y elaborar.

En cuanto al **centro**, realizaremos reuniones de nivel, reuniones de CCP (Comisión de Coordinación Pedagógica) e incluso Claustros dada la implicación del profesorado;

consideramos también encuentros a nivel intercentros ya que contamos con profesorado del CEIP Virgen de Argeme. Exposición de trabajos, tareas a desempeñar, puestas en común de ideas... irán marcando los pasos del camino hacia el producto final. El feedback que estas sesiones aporta supondrá una información imprescindible para el éxito de nuestro proyecto. Las sesiones de coordinación con el asesor del **CPR** e **inspector** supondrán una recopilación de nuestra labor hasta el momento, consideraremos opiniones y orientaciones.

2.4. DEFINICIÓN DE LOS MATERIALES CURRICULARES

El aula es un espacio adecuado para la introducción de contenidos audiovisuales, y estos suponen un mejor aprovechamiento de las posibilidades que facilita el currículo. Es cierto que tales contenidos y las tecnologías que le son propias pueden extenderse a **cualquier tipo de actividad y ámbito** de la educación: la investigación, el estudio, la reproducción, la comunicación, etc. Ya hemos comentado que cualquiera de las materias de primaria es propicia para desarrollar nuestro “cole de cine”.

Podemos encontrar en el diseño curricular una serie de contenidos que incluye nuestra propuesta.

- **Infantil, 1º y 2º Ed. Primaria:** percepción visual (comprensión espacial, descripción detallada de imágenes); percepción sonora (secuencias sonoras, espacios sonoros); operaciones sencillas con equipos; imagen y realidad; asociación de imágenes y sonidos; iniciación a la imagen estática secuencializada (comprensión temporal).

- **De 3º a 6º Ed. Primaria:** imagen y realidad (aplicado a los mass-media); relación imagen y sonido; lectura de imagen (aplicado a la imagen fija); manejo de equipos audiovisuales; producción de imágenes (collage, cartel, cómic, fotografía, fotonovela, vídeo); proceso de producción de un montaje audiovisual; diseño y práctica de procesos sencillos de comunicación mediada; la televisión; análisis de mensajes publicitarios en diferentes medios.

Los medios audiovisuales combinan el sonido y la imagen, así incluiremos: libros sonoros y con realidad aumentada; recursos musicales (videoclips, karaokes, musicales,...); combinación de diapositivas y sonido, vídeos, cine y televisión,...

2.5. RELACIÓN DE ACTIVIDADES

El objetivo de la escuela es dar respuesta a las demandas sociales proporcionando a los alumnos las competencias necesarias que les permitan ejercer una ciudadanía activa y participativa.

Por tanto, las competencias clave pueden relacionarse con el aprovechamiento didáctico del mundo audiovisual del siguiente modo:

- Competencia Lingüística: se persigue el desarrollo de la capacidad comunicativa de los niños y niñas en diferentes contextos, es decir, debe ser capaz de escuchar, hablar, leer, escribir y comprender diferentes textos orales y escritos. Aquí, apoyándonos en el lenguaje audiovisual podemos conseguir que el alumno imite fórmulas comunicativas.

Como muestra, podemos señalar el uso en el aprendizaje de otros idiomas, con visionados en versión original. Además, la realización de debates orales o comentarios de textos escritos contribuyen al desarrollo de esta competencia.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: el control del lenguaje matemático como base de la ciencia y la tecnología es fundamental. A través del género de la ciencia ficción se puede estimular la curiosidad sobre el conocimiento científico, o con proyecciones y trabajos biográficos o históricos nos podemos acercar a figuras relevantes de la ciencia del pasado o el presente.
- Competencia digital: implica el uso autónomo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación de manera creativa y segura para el aprendizaje y la expresión. En los últimos años, numerosos programas informáticos de edición de vídeo posibilitan a los alumnos convertirse en pequeños directores de manera muy sencilla, así como elaborar sus propias producciones audiovisuales.
- Competencias sociales y cívicas: consiste en la capacidad de comprender y valorar la sociedad desde varios puntos de vista, al mismo tiempo que conocer los mecanismos de participación social del individuo en ella. El cine, por ejemplo, es una parte ya de la sociedad, por lo que favorece tanto el conocimiento de otras realidades y culturas, como la valoración de la propia evolución social.
- Aprender a aprender: Los mecanismos cognitivos que el niño emplea para entender un mensaje audiovisual desarrollan y estimulan su comprensión, al mismo tiempo que aumentan sus esquemas mentales.
- Conciencia y expresión cultural: será posible valorar con espíritu crítico las manifestaciones artísticas que nuestros estudiantes visualicen o creen.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: los niños podrán realizar en equipo pequeños trabajos de forma colaborativa. Los niños valorarán la necesidad de asumir riesgos, desarrollar capacidad de liderazgo y delegación, el sentido de responsabilidad y la necesidad de trabajar en equipo para alcanzar un fin.

Para una adquisición eficaz de las competencias y una integración efectiva de las mismas, se diseñarán actividades integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo, ya que estas se complementan y entrelazan.

El diseño de actividades tendrá en cuenta el **nivel** en el que estamos trabajando, la **diversidad** del alumnado y sus características y la tarea final que busquemos; será tarea del profesorado adaptarlo.

La tipología de actividades que podemos ofrecer a nuestros alumnos a través del mundo audiovisual es muy variada. Algunas opciones que pueden trabajarse serían:

- ✖ Cuestionarios iniciales con los que conocer los intereses del alumnado a quienes van dirigidas nuestras actividades.
- ✖ Actividades de aula y/o nivel: ver crítica y didácticamente las películas (cine-fórum); desarrollar un producto que suponga una ayuda y complemento en la adquisición de segundas lenguas; recreación de películas y elaboración de films propios; añadir música a secuencias mudas; reproducir o crear musicales y/o coreografías; trabajar los trucos y los efectos especiales; trabajar técnicas y videos de animación.
- ✖ Actividades intercentro: realizar diferentes versiones de una misma escena y compartirla con las de otros centros; hacer una peli colaborativa con aportaciones de varios colegios,...
- ✖ Actividades en colaboración con familias: grabación de entrevistas a personas en las que nos cuenten que es para ellos un determinado libro, una obra de teatro o documental; festival de proyecciones escolar,...
- ✖ Actividades de biblioteca y fomento de la lectura: se puede trabajar el tema de las adaptaciones cinematográficas; elaboración de libros sonoros, confeccionar nuestra propia revista de producciones audiovisuales, cómics, etc.

Con el afán de garantizar la **inclusión**, deberemos tener en cuenta la accesibilidad de los recursos, incluyendo los subtítulos y las transcripciones pertinentes que garanticen el uso de los mismos a todos los discentes, independientemente de sus características personales.

2.6. TEMPORALIZACIÓN

Se trata de un proyecto que comenzará en el mes de octubre y se prolongará hasta mayo de 2020.

La elaboración y selección de las actividades se realizará desde el inicio del curso escolar, así daremos seguridad tanto al alumnado como al profesorado y enfocaremos el trabajo a realizar en una fecha concreta. Durante el mes de octubre nos reuniremos por niveles y realizaremos la planificación de los distintos grupos.

Será en el 2º trimestre cuando celebremos nuestra Semana Cultural (marzo), y dado que versará sobre las artes escénicas, será el momento de representar y mostrar a la comunidad educativa la labor desempeñada hasta el momento.

El último trimestre servirá para la profundización y perfeccionamiento de los trabajos y se destinará a una difusión más amplia de las actividades, participaremos en festivales de ámbito audiovisual regional y nacional, igualmente organizaremos proyecciones y actos para toda la población local.

2.7. USO DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

El uso de las TIC va a estar presente en todo el proceso del proyecto, puesto que la educación audiovisual no puede entenderse sin soportes tecnológicos: cámaras de foto, de

video, dispositivos móviles, ordenadores, proyectores y PDI serán empleados prácticamente de manera continua.

Algunos **recursos** didácticos y multimedia que utilizaremos: *Genially* y *Powerpoint* para presentación y exposición del programa de trabajo; *Hot Potatoes*, *WebQuests* y *MiniQuests* que requieren de trabajo en grupo y que facilitan el reparto de tareas; *Búsquedas o Cazas del Tesoro*, fichas de películas y cuestionarios. La plataforma *Librarium* puede suponer también una gran fuente de materiales que transformar obras en audiolibros, libros ilustrados o animados.

Algunas **aplicaciones** a utilizar:

- *Magisto*. Video Editor & Music Slideshow Make permite grabar y editar vídeos y realizar una película con todo el material.
- *Musical.ly*, para crear videoclips con el móvil que es un claro ejemplo de la creación de mensajes multimodales.
- *Framelapse* o *Lapse It*, para trabajos basados en Time-Lapse o en Stop-Motion.
- *MadLipz* o *Dubsmash*: Subtítulos y Doblajes Instantáneos.
- *Toca Band* y *Toca Dance* para hacer nuestros primeros pinitos en la música y el baile.

Páginas como Powtoon, Animaker o Moovly hacen sencillo crear videos animados. *Adobe Premiere* y *Camtasia* en edición de videos. La página de *Aulafilm* es una plataforma digital que promueve el uso del cine como recurso educativo indispensable y transversal.

Se empleará la página web del centro y las redes sociales como instrumentos de registro e información, así como de difusión.

2.8. IMPACTO Y DIFUSIÓN

Lo que este proyecto conseguirá con la introducción del audiovisual en la enseñanza, concretamente en nuestro centro, es:

- a) Favorecer la **observación de la realidad**.
- b) Facilitar la **comprensión y el análisis**.
- c) Proporcionar un **elemento de motivación** y atractivo para los estudiantes.
- d) Introducir en la educación **múltiples lenguajes y múltiples alfabetizaciones**: ayudan a complementar el valor didáctico del lenguaje oral y escrito.
- e) Mejorar la **eficacia de las actividades docentes**.
- f) Facilitar el aprendizaje de la **escritura audiovisual**.
- g) Potenciar las **habilidades mediáticas y la creatividad**.
- h) Estimular el uso y acceso a **bancos de recursos compartidos**.
- i) Favorecer la consideración del **patrimonio audiovisual**.
- j) Permitir la introducción de **criterios de valoración estéticos y creativos**.

En cuanto a la difusión de nuestro trabajo, además de la **página del colegio** (<https://cpmdoncamilohdez.educarex.es/>) y las **redes sociales**, utilizaremos varias fuentes de divulgación:

- ▲ A través de INNOVATED con el programa **RadioEdu** de centros cercanos.
- ▲ Colaborando como sede del IYFF Plasencia Encorto y proyectando trabajos propios.
- ▲ Estableciendo colaboraciones nacionales e internacionales a través de la plataforma **Etwinning**, y como paso previo a posibles proyectos **Erasmus+**.
- ▲ Participación en cursos, **charlas y jornadas del CPR**, como Jornada de Buenas Prácticas.
- ▲ **Prensa, televisión y radio** para transmitir eventos y actos.
- ▲ **YouTube**.

2.9. PLAN DE AUTOEVALUACIÓN

La evaluación de este proyecto supondrá la valoración de positiva o negativa en la **consecución de los objetivos** inicialmente marcados. Para conseguirlo con éxito serán necesarios distintos momentos de reunión y puesta en común: al inicio, durante y las semanas previas a las grabaciones y proyecciones de los trabajos. Serán imprescindibles la comunicación, asesoramiento y apoyo entre compañeros.

Necesitamos también que el otro órgano integrante (alumnos y alumnas) se implique y participe; labor nuestra será mantener la motivación en ellos y ser favorecer una actitud activa y positiva del alumnado.

Será interesante recibir un continuo **feedback** que nos reafirme en el trabajo o bien nos haga modificarlo o cambiarlo; dicha información podemos obtenerla a través de recursos como: *Edpuzzle, Plickers, Quizlet o Bamboozle*.

La elaboración de la memoria nos mostrará el **trabajo de los contenidos** en el producto final, y el **progreso del alumnado** en cada una de las competencias.

Observaremos el impacto que el proyecto ha tenido en la comunidad educativa y entorno escolar.

3. **LÍNEA PRIORITARIA EN LA QUE SE ENMARCA ESTE PROYECTO**

En cuanto al apartado de **pedagogías activas**, en primer lugar, se pretende establecer una organización docente dirigida a eliminar la pasividad del alumno, la memorización de conocimientos transmitidos utilizando una didáctica de respuesta, que enseña entre otras cosas a vencer de manera consciente las dificultades. Por consiguiente, esto provoca un movimiento de reacción y descubrimiento ya que, el profesor facilita la actividad, observa y despierta el interés, resultando el alumno, el sujeto activo y el profesor un facilitador del proceso.

El proyecto no puede concebirse sin el uso de **tecnologías educativas**, tanto durante como en la difusión del trabajo, puesto que será imprescindible para conseguir el producto final.

Como ya hemos anotado, favoreceremos la competencia lingüística y en concreto la **expresión oral** a través de actividades que consigan:

- Promover el diálogo entre el alumnado para que pueda expresar sus sentimientos, emociones, vivencias y opiniones de una manera más sencilla y clara, favoreciendo un clima de confianza y cercanía entre ellos, propiciando además el trabajo colaborativo.
- Utilizar la comunicación como elemento principal para la resolución de sus conflictos diarios.
- Desarrollar el sentido crítico frente a la realidad que rodea al alumno.

Para conseguir nuestros objetivos necesitamos la ayuda de diversos colectivos, familias y asociaciones; hemos hablado ya del aprendizaje servicio gracias al cual vamos a favorecer destrezas y habilidades como la sensibilidad cultural.

También conseguiremos desarrollar actitudes y valores como la solidaridad, igualdad, tolerancia, amistad,... integrantes de la **competencia social y emocional**.

Las actividades diseñadas tienen en cuenta el alumnado al que van dirigidas, sus capacidades y necesidades; ayudan a eliminar los estereotipos y, por consiguiente, a prevenir situaciones de discriminación: hablamos de **atención a la diversidad y coeducación**.

En el apartado 2.5 hablamos del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, los niños podrán realizar en equipo pequeños trabajos de forma colaborativa: realizar un poster o anuncio promocionando su video, venta de souvenirs y entradas a eventos... reflejarán la denominada **cultura emprendedora**.

4. RELACIÓN CON LA PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL DE CENTRO

Ya en la Programación General del curso 2018-2019 vienen recogiendo salidas, actividades y proyectos donde los medios audiovisuales son principales protagonistas. En este curso, contamos ya con talleres, asistencia a festivales y realización de productos creados y desarrollados por los alumnos, con el sonido y la imagen como eje central.

Los objetivos generales del centro y actuaciones prioritarias (presentes en la PGA) van encaminados a mejorar el rendimiento escolar del alumnado, a fomentar las buenas prácticas docentes y facilitar la innovación y la formación permanente por parte del profesorado.

Nuestro proyecto busca alcanzar todos y cada uno de estos objetivos y conseguir que:

- El **alumnado** alcance el desarrollo de todas sus competencias tanto a nivel individual como social.
- Los **profesionales del CEIP** consigan ser un equipo profesional coordinado, eficaz e ilusionado en conseguir una escuela de calidad.
- Los **padres/madres/familias** participen de manera conjunta e integrada en la vida escolar.

Este proyecto no solo se verá reflejado en nuestra PGA, sino que será incluido en el **PED** que se está desarrollando en el centro.