

PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR VALLADOLID

El objetivo de este programa es estimular el desarrollo de las capacidades del alumnado con experiencias enriquecedoras y de interés contribuyendo a su vez al desarrollo integral del alumnado con altas capacidades intelectuales.

Se realiza fuera del horario escolar y es de carácter voluntario y gratuito.

Durante el presente curso escolar el programa se realizará en el **IES Ribera de Castilla (Valladolid)** en las siguientes **fechas**:

- **17 de febrero**
- **24 de febrero**
- **9 de marzo**
- **16 de marzo**

Para la inscripción las familias deberán completar el **cuestionario Forms** con [fecha tope el 12 de enero de 2024](#).

IMPORTANTE: NO SE ACEPTARÁ LA INSCRIPCIÓN DE NINGÚN ALUMNO/A FUERA DEL PLAZO ESTABLECIDO.

En relación a la **cumplimentación del cuestionario**:

- Las cuestiones marcadas con un asterisco rojo, son de obligada contestación.
- En el caso de que en el grupo de su hijo/a **haya más de una opción de taller**, se deberá elegir **orden de preferencia** entre las diferentes opciones propuestas.
- En el caso de no seleccionar orden de preferencia permitirá al CREECYL realizar la adscripción aleatoriamente.
- Recuerde que los talleres tienen un **límite de aforo**. En caso de que la demanda sea desproporcionada de un taller frente a otros, el CREECYL procederá a realizar la adscripción del alumnado a otro taller.
- De igual modo, para que un taller salga adelante deberá contener un **número mínimo de inscripciones**.

Por otra parte, os informamos de que en algunos talleres se establecerán **dos turnos** de participación. La adscripción del alumnado a uno u otro turno se realizará desde el CREECYL.

Con respecto al **horario**, y para evitar aglomeraciones con respecto a los alumnos/as que entran/ salen de un turno a otro, este curso:

- **El primer turno será de 9:50 a 11:50 horas**
- **El segundo turno será de 12: 00 a 14 horas.**

Una vez hechas las inscripciones, la asignación a un taller u otro, así como el horario se enviará a través del correo electrónico que facilitado en la inscripción.

De igual modo, este correo electrónico podrá ser empleado por el profesorado de los talleres para ponerse en contacto con las familias, en caso de considerarlo necesario.

Por otra parte, **las familias se comprometen a la asistencia** continuada los cuatro sábados en los que se realiza el programa **y a hacerse cargo del desplazamiento** hasta el espacio donde se realice el programa.

Y en último lugar, todos/as los/as participantes del programa deberán completar y aportar la hoja que aparece al final de este documento: **CONSENTIMIENTO INFORMADO TRATAMIENTO DE IMÁGENES/VOZ DE ALUMNOS EN CENTROS DE TITULARIDAD PÚBLICA.**

El consentimiento podéis encontrarlo al final del presente documento.

Este documento de consentimiento deberá **reenviarse firmado y escaneado al siguiente correo electrónico:**

47700280@educa.jcyl.es

Por favor, prestad especial cuidado en la cumplimentación del cuestionario de inscripción: datos personales, correo electrónico y teléfonos de contacto, etc...

- **Para todos los talleres los alumnos y alumnas tienen que llevar el estuche del colegio.**

OFERTA DE TALLERES PARA LA PROVINCIA DE VALLADOLID

1º, 2º Educación Primaria **1 taller:**

Imagino, invento y creo

3º, 4º Educación Primaria **3 talleres:**

OPCIÓN 1: Historias ilustradas

OPCIÓN 2: Teatro

OPCIÓN 3: Artisteando

5º EP **3 talleres:**

OPCIÓN 1: Química: Entre probetas y matraces

OPCIÓN 2: Del papel a la pantalla

OPCIÓN 3: Break-out: des-BLOQUE-a retos con lenguaje de programación

6º EP **2 talleres:**

OPCIÓN 1: Del papel a la pantalla

OPCIÓN 2: Break-out: des-BLOQUE-a retos con lenguaje de programación

1º ESO **2 talleres:**

OPCIÓN 1: Break-out: des-BLOQUE-a retos con lenguaje de programación

OPCIÓN 2: Juegos de mesa

2º ESO **3 talleres:**

OPCIÓN 1: Break-out: des-BLOQUE-a retos con lenguaje de programación

OPCIÓN 2: Lo (in)visible

OPCIÓN 3: Rol educativo

3º ESO 2 talleres:

OPCIÓN 1: Multimatemática

OPCIÓN 2: Internet de las cosas (IoT) y energías renovables (EE.RR)

4º ESO 2 talleres:

OPCIÓN 1: Multimatemática

OPCIÓN 2: Lo (in)visible

1º-2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

IMAGINO, INVENTO Y CREO

A través de este taller dinámico y de *multiactividad*, se persigue que el alumnado alcance los siguientes objetivos:

- Fomentar la cooperación. Mediante la búsqueda de información, la organización del trabajo y el trabajo en parejas.
- Potenciar el pensamiento creativo. A través de la elaboración de una manualidad, pintar un cuadro. Trabajar la escritura creativa inventando una historia.
- Fomentar el pensamiento divergente. Con adivinanzas y juegos de lógica.
- Reforzar la creatividad y valorar las ideas originales.

Para conseguir estos objetivos se realizarán algunas de las siguientes actividades:

“NOS DIVERTIMOS PENSANDO”

Elaboración de una tarjeta de presentación con el fin de identificarnos e irnos familiarizándonos con los nombres y conocer los intereses de los otros.

Juegos de lógica: adivinanzas y manipulativos (tangram, cuadrado de formas, etc.)

“UNAMOS NUESTRAS MENTES Y CREEMOS”

A partir de un cuento trabajaremos la descripción, la escritura creativa y la dramatización.

“IMAGINO, INVENTO Y CREO”

A partir de una obra musical debatimos lo que nos sugiere y se hace una elaboración artística como podría ser pintar un cuadro. La presentación se hará también mediante pictogramas proyectados para así utilizar también medios informáticos.

“RITMO Y MOVIMIENTO”

Juegos psicomotores, baile y yoga para mejorar la expresión corporal, atención, concentración y canalizar las emociones.

3º-4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OPCIÓN 1:

HISTORIAS ILUSTRADAS

Crearemos historias relacionadas tanto con texto como con ilustración.

Para ello, se usarán diferentes técnicas siguiendo realizar un esquema de **álbum ilustrado**.

Para el desarrollo de este taller se fomentará la creatividad y la imaginación en la búsqueda y creación de ideas, personajes y el desarrollo de la trama.

Cuando se finalicen los trabajos, se expondrán al resto de la clase, trabajando de igual modo la expresión oral.

OPCIÓN 2:

TEATRO

En este taller el alumnado realizará **juegos teatrales** para el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la expresión corporal y verbal.

A través de juegos teatrales, pequeñas improvisaciones y actividades de *storytelling* el alumnado podrá descubrir y desarrollar sus capacidades artísticas de manera individual y colectiva.

OPCIÓN 3:

ARTISTEANDO

Este taller de **manualidades y pintura** ofrece una gran variedad de beneficios para los niños y niñas, como el fomento de la creatividad y la imaginación, la estimulación del aprendizaje o el desarrollo de las habilidades motoras y cognitivas.

Comenzaremos cada sesión contando un pequeño cuento sobre un cuadro, conoceremos algunas de las obras del autor de dicho cuadro y partiendo de cada uno de ellos realizaremos 4 talleres diferentes en los que realizaremos creaciones propias utilizando distintas técnicas.

Algunas de las **actividades** que se realizarán son las siguientes:

ARTE creativo. *Improvisación 9*, cuadro de Kandinsky.

Esta actividad consistirá en imaginar partiendo de manchas. Es una propuesta creativa en la que primero se colorea y después se elabora un dibujo.

EmpapelARTE. *Zorros de fuego en Nochevieja bajo el árbol enoki cerca de Öji*, cuadro de Utagawa Hiroshige.

En esta ocasión haremos Papiroflexia. La práctica del Origami potencia la memoria, el pensamiento no verbal y la atención, desarrolla las áreas táctiles, motoras y visuales del cerebro, además activa la imaginación y la creatividad.

ARTE saludable. *El emperador Rodolfo II como Vertumno*, cuadro de Giuseppe Arcimboldo.

Este autor realizaba retratos con frutas, verduras y todo tipo de vegetales, en este taller realizaremos nuestro propio autorretrato utilizando la misma técnica, además se realizará un pequeño experimento con sorpresa final.

ReciclARTE. *La Gioconda*, cuadro de Leonardo da Vinci.

Para finalizar, nos convertiremos en “Leonardos” y realizaremos nuestros propios inventos con material reciclable. Las actividades de reciclaje nos permiten trabajar la importancia de cuidar el medioambiente a la vez que hacemos algo divertido y creativo.

5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OPCIÓN 1:

QUÍMICA: ENTRE PROBETAS Y MATRACES

La realización de demostraciones experimentales atractivas que despierten la curiosidad de los estudiantes es una de las mejores maneras de divulgar la ciencia. En estos talleres se van a realizar **experimentos** fáciles de ejecutar, seguros, que atraen la atención, motivan y generan interés por la física y la química, en particular y por la ciencia, en general.

Algunas de las **actividades** que se realizarán en este taller son:

DESCUBRIENDO LA QUÍMICA:

- Seguros y limpios se trabaja mejor
- El genio del matraz (sacar el genio de la química)
- ¿qué sabes de química? (jugando a detectives)
- Tinta invisible: indagando ...seguimos jugando a los espías
- Los colores de las llamas

DE MOLECULAS A PLÁSTICOS

- Construyendo moléculas
- Ciencia en la cocina
- Slime y otros plásticos
- Porexpan y acetona

LA QUIMICA DE LOS COLORINES

- El agua que camina
- Cromatografía
- Colores de la lombarda (pH)
- Peces de colores
- Test respiración
- Extintor CO₂

¿QUÉ HACE LA QUÍMICA HACE POR MI?

- Fabricando jabón
- Comprobación de la Ley de Lavoisier
- Cómo simular un corte en la piel - halloween con química
- La. Utilización del KI como catalizador: “la superespuma”
- Chupachus: los colores del manganeso

OPCIÓN 2:

DEL PAPEL A LA PANTALLA

En este taller vamos a inventar un cómic, para la elaboración de una historia, que se teatralizará y grabará utilizando para ello CROMA como recurso educativo.

Se empleará el trabajo cooperativo en el cual en pequeños grupos vamos a representar cada uno de los proyectos de cada integrante del grupo.

Se emplearán aplicaciones en las que podemos utilizar Croma para la realización de vídeos (Tiktok, zoom, Green Screen Live staff, Chromavid...) y finalmente se grabarán los proyectos.

OPCIÓN 3:

BREAK-OUT: DES-BLOQUE-A RETOS CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Realización de un break-out educativo en el que se desarrollarán el pensamiento computacional y la programación por bloques. La programación se llevará a la práctica a través de plataformas como Scratch y placas programables como Micro:bit.

En cada una de las sesiones se trabajará mediante un reto:

Reto 1: Pensamiento computacional y programación por bloques.

Reto 2: Programación por bloques.

Reto 3: Micro:bit

Reto 4: ¡Micro:bit, desbloquea el break-out!

6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

OPCIÓN 1:

DEL PAPEL A LA PANTALLA

En este taller vamos a inventar un cómic, para la elaboración de una historia, que se teatralizará y grabará utilizando para ello CROMA como recurso educativo.

Se empleará el trabajo cooperativo en el cual en pequeños grupos vamos a representar cada uno de los proyectos de cada integrante del grupo.

Se emplearán aplicaciones en las que podemos utilizar Croma para la realización de vídeos (Tiktok, zoom, Green Screen Live staff, Chromavid...) y finalmente se grabarán los proyectos.

OPCIÓN 2:

BREAK-OUT: DES-BLOQUE-A RETOS CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Realización de un break-out educativo en el que se desarrollarán el pensamiento computacional y la programación por bloques. La programación se llevará a la práctica a través de plataformas como Scratch y placas programables como Micro:bit.

En cada una de las sesiones se trabajará mediante un reto:

Reto 1: Pensamiento computacional y programación por bloques.

Reto 2: Programación por bloques.

Reto 3: Micro:bit

Reto 4: ¡Micro:bit, desbloquea el break-out!

1º DE ESO

OPCIÓN 1:

BREAK-OUT: DES-BLOQUE-A RETOS CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Realización de un break-out educativo en el que se desarrollarán el pensamiento computacional y la programación por bloques. La programación se llevará a la práctica a través de plataformas como Scratch y placas programables como Micro:bit.

En cada una de las sesiones se trabajará mediante un reto:

Reto 1: Pensamiento computacional y programación por bloques.

Reto 2: Programación por bloques.

Reto 3: Micro:bit

Reto 4: ¡Micro:bit, desbloquea el break-out!

OPCIÓN 2:

JUEGO

La actividad de juegos de mesa se llevaría a cabo con gran variedad de juegos estratégicos, scape room, party, rol, gestión de recursos, deducción...

Existe un gran desconocimiento de los juegos de mesa modernos y de todos los beneficios que nos aportan.

En esta era donde la tecnología tiene tanta relevancia, acercar este tipo de juegos al alumnado no solo va a favorecer el desarrollo cognitivo y emocional, además, va a favorecer las relaciones sociales y buscar otras opciones de ocio sin pantalla, generar interés tanto para jugar con los amigos como con la familia.

Acercamos al alumnado a un Ocio Saludable donde **Aprender, Socializar y Divertirse van de la mano.**

2º DE ESO

OPCIÓN 1:

BREAK-OUT: DES-BLOQUE-A RETOS CON LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Realización de un break-out educativo en el que se desarrollarán el pensamiento computacional y la programación por bloques. La programación se llevará a la práctica a través de plataformas como Scratch y placas programables como Micro:bit.

En cada una de las sesiones se trabajará mediante un reto:

Reto 1: Pensamiento computacional y programación por bloques.

Reto 2: Programación por bloques.

Reto 3: Micro:bit

Reto 4: ¡Micro:bit, desbloquea el break-out!

OPCIÓN 2:

LO (IN)VISIBLE

Hacer visible lo invisible, será el itinerario que nos una en este proyecto. Hay personas, hechos, situaciones que pasan desapercibidas a nuestros ojos, pero que tienen o han tenido una importancia notable. Se podrá tomar conciencia desde las habilidades sociales, el arte, la ciencia y las humanidades de otras necesidades, diversidades o situaciones.

Visibilizando el arte de la diversidad funcional: A través del arte, las creaciones artísticas y la ingeniería podremos visibilizar a personas que han permanecido en la sombra por sus necesidades y peculiaridades. Pero ¿por qué? Nos pondremos en su piel para crear nuestra propia obra de arte.

Nada es lo que parece: Podremos poner a prueba nuestras habilidades sociales, jugando con roles distintos, camuflándonos en otros o visibilizándolos ¿por qué no? Atrévete a ser visible para el mundo.

¿Sabemos lo que comemos?: ¿Cómo detectar las vitaminas siendo estas invisibles? Si traes la bata de laboratorio podremos descubrirlo, a través de experimentos de determinación y análisis. Pondremos en común los datos obtenidos y compartiremos con la comunidad científica nuestros resultados.

Magia parece, óptica es. Un viaje por la óptica y sus ingenios nos acercarán a una manera de ver el arte, la ciencia y la óptica en movimiento. Seguro que querrás visibilizar tu forma de ver y entender el mundo.

OPCIÓN 3:

ROL EDUCATIVO

A través del siguiente taller se pretenderá fomentar características como el trabajo en equipo, la creatividad, la honestidad y el pensamiento lateral. Acercar a los alumnos el fascinante mundo de los juegos de rol. Mostrar las virtudes de su práctica y enseñarles a sacar provecho de ellas en cualquier situación de la vida real.

De forma general, los juegos de rol van más allá de controlar un personaje que vive en un mundo ficticio y hace cosas imposibles. Los juegos de rol tratan de elaborar una historia en conjunto con compañeros. Fomentan la colaboración, la comunicación, la negociación y la asunción de consecuencias. Al ponerse en la piel de alguien diferente a ellos, los jugadores aprenden empatía y concienciación ante problemas sociales. Al no enfrentarse sólo a problemas inertes o mecánicos, sino también a los planes, deseos u objetivos de otros personajes (encarnados en el monitor, o director de juego), se fomenta también la sana competitividad y la aceptación de la posibilidad de derrota. Desde luego, siempre están presentes el pensamiento lateral y la creatividad a la hora de afrontar la solución de problemas. Desde un enfoque más específico, los talleres de rol educativo tratarán de profundizar en el desarrollo de herramientas sociales y de aplicación de conocimientos: aritmética, historia, comprensión lectora, lectura de mapas, ciencias naturales, gestión de recursos...

3º DE ESO

OPCIÓN 1:

MULTIMATEMÁTICA

A lo largo del desarrollo de estos talleres, el alumnado podrá experimentar y ampliar sus conocimientos matemáticos con las siguientes actividades:

ARTE CON CUBOS DE RUBIK

Realización de imágenes utilizando cubos de Rubik.

¿QUÉ TIENEN LOS NÚMEROS?

Un recorrido por los números, por sus propiedades, por los problemas numéricos, por sus aplicaciones desde épocas muy antiguas.

PROBLEMAS CON HISTORIA

Resolución de problemas relacionado con hechos históricos y profundización en el álgebra a partir de la Matemática manipulativa.

INTRODUCCIÓN A LAS ECUACIONES DIOFANÁTICAS

Tras visualizar una escena de una película, se explicarán los fundamentos de la resolución de este tipo de ecuaciones (sólo necesitan saber dividir y hacer el máximo común divisor de dos números), y resolveremos (de modo guiado continuamente) completamente algunos ejemplos.

OPCIÓN 2:

EL INTERNET DE LAS COSAS (IoT) Y ENERGÍAS RENOVABLES (EE.RR)

Se trata de un taller muy variado en el cual el alumnado de forma divertida y amena practicará estos dos aspectos. El objetivo es introducir al alumnado en el concepto de “Internet de las Cosas”, de una forma cercana, divertida y práctica, así como experimentar con la introducción a las energías renovables.

Internet de las cosas (Parte I)

El alumnado realizará un taller donde, de forma divertida y amena realizará varias experiencias sobre programación y automatización de tareas cotidianas que podemos encontrar en un hogar del siglo XXI. Estos comandos y tareas, a pesar de su inicial desconocimiento, serán abordadas y explicadas partiendo de la base por el instructor. A medida que el alumno coja soltura, irá superando las experiencias más simples de cara a ir abordando experiencias de mayor dificultad. El objetivo de este taller es introducir al alumnado en el concepto de “Internet de las Cosas”, de una forma cercana, divertida y práctica.

Internet de las cosas (Parte II)

En esta sesión se dará continuidad a la anterior centrándonos en experiencias de automatización domésticas. Será una sesión muy práctica, conducida paso a paso por el instructor, abordando experiencias de mayor dificultad, de una forma divertida con el resto de los compañeros. El objetivo de este taller es poner en práctica tareas habituales englobadas dentro del concepto “Internet de las Cosas”, de forma que el alumno vea resultados interesantes de lo abordado en la sesión.

Energías Renovables (Parte I): Energía solar

El alumnado realizará un taller de introducción a las energías renovables. En esta sesión en particular, el alumnado entenderá la forma de generar energía eléctrica procedente de energía solar. La idea es concienciar a la comunidad educativa que, de una forma muy sencilla, se puede disponer de energía eléctrica simplemente aprovechando o transformando la energía solar. Los alumnos serán capaces de poner en práctica los elementos necesarios para lograr esta transformación energética de una forma divertida con el resto de los compañeros y, observando la posibilidad de encender otros equipos como un pequeño motor o una lámpara.

Energías Renovables (Parte II): Energía eólica

El alumnado realizará un taller de introducción a las energías renovables. En esta última sesión el objetivo será que el alumnado entienda la forma de generar energía eléctrica procedente de energía del viento. La idea es concienciar a la comunidad educativa del potencial que tiene este tipo de conversión para disponer de energía eléctrica simplemente convirtiendo la energía del viento en entornos con potencial eólico. Los alumnos serán capaces de poner en práctica los elementos necesarios para lograr esta transformación energética de una forma divertida con el resto de los compañeros y, observando los aspectos que afectan al aprovechamiento de este tipo de recurso eólico.

4º DE ESO

OPCIÓN 1:

MULTIMATEMÁTICA

A lo largo del desarrollo de estos talleres, el alumnado podrá experimentar y ampliar sus conocimientos matemáticos con las siguientes actividades:

ARTE CON CUBOS DE RUBIK

Realización de imágenes utilizando cubos de Rubik.

¿QUÉ TIENEN LOS NÚMEROS?

Un recorrido por los números, por sus propiedades, por los problemas numéricos, por sus aplicaciones desde épocas muy antiguas.

PROBLEMAS CON HISTORIA

Resolución de problemas relacionado con hechos históricos y profundización en el álgebra a partir de la Matemática manipulativa.

INTRODUCCIÓN A LAS ECUACIONES DIOFANÁTICAS

Tras visualizar una escena de una película, se explicarán los fundamentos de la resolución de este tipo de ecuaciones (sólo necesitan saber dividir y hacer el máximo común divisor de dos números), y resolveremos (de modo guiado continuamente) completamente algunos ejemplos.

OPCIÓN 2:

LO (IN)VISIBLE

Hacer visible lo invisible, será el itinerario que nos una en este proyecto. Hay personas, hechos, situaciones que pasan desapercibidas a nuestros ojos, pero que tienen o han tenido una importancia notable. Se podrá tomar conciencia desde las habilidades sociales, el arte, la ciencia y las humanidades de otras necesidades, diversidades o situaciones.

Visibilizando el arte de la diversidad funcional: A través del arte, las creaciones artísticas y la ingeniería podremos visibilizar a personas que han permanecido en la sombra por sus necesidades y peculiaridades. Pero ¿por qué? Nos pondremos en su piel para crear nuestra propia obra de arte.

Nada es lo que parece: Podremos poner a prueba nuestras habilidades sociales, jugando con roles distintos, camuflándonos en otros o visibilizándolos ¿por qué no? Atrévete a ser visible para el mundo.

¿Sabemos lo que comemos?: ¿Cómo detectar las vitaminas siendo estas invisibles? Si traes la bata de laboratorio podremos descubrirlo, a través de experimentos de determinación y análisis. Pondremos en común los datos obtenidos y compartiremos con la comunidad científica nuestros resultados.

Magia parece, óptica es. Un viaje por la óptica y sus ingenios nos acercarán a una manera de ver el arte, la ciencia y la óptica en movimiento. Seguro que querrás visibilizar tu forma de ver y entender el mundo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO TRATAMIENTO DE IMÁGENES / VOZ DE ALUMNOS EN CENTROS DE TITULARIDAD PÚBLICA – CURSO 20...../20.....

La rápida evolución tecnológica, así como la proliferación de plataformas de difusión de la actividad de los centros implica el tratamiento de datos de carácter personal de alumnos con finalidades distintas a la estrictamente educativa, por lo que **es necesario contar con el consentimiento de padres y/o tutores de alumnos menores de 14 años o de los propios alumnos, si estos tienen 14 o más años**, para el tratamiento de estos datos.

La finalidad de este documento es:

- **Informar** a los padres/tutores de los alumnos menores de 14 años y a los alumnos mayores de 14 del centro, del tratamiento que éste realizará de las imágenes/ voz de los alumnos.
- **Recabar el consentimiento** de padres, tutores o alumnos como base jurídica que permitirá al centro el tratamiento de las imágenes/voz de los alumnos.

Con carácter previo a la firma del presente documento usted **deberá leer la información relativa a la protección de datos de carácter personal** sobre el tratamiento de imágenes/voz de los alumnos en centros docentes de titularidad pública, **que se detalla al dorso del presente documento**.

Si el Alumno/a es menor de 14 años:

D / D^a con DNI ,
(padre / madre / tutor/a)

y D / D^a con DNI ,
(padre / madre / tutor/a)

del alumno / a ó

Si el Alumno/a es de 14 o más años:

El/la alumno/a con DNI en
su propio nombre

CONSIENTE al Centro.....**el tratamiento de la imagen / voz** de su hijo / a, o **de mi imagen / voz** (si el alumno tiene 14 años o más), especialmente mediante fotografías o vídeos, con **la finalidad de difundir las actividades del centro**, en los siguientes medios:

(Sólo se entenderá que consiente la difusión de imágenes/voz por los medios expresamente marcados a continuación):

- Página Web**
- Facebook**
- Twitter**
- Instagram**

En , a..... de..... de 20..... .

Fdo.: **Fdo.:** **Fdo.:**

(Padre/madre/tutor-a del alumno/a

Nombre, apellidos y firma)

(Padre/madre/tutor-a del alumno/a

Nombre, apellidos y firma)

(Alumno/a de 14 o más años

Nombre, apellidos y firma)

INFORMACION SOBRE PROTECCIÓN DE DATOS TRATAMIENTO DE IMÁGENES / VOZ DE ALUMNOS
EN CENTROS DE TITULARIDAD PÚBLICA DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN
REGLAMENTO GENERAL DE PROTECCIÓN DE DATOS
REGLAMENTO (UE) 2016/679 DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO, de 27 de abril de 2016.

| EPIGRAFE | INFORMACIÓN BÁSICA | INFORMACIÓN ADICIONAL |
|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Responsable del tratamiento | Dirección General de Centros, Planificación y Ordenación Educativa (Consejería de Educación) | Avda. Reyes Católicos 2, CP 47006, Valladolid Teléfono: 983 41 48 77 Correo electrónico: protecciondatos.dgcpyoe.educacion@jcy.es Delegado de Protección de Datos: Avda. Monasterio de Ntra. Sra. de Prado, s/n, CP 47014, Valladolid Correo electrónico: dpd.educacion@jcy.es |
| Finalidad del tratamiento | Difusión de las actividades de los centros docentes de titularidad pública de Castilla y León. | Usamos los datos relativos a imágenes/ voz de los alumnos, con la finalidad de difundir las actividades de los centros docentes de titularidad pública de la Comunidad de Castilla y León a través de los medios de difusión del centro que se detallan en el documento que figura en el anverso de esta información por el que se otorga o deniega el consentimiento para este tratamiento. Las imágenes / voz serán conservadas durante el curso académico en el que sean tomadas. |
| Legitimación del tratamiento | Consentimiento | Artículo 6.1 a) del RGPD Consentimiento de los padres o tutores para aquellos alumnos menores de 14 años, o de los propios alumnos, cuando tengan 14 o más años. El consentimiento se solicitará y deberá en su caso otorgarse para cada uno de los medios de difusión citados, siendo posible que se autorice el tratamiento de las imágenes/voz en unos medios de difusión y en otros no. |
| Destinatarios de cesiones o transferencias internacionales | No se cederán datos a terceros. No están previstas transferencias Internacionales de datos. | La difusión de datos de imagen/voz en redes sociales o a través de cualquier otro medio de difusión universal e indiscriminada supondrá una comunicación de datos a terceros, que habrá de considerarse por las familias a la hora de prestar o no el consentimiento para el tratamiento de datos personales. |
| Derechos de las personas interesadas | Derecho a acceder, rectificar, y suprimir los datos, así como otros derechos recogidos en la información adicional. | Tiene derecho de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento, portabilidad, en los términos de los artículos 15 a 23 del RGPD. |