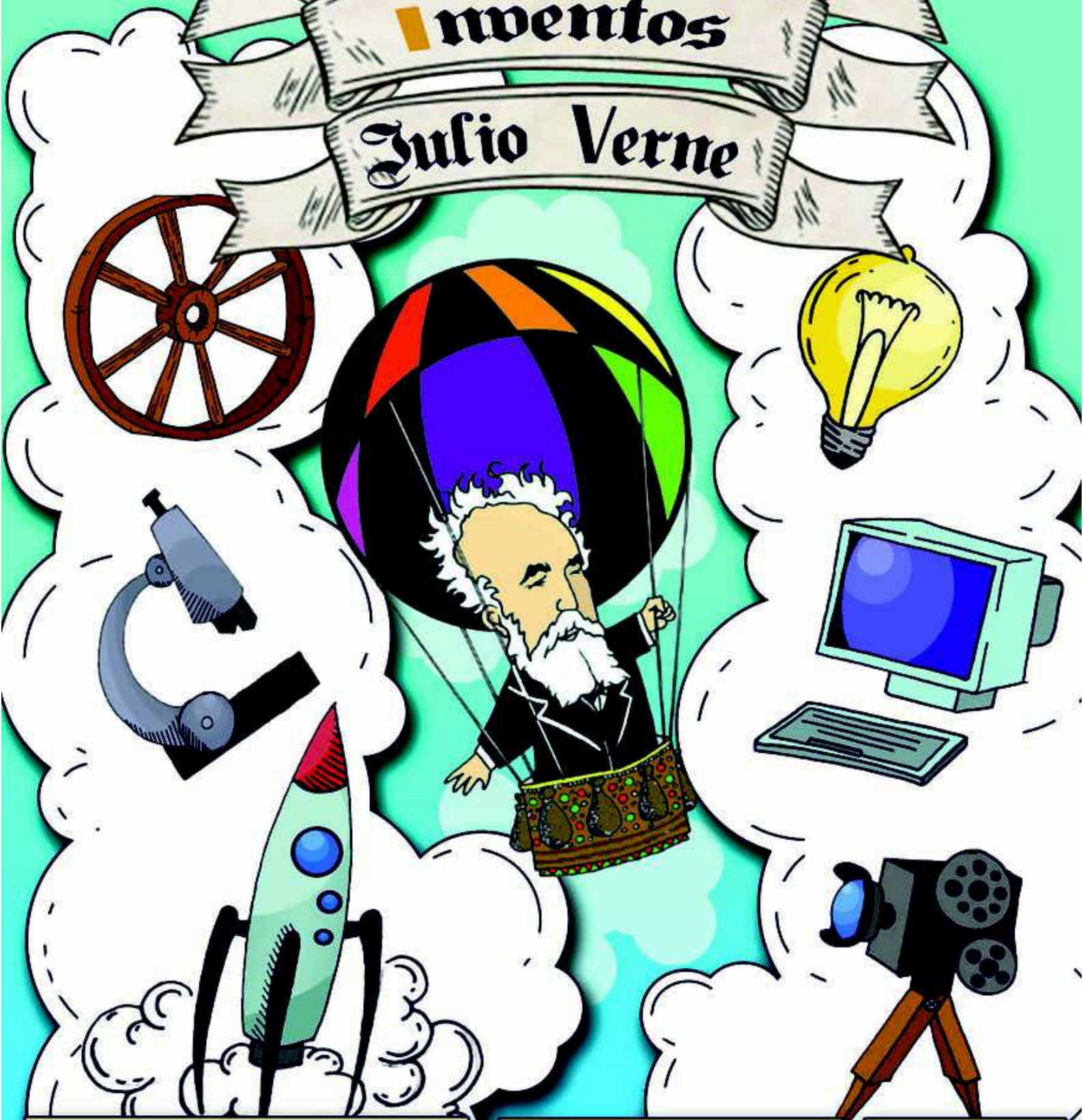


Campamento 2019

Inventos

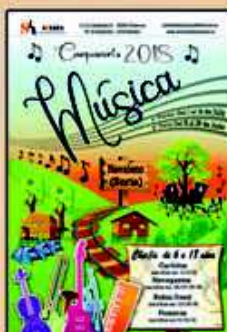
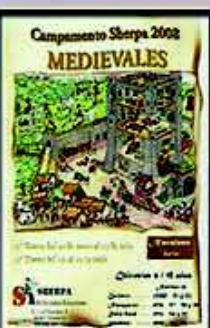
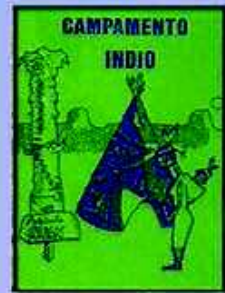
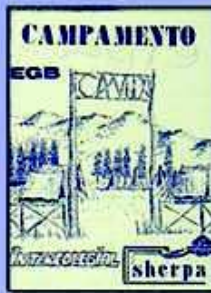
Julio Verne



Chic@s de 6 a 18 años
Cachitos nacidos en 13/12/11
Navegantes nacidos en 10/09/08/07
Robin Hood nacidos en 06/05/04
Pioneros nacidos en 03/02/01

1º Turno:
30 de Junio - 13 de Julio
2º Turno:
14 de Julio - 27 de Julio

Navaleno
-Soria-



Campamento Sherpa

Con la llegada del verano se presenta la cita del Campamento. Una cita con la vida en la naturaleza, las tiendas de campaña, los amigos conocidos y los amigos nuevos..., y con actividades de muy diversos tipos para "aprender a divertirse" y "divertirse aprendiendo".

La intención de cada Campa Sherpa es:

JUGAR:

Mucho y a muchas cosas.

VIVIR EN GRUPO:

Para practicar la tolerancia.

REIR Y CANTAR:

Lo más que se pueda.

APAÑÁRSELAS POR SI MISMO:

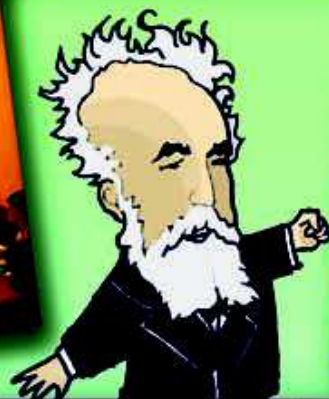
Desenvolverse sin la familia, sin lo familiar

DAR RIENDA SUELTA A LA IMAGINACIÓN:

Para interesarse lo más posible por la vida.



La vida en el Campa Sherpa se organiza como una Aldea peculiar. Sus nombres, lugares y costumbres son producto de la fantasía y de otras aventuras ya vividas.



Y todos tienen un objetivo en común: ofrecernos su hospitalidad.

Nos organizamos así:

Los acampados que viven en la misma habitación (chic@s de 6 a 10)

o en tienda (chic@s de 11 en adelante) forman una **CHOZA**, Un conjunto de chozas forma un **CLARO**.

Claro de Chachitos:

Chic@s de 6 a 8 años.

Claro de Navegantes:

Chic@s de 9 a 10 y de 11 a 12 años.

Claro de Robin Hood:

Chic@s de 13 a 15 años.

Claro de Pioneros:

Chic@s de 16 a 18 años.

Cada grupo tiene sus propias señas de identidad:

Costumbres particulares, "**ritos y gritos**".

Costumbres y tradiciones del Campa Sherpa

La vida en esta **Aldea** tiene características muy particulares. Las fiestas, los nombres de las instalaciones, el horario, las asambleas y sus representantes... etc, son tradiciones que nos ayudan cada año a vivir esa experiencia **feliz** que proponemos como objetivo.



En esta Aldea encontrarás:

El CONSEJO de la Aldea:

La asamblea del Campamento.
Donde comentar, debatir,
felicitar, criticar y proponer.



Y ADEMÁS

- Horario y Calendario propios.
- Hora de las Musas: talleres. Hay varios para escoger. Puedes ser nombrado Artesano.
- Periódico local: La Cotorra.
- Programa de radio: La Rusca.
- Posada de la tortuga.
- Nido del Cuco.
- Quincuatriás.
- Bosquimanos.
- Banco de la Aldea, y su moneda: Euro-Cachublo.
- Actividades de autogobierno.
- Hiper-Hinfra.
- Y: Alcalde Mineros, Cartero (Miguel Strogoff), Posaderos, Aguadores, ...

Actividades

Cada año proponemos las **ACTIVIDADES** propias de un **Campamento Sherpa**:

- Juegos de mensajes.
- Cine de verano.
- Deportes.
- Construcciones de madera.
- Rastreos.
- Teatro.
- Cuenta-Cuentos.
- Juegos de orientación.
- Museos.
- Filmar películas.
- Técnicas de aire libre: tirolina, rappel, pasarelas, ...
- Cuaderno de campo.
- Concursos culturales.
- Gynkana de los sentidos.
- Senderismo y vivaqueo.
- Juegos acuáticos.
- Juegos de rol.
- Veladas.
- Expresión plástica, pintura, modelado, confección de disfraces, esculturas, con elementos de la naturaleza, arquitecturas imaginarias, estampar camisetas.



Participando en estas actividades (y otras que se propongan y entre todos aceptemos), queremos hacer de cada Campamento una experiencia **feliz**, de aprendizaje divertido.

Todas las actividades de adaptan siempre a la edad y **experiencia** de los acampados.

Camapamento Sherpa



Campamento Inventos-Julio Verne

EUREKA!!!



...Ese será tu grito cuando descubras el 'Campa **INVENTOS - Julio Verne**' que han ideado los Sherp@s para este año; un lugar donde convivir y poder encontrar nuevas maneras de hacer las cosas; entre ellas, divertirnos.

Desde siempre el ser humano ha buscado, por todos los medios, la forma de cubrir las necesidades del momento; que la vida resultara más sencilla y, por qué no, más entretenida. Inteligencia e imaginación se han ido fusionando a lo largo de la historia surgiendo una serie de creaciones que nos han permitido ir evolucionando año tras año. Y es que la vida es un continuo invento.

Y para conocer la historia de los Inventos, nos guiará alguien muy particular: **JULIO VERNE**. Un escritor de novelas de aventuras y ciencia ficción con una imaginación especial, que nos contó cómo ir a la luna cuando aún no existían los aviones y cómo recorrer el fondo del mar antes de que se inventaran los submarinos.. Él nos guiará a través de sus obras por la historia de los inventos.

Un recorrido desde **las primeras herramientas** de piedra hasta el **acelerador de partículas**; para experimentar, de forma original, distintos **Momentos Eureka** de todos los estilos y épocas. Jugaremos a inventar para volver a descubrir la **rueda**, recrear las primeras imágenes de la **televisión**, comprobar la velocidad de un **rayo láser**... Idearemos inventos para el futuro o para la vida en el bosque... Te invitamos a conocer a grandes inventores de la humanidad: Arquímedes, Gutenberg, Edison, Floyd, Hugh troglodita inventor...Ell@s y otr@s nos acompañarán a lo largo del Campamento con juegos, canciones y sorpresas.

En las páginas siguientes encontrarás algunas de las Actividades del Campa **INVENTOS - JULIO VERNE** en las que puedes participar. No están todas. Faltan, entre otras, las que tú quieras proponer. Ya sabes, no te inventes excusas y deja hueco en tu mochila para las nuevas ideas que podrás compartir utilizando el más antiguo y más práctico de los inventos creados por las personas: **el lenguaje**.



Actividades de todo el Campa

Olimpiadas sherpa: "Vuelta al mundo en 80 días"

Grandes inventor@s del siglo XXI han ideado unos juegos olímpicos de lo más originales; aseguran tener la fórmula que demuestra que imaginación más deporte provoca una reacción en cadena de pruebas, risas y carcajadas. ¿Te apuntas a uno de sus equipos de investigación? Deportes diferentes para una olimpiada única.



Gymkana. "Viaje al Centro de la Tierra"

Itinerario de pruebas divertidas para imaginarnos el futuro y sus posibles inventos. Adelantarnos a nuestro tiempo? Hubo objetos que tardaron siglos en convertirse en instrumentos útiles; así que ya sabes, algo que ahora pueda resultar extraño, en el futuro puede ser de lo más normal...que se lo digan a Julio Verne.



Juego cooperativo. "20000 Leguas de Viaje Submarino "

Oportunidad para descubrir quienes inventaron algunos de los aparatos que nos permiten transportarnos de un lugar a otro: Viajar. A lo desconocido o al sitio de siempre, en bicicleta o en el Nautilus...Conocer cómo fueron sus primeros modelos y las distancias que recorrieron. Buenos momentos para tirar tod@s del mismo carro.



Quincuatras. "Escuela de Robinsones"

Sherpas de otros claros aprovechan la oportunidad de mostrar su ideario para que luego lo pongáis en práctica jugando: Ideas de bombero para mojarse un rato, ideas fijas para tensar el doble techo...y si no tienes ni remota idea de que va esto, no hay problema...las ideas preconcebidas no las necesitaremos.



Actividades de Cachitos

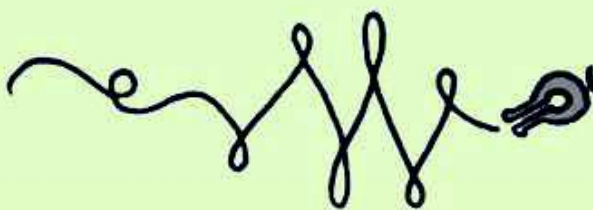
La vida en el campamento. "La rueda"

El hombre primitivo inventó la rueda para poder mover objetos con mayor facilidad y está considerado como una de las creaciones más útiles de la historia. En Cachitolandia giraremos alrededor del Campamento para descubrir divertidos inventos que nos facilitarán el día a día en el bosque.



Artes plásticas. "Robots".

Convertirnos en pequeños alienígenas e inventarnos distintas formas de cantar y bailar. Transformarnos en una gran máquina humana funcionando al ritmo de la música y manufacturar robots a escala real para darlos a conocer al resto del campamento.



Juegos de grupo.

"El teléfono".

Fabrica a tu gusto el modelo que más te guste, fija la vista al listín telefónico, marca con tacto el número secreto y pega el oído al auricular ...esto huele a juego de espías. Habrá que utilizar los cinco sentidos para no ser descubierto.



Vivaqueo. "La lupa"

Salir a pasear con los ojos bien abiertos y darnos cuenta que la Naturaleza está llena de pequeños secretos que a simple vista son difíciles de apreciar. Fijándonos con atención, a la altura de nuestros pies, hay todo un mundo por descubrir. También puedes mirar hacia arriba. Desde donde te encuentras, la Luna tiene el tamaño de un botón.

Actividades de Navegantes

La vida en la choza. "Las patentes"

Hay inventos que se parecen mucho entre sí; con las chozas de Navegantes pasa lo mismo. Para que no surjan equivocaciones y sepáis cual es la vuestra, nada mejor que patentarlas: con un "grito", decorando sus alrededores y, como no, haciendo un buen uso de ellas.



Artes plásticas (moldear, manufacturar). "Herramientas de piedra"

Las primeras herramientas fueron creadas para cazar y poder rasgar la piel de las presas. Más adelante se inventaron nuevos utensilios que requerían de una mayor destreza para realizarlos. Partiendo de elementos naturales elaboraremos pequeños objetos de utilidad campamental y ornamental.

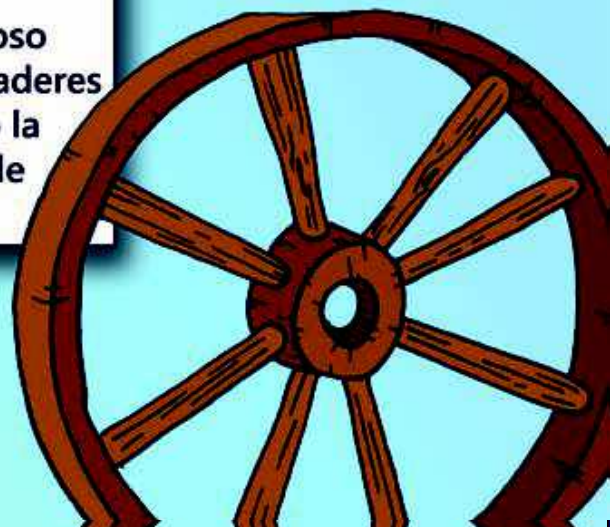


Concursos. Juegos de grupo. "La televisión"

Este aparato aparece en el Campa Sherpa de una forma diferente a la que nos tiene acostumbrados. Una transmisión en directo! Habrá que prestar atención al mando a distancia pues, en su frenético zapping, nos veremos presentando un telediario, interpretando una película o incluso convertidos en algún dibujo animado.

Gymkana. "La pólvora"

Inventada en China en el siglo IX, su fórmula era un valioso secreto por el que competían los más importantes mercaderes de Europa. Enciende la mecha y prepárate a correr como la pólvora (y que no se te moje!!) para la gran explosión de sorpresas que os aguardan en cada una de las pruebas.



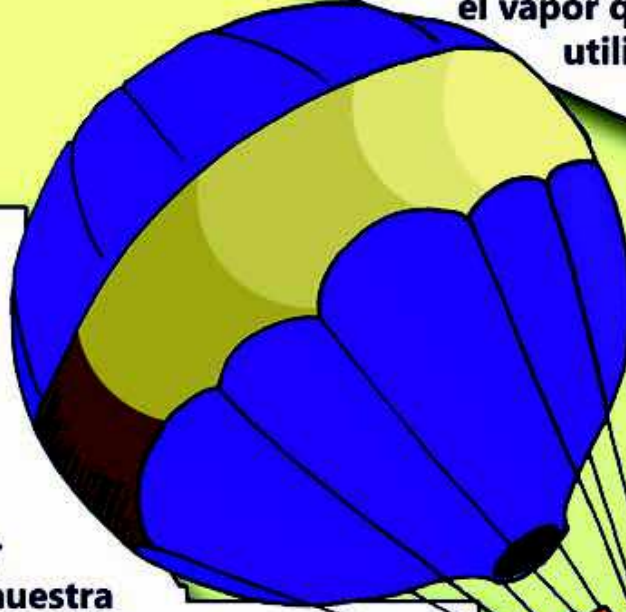


Salidas (piscina). "Locomotora a vapor"

En días señalados, la locomotora Sherpa necesita refrigerar su compleja maquinaria. Aprovecha la ocasión y no te pierdas el viaje al tanque de agua para divertirte y refrescarte un rato; el vapor que produzcamos será utilizado para propulsarla a nuestro punto de partida.

Aire libre. Tirolina. "Cohete"

Comienza la cuenta atrás: Tres, dos, uno...¡cero! Conviértete en un cohete de propulsión despegando desde nuestra lanzadera y déjate deslizar hasta ser remolcado por nuestra estación espacial que te llevará de vuelta a La Tierra.

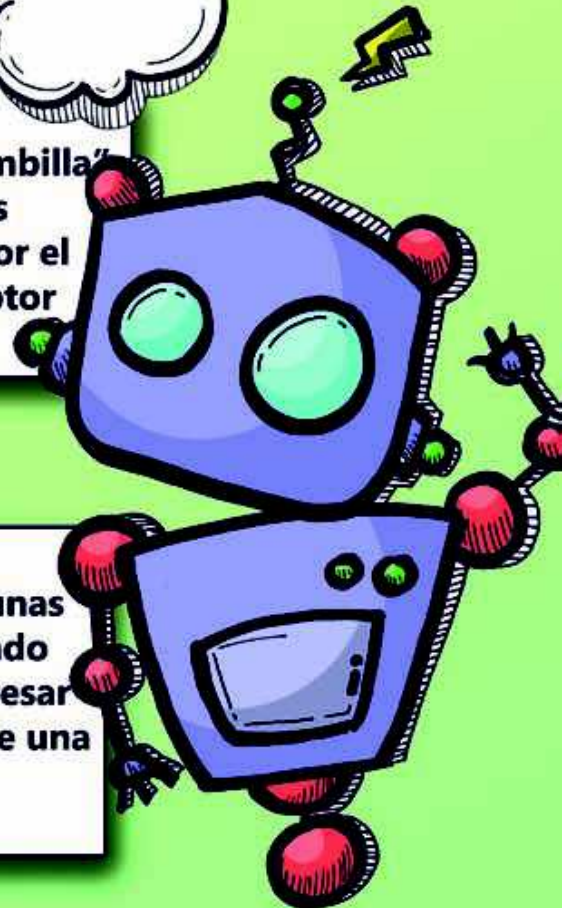


Rastreo. "La bombilla"

Un recorrido donde se te tiene que "encender la bombilla" para no quedarte a oscuras y así, poder descifrar los diferentes mensajes que se encuentran repartidos por el bosque. Al final del itinerario pulsaremos el interruptor para comprobar que no han saltado los plomos.

Vivaqueo. "El telescopio"

Comprobar lo que sintió Galileo al observar las cuatro lunas de Júpiter moviéndose alrededor del planeta demostrando que el centro del universo era el Sol y no la Tierra. Atravesar el bosque en busca de una buena explanada, disfrutar de una noche repleta de estrellas y encontrar la Osa Mayor, el cinturón de Orión, la Vía Láctea...



Actividades de Robin Hood

Aire libre (construcciones). "Agricultura"

Se dice que ha sido la creación que cambió el destino de la humanidad. Las tribus al pasar de nómadas a sedentarios comenzaron a trabajar la tierra para alimentarse. El Claro de R. Hood se convierte en un campo de cultivo sembrado de ingeniosas ideas; las veremos brotar a medida que las construyamos y si funcionan, será fruto de un buen trabajo en equipo.

Artes plásticas (cine).

"Cinematógrafo"

En 1894 los hermanos Lumiere patentaron este aparato que servía como cámara y como proyector, dando como resultado las imágenes en movimiento: el cine. Se había creado un nuevo arte, otra forma de entretener. Inventar otra forma de filmar películas? Efectos especiales en 3D para todos los públicos?

Concurso. Juegos de Grupo.

"Genoma humano " Intentaremos descifrar el código genético mediante representaciones humanas, dar con el eslabón perdido a través de gestos sonoros y comprobar que nuestro ADN se puede dibujar hasta con los ojos cerrados. Experiencias científicas basadas en la velocidad de improvisar.

Salida.Vivaqueo.

"La imprenta"

Gracias a este invento ideado por J. Gutenberg, el acceso a la cultura fue llegando poco a poco a todos los rincones de Europa. La alfabetización de la población creció con la llegada de libros, revistas y periódicos. Difunde las costumbres sherpas fuera del campamento y enriquécete culturalmente de las gentes y lugares que irás visitando a lo largo del trayecto.



Actividades de Pioner@s



Artes plásticas. Manufacturas. "Laboratorios de Ideas"
Divertirse trabajando la imaginación; crear e inventar objetos despojados de su uso corriente: fusionar la lógica y el absurdo con sutileza. Un dado redondo, un balón de piedra para que no se desinfe, una gorra transparente para lucir el cabello...Reconvertir objetos del campamento e inventar su utilidad.

Salidas.Raid. "WEB"

Crear ordenadores grupales y no personales; memoriza en tu disco duro la manera de navegar por la red de senderos, donde descargar las mochilas al final de la jornada y encuentra los emails en la bandeja de entrada del pueblo. Es recomendable que te instales un programa de la etapa del día siguiente si no quieres volver a la página de inicio...



Veladas. "Uso del fuego"

El dominio del fuego supuso para los hombres prehistóricos un gran avance en su lucha por sobrevivir. Además de ahuyentar a las fieras, proporcionarles calor y poder cocer el barro, el fuego fue utilizado como centro de reunión para contar historias, representar escenas, danzar...

Vivaqueo. "Brújula"

Si quieres disfrutar de bonitos atardeceres, refrescarte en una fuente y encontrar un lugar idóneo donde descansar será preciso que lleves a mano este objeto inventado por los árabes y, hasta el día de hoy, imprescindible en toda expedición. No te preocupes... los sherp@s te orientaran en su manejo.



Equipo Personal

ES MUY IMPORTANTE QUE CADA ACAMPADO SEPA LO QUE LLEVA.

**CUANDO SEA NECESARIO,
POR EDAD O INEXPERIENCIA,
HACED JUNTOS LA MOCHILA
PADRES E HIJOS.**

**Mochila
Aislante**

Saco de dormir

Manta

**Calzado: zapatos fuertes,
playeras y chancias.**

Bañador. Gorra

Crema protectora

Toalla. Útiles de aseo

Anorak. Jerseys

**Ropa mínima: pantalones cortos y
largos, camisetas, ropa interior,
calcetines.**

Plato, cubiertos y vaso de aluminio

Chandal(s). Linterna

Cantimplora

Libreta, estuche

Tarjeta sanitaria

**Y puedes incluir lo que la experiencia
campamental te aconseje: camiseta
para pintar, cámara de fotos,
radio pequeña, instrumento musical,
libro para la biblioteca....**



A los padres

Recordamos a los padres que el objetivo central del campamento es que resulte una experiencia educativa feliz para vuestros hijos. Trata de conseguir que cada participante encuentre en el **Campa** un ámbito donde "crecer", donde hacerse un poco más mayor en el contacto con otros y en aprendizajes diversos.

Se vive en una **comunidad** muy particular; en una situación diferente a la escolar o la familiar, con sus dificultades propias; en la naturaleza, sin grandes comodidades, en grupo, con mayores y pequeños, arreglándoselas por sí mismos con objetos y situaciones no acostumbradas.



El Campa se presenta así como una oportunidad donde aprender a tomar decisiones particulares, apañarse con "sus cosas" (objetos personales y comunes), respetar las condiciones de vida en grupo (tolerar, respetar y utilizar la palabra), aprender nuevas canciones y juegos; y **reír, soñar, disfrutar**, ... Estos son los objetivos que el Campa persigue cada año en cada uno de sus participantes.



Comunicadnos todo lo que consideréis de interés cara a su estancia. Igualmente os pedimos que no visitéis el campamento fuera del primer y último día. El riesgo es interferir un ritmo dispuesto para y por los participantes.

Y para escribir, la dirección es:

Campamento SHERPA
42149-NAVALENO (Soria)

Como cada año, gracias de antemano por permitirnos colaborar en la educación de vuestros hijos. Y gracias por vuestra confianza y apoyo.

Cuotas Inscripciones

CUOTAS

Para participar en el Campa:

- Participantes nuevos: 420€
- Si ya has ido a otro Campa Sherpa: 390€
- Si vas con hermanos
- 360€ (cada participante veterano)
- 390€ (cada participante nuevo)

La cuota se puede pagar de una vez o por separado: Reserva de plaza 100€.

Y la matrícula restante antes de empezar el Campa.

1-Reservar la plaza:

Por correo electrónico:

Actividadessherpa@hotmail.es

O por teléfono 676340391

Y una vez confirmada la PLAZA:

2-Enviar:

Hoja de Inscripción, Justificante bancario de reserva de Plaza (y matrícula en su caso) y 1 Foto carnet.

Preferiblemente enviar por correo electrónico:

actividadessherpa@hotmail.es

O por correo postal: SHERPA

C/ Nicolás Castellanos 11-1º 34001-Palencia

Los ingresos de la cuota se hacen en el nº de cuenta:

ES94 2103 2401 1300 3324 7952

Titular. Campamento Sherpa

Unicaja. C/Mayor 9. Palencia

INCORPORACIÓN. VIAJE.

La incorporación al Campa se hace de forma individual.

Con este horario:

-Comienzo de Turno (Domingo)

De 11 a 18 Horas

-Final de Turno (Sábado)

De 11 a 15 Horas.

Los padres que llevéis a vuestros hijos podréis conocer el lugar donde viviremos y el equipo de Sherpas que estará con los chicos.

También podremos comentar aquellos aspectos que consideréis de interés cara a su participación.

Los que necesiten que se les facilite el viaje, consultadlo en secretaria.





HOJA DE INSCRIPCIÓN

Nombre y apellidos del Acampado/a
Fecha de nacimiento Curso que estudia
Dirección
Código Postal Ciudad Teléfono
Nº de hermanos (incluyéndole) Lugar que ocupa
Nombre y apellidos del padre/madre o tutor/a email

Solicita participar en el

- 1º Turno--del 30 de junio al 13 de Julio
 2º Turno—del 14 de julio al 27 de Julio
(Marcar con una X el turno elegido)

Del Campamento Sherpa 2019 a celebrar en NAVALENO (Soria)

Acepto las condiciones generales de la participación en el Campamento, que de conformidad con la Ley de protección de datos figuran en la web actividadessherpa.es.

El Acampado/a

Autorizo (padre/madre o tutor/tutora)

FICHA DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA

Campamentos Sherpa en los que ha participado

Otras Actividades de tiempo libre

Señale orientaciones de interés al Equipo Sherpa acerca de su hijo/a:

Hábitos alimenticios e higiénicos

Datos de Salud

Carácter

Dificultades concretas

Motivos de la inscripción

¿Va con hermanos o amigos?

Otras observaciones

OBLIGACIONES DE LAS PARTES:**1.-Obligaciones del cliente**

- Realizar el pago de las cantidades para la reserva o el pago de la actividad en las fechas establecidas.
- Facilitar datos y documentación necesarios, comprometiéndose además a su veracidad. Los documentos solicitados son: Ficha de Inscripción con foto y autorización firmada por la madre/ padre y/ o la persona que represente al menor como tutor/a, original de la tarjeta sanitaria, y, en caso de alergias o enfermedades, una copia del correspondiente informe médico.

2.-ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE SHERPA está obligado a:

- Actuar conforme a la más estricta ética profesional, controlando el buen funcionamiento del programa adjunto a cada campamento.
- Desarrollar las actividades previstas y prestar los servicios de alojamiento y manutención conforme a lo detallado en el folleto.

CONDICIONES CAMPAMENTOS**1. Inscripción y Condiciones de Pago:**

El participante deberá contactar telefónicamente o por correo electrónico a fin de comprobar que existen plazas disponibles en el campamento y turno escogido. Una vez confirmada por cualquiera de esas vías la existencia de plaza deberá de enviar escaneada la hoja inscripción debidamente cumplimentada y abonar la cantidad inicial de 100 euros para que la reserva de plaza sea firme. El resto hasta el total debe de abonarse antes de la fecha de inicio prevista.

Una vez confirmada la plaza, el participante enviará por correo electrónico o por correo postal la siguiente documentación:

Ficha Original firmada por Padres o Tutores + Foto carné de participante+ Resguardo bancario

2. Precio:

El precio incluye aquellos servicios que se indican en el programa.

3. Cancelación por parte del participante:

En cualquier momento antes de la fecha de comienzo, el participante podrá desistir de la realización de la actividad contratada, teniendo derecho a la devolución de los importes a excepción del importe de la reserva de plaza.

No existirá derecho de reembolso alguno a favor del participante en los siguientes supuestos:

- Cuando el participante no se presente en el lugar y hora previstos para el inicio de la misma.
- Cuando una vez iniciada la actividad contratada el participante la abandone voluntariamente o desista del disfrute de alguno de los servicios previstos.

4- Modificación de Servicios antes y durante el desarrollo de la actividad.

Actividades de tiempo libre Sherpa se reserva el derecho de anular o modificar, parcial o totalmente, el Campamento, actividad o programa, con la obligación de notificar por escrito de forma inmediata el cambio al receptor de dicha actividad, o padres o tutores, en caso de tratarse de un menor, ofreciéndole un programa equivalente o la devolución total del importe hasta el momento.

5- Obligaciones del Participante:

El participante tiene el deber de observar las normas usuales de comportamiento durante el desarrollo del programa.

Quedan expresamente prohibidas las faltas de disciplina, el consumo de drogas, bebidas alcohólicas, fumar o cualquier falta de respeto o conducta que perjudique el normal desarrollo de la actividad.

La infracción grave de estos deberes faculta a Actividades de Tiempo libre Sherpa, a la cancelación de las prestaciones acordadas sin derecho a reembolso alguno para el participante que será expulsado y devuelto a su domicilio corriendo a su cargo los gastos que se deriven de dicha expulsión.

6.- Uso del teléfono y teléfono de contacto y urgencias

El participante y/o su representante en caso de que éste sea menor acepta el siguiente régimen de comunicaciones telefónicas:

- Se establece el teléfono 676340391 para todas las comunicaciones urgentes que deban de establecerse con la organización.
- Para comunicaciones no urgentes se facilitarán números de teléfono de monitores/as para participantes hasta los 12 años; y para participantes mayores de 12 años habrá un horario y calendario establecido de llamadas.

7. Salud del participante y autorizaciones especiales:

El participante o en su caso su representante, facilitará mediante informe médico aquella información sanitaria que pueda ser relevante para su estancia y que no necesita de atenciones especiales pudiendo intervenir en todas las actividades programadas. Actividades de tiempo libre Sherpa no tendrá responsabilidad alguna derivada de la omisión de dicha información.

Antes del inicio del programa se entregará el original de la tarjeta sanitaria de la Seguridad Social. Se autoriza expresamente a los responsables de la actividad desarrollada por el Actividades de tiempo libre Sherpa a que en caso de necesidad por emergencia se adopten las decisiones que por urgencia o imposibilidad de comunicación con los padres o tutores del menor sean necesarias para garantizar su integridad y seguridad.

8. Desplazamientos desde y hasta el lugar de inicio de la actividad:

Serán por cuenta del participante los desplazamientos desde y hasta el lugar donde se desarrolla el campamento.

9. Aceptación de las Condiciones Generales:

La inscripción en cualquiera de las actividades ofertadas, implica el conocimiento y la aceptación expresa de las presentes condiciones generales.

10. Protección de Datos:

Le informamos de que sus datos personales y/o los de la persona a la que representa se incorporan a ficheros de los que es responsable ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE SHERPA SLU, cuya finalidad es la organización y desarrollo de la actividad contratada, la gestión contable, fiscal y administrativa, el mantenimiento de la relación, el ofrecimiento de servicios y el envío de comunicaciones por cualquier medio que nos haya facilitado.

A las fotos y vídeos publicados durante el desarrollo de la actividad solo podrán acceder los participantes en cada campamento y turno, de modo que se mantenga un uso personal y/o doméstico. Los usuarios no deben difundir dichas imágenes en redes sociales u otros medios de comunicación y si lo hacen serán responsables de dicho uso ante los interesados y la Agencia Española de protección de datos.

Podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación de tratamiento y revocar el consentimiento prestado dirigiendo escrito con copia de su DNI a ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE SHERPA C/ Nicolás Castellanos 11, 1º, 34001 PALENCIA

11. Tribunales competentes:

Las partes acuerdan someterse a los Tribunales de Palencia para solucionar cualquier controversia que pudiera surgir entre las mismas.