



**Abenduak
2 - 3
Diciembre
2021**

**Palacio
Europa
Jauregia
Vitoria-Gasteiz**

Euskadiko kirolaren eta jarduera fisikoaren VII. biltzarra

"Kirol (EKO)sistemaren ezinbesteko egokitzapena"

VII Congreso de la actividad física y el deporte en Euskadi

"La inevitable adaptación del (ECO)sistema deportivo"

Kirolaren sektorea hobetzen dihardugun bidelagunak, egun on!

2020ko Tokioko Olinpiar Jokoentzera, gure Kongresua atzeratu egin zen pandemiagatik. Hitzordu garrantzitsuak berreskuratzeko garaia da eta Euskadiko jarduera fisikoaren eta kirolaren VII. Biltzarra aurkezterako gatoz. Kongresu honen bidez, Euskadin kirola eta jarduera fisikoa elkarrekin bizi eta sustatzen dugun eragileen komunitatea bildu nahi da, Kirol (EKO) Sistemaren inguruko ezagutza eta esperientzia aztertu, ezagutu eta partekatzeko.

2021ean, eta ezarritako dinamikarekin jarraituz, kongresua Araban egingo dugu, zehazki, Gasteizko Europa Jauregian; KAITen (Kirol arlorako iritzi taldea), Eusko Jaurlaritza, Arabako Foru Aldundia eta Gasteizko Udala. taldean egin dugu lan Kongresua aurrera ateratzeko.

Programa atal hauetan egituratu dugu:

I. Blokea: (EKO) KIROL-SISTEMA

Espazio hau arduradun politikoek kirol-politikak abian jartzeari dagokionez duten jarrera eta lehentasunak identifikatzeko erabiliko dugu. Bloke honetan, alderdi politikoen egungo ibilbide-orria entzungo dugu.

Gainera, kanpora begiratu behar dugu, eta gure eremuko planteamendu globalak ezagutu. Osasunaren munduko erakundearen eskutik, kongresu honetan jarduera fisikoaren ekintza globaleko plana (2018-2030) aurkeztuko da.

II. Blokea: (EKO) PANDEMIAKI KIROL-SISTEMA EGOKITZEKO ESTRATEGIAK

Pandemiaren hasierako krisia gaindituta, gure sektorean arrakasta izan duten kasuak aztertzeko garaia da, aurrekaririk gabeko kanpo-testuinguru batetik eratorritako baldintza berriei erantzuten eta egokitzen jakin baitute. Erakunde berritzaleetatik eskuratutako ezagutza aprobetxatu nahi da.

III. Blokea: ETORKIZUN-ERRONKAK

Etorkizunari begiratu nahi diogu, kirolaren eta jarduera fisikoaren ekosistemak pertsonen organizatearen ekonomia berri baterako eraldaketan duen funtsezko izaeratik abiatuta. Zeintzuk dira sektorearen etorkizuna bideratzen duten aukerak?

Halaber, 2030 Agendako GJHen irismenari kirolak egiten dion ekarpenaz hitz egingo dugu. Gizartean eta lurrealdeetan eragin handia duten ekitaldiak sortzeko modu berriak aurkeztuko ditugu.

Azkenik, toki-eremuan lurreratuko gara, kirol-instalazio eta -zerbitzu publikoen iraunkortasun ekonomiko eta sozialari buruz hitz egiteko, eta (EKO) kirol-sistemaren barruan izan behar duten zereginari buruz hitz egiteko.

KAITetik, eskerrak eman nahi dizkiegu Vital Fundazioari eta kongresu hau posible egin duten pertsona, erakunde eta enpresa guztiei.

Batzorde antolatzailea

Amigas y amigos, acompañantes en el camino hacia la mejora de nuestro Sector:
EL DEPORTE.

Al igual que los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, nuestro Congreso quedó aplazado por la pandemia. Es momento de recuperar las citas importantes y presentar el VII Congreso de la actividad física y el deporte en Euskadi, que reunirá a toda la comunidad de agentes que conviven y promocionan el deporte y la actividad física en Euskadi, con el objetivo de estudiar, conocer y compartir conocimiento y experiencia, en torno al ya considerado (ECO) Sistema Deportivo. En el 2021 y siguiendo con la dinámica establecida el Congreso los realizaremos en Araba, concretamente en el Palacio Europa de Vitoria-Gasteiz; KAIT (Kirol arlorako iritzi taldea- Asociación Vasca de Gestores del deporte), Gobierno Vasco, Diputación Foral de Araba y Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz hemos trabajado de la mano para preparar este Congreso que deseamos que vuela a ser un punto de encuentro y reflexión para el deporte vasco. Hemos estructurado el programa en los siguientes apartados:

Bloque I: BASES DEL (ECO) SISTEMA DEPORTIVO

Destinaremos este espacio para identificar el posicionamiento y las prioridades de las y los responsables políticos en relación a la puesta en marcha de las políticas deportivas. En este bloque escucharemos la hoja de ruta actual de los partidos políticos.

Además, debemos mirar hacia fuera, y conocer los planteamientos a nivel global en nuestro ámbito. De la mano de la organización mundial de la salud, en este Congreso, se presentará el Plan de acción Global de actividad física 2018- 2030.

Bloque II: ESTRATEGIAS DE ADAPTACION DEL (ECO) SISTEMA DEPORTIVO SURGIDAS EN LA PANDEMIA

Superado la crisis inicial de la pandemia, es tiempo de estudiar casos de éxito en nuestro sector, que han sabido responder y adaptarse a los nuevos condicionantes derivados de un contexto externo sin precedentes. Se pretende aprovechar el conocimiento adquirido de organizaciones innovadoras.

Bloque III: RETOS DE FUTURO

Queremos realizar una mirada al futuro, partiendo del carácter esencial del ecosistema del deporte y la actividad física en la transformación hacia una nueva economía del Bienestar de las personas. ¿Cuáles son las oportunidades que orientan el futuro del sector?

También hablaremos de la contribución del deporte al alcance de los ODS de la agenda 2030.

Presentaremos nuevas formas de crear eventos de alto impacto en la sociedad y en los territorios.

Por último, aterrizarímos al ámbito local, para hablar sobre la sostenibilidad económica y social de las instalaciones y servicios deportivos públicos, y el papel que deben desempeñar dentro del (ECO) sistema deportivo.

Como siempre, desde KAIT, nuestro agradecimiento a las personas, instituciones y empresas que han contribuido a la realización de este Congreso, GRACIAS.

Comité organizador



BATZORDE ANTOLATZAILEA / COMITÉ ORGANIZADOR

KAIT

Presidente: Iñaki Ugarteburu
Presidente Ordea / Vicepresidenta: Clementina Sevilla

EUSKO JAURLARITZA / GOBIERNO VASCO

Jon Iribarri

ARABAKO FORU ALDUNDIA / DIPUTACIÓN FORAL DE ÁLAVA

Gerardo Escarza

GASTEIZKO UDALETXEA / AYUNTAMIENTO DE VITORIA

Elisabeth Roncero
Juanan Compañón
Idazkaritza teknikoa / Secretaría técnica
Kirolaren Euskal Eskola

Komunikazioak eta esperientziak / Comunicaciones y experiencias

HEZKUNTZA ETA KIROLAREN FAKULTATEA / FACULTAD DE EDUCACIÓN Y DEPORTE

Javier Yanci

DEUSTUKO UNIBERTSITATEA/ UNIVERSIDAD DE DEUSTO

Fernando Asenjo

ÍNDICE / AURKIBIDEA

1. PONENCIAS

1.1 Plan de acción global en actividad física 2018-2030. B. Ortega, Francisco	9
1.2 Financiación pública del deporte: Análisis y ponencia critica sobre los mismos. Ugarteburu Artamendi, Iñaki	11
1.3 Kirolaren eta jarduera fisikoaren kudeaketa pandemia garaian. Bi urteko esperientziak eskaini dizkigun lezio nagusiak ikasteko prest gaude? Aldaz Arregui, Juan	24
1.4 Hacia un política de innovación de portiva. Murua, Juanma	38
1.5 Caso de éxito: competición on line Federación Vasca de Gimnasia. Torralba García, Judith	50
1.6 Termómetro del ecosistema del deporte en España. Jiménez Gutiérrez, Alfonso	55
1.7 Organización eventos ante la nueva realidad campeonato de europa de triatlón multideporte Bilbao-Bizkaia 2022. García Martínez, Jorge	69
1.8 Los ODS como impulsores de las transformación del deporte. Vallejo, Ana	84
1.9 Los desafíos y retos de la gobernanza en el deporte: reflexiones en favor de una necesaria novación. Álvarez Rubio, Juan José	94

ÍNDICE / AURKIBIDEA

2. EXPERIENCIAS

2.1 Zure Taldekoak Gara. Abella, Isabel	105
2.2 Zenbat mugitzen dira euskal haur eta gazteak? Bringas, Mikel	111
2.3 Kirolpark, del sistema al ecosistema. García de Vicuña, Ainhoa	123
2.4 Nuevos modelos de formación online en el deporte: Experiencias prácticas en escuelas deportivas. Gredilla, Guillermo	128
2.5 Nuevas estrategias para nuevos ecosistemas deportivos. Muro Nájera, Marcos	137
2.6 Kiprest. Una arquitectura tecnológica para digitalizar los recursos de apoyo a la participación inclusiva de las personas con discapacidad y/o alteraciones de salud en los servicios deportivos municipales y sanitarios. Romero Sheila, Xabier Leizea, Silvia Zobarán, Ander Martín, Sandra Solaguren-Beascoa, Juan Jaureguizar	144
2.7 La ola de la inclusión: experiencias inclusivas en el surf. Xabier Leizea, Silvia Zobarán, Juan Jaureguizar	152
2.8 FUTBOL INCLUSIVO: De la garantía a la intervención comunitaria. Romero, Dario	160
2.9 Euskal dantzaren onura hezitzaleak DBHko ikasleengen. Osasuna, gozamena eta euskalduntzea. Sagardi Lopategi, Jone	168

ÍNDICE / AURKIBIDEA

3. COMUNICACIONES

3.1 Análisis de la dimensión física de jóvenes jugadores durante el juego de pillar. **Gonzalez Artetxe, Asier
Gaztelu Folla, Ioritz
Vélaz Lorente, Iñigo
Los Arcos, Asier**

177

3.2 Valoración de la dimensión táctica en el juego de pillar: Un estudio preliminar. **Vélaz-Lorente, Iñigo
Gaztelu Folla, Ioritz
Gonzalez Artetxe, Asier
Los Arcos, Asier**

185

3.4 Natur inguruneko jarduera fisikoak bultzatzen haurren artean, baita pandemia garaian ere. **Zulaika
Isasti, Luix Mari
Ros Martinez de la Hidalga, Iker
Ibañez Lasurtegi, Irantzu
Zuazagoitia Rey-Baltar, Ana
Etxeazarra Escudero, Ibon**

194

3.5. DBHko gorputz hezkuntza arloan natur jarduerak sustatzen gamifikazioaren bitartez. **Pastor
García, Irene.**

199

3.6 Niveles de Actividad Física, diferencias entre género e índice de masa corporal, en escolares de Bizkaia.
**Larrinaga-Undabarrena, Arkaitz
Río, Xabier
Ubierna, Iván
Ruiz-Parra, Borja
Coca, Aitor**

205

1

Ponencias



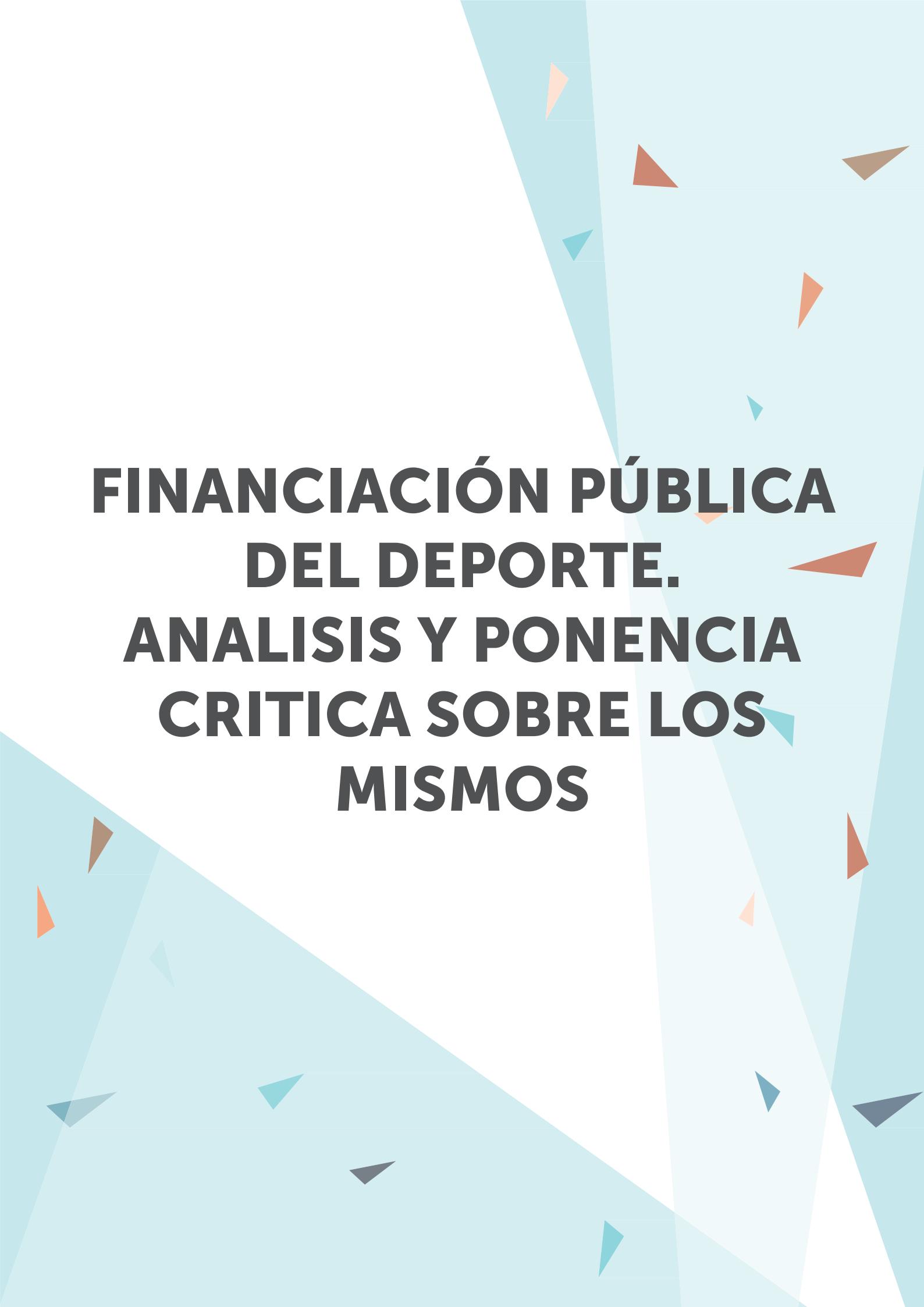
PLAN DE ACCIÓN GLOBAL EN ACTIVIDAD FÍSICA 2018-2030 MULTIDEPORTE BILBAO-BIZKAIA 2022

PLAN DE ACCION GLOBAL EN ACTIVIDAD FISICA 2018-2030 MULTIDEPORTE BILBAO-BIZKAIA 2022

Francisco B. Ortega
University of Granada
Professor at the Faculty of Sport Sciences
Department of Physical Education and Sports
Granada, Spain

2nd Affiliation: Department of Bioscience and Nutrition
Karolinska Institutet, Sweden
Co-Director of the PROFITH Research group: <http://profithe.ugr.es/>
Twitter: @ortegaporcel

- Recomendaciones OMS:
[LINK](#)
- Video con el eslogan de las 2020 WHO guidelines "Every move counts":
[LINK](#)
- Web de la OMS – con documentos relacionados con las guidelines 2020:
[LINK](#)
- We de la OMS – Guidelines de un vistazo (at a glance) en +9 idiomas:
[LINK](#)
- Número especial en la revista BJSM con artículos relacionados con las guidelines:
[LINK](#)
 - Artículo principal de las guidelines en BJSM:
[LINK](#)
- Impresionante estimación del beneficio económico que habría a nivel mundial si se cumplieran las recomendaciones de AF: Estimating the global economic benefits of physically active populations over 30 years (2020–2050) BJSM, Nov 2020:
[LINK](#)
- Número especial en la revista IJBNPA con artículos relacionados con las 2020 WHO guidelines:
[LINK](#)
 - WHO twitter related with the PA Guidelines:
[LINK](#)
 - Descárgate todas las infografías en:
[LINK](#)



FINANCIACIÓN PÚBLICA DEL DEPORTE. ANALISIS Y PONENCIA CRITICA SOBRE LOS MISMOS

FINANCIACIÓN PÚBLICA DEL DEPORTE. ANALISIS Y PONENCIA CRITICA SOBRE LOS MISMOS

Ugarteburu Artamendi, Iñaki

Presidente de KAIT

(Kirol arloko iritzi taldea-Asociación Vasca de gestores del deporte)

ugarteburu3@gmail.com

Introducción

Históricamente la financiación del deporte ha sido, y sigue siendo, motivo de importantes debates entre los agentes deportivos. Es habitual escuchar que las administraciones públicas no invierten lo suficiente en la promoción del deporte.

En este trabajo vamos a tratar de aportar un poco de luz sobre la financiación del deporte en la Comunidad Autónoma Vasca (CAV), recopilando datos de diferentes estudios realizados con datos de 2018 y 2019, antes de la llegada de la pandemia. Puntualmente haremos alguna referencia a datos del Estado y de Europa.

Debemos de tener en cuenta que el reparto competencial de la CAV, fruto de la Ley de Territorios Históricos es singular y el reflejo de la misma en la Ley 14/1998, de 11 de junio, del Deporte del País Vasco, establece los ámbitos en que Gobierno, diputaciones y ayuntamientos, deben centrar sus esfuerzos para promover el deporte. La singularidad de este reparto, ha de tenerse en cuenta a la hora de comparar la aportación de nuestras instituciones, con las del resto del Estado, o de Europa. Con estas consideraciones presentaremos datos sobre las aportaciones públicas, el nivel de compromiso, el impacto económico de las mismas y plantearemos algunas cuestiones, que nos pueden ayudar a reflexionar.

El deporte es un fenómeno social suficientemente complejo como para plantear una respuesta que pueda ser de aplicación a toda la práctica deportiva, los diferentes ámbitos; el deporte participación, el escolar, el alto rendimiento, el profesional, el femenino... viven circunstancias muy distintas y el tratamiento que deben de recibir desde las administraciones públicas debe de ser diferente. En este trabajo analizaremos el deporte en general, como fenómeno social.

El deporte, bien de interés general

Hoy prácticamente nadie duda que el deporte es una actividad; interesante, recomendable, necesaria y que desde diversos puntos de vista puede generar múltiples beneficios a las personas y a la sociedad. Detallamos algunos de los beneficios que puede generar el deporte.

Desde el punto de vista de la salud, (practicado adecuadamente):

- Mejorar de la salud cardiovascular
- Reducir el riesgo de enfermedad cardíaca, accidente cerebrovascular y diabetes.
- Ayudar a controlar el peso.
- Reducir de la presión arterial
- Mejorar la condición aeróbica.
- Mejorar la fuerza muscular y la resistencia.
- Mejorar la flexibilidad articular y la amplitud de movimiento.
- Aliviar el estrés.
- Reducir el riesgo de ciertos tipos de cáncer.
- Ayudar a controlar el colesterol.
- Evitar la osteoporosis.
- Fortalecer el sistema inmunológico.
- Mejorar la calidad del sueño.
- Beneficios para la salud mental.
- Prolongar la vida.
- Disminuir el riesgo de caídas.
- Mejorar de la salud sexual.
- ...

Desde el punto de vista social:

- Mejorar las relaciones
- Mejorar la cohesión social.
- Aumentar el rendimiento.
- Aumentar el rendimiento cerebral
- Aumentar la sensación de control.
- Prevenir enfermedades cognitivas
- Facilitar la integración
- Transmitir la cultura.
- Transmitir valores.
- ...

Desde el punto de vista personal:

- Mejorar la calidad de vida.
- Generar disfrute.
- Mejorar la autoestima
- Aumentar de la felicidad
- Disminuir la ansiedad.
- ...

Desde el punto de vista económico:

- Generar empleo.
- Aportar al PIB.
- Crear tejido empresarial.
- ...

Desde el punto de vista político:

- Llegar a ser una seña de identidad.
- Dotar de prestigio.
- Educar.
- ...

Según el Anuario de estadísticas deportivas 2019, del Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno Español, en Euskadi el 46,9% de la población afirma practicar deporte semanalmente. El Gobierno Vasco en 2017 señalaba que un 64% los la población vasca practicaba deporte.

Por estas y otras razones, el deporte es considerado un bien de interés general o interés público, y tiene su presencia en los presupuestos de las Administraciones públicas (AAPP).

El reparto competencial en la CAV.

Tal y como hemos adelantado en la introducción consideramos importante conocer cuál es el reparto competencial, que recoge la Ley 14/1998, de 11 de junio, del Deporte del País Vasco y de esta manera interpretar las aportaciones de cada institución.

11704 EHAA - 1998ko ekainak 25. osteguna

N.º 118 ZK.

B.O.P.V. - jueves 25 de junio de 1998

y) Espetxeetan kirol-programak sustatzea, presoen gizarteratzea lortzeko.

II. TITULUA ADMINISTRAZIO ANTOLAKUNTZA

3. artikulua.- Xedapen orokorrak.

Euskadiko kirolaren antolakuntza institucionala herri-administrazioen descentralizazio, koordinazio eta eraginkortasun printzipioetan oinarrituko da bakoitzari dagozkion eskumenak erabiltzerakoan, kirol-federazioen, kluben eta beste edozein erakunde publiko edo pribaturen lankidetzarekin eta parte-hartzearekin. Kirol-federazioek, herri-administrazioen ordezkarri laguntzale diren aldetik, haeiek aktiboki hartuko dute parte Euskadin kirola antolatzen eta garatzen.

4. artikulua.- Erakunde komunak.

1.- Autonomía Ertidegoko erakunde komunek kirol arloan Euskal Autonomía Ertidegoari Autonomia Estatutuaren indarrez dagozkion eskumen guztiak erabiliko dituzte, salbu eta lege honetan edo gainontzeko antolamendu jurídicoan lurralde historikoetako foro-organoei, udalei edo gainontzeko toki-erakundeei emanen zaizkienak.

2.- Autonomía Ertidegoko erakunde komunel dagozken eskumenak hauek izango dira zehazki:

- a) Euskadiko Kirol Erakundeen Erregistroa arautzea eta kudeatzea.
- b) Kirol-diziplinako arauak finkatzea.
- c) Gol-mailako kirola bideratzea eta sustatzea.
- d) Kirol Federazioak onartzea, laguntzea, finantzeartea, ikuskatzea eta kontrolatzea beren egiteko publicoak bete ditzatela bermatzeko, beren jarduera pribatuaren kalterik gabe.
- e) Kirola egiteko derrigorrezkoak diren gaitasun-azterketa medikoak arautzea.
- f) Kirolaren Euskal Kontseilua arautzea eta antolatzea.
- g) Kirol Justiziako Euskal Batzordea arautzea eta antolatzea.
- h) Kirol-teknikariak prestatzeko zentroak eta horietako irakaskuntzak eta tituluak arautzea, ofizialki onartzea eta bultzatzea.
- i) Kirol-federazioen, kirol-kluben eta gainontzeko kirol-erakundeen araubidea finkatzea.
- j) Kirol-klubak interes publikoko izendatzearen arautzea.

y) El fomento de programas deportivos para los internos en establecimientos penitenciarios en orden a conseguir su rehabilitación social.

TÍTULO II ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA

Artículo 3.- Disposiciones generales.

La organización institucional del deporte en el País Vasco se inspirará en los principios de descentralización, coordinación y eficacia de las Administraciones públicas en el ejercicio de sus respectivas competencias, con la colaboración y participación de las federaciones deportivas, de los clubes y de cualesquiera otras entidades públicas y privadas. Las federaciones deportivas, como agentes colaboradores de las Administraciones públicas, participarán con ellas de forma activa en la organización y desarrollo del deporte en Euskadi.

Artículo 4.- Instituciones comunes.

1.- Las instituciones comunes de la Comunidad Autónoma ejercen en materia deportiva todas las competencias que, correspondiendo a la Comunidad Autónoma en virtud del Estatuto de Autonomía, no se atribuyan a los órganos forales de los territorios históricos, a los municipios y a las demás entidades locales en la presente ley o en el resto del ordenamiento jurídico.

2.- En particular, corresponde a las instituciones comunes de la Comunidad Autónoma el ejercicio de las siguientes competencias:

- a) La regulación y gestión del Registro de Entidades Deportivas del País Vasco.
- b) La regulación del régimen disciplinario deportivo.
- c) La ordenación y promoción del deporte de alto nivel.
- d) La aprobación de las federaciones deportivas, así como su asistencia, financiación, intervención y control para garantizar el cumplimiento de sus funciones públicas, sin menoscabo de su actividad privada.
- e) La regulación de los reconocimientos médicos de aptitud, obligatorios para la práctica del deporte.
- f) La regulación y organización del Consejo Vasco del Deporte.
- g) La regulación y organización del Comité Vasco de Justicia Deportiva.
- h) La regulación, reconocimiento oficial e impulso de los centros de formación de personal técnico deportivo, así como de sus enseñanzas y títulos.
- i) La regulación del régimen de las federaciones deportivas, clubes deportivos y demás entidades deportivas.
- j) La regulación de las declaraciones de utilidad pública de los clubes deportivos.

- | | |
|---|---|
| <p>k) Kirol-lizentziaren araubidea finkatzea.</p> <p>l) Kirol-instalazioen eraikuntza, erabilera eta mantenimendua arautzea.</p> <p>m) Eskola-kirolaren oinarriak eta printzipioak, kirol-diziplinako araubidea eta lehiaketak finkatzea.</p> <p>n) Kirol-zentroak arautzea.</p> <p>ñ) Era bereko irizpideak onartzea herri-administracioek kirol-ekipamenduen erroldak egin ditzaten.</p> <p>o) Kirol-erakundeen zuzendaritzako kideentzako estututua onartzea.</p> <p>p) Autonomi Erkidegoko kirol-ekipamenduen errolda onartzea eta eguneratzea.</p> <p>q) Doptza aurrezaintza, kontrolatza eta zigortza.</p> <p>r) Naturan egiten diren kirol-ekintza arriskutsuen antolakuntza arautzea.</p> <p>s) Indarkeria aurrezaintzko, kontrolatzeko eta zigortzeko arauak ezartzea.</p> <p>t) Kirol-mota berriak onartzeko irizpideak eta baldintzak onestea.</p> <p>u) Jarduera jakin bat kirol-motatzat kalifikatzea.</p> <p>v) Kirolariaren osasun-txartela arautzea.</p> <p>w) Unibertsitateen arteko kirol-ekintzak bideratzea eta koordinatzea, eta Unibertsitate Kirolaren Euskal Batzordea arautzea.</p> <p>x) Kirol-ekitaldien antolakuntza arautzea.</p> <p>5. artikulua.- Lurralde historikoetako foru-organoak.</p> <p>Lurralde historikoetako foru-organoetako dagokie, zein bere lurralde-esparruan, eskumen hauek erabiltzea:</p> <p>a) Euskal Autonomia Erkidegoko eskola-kirolaren arloko arauak garatzea eta udal-administrazioaren lankidetzarekin gauzatzea.</p> <p>b) Kirola guztientzat sustatzeko kirol-politika onartzea eta udal-administrazioaren lankidetzarekin gauzatzea.</p> <p>c) Kirol-erakipamenduen arlokako lurralde-planak onartzea.</p> <p>d) Lurralde historikoko kirol-ekipamenduen errolda onartzea eta eguneratzea.</p> | <p>k) La regulación del régimen de las licencias deportivas.</p> <p>l) La regulación de la construcción, uso y mantenimiento de instalaciones deportivas.</p> <p>m) La regulación de las bases y principios generales del deporte escolar, de su régimen disciplinario deportivo y de sus competiciones.</p> <p>n) La regulación de los centros deportivos.</p> <p>ñ) La aprobación de criterios uniformes para la elaboración de los censos de equipamientos deportivos por las distintas administraciones públicas.</p> <p>o) La aprobación de un estatuto para el personal directivo de las entidades deportivas.</p> <p>p) La aprobación y actualización de un censo de equipamientos deportivos de la Comunidad Autónoma.</p> <p>q) La regulación de la prevención, control y representación del dopaje.</p> <p>r) La regulación de la organización de actividades deportivas de riesgo en el medio natural.</p> <p>s) La regulación de la prevención, control y representación de la violencia.</p> <p>t) La aprobación de los criterios y condiciones para el reconocimiento de nuevas modalidades deportivas.</p> <p>u) La calificación de una actividad como modalidad deportiva.</p> <p>v) La regulación de la cartilla sanitaria de las y los deportistas.</p> <p>w) La ordenación y coordinación de las actividades deportivas interuniversitarias y la regulación del Comité Vasco de Deporte Universitario.</p> <p>x) La regulación de la organización de eventos deportivos.</p> <p>Artículo 5.- Órganos forales de los territorios históricos.</p> <p>Corresponde a los órganos forales de los territorios históricos en su respectivo ámbito territorial el ejercicio de las siguientes competencias:</p> <p>a) El desarrollo normativo y la ejecución, esta última en coordinación con la Administración municipal, de la normativa de la Comunidad Autónoma en materia de deporte escolar.</p> <p>b) La aprobación y ejecución, esta última en coordinación con la Administración municipal, de la política deportiva dirigida a la promoción del deporte para todos.</p> <p>c) La aprobación de los Planes Territoriales Sectoriales de Equipamientos Deportivos.</p> <p>d) La aprobación y actualización de un censo de equipamientos deportivos del respectivo territorio histórico.</p> |
|---|---|

e) Kirol-ekipamenduak eraikitzeko, zabaltzeo eta eraberritzeko finantzaketa-planak onartzea eta gauzatzea.

f) Goi-mailako kirolean etorkizun oparoa izan dezaketen kirolariei laguntza teknikoa eta ekonomikoa ematea. Horretarako, diru-laguntzak eskainiko dira eta elkarrekin beren ekintzak diru-laguntzen helburuetara egokitzea kontrolatuko da.

g) Lurraldean duten klubetako gainontzea eta kirol-elkarteen laguntza teknikoa eta ekonomikoa ematea. Horretarako, diru-laguntzak eskainiko dira eta elkarrekin beren ekintzak diru-laguntzen helburuetara egokitzea kontrolatuko da.

h) Lurraldeko kirol-federazioak onartzea, laguntzea, finantzatzea, ikuskatzea eta kontrolatzea beren egiteko publikoak bete ditzatela bermatzeko, beren jarduera pribatuaren kalterik gabe.

i) Udalaren kirol-zerbitzuak koordinatza eta laguntza eta zerbitzu horien kudeaketa bateratua bultzatzea.

j) Lege honen eta legea garatzen duten arauen indarrez dagozkien gainerako eskumenak eta egitekoak baliatzea, baita eta azaroaren 25eko 27/1983 Legearen 12. artikuluan zehaztutakoaren arabera eskualdatu edo eskuordetutu daitezkeenak ere.

6. artikulua.- Udalak.

Udalei dagokie, zeini bere lurralde-esparruan, eskumen hauek betetzea:

a) Lurralde historikoetako foru-organoek onartutako eskola-kiroleko programak burutzea, halekin koordinatuta jokatuz.

b) Udalaren kirol-ekipamenduak eraikitzea, zabaltzea eta hobetzea, eta orobat kudeatzea eta mantentzea ere.

c) Kirol-ekipamenduen hirigintza-plangintza egiteko tresnak onartzea eta gauzatzea.

d) Udalaren kirol-ekipamenduen erabilera arautzeko ordenantzak onartzea.

e) Lurralde historikoetako foru-organoek kirola guztientzat zabaltzeko onartutako programak gauzatzea.

f) Udalaren kirol-ekipamenduen errolda bat onartzea eta eguneratzea.

g) Lege honen, gainontzeko legezko xedapenen eta lege hau garatzeko arauen indarrez dagozkien eskumen eta egitekoak baliatzea, bai eta eskuordetzan eman da-kizkieenak ere.

e) La aprobación y ejecución de planes para la financiación de la construcción, ampliación y reforma de equipamientos deportivos.

f) La asistencia técnica y la ayuda económica a las y los deportistas promesas con expectativas de acceder al deporte de alto nivel.

g) La asistencia técnica y ayuda económica a clubes y demás asociaciones deportivas domiciliadas en su territorio, concediendo al efecto las subvenciones oportunas y controlando la adecuación de su actividad a la finalidad subvencional.

h) La aprobación de las federaciones deportivas territoriales, así como su asistencia, financiación, intervención y control para garantizar el cumplimiento de sus funciones públicas, sin menoscabo de su actividad privada.

i) La coordinación y asistencia de los servicios deportivos municipales y el impulso de la gestión mancomunada de aquellos servicios.

j) El ejercicio de cuantas otras competencias y funciones les estén atribuidos en virtud de la presente ley y de las normas que la desarrollen, así como todas las que les puedan ser transferidas o delegadas en virtud de lo dispuesto en el artículo 12 de la Ley 27/1983, de 25 de noviembre.

Artículo 6.- Municipios.

Corresponde a los municipios, en su respectivo ámbito territorial, el ejercicio de las siguientes competencias:

a) La ejecución de los programas de deporte escolar aprobados por los órganos forales de los territorios históricos, en coordinación con estos últimos.

b) La construcción, ampliación y mejora de los equipamientos deportivos municipales así como su gestión y mantenimiento.

c) La aprobación y ejecución de instrumentos de planeamiento urbanístico en materia de equipamientos deportivos.

d) La aprobación de las ordenanzas reguladoras del uso de los equipamientos deportivos municipales.

e) La ejecución de los programas aprobados por los órganos forales de los territorios históricos para la extensión del deporte para todos.

f) La aprobación y actualización de un censo de equipamientos deportivos del municipio.

g) El ejercicio de cuantas otras competencias y funciones les estén atribuidas en virtud de la presente ley y demás disposiciones legales y de las normas reglamentarias que la desarrollen, así como el ejercicio de todas las competencias y funciones que les puedan ser delegadas.

Es evidente que el reparto competencial condiciona la aportación de cada institución al deporte, pero también es cierto que la diversidad de ámbitos que puede abarcar el deporte facilita que se pueda intervenir en ellos desde diferentes prismas y/o departamentos.

El gasto en deporte de las administraciones públicas.

A continuación aportamos datos que nos clarifican las aportaciones que realizan las AAPP en el ámbito del deporte, son datos obtenidos de diferentes estudios y que deben de servirnos de referencia, para ubicarnos. Hemos de señalar que en más de una ocasión los datos obtenidos en uno y otro estudio, difieren levemente.

Gasto liquidado de las AAPP en deporte en 2018 y peso relativo en sus presupuestos:

Institución	Gasto en deporte	Presupuesto total	Porcentaje del presupuesto dedicado al deporte
Gobierno Vasco	13.702.927€	11.486.409.000€	0.1%
Diputaciones	28.676.646€	15.144.841.347€	0.2%
Organismos autónomos Sociedades municipales	112.068.775€		
Ayuntamientos	126.536.980€	2.735.003.837€	4.6%

Gasto total liquidado 280.985.328 euros

Fuente: Análisis del presupuesto de deporte de las administraciones locales de la CAV de 2018, realizado por encargo de Gobierno Vasco y ejecutado por NUVE Consulting y publicado en 2020.

Datos relativos a los ayuntamientos, en base a al número de habitantes, en 2018:

	Gasto medio en deporte	Presupuesto medio del ayuntamiento	Porcentaje del presupuesto dedicado al deporte
Menos de 5000 hab.	600.000€	5.000.000€	12%
5001-20.000 hab.	1.300.000€	19.000.000€	6.8%
20.001-50.000 hab.	3.200.000€	50.000.000€	6.4%
50.0001-1000.000 hab.	5.500.000€	87.000.000€	6.3%
+ 100.001 hab.	12.700.000€	395.000.000€	3.1%

Gasto promedio de los municipios por habitante y año en deporte 76,35€

Fuente: Observatorio del Deporte Municipal en Euskadi, KAIT/Eusko Jaurlaritza. Oskar Martín 2020.

El estudio Impacto económico de la industria deportiva en Euskadi en el 2018, realizado por encargo de la Escuela Vasca del deporte y ejecutado por Fondo Formación Euskadi, aporta cantidad de datos de gran interés, y hemos querido recoger algunas de las tablas que presentan y también algunas de las conclusiones.



IMPACTO ECONÓMICO DE LA INDUSTRIA DEPORTIVA EN EUSKADI



Administración Autonómica

En 2018 las diferentes Administraciones Autonómicas gestionan un presupuesto deportivo de casi 360 millones de euros (358.211.000)⁶.

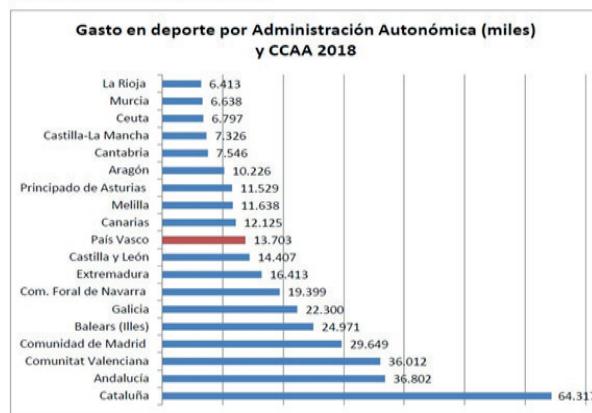


Gráfico 21. Elaboración propia

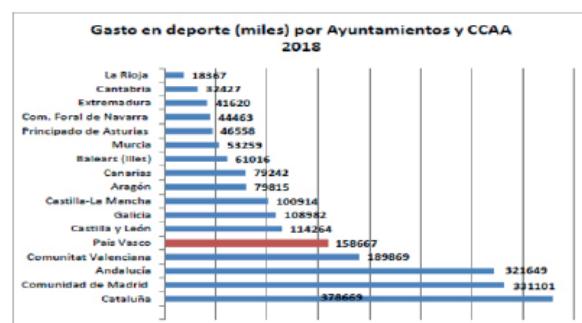
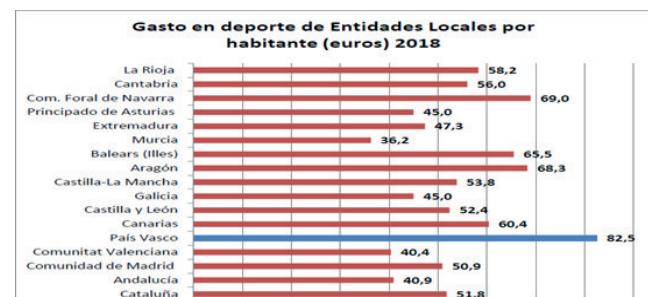
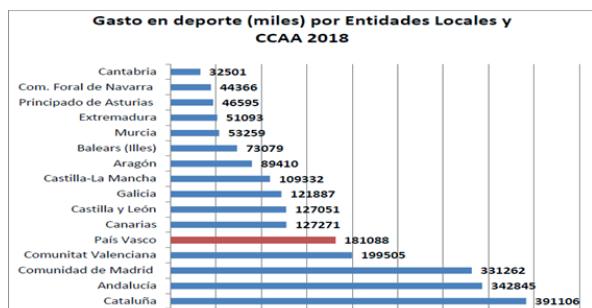


Gráfico 25. Elaboración propia

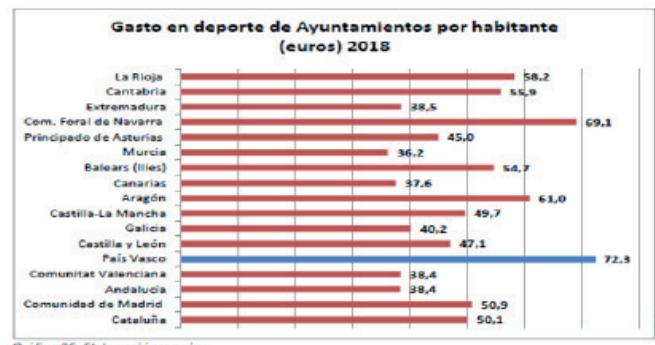


Gráfico 26. Elaboración propia

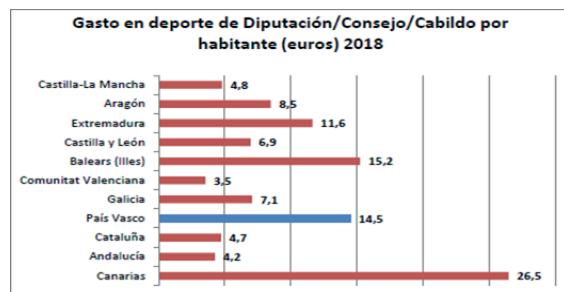
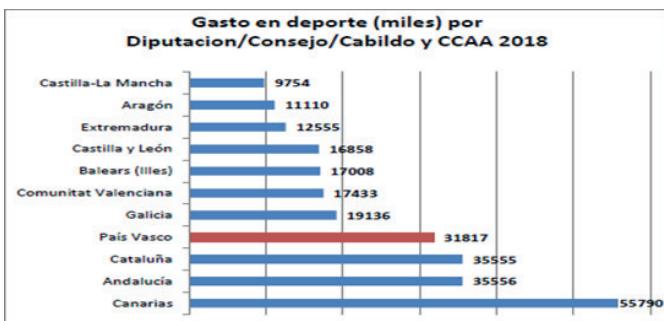
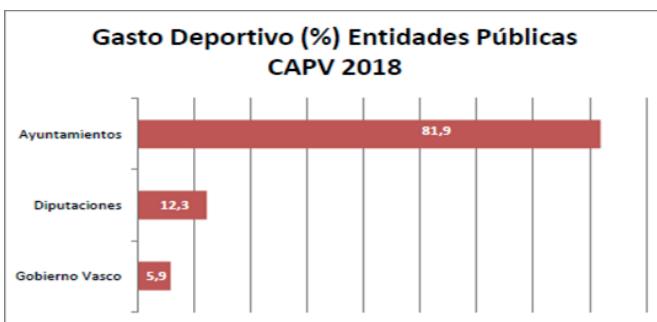
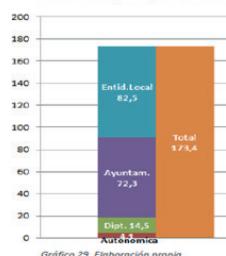


Gráfico 28. Elaboración propia



Gasto en deporte por administración y habitante CAV 2018



A modo resumen, cada ciudadano vasco recibe de la administración pública algo más de 173 euros, teniendo en cuenta el gasto per cápita que dedica cada administración al deporte.

La administración local (ayuntamientos y entidades locales) son las que concentran la mayor inversión en deporte por persona, acumulando un 90% del total del gasto en deporte por habitante.

En el otro extremo, se encuentra la administración autonómica, que destina al deporte tan sólo 4 euros por persona (2,4%).

En base a los datos obtenidos en este estudio, cada ciudadano vasco recibió en el 2018, 173 euros de la administración pública.

Según la revista www.2playbook.com, en 2019 los gobiernos locales, autonómicos y estatales destinaron 107,6 euros a deporte y recreación por cada español, casi cinco euros por debajo de la media europea. [INVERSIÓN PÚBLICA](#).

El impacto económico del deporte

En el Plan Vasco del deporte 2003-2007 se señalaba que el peso del deporte en el PIB vasco era del 1,9%. En 2018 el deporte tuvo un impacto directo en el PIB de 2,6%.

El estudio Impacto económico de la industria deportiva en Euskadi en el 2018, de Fondo Formación Euskadi, anteriormente citado, aporta estos datos en referencia al impacto económico:

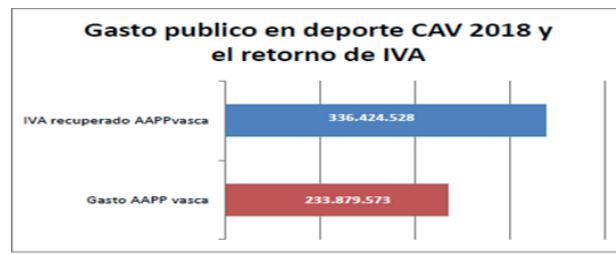
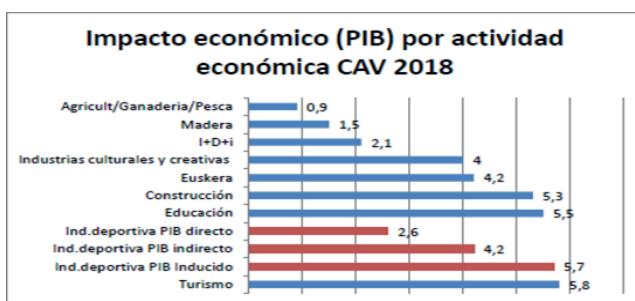
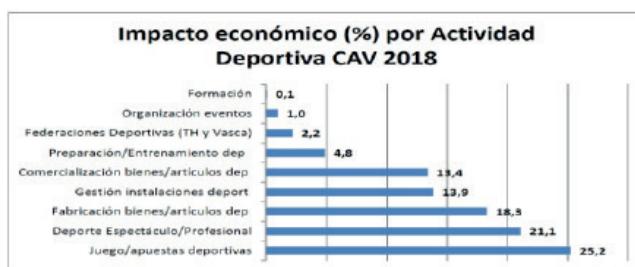


Gráfico 30. Elaboración propia

El impacto económico del deporte

- En la CAV, son los Ayuntamiento y entidades locales quienes soportan la mayor parte del gasto de las AAPP en el deporte.
- El Gobierno Vasco, en 2018 dedicó un 0,1 de su presupuesto al deporte.
- Las diputaciones, en 2018 dedicaron un 0,2% al deporte.
- Los ayuntamientos, de media, dedican al deporte un 4,6% de su presupuesto. La aportación porcentual crece a medida que disminuye el número de habitantes.
- La aportación de las AAPP al deporte en la CAV, en 2018 fue de 173€ por habitante y año.
- La aportación de las AAPP al deporte en España, en 2019 fue de 107,6€ por habitante y año. 5€ menos que la media europea.
- En 2018 el deporte tuvo un impacto directo de 1.893 millones de euros, 2,6% del PIB de la CAV.
- En 2018 el deporte tuvo un 4,18% de impacto indirecto y un 5,74% de impacto inducido del PIB de la CAV.

- El informe Termómetro del Ecosistema del Deporte en España, de la Fundación España activa, señala que la industria deportiva contribuyó a generar durante 2018 una actividad económica que equivale al 3,3% del PIB Nacional.
- Otro dato de interés que nos aporta el termómetro, en España el gasto anual previsto derivado de la inactividad física para el año 2020 ascendía a más de 1.800 millones de euros. Como consecuencia de la disminución estimada de practicantes activos de deporte a causa de la COVID-19 (14,1%), estos gastos anuales derivados de la inactividad física en el 2020 se incrementarán en 508 millones de euros, hasta alcanzar un total de 2.312 millones.
- Dos de cada tres euros de la industria del deporte, son ajenos a la actividad física. Están vinculados con la fabricación de artículos, el deporte profesional las apuestas, el entretenimiento etc.
- Cuatro de cada cinco euros se generan en el sector privado y cuatro de cada cinco euros del sector público los gastan los ayuntamientos.
- El deporte un importante generador de empleo, 5,1% de los empleos en la CAV, pero está marcada por la precariedad.
- En 2018 las AAPP de la CAV aportaron al deporte 233.879.573€ y el IVA recuperado por las AAPP fue de 336.424.528€. Por cada euro que invierten la AAPP en deporte, recuperan en impuestos directos 1,44€.
- Según el Anuario de estadísticas deportivas 2019, del Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno Español, en Euskadi el 46,9% de la población afirma practicar deporte semanalmente. El Gobierno Vasco en 2017 señalaba que un 64% de la población vasca practicaba deporte.

Conclusiones

- La aportación que realizan las AAPP de la CAV; Gobierno Vasco, Diputaciones y principales ayuntamientos al deporte, son irrisorias en proporción a los presupuestos que gestionan.
- Invertir en deporte es rentable desde el punto de vista social y económico.
- La importancia del deporte en el PIB, va en aumento.
- La inversión privada en deporte supera claramente a la inversión pública.
- Más de la mitad de la población vasca, practica deporte.

Reflexión final

¿Hay algo más rentable para las AAPP, que invertir en deporte?

Los datos aportados son elocuentes además la esperanza de vida de la población vasca va en aumento y el porcentaje de personas con sobrepeso y la obesidad es cada vez mayor. ¿Hacen falta más argumentos?

¿Las AAPP pueden estar tranquilas, dado que la iniciativa privada esta aumentando considerablemente su inversión en deporte?

No hay duda de que la iniciativa privada ha incrementado su presencia y a día de hoy oferta una gran variedad de servicios y atiende a las demandas de muchas personas, pero tal y como señalábamos con anterioridad el deporte es un fenómeno complejo en el que se diferencian múltiples ámbitos; deporte para todos, escolar, federado, adaptado, femenino, de rendimiento, profesional... En algunos de estos ámbitos **es imprescindible la participación de las AAPP, entre otras cuestiones para fomentar la práctica deportiva, sensibilizar sobre las ventajas de su práctica, facilitar el acceso a quienes tengan dificultades;** la "kirol txartela" para Euskadi, un deporte escolar de calidad, una red de instalaciones renovada, y adaptada a las necesidades actuales, espacios para jugar y practicar deporte de forma segura, etc

No tenemos excusa, **sería imperdonable seguir minusvalorando una herramienta como el deporte y continuar negando el derecho a la práctica deportiva a una parte de la población. En torno a la mitad de la población** de la CAV practica deporte regularmente, el margen de mejora es evidente.

**KIROLAREN ETA
JARDUERA FISIKOAREN
KUDEAKETA PANDEMIA
GARAIAN. BI URTEKO
ESPERIENTZIAK ESKAINI
DIZKIGUN LEZIO
NAGUSIAK IKASTEKO
PREST GAUDE?**

KIROLAREN ETA JARDUERA FISIKOAREN KUDEAKETA PANDEMIA GARAIAN. BI URTEKO ESPERIENTZIAK ESKAINI DIZKIGUN LEZIO NAGUSIAK IKASTEKO PREST GAUDE?

Aldaz, Juan

Euskal Herriko Unibertsitatea / Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

juan.aldaz@ehu.eus

Laburpena:

Ia bi urteko esperientziak lezio asko eskaini dizkigu, kirol eta jarduera fisikoaren kudeaketan ere. Bestelako kontua da lezio hauetatik eratorri beharko litzatekeen ikasketarik eman den ala ez. Lan honetan niretzat ikaste bidean dauzkagun lezio garrantzitsu batzuk planteatzen ditut, galdera modura formulatuak, erantzun bide posible batzuk zabalduz.

Laburretik bada ere, pandemiaren lezio bakar bat goraipatu beharko banu, honek kirol eta jarduera fisikoa egiteko dugun beharra berriro ere agerian utzi duela litzateke, baina, akaso, behar hau hobeto kudeatzeko aukera garrantzitsu bat galtzen ari garela ere.

Hitz gakoak:

Pandemia, Covid-19, Kirola, jarduera fisikoa, kudeaketa.

Sarrera

2019ko martxoaren 14an alarma egoera iragarri zenetik, gure bizitzek eraldaketa ugari bizi izan dituzte. Zentzu orokor batean eta baita kirola eta jarduera fisikoari dagokionean ere. Covid-19ak eragindako pandemiaren ondorioz, gure bizitzak kudeatzeko moduak berauek ere eraldatu egin dira. Garai batean pentsaezinak ziren erabakiak hartu ditugu, bai plano pertsonalean nola plano sozial eta politikoan.

Erabaki hauek hartzeko oinarri zen ezagutza zientifika bera, gainera, kirol eta jarduera fisikoari dagokionean ere, kolokan jarriak izan da. 2019 urte hasiera arte ia zalantza ezina zen osasunari buruzko diskurso medikua bera desmitifikatua izan da, honengan bere fede (itsu) osoa jartzen zuten pertsona askorentzat segurtasuna ematen zien euskarri sendo bat hautsita.

Ia bi urteko esperientziak, azken batean, lezio asko eskaini dizkigu, kirol eta jarduera fisikoaren kudeaketan ere. Bestelako kontua da lezio hauetatik eratorri beharko litzatekeen ikasketarik eman den ala ez.

Pandemia hasi zenetik asko eta asko izan dira honen eta kirol eta jarduera fisikoaren arteko harremana abordatu duten lanak (Bratland-Sanda, S., Giulianotti, R., Langseth, T., Støa, EM. eta Rosenbaum, S., 2021; Moscoso, 2020;). Batzuk, nire iritziz, ondorioak eta soluzio bideak azkarregi aurkitu nahian.

Lan honetan, bestelako estilo batean, su geldoa sukaldatzen den jakiaren antzera, akaso zientzialarion jarduera eta gizartean dugun rola bera berriro pentsatu beharraren erakusle, ia bi urteko esperientzia honek kirol eta jarduera fisikoaren kudeaketan eragin dituen "egiazko" eraldaketa "objektibo" zerrendatze bat baino, geroratu litezkeen, eta akaso beharko liratekeen, hainbat lezio aurkeztu nahi ditut.

Lezio, ikasgarriak diren esperientziak izanda ere, ez horregatik ikasiak izan direnak, eta horregatik galdera moduan formulatuko ditudanak, erantzuna oraindik ere eraikitzen ari garen heinean. Guztiak ere orokorgarriak izateko inolako asmorik gabeak. Pandemiak zerbait erakutsi badigu benetan kalteberak garela eta aurrera egiteko modu bakarra xumetasunetik eta elkarren zaintzaren bidetik dela da. Honela hartu bitez bada jarraian aurkezten ditudan lezioak, oraindik ere denon artean erantzun beharrekoa galdera modura.

Kirolaren eta jarduera fisikoaren kudeaketaren begirada sistemiko bat pandemiak “eskaini” dizkigun lezioak antolatzeko

Pandemiak kirola eta jarduera fisikoa kudeatzeko “eskaini” dizkigun lezioak, desberdinak izan dira maila indibidualean zein gizarte mailan. Gure esparruan oso ohikoa den OME-ren jarduera fisikoaren determinatzaileen eskema (ikusi jarraian 1. Irudia) lezio guzti hauek antolatzeko marko analitiko paregabea eskaintzen digu. Besteak beste, bere sinpletasunean, kirol eta jarduera fisikoaren kudeaketaren gainean askotan ahaztu egiten zaigun izaera eta ardura indibiduala eta soziala guk aitortzen diogun continuum batean irudikatzen baititu.

1. Irudia: Jarduera fisikoaren determinatzaileak (OME, 2006tik hartua eta nik itzulia).



Ohikoa da, pandemia garai hauetan ere horrela gertatzen ari da, norbanakoen portaera arduratsu eta osasuntsuak aldarrikatzerako garaian, banakako erantzukizunera jotzea behin eta berriro. Horrela da ere kirol eta jarduera fisikoaren kasuan. Baino begirada honek bestelako determinatzaile sozialek (legeek edota erabaki urbanistikoek esaterako) gure portae-ratan eta erabaki arduratsuak hartzeko aukeren gan duten eragin baldintzatailea kontutan hartu gabe.

Horregatik, eta egia bada ere guk mailaka egingo ditugula gure ekarpenak, guztiak ere continuum batean elkarlotuak eta elkarreraginak direla ez dugu ahaztu behar. Maila hauek, gainera, irudiak berak jasotzen duen moduan, aspektu fisiko –etxebizitzen egitura, hiriginta, azpiegiturak,...- zein sozialak –familia, lagunartea, komunikabideak,...- kontutan hartzen dituelarik. Ezin ahaztu, bestalde, erakunde kudeatzaile publiko zein pribatuen papera maila guztiengatik.

Jarduera fisikoaren determinatzaileen begirada sistemiko hau kontuan harturik, maila bakoitzean geroratu beharko liratekeen lezioak planteatuko ditut galdera moduan. Guztiek akaso ez, baina gehienak bai behintzat, aurrez mahi-gainean bazeuden ere, pandemia garaian eta etorkizunera begira garrantzia zaharberritu dutelako. Zer esanik ez, Aldaz, Asurmendi eta Iturriozek (Romero eta Lázaro 2018) dioten ikuspuntu EkitAktibo batetik begiratuz gero.

Maila makrotik hasita, gobernuak kirol eta jarduera fisikoaren kudeaketan garai hauetan jokatutako roletik hasita, testuinguru hurbilagoko eragile lokalak, hirien antolaketa eta disenua eta familia, eskola edota lan erakundeak era ispilu aurrean jarriko ditugu, azkenik ere maila indibidualean gure ustez pandemiak eskaini dizkigun lezio nagusiak ere planteatzeko.

Amaitzeko, eta ondorio modura, jarduera fisikoaren eta bizitza aktiboaren kontzeptuaren inguruko hausnarketa beharra aldarrikatuko dugu, berriro ere, honen izaera politikoa azpi-marratuz, bai, baina ezagutzan oinarritua.

Nahi baduzu ahal duzu ala ahal duzunean nahi duzu? Gobernuek egiaz gizarte aktiboak nahi al dituzte?

Pandemiak bizi estilo aktiboen sustapenean lezio garrantzitsu bat eman badu, hori, nahi de- nean gizarte oso bat gelditzen den moduan, gizarte oso bat aktibatu daitekela da. Walkerrek (2021) dion moduan, hau, gainera, modu azkar batean eman daiteke gobernuek nahi izanez gero.

Gure gizartean gailentzen den bizi estilo inaktibo eta sedentarioen ondorioz eratortzen diren osasun kalteen gaineko ebidentziak geroz eta sendoagoak badira ere, OMEk behin eta berriro gogorarazten digun moduan, ala ere, badirudi arazo estruktural honi aurre egiteko estrategia nagusia, Gelius, Messing, Tcymball, Whiting, Breda eta Abu-Omarek (2021) dioten moduan, gobernuak, eskura dituzten mekanismo guztien artetik (ikusi jarraian 1. Taula) norbanakoen arduran zentratzen dira nagusiki eskuhartze "bigunez" baliatuz. Kontientzia ziazo kanpainak, gomendioak eta erakunde ezberdinaren arteko elkarlana eta koordinazioa sustatz, esaterako. Gurean Mugiment projektua horren erakusle argia da. baina denak ere nolabaiteko "nahi baduzu ahal duzu" mantra moduko baten pean.

1. Taula: Politika Instrumentuen Tipología

Tresnaren kategoria	Banakako politika instrumentuak	Koeritzitibotasun maila
Araugintzako politikarako tresnak	Legea Araua Erregelamendua Zuzentaraua Estandarra Zigorra	Altua ("instrumentu gogorrak")
Politikarako tresna ekonomiko / fiskalak	Fiskala Zerga Ordainketa Subsidentzia Prezioa Isuna	
Instrumentu bigunak	Kampaina Jokabide-kodea Gomendioa Borondatezko akordioa Elkarlana Koordinazioa	Baxua ("instrumentu bigunak")

Vedung eta Doern & Phidd-etik egokitua

Ekarpen guzti hauek baina, garrantzitsuak izanda ere, gure gizarteak gure aktibo izateko beharrari egiten dion isileko konspirazio modukoari erreparatu gabe egiten du. Nolabait, "nahi baduzu ahal duzu" mantrari buelta emanda "ahal baduzu nahi duzu" begirada batetik, aktibo izateko aukera mugatuko gizarte batetan bizi garela ezin ahaztu, McElroy (2002) eta Woessner, Tacey, Levinger-Limor, Parker, Levinger, eta Levinger (2021), besteak beste, esan bezala. Azken hauek, modu grafikoan argi baino argiago azaltzen dute garapen teknologikoaren eta sedentarismoari eta inaktititateari lotuak dauden obesitatearen eta gainpisuaren arteko korrelazioa ondorengo irudian ikusi daitekeen moduan (ikusi 2. Irudia jarraian).

2. Irudia: Bizi itxaropenaren hazkunde (marra beltza) eta gainpisu eta obesitate jorrak (biak lerro grisean jasoak) aurrerapen teknologiko eta tratamendu medikuekin batera (Woessner et al., 2021tik hartua).

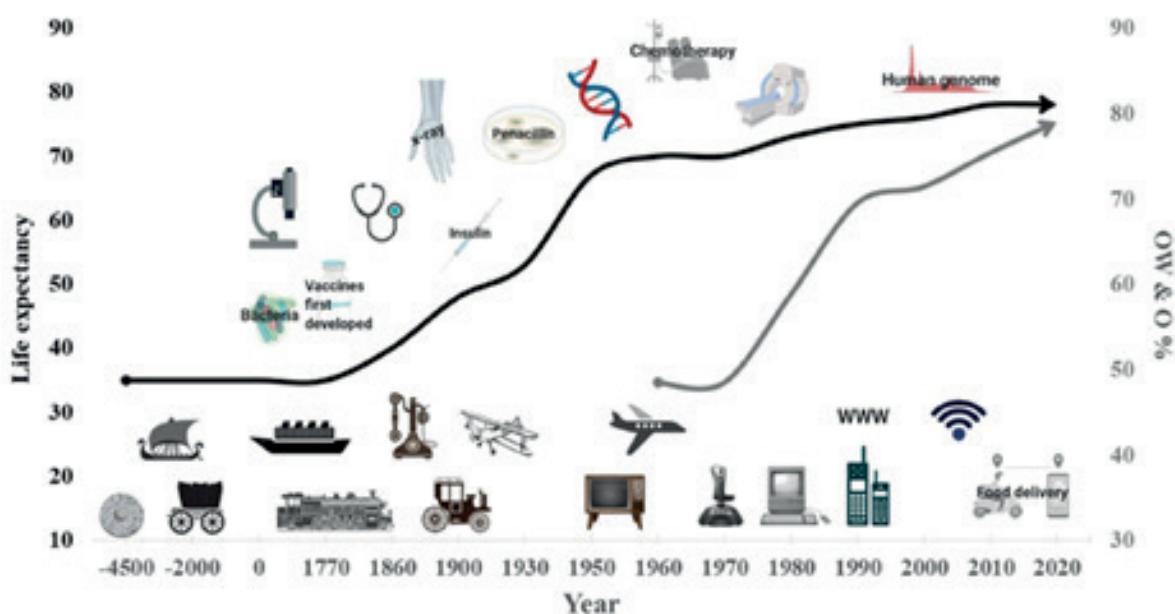


FIGURE 1 | Increase in life expectancy (black line) and in overweight and obesity trends (OW and O, grey line) with advanced in technology and medical treatments. Created with BioRender.com.

Irudi honek, ezin hobeto irudikatzen du gure garaiko paradoxa bat, geroz eta urte gehiago bizi garela, baina, akaso, "luzeegiak" egingo zaizkigula irabazitako urte hauek guztiak izan dezakegun bizi kalitate kaskarragatik. Hau, norbanakoentzat arazo bat izateaz gain, gure ongizate estatuen osasun sistemek bideragarritasunerako arazo larri bat ere bada. Nolana-hi ere, Walkerren (2021) liburuaren izenburuak dion moduan, soluzio izan daitekeen "pilula miragarria" jarduera fisikoan bertan aurkitzen da, hein handi batean.

Covid-19aren pandemiaren kudeaketa, komunitate aktiboak sortzeko aukera galdua?

Udal mailan eragiten duten kirol kudeatzaile publikoen aldetik ere, pandemiari aurre egiteko behin-behineko eraldaketak baino ez dira egin. Muxukoen erabileran, aforoen murrizketan, distantzietan, higienean zentratuak eta, batzuetan, onlineko eskaintza bat garatuz itxialdi garaian edo berrogeialditan aktibo jarraitzeko gomendio eta proposamenekin. Baino epe ertain-luzera kirol eta jarduera fisikoa egiteko aukera bermatzeko sakoneko gogoetarik ez eta erabaki hartzerik gabe. Kiroldegiek itxura bera izaten jarraitzen dute, klubek eta federazioek berdintsu lan egiten jarraitzen dute, eta udaletako kirol sailek ere bide beretik dihardute.

Eragile pribatuak, bere aniztasunean, pandemia aurretik ere egokitzapen gaitasun handia-goa zuten, hobe beharrez. Edozein kasutan, ohiko empresak diru sarreren murrizketa nabarmen bat pairatu dute -sarreren erosketa, bazkide edota abonatu kopuruan emandako jaitsieragatik- "Euskadiko kirolaren ekosisteman Covidek duen eragina" txostenaren arabera (Gaia, 2020), espazio irekietan kirol egiteko joera areagotu delako (ikusi lehenago azaldu dugun 3. Grafika), besteak beste. 2021 zehar gauzak zertxobait eraldatuko zirelakoan banga ere, aurrez zetozent sektorearen prekaritate eta intrusismo mailak gora egin dutelakoan nago, besteak beste, sare sozialen potentziala baliatuz. Honek Muruak Kirol zerbitzuaren 'Uberizazio' edota 'Gym-manta' bezala definitu zituen fenomenoak areagotu ditu, intrusimoa eta hiriaren espazio publikoen erabilera ez-erregulatuaren fenomenoak uztartuz.

Hiriaz eta jarduera fisiko eta kirol praktiken erregulazioaz mintzo garela, pandemiak bere fase ezberdinatan honen kudeaketarako dauden hainbat eta hainbat gabezia mahi-gaineratu ditu. Adibide bereziki esanguratsua da poliziak esku-hartu behar izan duen egoeretan eman den ziurgabetasun juridikoa. Cambrak (2021) Donostiako Udaltzaingoak pandemia garaian kirolarekin loturiko gatazketa esku-hartzerako orduan zituen arazoak aztertzeko egin zuen gradu bukaerako lanean nabarmentzen zen moduan, arazoa askotan kirola bera zer zen eta zer ez zen argi ez egotearen ondorio zen.

Begirada arkitektoniko eta urbanistiko batetik, lezio nagusienetako bat izan da etxe guztiak berdinak ez direla eta, ondorioz, nahiz eta "ni ere etxearen geratzen naiz" lelo pean pandemiak pertsona guztiak berdindu egiten gintuela sinestarazi nahi izan ziguten batzuek –gororatu futbolari hiper aberatsak sare sozialetan honelako mezuak beren zelai eta terraza erraldoietatik zabaltzen bestela- hau ez da sekula egia izan. Pertsona asko eta askoren etxeek ez dituzte bertan kirola eta jarduera fisikoa egiteko baldintza aproposenak, eta are gutxiagok hau aire-libran egin nahi izanez gero. Pandemiak nabarmen agerian utzi du bestelako hirigintza baten beharra. Aurrez jada jakina zen zerbait eta oraindik ere egin ez duguna, nahiz eta proposamen ugari izan (15 minutuko hiria, mugikortasun aktiboa sustatu oinezkoak hiri-mugikortasunaren piramidearen erpinean jarri, edota gertuko kontsumo-eredeuak sustatu, besteak beste).

Gure testuinguru mikroan, familian, eskolan edota lanean, Covid-19ak lezio ezberdinak eskaini dizkigu. Bata, eta akaso nagusia, ziurgabetasun sentsazio konstante baten gainean egonkor ezegonkor bat eraiki beharra. Akaso beti hala izan da, baina, pandemiak sentsazio hori areagotu egin du guztiz aurreneko plano kontziente batera ekarriaz. Lehenagotik ere plano guztiak uztartzeko zeuden zaitasunak, bestelako dimentsio bat hartu zuten une batez. Akaso enpatikoagoak izan ginen plano guztiak eragiten zituzten frikzioen ondorioekiko -lekuetara berandu iritxi edota etxetik lan egin beharrarekin adibidez- baina hori ere lurruntzen hasia da.

Guzti honek bere biziko garrantzia du gure bizien plano guztiak, bereziki aisialdikoa – otium- eta lanekoa –(neg)otium-, uztartzerako garaian kirolak eta jarduera fisikoak duten lekuaren gan pentsatzerako garaian.

Sentsazioa dut, pandemiaren inpaktu latzena gainditzen ari garela dirudien uneotan, gizarte aktiboagoak sustatzeko genituen erronken kudeaketa berdin egiten jarraitzen dugula familiar, eskolan edota lan esparruan. Hau da: bigarren mailako eginbehar bezala.

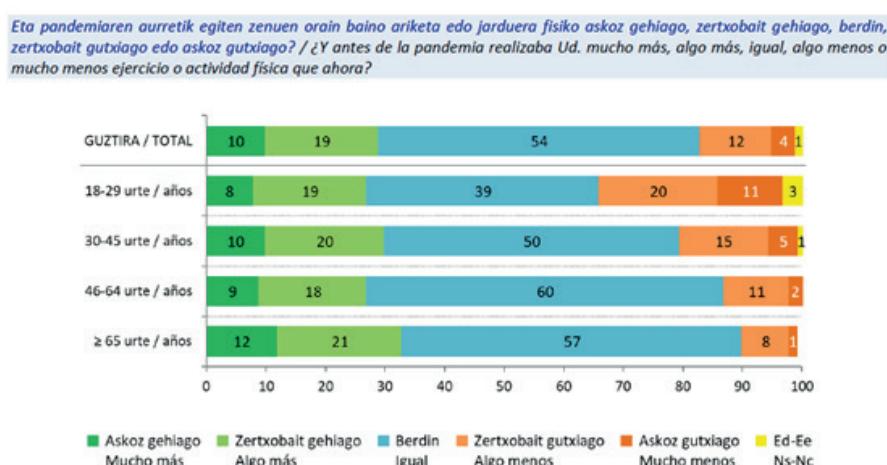
Egia da guraso gehienek, eskolako irakasleek edota enpresaburu ezberdinek kirolaren eta jarduera fisikoaren garrantzia ez dutela kolokan jarriko baina pandemia aurretik eta orain hau kudeatzeko moduetan aldaketa nabarmenik egin duten galdezen badiegu susmoa dut zaharrak berri izaten jarraitzen dutela. Beren seme-alabak eskolara kotxez eramatzen zitzuten askok eta askok horrela egiten jarraitzen dute egun. Eskolek ez dirudi kirola eta jarduera fisika sustatzeko estrategia berririk garatu dutenik (bizikletak gordetzeko aparkalekuak sortu –eskolan ezin dira kanpoko objektuak sartu-, edo eskola aktiboagoak bilakatu). Enpresei dagokionean, lan-postuak egokitut ahal den heinean aktiboagoak izateko eta langilegoari desplazamendu aktiboak egitea erraztuz.

Gainera, badirudi itsuan kudeatzen ari garela. The Global Matrix 4.0an ikusi ahal izan den moduan, adingabeen kirol eta jarduera fisikoaren gaineko ezagutza falta esanguratsua da oso gurean. Berdin gertatzen da helduekin eta, noski, bereziki kalteberak diren kolektiboekin. Ez dugu segimendu sistema sendo bat. Perspektiba epidemiologiko batetik, Covid 19arekin ikusi den bezala, segimendu sistema baten beharra dugu, krisi garai betetatik haratago gure osasunarekin zerikusia duten adierazle esanguratsuenguruko eboluzioa ahalik eta modu zorrotzenean aztertu ahal duen sistema bat, alegia. Osasun inkesta errealtitate honetatik hurbilena ego litekeen ekimena da, baina, zalantzak gabe, erabaki hartze eraginkorak ahalbidetzeko instrumentu eraginkor bat izatetik urrun dago. Kirol eta jarduera fisikoaren begiradatik behintzat.

Norberaren kirol eta jarduera fisikoaren kudeaketa pandemia eta gero: Ardura bat gehiago beste askoren artean ala askabide bat?

Itxialdiko neurri zorrotzenak leuntzen joan ahala, aurrez kirol eta jarduera fisikorik egiteko ohiturarik ez zutenek ere, kalera ateratzeko aitzakia paregabea aurkitu zuten. Pandemiak kirola eta jarduera fisikoaren garapenean akuilu edo eragozgarri izan diren galderari erantzuteko, Prospekzio Soziologikoen Kabinetaren arabera (2021), bietatik izan duela esan liteke, EAEko populazio helduaren %29ak pandemia aurretik baino kirol eta jarduera fisiko gehiago egiten baitu, eta %16ak gutxiago (ikusi 1. grafika jarraian).

1. Grafika: Pandemia aurretik egiten zer ariketa fisikoaren alderaketa (Prospekzio Soziologikoen Kabinetea, 2021tik hartua).



Aldeko, zein, bereziki kontrako eragin hau, nabariagoa da gazteen artean, %27ak pandemia aurretik baino kirol eta jarduera fisiko gehiago egiten baitu, baina %31ak gutxiago. Emaitza hauek zenbateraino epe ertain eta luzera mantenduko diran jakitea baina konplexua da.

Inolako ezbairik gabe, gure mugitzeko askatasuna mugatua eduki izanak honek duen balioaz jabetzen bereziki lagundi digu. Baina kontzientzia hartze hau zenbateraino geroratuko dugun jakiteko goizegi delakoan nago.

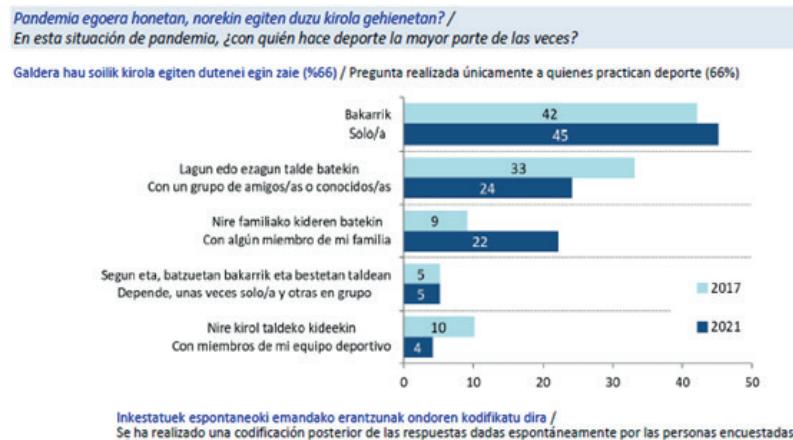
Ezin ahaztu, gainera, pandemia garai hauetan, eta intentsitate aldakorrekin, kutsagarri bezain kutsakor sentitu garela, eta sentipen hau, kirol eta jarduera fisikoaren esparruan bereziki esanguratsua izan dela. Besteak beste Thorpe, Brice eta Clarkek (Lupton eta Willis, 2021) kirol eta jarduera fisikoaren testuinguruan, zer esanik ez gimnasio moduko espazio itxietan, arnas hartze eta botatzeak nola izerditzeak duten izaera bereziarengatik. Zer esanik ez haurren kasuan. Pandemiaren hasieran -eta oraindik hein batetan ere- transmisio bektore bezala kontsideratuak izan zirenean eta etxetik atera ezinda utzi zitzaienean. Beraingan pandemiak izan duen eraginari buruz ezagutzarik ez dugula aipatzeaz gain (berriro ere), pandemiaren eragina gehien nozitu dutenak izan direlakoan nago.

Nabarmen, gure kirol eta jarduera fisikoaren kudeaketan auto-gestioak garrantzia badu ere, gobernuak eta bestelako erakundeek ere hetero-gestionatu egiten dituzte, modu zinez era-ginkorrean eta baldintzatzailean, askotan kontua ez baita nahi baduzu ahal duzu (haurrek itxialdian nahi zuten eta ezin izan zuten), ahal baduzu nahi duzu baizik.

Pandemiak pertsonen arteko distantzia sozialaren beharra eta espazio ireki eta itxien esangurak eraldatu ditu. Kirol eta jarduera fisikoa egiteko moduetan ere hala izan da.

Distantzia sozialari dagokionez, Prospekzio Soziologikoen Kabinetaren lanari (2021) berriro erreparatzen badiogu, kirola norekin egiten duten galderak, 2017 emaitzekin alderatuta, aldaketa nagusi modura familiarekin egiten den kirol jardueraren hazkunde nabarmena goraiatu behar dugu. Hau 2017an %7koa izatetik %22ra pasa baita 2021an. Bakarrik egiten duten ehunekoa berdintsu mantendu da, 2017an bezain altu (%42a 2017an eta %45a 2021an) eta denetan pisu handien duen modua bezala. Halaber, jaitsiera nabarmenena kirol jarduera lagun edo ezagun talde batekin egiten dutenen artean eman da, 2017ko %33tik 2021ko %24ra igaroaz. Guztiak ere distantziaren eta familiaren burbuilen logikarekin koherenteak (ikusi 2. grafika jarraian).

2. Grafika: Kirola norekin egiten den (Prospekzio Soziologikoen Kabinetea, 2021tik hartua)



Espazio ireki eta itxien esanguraren eta garrantziaren eraldaketari dagokionez, aldaketa nagusia espazio irekien garrantzia eta erabilera areagotzea izan da, instalazio publikoen erabilerraren kaltetan, aurrenekoek %12 igoera izan baitute eta bigarrenekoek %16eko jaitsiera 2017tik. Instalazio pribatuek beriz, beren garrantzia mantendu dute, %10an konkretuki, beren jarduera etxeen egiten dutenen ehunekoa, baxu izaten jarraitzen badu ere, 2017tik hirukoitzu egin da, %2tik %6ra paseaz (ikusi 3. grafika jarraian).

3. Grafika: Kirola jarduerarako tokiak (Prospekzio Soziologikoen Kabinetea, 2021tik hartua)



Oraindik ere ikusteko daude pandemiak eragindako epe ertain eta luzeko eraldaketak baina, badirudi, hauen eta osasun onuren arteko harremanaren diskurso konkretu batek jarraitu egingo duela. Gehiago beti hobeto dela dioen diskursoa. Baino gehiegizko kirol eta jarduera fisikoaren arriskurik ez al dago? Zein garapen izan dute kirol eta jarduera fisiko gehiegizkoa edota gaizki egindakoaren ondorioz sorturiko lesioek? Menpekotasun arazoak sortu dira?

Askotan, bizi dugun gizarte ultra kapitalista honen beste ardura gehigarri bat bezala bizi du-gulakoan nago. Pandemia garaian ere, etxean egotera behartu zitzaigun garaian ere, hainbat eta hainbatek beren etxeiko txokoren bat gimnasio bilakatu zuten. Beren kasa edota Interneteko aplikazio edo zuzeneko ariketa fisikoak egiteko saio batera konektatu eta hor aritzen ziren-ginen. Pasilloa zutenak aurrera eta atzera. Balkoia zutenak balkoian. Bertan ahalik eta ordu gehien igaroz. Testuinguru honetan, Uno, Espaniako logistika patronalaren datuen arabera , kirol produktuen salmenta %25 inguru igo omen zen, besteari beste, bizikleta estatikoen eta korrika egiteko zinten erosketei esker. Argi dago gertakari honen aurrean, aukera leihoa bat baino gehiago, aukera balkoi bat aurkitu zuenik ere badagoela.

Jarduera fisikoa eta bizitza aktiboa. Argi dugu zer diren eta zein garrantzi duten?

Jarduera fisikoaren eta bizitza aktiboaren kontzeptuen gainean pandemiak lezio ezberdinak eskaini dizkigu zalantzarak gabe. Bai kontzeptuari dagokionean nola bere garrantziari dago-kionean ere.

Covid-19aren "egiazko" pandemia baino lehen, Piggin (2019) argi baino argiago adierazi bezala, kirol eta jarduera fisikoaren sustapen beharraren gainean halako osasunaren iturri ia naturalaren diskurso bat gailentzen bazen ere, osasun zientzietan oso oinarritua, hura, oraingo bazterketa bezala, diskurso politiko bat zela.

Hau da, inork gutxik ukatuko badu ere jarduera fisikoaren eta kirolaren beharra (ikusi Liebermanen 2021ko azken lana bestela), hau kudeatzeko moduak beti dira politikoak. Besteak beste kudeaketa beti sustapenaren sinonimo izatearen diskursoa esaterako. Guztiz kuantitatiboa eta hau praktikatzeko modu sozio-kulturalen garrantziari apena erreparatu gabe.

Are gehiago, pandemia garaian kirola eta jarduera fisikoak askatzailetik izan bazuen ere -gogoratu ibilgailu motordun gabeko kaleetara atera ahal izan ginenean konfinamendu osteko lehen egun haien bestela-, une batez bada ere, oraindik ere badirudi auto-disziplinan oinarrituriko erlijio modura sustatu nahi dutela batzuek. Norberaren salbaziorako bide bezala libreki eskaintzen dugun menpekotasun baten antzer

a, Prongerrek (2002) ohartarazi zigun moduan. Baino pandemia honetara ekarri gaituen logika ultra kapitalista hori birstortu eta amplifikatu nahian, kirol eta jarduera fisikoa ere kontsumo produktu gisa sustatuz, sustapen jasangarri baten gainean egin beharreko hausnarketa berriro ere beste baterako utziaz.

Beste nonbait ere esan dudan antzera, norbanakoengana eta gizartean duen garrantzia zehazten duen kirol eta jarduera fisikoaren inguruko definizio sortzaile, askatzaile eta jasangarri bat egiteke dugu oraindik, eta hau, zientifikotik izango badu ere, politikotik ere izango du, eta izan behar du. Zergatik bestela pandemia testuinguru honetara itxaron behar izan dugu kirola eta jarduera fisikoa funtsezko jardueratzat jotzeko legez besteko proposamena onartzeko?

Definizio honek, gainera, abstrakzio mitologiko bat baino gehiago, juridikoki ulertu eta ballestu erreza izan beharko du, bestelakoan susmoa baitut, oraingoan bezala, eta aipaturiko funtsezko jarduera izaera izanda ere, beste funtsezko jarduera ezberdinen artean, etorkizunean debekatzen aurrena izan litekela.

Kirola eta jarduera fisikoa jarduera interdependiente bat behar dute izan, komunitarioa, horrik etorriko bait zaigu aktibo izatetik erator litekeen zoriontasuna McGonigalek (2019) modu eder baino ederragoan deskribatu bezala.

Ondorioak:

Laburbilduz eta ondorio nagusi modura, perspektiba makro batetik kirola eta jarduera fisikoa gure osasunerako ezinbestekoa dela jakin badakigu ere, ez zaio behar bezalako garrantzirik ematen. Covid-19ak erakutsi digu nahi denean gobernuek esku-hartzeko gaitasuna dutela, beraz, Kirol eta jarduera fisikoaren esparruan gizarte aktiboagoak sustatzeko ekimen era-ginkorragoak ez egitearen arrazoia interes falta batetan aurkitu behar dugu. Seguruenik lau urteko periodoak motzegiak direlako hartu beharreko erabakien onurak ikusteko.

Pandemiak gure komunitateak aktiboagoak bilakatzeko aukera eman digu itxialdi zurrun bat-en ostean, baina, orain arteko erabakien arabera, aukera galdu bat dela esango nuke. Bizi estilo aktiboak sustatzeko modu nagusia hauek aukera erakargarriena eginda da. Horretarako erabaki politiko ugari hartu behar dira helburu honekin bat egiten dutenak. Lan esparruan, hirigintza esparruan, hezkuntza esparruan, eta abar. Hala nola, hiritarrok, "erosotasunaren" logikan mozarrotzen ditugun hainbat eta hainbat erabaki eraldatzen hasi beharko ginateke – kotxeak gutxiago hartu, igogailuak beharrezkoa denerako bakarrik utzi, modu aktiboan gure herritik desplazatu, eta abar-. Gizarte aktiboagoa sustatzearen, eta aldarrikatzearen, ardura guztiona baita. Botere gehiago izan, ardura gehiago, hori bai.

Argi baitago kirol eta jarduera fisikoaren kudeaketari dagokionean, Covid-19ak agerian utzi duela kirola eta jarduera fisikoa egiteko beharra dugula. Zalantzarik gabe. Baino baita hau kudeatzerako garaian honen gainean zer esan eta egin handia duten eragile publikoak ez direla behar beste egiten ari. Honela, kirola eta jarduera fisikoa egitea geroz eta gehiago pribilegio bat izatera iritsi liteke, erakunde publikoek bermaturiko eskubide bat baino.

Umore puntu batekin amaitzeko, ez nuke nahi Coen anaien "Erre irakurri ondoren" pelikulan CIAko nagusiaren eta agentearen artean gertatzen den moduan, Covid-19ak kirol eta jardue-ra fisikoaren kudeaketan zer ikasi dugun galdetzerakoan, elkarritzeta bera izatea:

CIAko burua: Zer ikasi dugu, Palmer?

CIAko agentea: Ez dakit, jauna.

CIAko burua: Nik ere ez dakit arraioa! Berriro ez egitea ikasi dugula uste dut.

CIAko agentea: Bai, jauna.

CIAko burua: ... baina ez dakit ze demontre egin dugun.

CIAko agentea: Bai, jauna, zaila da jakitea.

CIAko burua: Arraioa, erditu gintuen ama...

Erreferentziak:

Bratland-Sanda, S., Julianotti, R., Langseth, T., Støa, EM. eta Rosenbaum, S. (Editoreak) (2021). Sports and active living during the Covid-19 pandemic. *Frontiers*. Online eskuragarri: [LINK-a](#)

Cambra, Olatz (2021). Neurriak kirolean pandemia batekin batera. Argitaratu gabeko Gradu Bukaerako Lana.

Gaia Investigación y Consultoria. (2020). Euskadiko kirolaren ekosisteman Covidek duen era-gina. Online eskuragarri: [LINK-a](#)

Gelius, P., Messing, S., Tcymball, A., Whiting, S., Breda, J. eta Abu-Omarek, K. (2021). Policy Instruments for Health Promotion: A Comparison of WHO Policy Guidance for Tobacco, Alcohol, Nutrition and Physical Activity. *International Journal of Health Policy Management*, x(x), 1–11.

Lieberman, D. (2021). Exercised. The Science of Physical Activity, Rest and Health. Allen Lane.

Lupton, D., eta Willis, K. (Ed.) (2021). The COVID-19 Crisis Social Perspectives. Routledge.

McElroy, M. (2002). Resistance to exercise. A social Analysis of Inactivity. Human Kinetics.

McGonigal, K. (2019). The joy of movement. How exercise helps us find happiness, hope, connection, and courage. Avery.

Moscoso, D. (Ed) (2020). Número Especial Deporte y COVID-19. *Sociología del Deporte*. 1 (1): 1-87.

OME (2006). Physical activity and health in Europe: evidence for action. OME. Online eskuragarri: [LINK-a](#)

Pronger, B. (2002). Body Fascism. Salvation in the Technology of Physical Fitness. University of Toronto Press.

Prospekzio Soziologikoen Kabinetaren (2021). Jarduera fisikoa eta kirola pandemia garaian. Eusko Jaurlaritza. Online eskuragarri: [LINK-a](#)

Romero, S., eta Lázaro, Y. (Ed.), Deporte y sociedad: una aproximación desde el fenómeno del ocio. Universidad de Deusto.

Walker, P. (2021). The miracle pill. Why a sedentary world is getting all wrong. Simon & Schuster.

Woessner, M. Tacey, A., Levinger-Limor, A., Parker, AG., Levinger, P. eta Levinger, I. (2021). The Evolution of Technology and Physical Inactivity: The Good, the Bad, and the Way Forward. *Frontiers in Public Health* 9.



HACIA UNA POLÍTICA DE INNOVACIÓN DEPORTIVA

HACIA UNA POLÍTICA DE INNOVACIÓN DEPORTIVA

Juanma Murua
Consultor

juanma@murua.eu

El concepto de innovación ha arraigado profundamente en el deporte. Al igual que otros conceptos como gestión, estrategia, gobernanza, marketing, liderazgo, o más recientemente sostenibilidad, el concepto de innovación ha cobrado una notable importancia en el desarrollo del deporte.

No obstante, la innovación siempre ha sido una constante en el deporte. La propia noción de deporte ha cambiado con el tiempo. El deporte tal y como lo conocemos en estos momentos, las actividades que engloba, su sistema organizacional, sus reglas, las herramientas que se emplean, sus elementos simbólicos, poco tienen que ver con los de hace un siglo. La innovación siempre ha estado presente en el hecho deportivo.

Ahora bien, la política y la gestión de la innovación en el deporte son mucho más contemporáneas. Las políticas públicas de innovación deportiva han comenzado a desarrollarse en el presente siglo y, salvo contadísimas excepciones, todavía nos encontramos en una etapa muy inicial.

La política de innovación deportiva comprende las actuaciones públicas orientadas a favorecer la asignación de recursos de todo tipo –educativos, científicos, técnicos y financieros– para la generación de innovaciones en el deporte, incentivar directamente la innovación por parte de los diferentes agentes y mejorar el entorno institucional en el que se desarrollan las actividades innovadoras en y para el deporte (García-Quevedo y Mas-Verdú, 2007).

Las políticas de innovación, en general, son relativamente nuevas. Algunos países más desarrollados comenzaron a implementar sus primeras actuaciones a comienzos de los años 80 y no fue hasta los años 90 que se extendieron entre los países de la OCDE. En Europa un hito clave fue la cumbre de Lisboa (2000) en la que se consensuó una estrategia y política común para afrontar los riesgos de la globalización y “acordar un nuevo objetivo estratégico de la Unión a fin de reforzar el empleo, la reforma económica y la cohesión social como parte de una economía basada en el conocimiento.”

Tras la cumbre y con la puesta en marcha de políticas decididas a transitar hacia un nuevo modelo social y económico basado en el conocimiento y la creatividad, comenzó a darse una hiperpresencia mediática de estos términos. La innovación y las políticas orientadas a impulsarla pasaron a aplicarse a prácticamente todos los ámbitos de la sociedad. También al deporte.

Ahora bien, estando claro el objetivo de caminar hacia un modelo de “sociedad del conocimiento” y adaptar el deporte a ese ideal, es necesario trasladar esas grandes ideas y estrategias a la realidad cotidiana de las personas y su relación con el deporte. Es indispensable formar y guiar a la ciudadanía y a los agentes del ecosistema deportivo apoyándoles en su adaptación a las nuevas realidades socioeconómicas. ¿Cómo se adaptan los territorios a este modelo basado en las TIC y la mediación digital? ¿Cómo puede el deporte adaptarse a esta dinámica y aportar a la construcción de una sociedad del conocimiento?

De la innovación espontánea a los sistemas de innovación deportiva

La mística de la innovación espontánea, del ingenio individual y disruptivo, dio paso a la idea de entornos y sistemas para la innovación.

Ya en la década de 1980 algunas investigaciones plantearon la necesidad de que la innovación fuese entendida como un proceso dinámico, sistémico y con múltiples confluencias (Kline y Rosenberg, 1986) . La colaboración y las interacciones dentro del proceso eran claves fundamentales para generar nuevas soluciones innovadoras.

Para entonces el deporte ya era consciente de que los éxitos no podían apoyarse en el azar genético. La mejora, el surgimiento de nuevos talentos, de nuevas técnicas de entrenamiento más efectivas, de nuevos materiales y herramientas deportivas, no dependían sólo de la genialidad individual de algunas personas. El método importa y generar contextos favorables es clave para el desarrollo de innovaciones que den resultados.

El conocimiento científico es la base. La academia siempre ha tenido un papel fundamental a la hora de proporcionar nuevas soluciones, de innovar. El descubrimiento científico ha dado pie al desarrollo de soluciones prácticas que han mejorado la calidad vida de la ciudadanía. Del laboratorio a la fábrica y de ahí al mercado para llegar a la sociedad.

Los primeros modelos de innovación se asentaron en esta idea bajo un patrón lineal en el que se consideraba que la ciencia era anexa a la sociedad. La academia realizaría sus investigaciones de forma independiente y transmitiría sus conocimientos en forma de publicaciones. La empresa posteriormente se apropiaría de esos conocimientos para desarrollar nuevas soluciones orientadas al mercado.

Sin embargo, este modelo no era muy eficiente. Mucha de la investigación realizada por la academia no tenía un resultado palpable en la sociedad. Tras una serie de investigaciones sobre la cuestión se optó por un modelo mucho más pragmático. El concepto de innovación incorporó un marcado cariz práctico y mercantilista: la investigación y el conocimiento debían plasmarse en resultados funcionales y el mercado era quien debía juzgar esa practicidad. La empresa debía pasar a representar un papel central en el sistema de innovación. Se dio paso a un modelo interactivo. La interacción entre ciencia y empresa/tecnología en todas las fases del modelo era la clave, no sólo en la aplicación final (producto/servicio), también en los objetivos iniciales (idea y diseño) y a lo largo de todo el proceso (producción). Este tipo de interacción entre universidad-empresa se dio a conocer como modelo de "Doble Hélice".

Pero este modelo de relación universidad-empresa tampoco remataba la realidad. En el complejo mundo real la innovación sistémica requiere de un contexto más amplio en el que se faciliten las interrelaciones y se coordinen las actuaciones. La Administración, la política pública, es quien dibuja el escenario para estas interrelaciones y su papel es fundamental a la hora de desarrollar un entorno innovador y un sistema de innovación. Conscientes de este hecho Etzkowitz y Leydesdorff (1998) plantearon su modelo de "Triple Hélice" en el que el tipo de relaciones que se establecen entre administración, universidad y empresa determinan el sistema de innovación.

A este modelo le llamaron "Triple Hélice" y aportó una cuestión fundamental, la innovación no podía basarse en fenómenos aislados, sino que era necesario desplegar sistemas de innovación en el que los tres principales agentes colaborasen a lo largo de todo el proceso de innovación.

En su trabajo Etzkowitz y Leydesdorff identificaban tres modelos de Triple Hélice en función de las relaciones entre los tres agentes. Un modelo Triple Hélice I estático, en el que la administración contenía a la academia y a la empresa y manejaba las relaciones entre ambas. Esto correspondería a un modelo "soviético" en el que el Estado incorporaba a todos los agentes y que ya había dado muestras de fracaso.

El modelo de Triple Hélice II interpretaba un sistema de relaciones débiles, en el que cada una de las esferas cumplía con sus funciones propias y las relaciones eran circunstanciales. Este caso correspondía a un modelo laissez-faire basado en políticas liberales, recomendado para reducir el papel del Estado en el desarrollo socioeconómico pero que también mostraba muchas limitaciones. La política de "dejar hacer" se mostraba inocua y los entornos que se generaban se rezagaban frente a otros bajo políticas con cierta intervención.

Fue el modelo de Triple Hélice III el que más reconocimiento y aceptación tuvo en las políticas de innovación. Este modelo sugería la importancia de nuevas formas de colaboración estrecha. De los roles fijos o de colaboración directa era necesario pasar a la interacción conjunta. Se reconocía la importancia del impulso de organizaciones híbridas en las interfaces de las relaciones entre administración-universidad-empresa. Estos actores híbridos representan un rol catalizador en la vinculación efectiva entre estos tres agentes principales. A raíz de este modelo de Triple Hélice III se planteaban diferentes patrones de interacción entre los agentes. Start ups, spin outs, spin offs, centros de innovación, centros de investigación o hubs debían ser elementos híbridos que se situaban en este marco. Son entidades que se acomodan en ese espacio de relación entre los tres agentes, que pueden ser financiados en diferentes medidas por los tres, con una importante componente de I+D y que aportan estructuras flexibles, permitiendo transformar el conocimiento científico tradicional en productos y servicios orientados al mercado.

En el deporte, en los últimos años observamos una importante emersión de estos entes híbridos. Surgen innovadoras start ups impulsadas por personas emprendedoras que tratan de aplicar en el mercado los conocimientos adquiridos en la universidad y que la administración trata de apoyar con mayor o menor acierto. Florecen clusters, spin offs, hubs, incubadoras y aceleradoras dedicados a la innovación deportiva. En algunos casos la creación de estos organismos proviene de la iniciativa privada, pretendiendo participar en un mercado que muestra un importante crecimiento. En 2018, sólo en Europa, había más de 1.000 empresas de Tecnología Deportiva. En 2017 el capital invertido alcanzó los 135 M €, tres veces más que en 2013.

En muchas ocasiones son instituciones públicas las que promueven estos agentes de innovación deportiva con el propósito de impulsar la creación de empresas y desarrollar la economía de la ciudad/territorio. Al crear un ecosistema que facilite el desarrollo de nuevas empresas deportivas los territorios promueven la creación de empleo, atraen talento, posicionan el territorio como centro de innovación deportiva, atraen nuevas iniciativas y proyectos y/o mejoran su sistema deportivo.

Dentro de la gran variedad de agentes híbridos dinamizadores orientados a la innovación (deportiva) en sus respectivos territorios los HUBs, incubadoras y aceleradoras están adquiriendo un importante protagonismo. La flexibilidad de estas figuras, tanto estructural como operativa, ofrece interesantes posibilidades para el desarrollo del sector económico deportivo en los territorios. Algunos ejemplos de este tipo de agentes que hemos analizado en proyectos recientes:

- Colosseum Sports Tech
- leAD Sports Accelerator
- Le Tremplin
- Spin Accelerator Italy
- Thinksport
- Sport Tech Hub
- HYPE Sports Innovation
- ActiveLab
- Saudi Sports Hub
- Australian Sports Technologies Network
- Sports Tech Tokyo
- Qatar Sports Tech

Algunas de estas iniciativas son impulsadas desde clubes o franquicias deportivas:

- KickUp Sports
- Barça Innovation Hub
- Global Sports Venture Studio
- Blue Star Innovation Partners
- Sixers Innovation Lab
- Black Lab Sports
- OneTeam Collective
- The Pitch
- Arsenal Innovation Lab

Otras son dependientes de empresas/entidades matrices:

- GSIC
- WHLabs Accelerator
- Future of Sport Lab

Y en ocasiones son acotadas en el tiempo y se plantean como programas:

- Play Labs
- INDESUP!

Los HUBs de innovación deportiva

Si bien en España hay un cierto florecimiento del modelo de clusters del deporte y este modelo se ha replicado en distintos territorios, creo que merece la pena pararse a pensar si en función del tejido productivo de cada entorno tal vez sean preferibles otros modelos. En este sentido, podemos encontrar numerosos casos internacionales de territorios de diferentes tamaños, con ecosistemas de empresas y startups heterogéneos, que optan para el deporte por un modelo de HUB más horizontal que por el de cluster. Existen diferentes tipos de HUBs por lo que no hay una calificación única acerca de lo que es. En un proyecto de diseño y plan de puesta en marcha de un HUB en el que estamos trabajando actualmente hemos adoptado la siguiente descripción:

"Un HUB es una iniciativa orientada al emprendimiento y a la innovación, en la que además de impulsar y ayudar a canalizar los esfuerzos de los distintos agentes, su característica principal es que lo hace apoyándose en modelos de colaboración entre los distintos agentes del ecosistema que lo conforma."

Esta característica los distingue de otras fórmulas como las incubadoras y aceleradoras. Su prioridad no sólo es acelerar startups, sino propiciar la cooperación para el desarrollo conjunto de tecnología e innovación. Por ello es tan relevante la función de mediación del HUB mediante la interconexión de tecnologías, de capacidades, de agentes, empresas, instituciones y personas cuya conexión no existía antes de la existencia del HUB.

De hecho, un HUB es un conector entre redes. Un HUB gestiona de forma dinámica los límites de la organización o ecosistema deportivo conectando recursos que están en su exterior con aquellos que están en su interior. Esta característica de conexión entre redes hace de los HUBs una fórmula interesante para la transferencia tecnológica y la promoción de ecosistemas de emprendimiento innovador y tecnológico. Ambas cuestiones son de especial interés para el sector deportivo en el que algunos agentes/ámbitos son especialmente innovadores, pero una gran proporción de su tejido es de muy escasa intensidad tecnológica. Un HUB puede contribuir al desarrollo de ecosistemas que fomente iniciativas, analice y estimule tendencias de ciudadanos y consumidores e impulse la ecorresponsabilidad, la igualdad y la inclusividad. Y, por supuesto, puede ser generador de negocio.

Por una parte, los HUBs contribuyen a promover la investigación e innovación tecnológica en las instituciones de educación superior como parte de su misión. Así mismo, los HUBs ayudan a una mejor estructuración, sofisticación y homogeneización de los procesos de transferencia dentro de las universidades y a una paulatina sensibilización de los equipos investigadores acerca de la importancia de orientar la investigación al mercado, lo que incrementa significativamente el impacto del conocimiento generado. El HUB se orienta a lograr resultados notables de innovación basada en ciencia, llevando a la aplicación y a los mercados las tecnologías generadas en la I+D de las universidades y en Centros Tecnológicos participantes, conjugando tanto la estrategia technology-push como market-pull.

El potencial de estas conexiones también es aplicado en el impulso de nuevas empresas. La propuesta de los HUBs suele incorporar la puesta en marcha de incubadoras y programas de aceleración de empresas tecnológicas que comparten recursos. De esta forma el ecosistema se amplía, se generan nuevos conocimientos (aplicaciones y desarrollos) y se crean nuevas redes de trabajo.

Otra línea de actuación es el apoyo a empresas ya asentadas ante los retos tecnológicos que se les presentan. Cuando una empresa tiene un reto tecnológico o una necesidad, en muchas ocasiones no tiene conocimiento de la oferta y de las capacidades que existen en el territorio. El HUB ayuda a mejorar la comunicación y los conocimientos para que las empresas puedan encontrar más fácilmente las mejores capacidades dentro de las universidades, centros tecnológicos y de investigación que pertenecen al ecosistema de innovación.

Oportunidad para la ciudad y el territorio

Un HUB de innovación deportiva tiene un alto potencial de impacto en el territorio en el que se despliega, especialmente si es capaz de adaptarse a su entorno y aprovechar las sinergias que pueden generarse con las estrategias de investigación e innovación impulsadas en dicho territorio.

En este sentido, el HUB de innovación deportiva puede ser un interesante elemento transversal que apoyándose en las prioridades de investigación e innovación para la estrategia de especialización inteligente RIS3 de un territorio, facilite la configuración de una industria del deporte contribuyendo a su vez a abrir nuevas oportunidades de mercado a varios de los ámbitos de especialización en los que el territorios puedan tener una ventaja o desarrollo más avanzado.

Este encuadre supone una interesante alternativa para realizar una apuesta estratégica en un HUB de innovación deportiva que, asentándose en los sectores estratégicos de la innovación e investigación del territorio, desarrolle una industria deportiva y un ecosistema de innovación en la misma a partir de su potencial endógeno.

El impulso de un HUB de tecnologías innovadoras aplicadas al deporte en una ciudad o un territorio ofrece una serie de oportunidades para el mismo que en las experiencias internacionales se resumen en:

- Apoyar el desarrollo económico local a través de la creación de empleo, oportunidades comerciales y generación de ingresos.
- Posicionar la ciudad/territorio como un centro de innovaciones deportivas.
- Generar ideas innovadoras en el deporte.
- Atraer y retener jóvenes talentos.

De la triple a la cuádruple hélice

Una vez aceptada la importancia de los sistemas de innovación, de sus agentes y de las relaciones/reglas de juego entre ellos, comenzaron a propagarse políticas de innovación que facilitasen la transferencia de conocimiento a lo largo de todo el ciclo de producción. Estos sistemas de innovación lubrican todo el proceso desde la generación de conocimiento a su aplicación en el mercado.

Sin embargo, financiar la innovación no es barato y está sujeto a la incertidumbre del mercado. Muchas de las inversiones en I+D no acaban de calar en el mercado porque lo que en el laboratorio parecía una gran idea apenas despierta interés entre la ciudadanía. Desde hacía tiempo algunas empresas ya eran conscientes de esta limitación y trataron de incorporar al ciudadano consumidor en el proceso de diseño para evitar los costes de desarrollos que posteriormente no sean demandados. El ciudadano "tester", validador de propuestas antes de ser lanzadas al mercado, entraba a formar parte del proceso de desarrollo de nuevas soluciones.

La UE, consciente de la importancia de la colaboración ciudadana a la hora de reducir los costes de la innovación planteó incorporar a la ciudadanía en los sistemas de innovación. Esta participación ciudadana, además, podía facilitar la adopción social de nuevas soluciones rebajando actitudes tecnoescépticas. El discurso de la incorporación del componente social y ciudadano a las políticas de innovación venía favorecido por una tendencia ya asentada en otras políticas públicas, la participación ciudadana contribuía positivamente a la gobernabilidad e iniciativas como la Agenda 21 llevaban tiempo trabajando en esa línea de participación ciudadana. Esta tendencia hacia una mayor transversalidad, colaboración y participación en la gobernanza impulsó políticas más abiertas y relacionales y las políticas de innovación no fueron ajenas a ello.

Esto es especialmente interesante en el ámbito deportivo en el que se observa que las prácticas libres y espontáneas crecen exponencialmente ante modos de práctica organizados e institucionalizados. Cada poco tiempo aparecen originales prácticas deportivas surgidas del ingenio de una ciudadanía que busca nuevas sensaciones, experimenta nuevas habilidades con un componente físico-deportivo que muchas veces hibrida con otras disciplinas, creando actividades que incluso nos hacen reflexionar sobre el propio concepto de deporte. En algunos casos estas prácticas pueden llegar al mercado y propagarse por todo el mundo gracias a la difusión de las tecnologías de la comunicación o el apetito del mercado por nuevos servicios. El papel de estas personas es clave en el desarrollo de innovaciones deportivas. En Democratizing Innovation (2005) Erik Von Hippel ya advertía de la importancia de los "usuarios avanzados" en el desarrollo de las innovaciones. Esta realidad ha sido notable en el progreso del deporte tal y como lo conocemos ahora.

De este modo, si ampliamos el enfoque de la Triple Hélice, fundamentalmente orientada al desarrollo económico y pasamos a entender el deporte como factor de calidad de vida en diferentes dimensiones, resulta interesante pasar a considerar al ciudadano no sólo como tester, probador/validador de propuestas, sino como artífice de la realidad deportiva. Es aquí donde cobra especial sentido plantear el modelo de Cuádruple Hélice, en la que junto los tres actores referidos (Administración, Investigación, Empresa) debe incorporarse a la ciudadanía como cuarta hélice necesaria para el desarrollo de innovaciones con impacto social.

En este sentido, la participación ciudadana debe entenderse en términos de colaboración entre ciudadanía, administración, academia y empresa. Las y los profesionales/expertos deben trabajar junto a la ciudadanía al mismo nivel, aportando su conocimiento experto al conocimiento local y experiencial de las personas que conocen el estado de un territorio. Este modelo de Cuádruple Hélice impulsa sistemas de innovación más distribuidos y colaborativos que permiten que la labor de las administraciones se adapten a las dinámicas ciudadanas respondiendo a sus necesidades y propuestas.

Así nos encontramos con dos modelos efectivamente interesantes para la innovación en el deporte. Un modelo de Triple Hélice muy orientado al desarrollo del sector económico del deporte y otro modelo ampliado de Cuádruple Hélice que incorporar el eje de la innovación social y en el cual la ciudadanía juega un papel fundamental en la vigilancia y desarrollo de soluciones innovadoras. Soluciones que además no se orientan exclusivamente al mercado y que ofrecen unas dinámicas muy interesantes para el diseño de nuevas políticas y estrategias para el crecimiento de la actividad deportiva de la población.

Ambos modelos pueden ser válidos en función del momento y de los objetivos de cada territorio. La clave estará en diseñar una estrategia adecuada a las distintas realidades.

Laboratorios ciudadanos para la innovación deportiva

La incorporación de la ciudadanía a los ecosistemas de innovación, paso de la Triple Hélice a la Cuádruple Hélice, requiere de nuevas instituciones y redes que permitan la colaboración de todos los agentes: administración, empresas, academia y ciudadanía. Con este objetivo han emergido diferentes estructuras de innovación ciudadana como los living labs, los fablabs, o los laboratorios ciudadanos.

¿Qué es un laboratorio ciudadano?

Podemos definir un laboratorio ciudadano como un dispositivo para el encuentro de diferentes agentes que exploran soluciones innovadoras y activan dinámicas de inteligencia colectiva. Estos dispositivos podrán materializarse en instituciones, espacios y programas, pero lo realmente importante es la red de conocimientos y relaciones orientadas a la detección de oportunidades de mejora social y desarrollo de prototipos orientados a dicha mejora.

Los laboratorios ciudadanos tratan de impulsar la actividad innovadora entre la ciudadanía e incorporarla en los sistemas de innovación de la sociedad-red. Son dispositivos sociales orientados a la apertura de los sistemas de innovación. Incorporan a los propios usuarios y ciudadanos como actores activos y no sólo como meros usuarios pasivos, impulsando así la innovación abierta y colaborativa. Además de adoptar modelos de innovación de usuario, los labs tratan de extender el concepto de innovación más allá de la tecnología y se articulan en torno al concepto de innovación social, tratando de encontrar mecanismos y soluciones que resuelvan necesidades sociales desde un enfoque de sostenibilidad.

Un lab de innovación deportiva

El crecimiento de las tecnologías digitales y las telecomunicaciones han generado el surgimiento de nuevas prácticas y actores deportivos. La digitalización ha traído un cambio de paradigma que ha hecho temblar los cimientos sobre los que habíamos asentado los sistemas deportivos. Han cambiado las prácticas, consecuentemente también los espacios, los actores que impulsan esas prácticas y que conforman el ecosistema deportivo e, incluso, ha cambiado el propio concepto de deporte.

El sistema deportivo que habíamos erigido a partir del concepto clásico del deporte y al que se le sumó la gran aportación del “deporte para todos” encuentra grandes dificultades para adaptarse a los cambios sobrevenidos con la digitalización. Centrándome en las políticas deportivas, a mi juicio, uno de las grandes limitaciones con las que nos encontramos es la baja capacidad de adelantarnos a los cambios o, al menos, reaccionar ágilmente a los mismos. Creo que para poder adaptarnos a la velocidad de los cambios necesitamos incorporar dinámicas y sistemas “sensibles” que traten de detectar las nuevas necesidades, demandas u oportunidades mucho antes de lo que los están haciendo los sistemas deportivos actuales. Es en este ámbito en el que observo la gran oportunidad de un lab de innovación deportiva. El impulso de redes de colaboración entre todos los agentes (administración, empresa, universidad y ciudadanía) puede dotar de una mayor agilidad a los flemáticos sistemas deportivos para ser capaces de dar respuesta a las necesidades existentes cuando éstas surgen, no cuando ya están enquistadas. La ciudadanía es el mejor “radar” existente de las demandas y oportunidades de mejora social. Su colaboración es clave en este proceso de agilización de las políticas deportivas.

Innovación ciudadana ante los desafíos del deporte en la Smart City

Las ciudades y territorios están comenzando a jugar un papel importante en los sistemas de innovación (Serra, 2013) . La relación entre territorio e innovación data de los años 80 y 90 cuando bajo la idea de "ciudades digitales" se trataba de entender las dinámicas que favorecían la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en determinados lugares frente a otros.

Más tarde, en torno al año 2010 comenzó el despegue del término Smart City, fruto de los esfuerzos de las enormes maquinarias promocionales de grandes empresas tecnológicas como IBM, Siemens, Microsoft o Cisco. Un concepto básicamente promocional que ofrecía dos ideas básicas: eficiencia y modernidad. Esta noción de ciudad ha sido muy criticada por numerosos autores, El famoso sociólogo Richard Sennet alerta del peligro de ceder la inteligencia colectiva a esa gran ¿inteligencia? artificial centralizadora ya que existe el riesgo de que estas nuevas tecnologías puedan reprimir los procesos inductivos y deductivos que usa la gente para encontrar sentido, a sí mismos, en las complejas condiciones en las que viven.

Ese modelo de Smart Cities es obsoleto y se apoya en un modelo cerrado, centralizador y orientado a la eficiencia con el clásico término "de 'fordista' – es decir, cada actividad tiene un lugar y un tiempo apropiado". Este tipo de diseños, como el inicial de la Smart City, reducen la capacidad de desarrollo de las sociedades y las posibilidades de adecuación a las necesidades reales de las personas, reduciendo el papel de ciudadanos al de mero consumidor de servicios municipales.

Entiendo que en la situación actual del sistema deportivo el debate no se centra tanto en la eficiencia, sino en el modelo y las políticas deportivas que no son capaces de adaptarse ágilmente a la dinámica deportiva de la sociedad.

En este sentido, la innovación debe ser parte del proceso de hacer ciudad/territorio y del desarrollo de su realidad deportiva. Es aquí donde los laboratorios ciudadanos pueden jugar un papel estratégico en el desarrollo de las políticas deportivas situadas, adaptadas a la realidad de cada territorio.

Frente a la Smart City fundamentada en sensores, Internet of Things (internet de las cosas) e Inteligencia Artificial, podemos hablar de Smart Citizens, en la que la ciudadanía es el centro de la inteligencia de una ciudad.

Las personas, sus conocimientos sobre la realidad local en la que viven e interactúan y su capacidad para generar propuestas de cambio pueden ser el gran recurso para generar sistemas de innovación deportiva abiertos y situados.

¿Cómo materializarlo?

No existen muchos casos de laboratorios de innovación ciudadana deportiva, pero quiero citar un caso pionero en el que estamos trabajando: ActivaLab. Junto con el Consell Esportiu del Baix Llobregat y el Citilab de Cornellá estamos trabajando en este proyecto que conjuga el proceso de elaboración de un Plan Estratégico del Deporte y la puesta en marcha de un laboratorio de innovación deportiva en la comarca.

Este texto sobre innovación es fruto de la investigación teórica realizada para su conceptualización.



CASO DE ÉXITO: TORNEO ON LINE FEDERACIÓN VASCA DE GIMNASIA

CASO DE ÉXITO: TORNEO ON LINE FEDERACIÓN VASCA DE GIMNASIA

Torralba García, Judith
FEDERACIÓN VASCA DE GIMNASIA

Correo electrónico para comunicaciones:
gimnastikaeskola@gmail.com

Palabras clave:

Innovación, telemático, teletrabajo, seguridad, ecología

Introducción

Las temporadas 2020 y 2021 se vieron marcadas por las limitaciones del Gobierno y las CCAA para desplazamientos y organización de competiciones, quedándose relegadas a solo la competición oficial. Un deporte como la gimnasia rítmica en la que la competición se mermaba a un solo campeonato (una actuación dos minutos y medio) necesitaba más aliados para las/los gimnastas. Había que reinventarse o morir. Siempre hay una alternativa, solo hay que encontrarla y desarrollarla.

No fue difícil imaginar lo que queríamos dado que la poderosa federación rusa de gimnasia había realizado un torneo on line y pudimos coger la idea e eliminar los errores que había cometido. No fuimos los únicos que nos lanzamos a realizarlo y conseguimos de este modo un calendario de competiciones impensable en otros contextos, una verdadera temporada con un formato nuevo:

- Seguro para para la pandemia al no mezclarse diferentes equipos.
- Económico y ecológico, al eliminarse los desplazamientos.
- Cumpliendo las normativas y restricciones horarias y de limitación de la movilidad.

Metodología

La Gimnasia Rítmica es un deporte en el que no se juega "cara a cara", sino que cada equipo sale al tapiz de manera individual, se le evalúa por un grupo de 12 jueces que valoran 4 características diferentes, y quien saca la nota más alta, gana. ¿Podríamos competir cada uno en su casa y estar unidos por los jueces? No era difícil pero había que hacerlo bien.

Igualdad de oportunidades:

En nuestro deporte te lo juegas todo en noventa segundos si eres individual o dos minutos y medio si eres conjunto. No hay margen al error. ¿Cómo hacer para que todas y todos compitan en igualdad de oportunidades? El recién descubierto Zoom que nos permitió seguir entrenando desde nuestras casas vuelve a tomar protagonismo. Se realiza un horario de llamadas en el que una juez vigila la actuación de cada club a través de la plataforma. Así mantenemos el hándicap de solo hay una oportunidad, igual que en competición. Porque eso es lo que queríamos, que fuera exactamente igual que la competición.

Calidad:

Al contar con los recursos de una federación detrás apostamos por la calidad. Obviamente la grabación a través de la plataforma Zoom no da la calidad deseada por tanto a la vez que se vigila el entero por zoom se les exige grabar con otro dispositivo de calidad (es válido un móvil con buena cámara), con trípode y plano fijo, que se vea todo el tapiz. Esa grabación se envía por dropvox junto con la música, para una vez lo recibamos se monte la música sobre el ejercicio para mejor calidad, ya que el sonido ambiente y la acústica de los polideportivos y frontones distorsiona la música.

Todo este trabajo se encarga a una empresa de audiovisuales, "Images, audiovisual y eventos" que ordena además los vídeos por categorías. Se les pide a los clubes un photocall para que después de competir podamos poner la nota que les han otorgado los jueces.

Resultados

Trabajo de los jueces:

Una vez realizado el montaje audiovisual, con los nombres de los clubes a pie de pantalla, las jueces entran en el juego. Las vascas lo harán en la sede federación vasca de gimnasia, con la proyección del Campeonato en una pantalla grande todas juntas guardando dos metros de distancia entre ellas y mascarilla. Las de fuera de Euskadi lo harán en sus casas, a través de un enlace que se descargaron en sus ordenadores.

Todas las jueces puntuaban a la vez e iban siendo informadas por Zoom si sus notas entraban. Algo positivo respecto a cuándo puntúan en directo es que tenían más tiempo entre conjunto y conjunto para puntuar y dar la nota. Una queja constante es el estrés que sufren las jueces para puntuar y que los campeonatos no se hagan pesados. El tiempo jugaba esta vez a nuestro favor. Las actas se iban realizando al mismo tiempo que se visualizaban los vídeos. En gimnasia hay 4 notas diferentes: la dificultad corporal, la de aparato, el artístico y la ejecución. Ocho jueces fueron las convocadas y también les sirvió a ellas para rodarse, pues estaban con el mismo problema que los los gimnastas: la falta de torneos no les permitía practicar de cara a los Campeonatos oficiales.

Una vez puntuado el campeonato se volvió a editar con las notas de las jueces y dos comentaristas: una en euskera y otra en castellano, que comentaban aspectos técnicos y también personales y anecdóticos de los equipos. Para ello se preguntó a los clubes que nos contaran aspectos importantes de sus equipos.

Visibilidad del deporte:

El I Torneo On Line de la FVG se emitió el 28 de febrero en directo en YouTube, con unos mil espectadores en ese momento. Además quedó colgado en nuestra web para que quién quisiera verlo de nuevo o no había tenido la oportunidad de verlo en directo pudiera hacerlo. No faltaron los mensajes de apoyo y agradecimiento de clubes, entrenadoras y familias.

Conclusiones

Sentirse unidos en la distancia:

Durante el Torneo el chat del YouTube, los grupos de WhatsApp de gimnastas y entrenadores e incluso padres no dejaban de sonar. Las gradas se habían trasladado a los salones de casa pero el ambiente seguía por las redes sociales. Felicitaciones, palabras de ánimo e incluso comentarios de las notas eran los protagonistas. Incluso, grupos de jueces que no puntuaron el campeonato quisieron ejercer desde sus casas para no perder la práctica, y agradecieron que colgáramos las notas desglosadas en el directo, para ver si así entraban con los jueces oficiales.

La vuelta a la normalidad

Cuando pudimos volver a los pabellones fue sin público, por tanto estos torneos siguieron en funcionamiento, y las Federaciones Vasca y Vizcaína organizaron otro aún más grande que el primero, con individuales y conjuntos, que siguió los mismos pasos que habíamos marcado con el primero, cuyas emisiones fueron los días 8 y 9 de mayo de 2021, con mayor éxito de espectadores y participantes que el primero.

Aun ahora, en octubre de 2021, conviven los dos formatos aunque el presencial, con la entrada de público a las gradas va cogiendo fuerza. Pero recordaremos siempre que cuando no teníamos ninguna motivación, nuestras salas de entrenamiento se convirtieron en las zonas de competición.



TERMÓMETRO DEL ECOSISTEMA DEL DEPORTE EN ESPAÑA

TERMÓMETRO DEL ECOSISTEMA DEL DEPORTE EN ESPAÑA

Jiménez Gutiérrez, Alfonso

Observatorio de la Fundación España Activa, Centro de Estudios del Deporte,
Universidad Rey Juan Carlos.

alfonso.jimenez@urjc.es

Resumen:

Los diferentes agentes del ecosistema del deporte y sus industrias asociadas (desde la más orientada al entretenimiento y el deporte espectáculo, hasta la más focalizada en la salud y la calidad de vida) no han invertido suficientes recursos y energía en el desarrollo de una base sólida de evidencias que respalde su capacidad para ofrecer resultados y aportar valor al conjunto de la sociedad de forma significativa y sostenible. Además, rara vez se exploran o identifican los impactos económicos y sociales más amplios del deporte. Esto claramente socava la contribución potencial que el ecosistema puede hacer en términos de abordar una amplia gama de retos y problemas sociales y de salud en múltiples áreas de políticas públicas, a través del deporte.

En esta sesión abordamos las claves que definen este ecosistema y las oportunidades para su transformación efectiva, reforzando su impacto y valor, tanto social como económico.

Palabras clave:

Ecosistema del deporte, transformación, impacto social, impacto económico.

Introducción:

Estos dos años (2020 y 2021) serán años para recordar... la pandemia de COVID-19 ha arrojado luz sobre el hecho de que las desigualdades existentes en salud, bienestar y situación económica de nuestras comunidades han afectado a aquellas personas más vulnerables y esta desigualdad ya no es aceptable.

Nos encontramos ante la oportunidad de crear una economía impulsada por el bienestar, que facilite a las personas de todas las comunidades y naciones optimizar su salud y bienestar y disfrutar de una mejor calidad de vida después de la pandemia.

Para algunos, particularmente aquellos con afecciones prolongadas, el COVID-19 y las condiciones que ha creado, presentan una tormenta perfecta donde la inactividad física y los comportamientos sedentarios se agravan, acentuando a su vez el impacto de futuras posibles nuevas pandemias.

En el contexto del COVID-19, los datos indican de manera convincente que la pandemia de inactividad física persistirá mucho después de que nos recuperemos de la pandemia actual. Además, los impactos sanitarios y económicos derivados de la inactividad física, para los que no se vislumbra un final, seguirán siendo graves y se verán agravados por el impacto del COVID-19, lo que conducirá a una mayor desigualdad en la salud y el bienestar de la población.

Por otra parte, la evidencia demuestra con claridad como disponer de niveles elevados de aptitud cardiorrespiratoria y hacer ejercicio regular a una intensidad de moderada a vigorosa puede mejorar las respuestas inmunitarias a la vacunación, reducir la inflamación crónica de bajo grado y mejorar varios marcadores inmunes en varios estados de enfermedad y en todos los grupos de edad, con especial impacto sobre los más mayores.

Nuestro papel ahora (como agentes de un ecosistema deportivo responsable) es comunicar estos hechos de manera efectiva y **crear las condiciones que faciliten y normalicen el acceso a la práctica de actividad física y deporte**, de modo que las personas puedan beneficiarse de los efectos protectores de la actividad física regular contra las enfermedades transmisibles y no transmisibles.

En 2012, el PIB relacionado con el deporte en el conjunto de Europea fue de 279.700 millones EUR o el 2,12% del PIB total dentro de la UE. Además, 5,67 millones de empleos podrían atribuirse al deporte, una participación del 2,72%. En otras palabras, cada 47 euros y cada 37 empleados en la UE están directamente relacionados con el deporte. Los análisis conservadores han identificado costes de atención sanitaria anuales directos e indirectos de \$ 11.743 y \$ 3.829 millones, respectivamente, para la región europea.

Sin embargo, a pesar de la capacidad, la voluntad y el historial del ecosistema del deporte para jugar un papel proactivo de liderazgo en la promoción de un estilo de vida físicamente activo y saludable, rara vez se reconoce a sus agentes en las estrategias o campañas de promoción de la actividad física de los gobiernos nacionales. Y esto necesita cambiar.

Parte del problema identificado es que:

Los agentes del ecosistema del deporte y sus industrias asociadas (desde la más orientada al entretenimiento y el deporte espectáculo, hasta la más focalizada en la salud y la calidad de vida) no han invertido suficientes recursos y energía en el desarrollo de una base sólida de evidencias que respalde su capacidad para ofrecer resultados y aportar valor al conjunto de la sociedad de forma significativa y sostenible. Además, rara vez se exploran o identifican los impactos económicos y sociales más amplios del deporte. Esto claramente socava la contribución potencial que el ecosistema puede hacer en términos de abordar una amplia gama de retos y problemas sociales y de salud en múltiples áreas de políticas públicas, a través del deporte.

Desafortunadamente, hoy pagamos el precio por ello, en planes retrasados para la recuperación de actividades claves del sector deportivo y percepciones obsoletas sobre la naturaleza de sus servicios. El desafío que planteamos aquí al conjunto de los agentes del ecosistema es este:

Aprovechemos esta oportunidad para promover una transformación fundamental en la forma en que los responsables políticos y el público perciben el valor y la contribución del ecosistema del deporte en nuestro país, reforzando muy especialmente la visibilización de sus extraordinarios resultados sociales y económicos.

Esto significa embarcarnos en cuatro acciones fundamentales:

1. Un análisis más ambicioso y riguroso de nuestro valor económico en el conjunto de España.
2. Proporcionar un análisis integral de nuestro valor social y económico, considerando como modelo de referencia el SROI.
3. Desarrollar y presentar un análisis sólido y basado en evidencias sobre nuestra contribución a la Agenda Global de Desarrollo Sostenible.
4. Un programa de promoción ambicioso y comprehensivo orientado a que los esfuerzos para reconstruir la economía española se dirijan a través de un enfoque en el bienestar y el impacto beneficioso para la salud y la calidad de vida de una vida activa.

Para capitalizar lo que sabemos sobre el enorme impacto social del deporte y transformar la forma en que servimos al público, todo el sector y sus agentes debemos integrar la captación de información y su evaluación sobre los impactos sociales y económicos generados, incorporando el mismo en nuestro ADN. Actualmente nos enfrentamos a dos pandemias que están ocurriendo al mismo tiempo. Confiamos en que el mundo se recuperará de la pandemia de COVID-19 y se reanudarán las denominadas "actividades normales". Sin embargo, la pandemia de inactividad continuará y, sin esfuerzos considerables, es probable que se vea agravada por las condiciones creadas por COVID-19 (Hall et al., 2020).

Como sociedad simplemente no podemos permitir que esto suceda... Como industria responsable, tenemos que demostrar un liderazgo sólido, defender nuestro valor y comunicar la contribución amplia y profunda de la actividad física y el deporte a toda la sociedad. Para ello, necesitamos mejorar la base de evidencias sobre lo que ofrecemos. En particular, necesitamos consolidar un mensaje claro apoyado en evidencias, convincente y consistente, que respalde el valor social y económico de nuestro ecosistema deportivo.

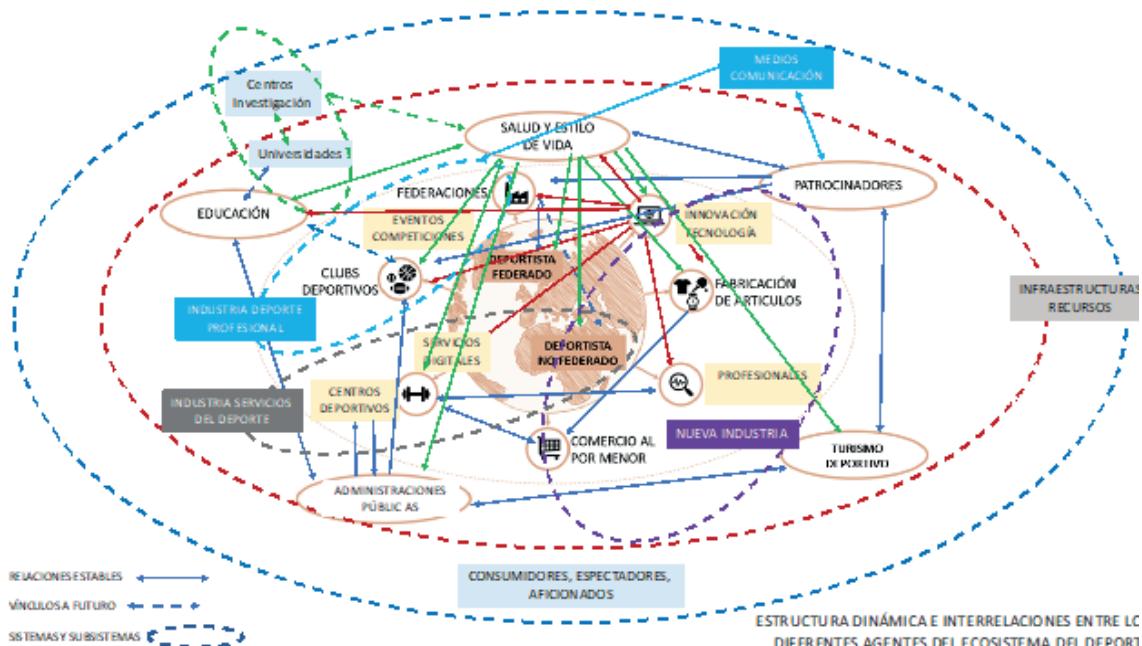
Componentes del ecosistema del deporte en España

Actualmente, el deporte se considera un eje estratégico de España y sus diferentes manifestaciones (actividades, servicios, eventos, competiciones, etc.) constituyen una herramienta esencial para el impulso de la “marca” del país.

De hecho, y como veremos en detalle a lo largo del informe, el deporte contribuye activamente al desarrollo económico y social de la población en su totalidad. Así, se ha convertido en algo imprescindible en la vida de muchos ciudadanos, no solo porque acapara gran parte de sus momentos de ocio, sino porque, además, ha pasado a ser parte esencial de su estilo de vida mediante una serie de hábitos que logran incorporar a su día a día, manteniéndose activos, desconectando de sus obligaciones y/o mejorando sus parámetros de salud.

Este cambio de mentalidad sobre las diferentes dimensiones y expresiones del deporte deriva en múltiples oportunidades que pueden tener un gran impacto social y económico si se articulan, estimulan y explotan como es debido.

Además, se trata de una palanca generadora de negocio y riqueza (tanto social como económica), a través de múltiples actividades y agentes que constituyen el denominado **ecosistema deportivo**:



Este ecosistema se articula en diferentes sistemas dinámicos de relación, con posibles subsistemas asociados, y en donde se identifican relaciones estables (identificadas mediante líneas continuas) y potenciales vínculos a futuro (identificados por líneas discontinuas).

Como todo ecosistema, el mismo integra a diferentes agentes o elementos que se organizan en el contexto de diferentes sectores de actividad, creando a su vez una serie de industrias productivas y generadoras de valor, en las que distintos agentes pueden (y deben) desarrollar funciones múltiples. Si hay algo que caracteriza al ecosistema del deporte es su enorme dinamismo, flexibilidad y capacidad de transformación, mientras que a su vez manifiesta en muchas ocasiones una aproximación tradicionalista a ciertas oportunidades, que es un fiel reflejo de un estadio de desarrollo aún inmaduro.

En una primera aproximación descriptiva al ecosistema podemos identificar con claridad tres industrias independientes, pero en la mayoría de los casos sinérgicas (o con el potencial de serlo mucho más a futuro), y solapadas:

1. La Industria del Deporte Profesional: Definida por el carácter competitivo de la misma, en donde los propios eventos deportivos y las competiciones generan un alto valor para todos sus integrantes (deportistas profesionales, clubs deportivos, federaciones, ligas y campeonatos oficiales y/o reconocidos, y deportistas federados en menor medida). Esta industria interactúa de forma estable y fructífera con la de los medios de comunicación (como veremos en detalle en el capítulo siguiente), pero también y de forma muy relevante a futuro con el sector educativo, el de la salud y el estilo de vida, el del turismo deportivo y el de las Administraciones Públicas.

2. La Industria de los Servicios del Deporte: Orientada fundamentalmente a atender las necesidades del ciudadano interesado por la práctica y/o del deportista no federado, a través de los distintos agentes involucrados en la prestación de esos servicios: centros deportivos, de cualquier titularidad, empresas de servicios, proveedores digitales (en clara expansión actualmente como resultado de las consecuencias de las limitaciones de movilidad derivadas de la crisis del COVID-19), etc. En este caso, las interacciones se centran en el sector de la salud y el estilo de vida y en el de las Administraciones Públicas, pero se empieza a manifestar una tendencia clara hacia el sector educativo (vinculado al ámbito universitario y de la investigación), el turismo activo y muy especialmente a los integrados dentro de las Nuevas Industrias del Deporte.

3. Las denominadas en nuestro caso como Nuevas Industrias del Deporte incorporan a todos aquellos agentes y elementos que se estructuran a partir del **desarrollo tecnológico y la innovación**, pudiéndose definir también como las industrias de las "soluciones". Estas industrias integran los elementos más visibles, como pueda ser la fabricación de artículos deportivos y el comercio al por menor (retail), pero también a una nueva generación de profesionales del deporte, ávidos por transformar su realidad. Este tercer "subsistema" del ecosistema del deporte interactúa con todos los demás sectores productivos, generando nichos de oportunidad que sin lugar a duda van a influir y modificar a las dos industrias definidas anteriormente.

Esta tendencia a la manifestación de un comportamiento muy dinámico en el ecosistema del deporte se va a acelerar en los próximos años, generando un nuevo escenario de relaciones entre los diferentes agentes, y a su vez un volumen enorme de oportunidades de crecimiento para aquellas entidades y organizaciones que sepan contextualizar los mismos y entender el valor que puedan aportar en cada caso.

En un interesante informe completado por CSIRO para las autoridades del deporte en Australia (*CSIRO for the Australian Sports Commission, Hajkowicz et al., 2013*), tras su fracaso en los Juegos Olímpicos de Londres 2012, se identificaban con claridad varias mega-tendencias que tendrían una importancia fundamental en el desarrollo del ecosistema del deporte en las décadas siguientes. Hoy, casi 8 años más tarde, esas mega-tendencias ya se están manifestando en nuestro ecosistema español.



Figura 2: Identificación de mega-tendencias influyendo el desarrollo del ecosistema del deporte a futuro.
(CSIRO, 2013)

Así, hay **conceptos y percepciones que están cambiando**, como por ejemplo el hecho de que *muchas personas practican cada vez más deporte para ponerse en forma, en lugar de ponerse en forma para hacer deporte*.

O la **incorporación de lo extremo a lo convencional**. Esta mega-tendencia captura el aumento del peso de una determinada práctica deportiva en el estilo de vida (y de aventura o vida alternativa) que es particularmente popular entre las generaciones más jóvenes. Estos deportes normalmente implican habilidades complejas y avanzadas y tienen algún elemento de inherente peligro y/o búsqueda de emociones fuertes.

En definitiva, el ecosistema del deporte es un ecosistema muy dinámico y en constante proceso de transformación y evolución....

El impacto social y económico del deporte, la actividad física y el ejercicio para la sociedad:

Recientemente se han publicado datos a nivel de la UE sobre el valor económico del deporte (SpEA, SIRC, 2018). Evalúa la importancia macroeconómica del deporte en la EU-28 para el año 2012 (el último año para el que se pudo encontrar un conjunto de datos completo de Cuentas Nacionales). Se centra en el empleo relacionado con el deporte y el potencial de crecimiento (en términos de Producto Interior Bruto [PIB]), basado en una definición acordada de deporte en toda la UE.

En 2012, el PIB relacionado con el deporte fue de 279 700 millones EUR o el 2,12% del PIB total dentro de la UE. Además, 5,67 millones de empleados podrían atribuirse al deporte, una participación del 2,72%. En otras palabras, cada 47 euros y cada 37 empleados en la UE están directamente relacionados con el deporte. Estos números indican que el deporte es una actividad económica intensiva en empleo que genera empleo y PIB. De hecho, un aumento del PIB del 1% va de la mano de un 1,35% adicional del empleo. Esta es una idea importante, ya que subraya el papel sustancial que desempeña el deporte en la lucha contra el desempleo (SpEA, SIRC, 2018).

Los mayores sectores relacionados con el deporte son la educación (51.200 millones de euros, casi 1111.000 empleados), los servicios deportivos (42.100 millones de euros, 749.000 empleados), la administración pública (32.200 millones de euros, 503.000 empleados), los servicios de alojamiento y restauración (23.200 millones de euros, casi 586.000 empleados) y minorista (19.900 millones de euros, casi 587.000 empleados). Solo estos cinco sectores suman el 1,29% del PIB de la UE y el 1,70% de su empleo (SpEA, SIRC, 2018).

Por el contrario, Ding et al. (2016) informaron que la inactividad física (physical inactivity, en adelante PI) costó conservadoramente a los sistemas de salud en todo el mundo \$ 53,8 mil millones de dólares en 2013. Además, las muertes atribuibles a PI costaron otros \$ 13,7 mil millones en pérdidas de productividad y resultaron en 13,4 millones de años de vida ajustados por discapacidad a nivel mundial.

En la región europea de la OMS, la PI es el factor de riesgo atribuible para el 12% de la diabetes tipo 2, el 8% de los cánceres de colon y el 9,7% de la mortalidad por todas las causas al año. Esta carga representa una enfermedad de por vida de 2.270 años de vida ajustados por discapacidad (Ding et al., 2016). Los análisis conservadores han informado costos de atención médica anuales directos e indirectos de \$ 11.743 y \$ 3.829 millones, respectivamente, para la región europea (Ding et al., 2016).

En un artículo editorial de Gilchrist y Wheaton (2017), sobre los beneficios sociales del deporte (practicado de manera formal o informal, pero formando parte del estilo de vida de las personas), los autores reconocieron que entender el deporte a través de la lente del beneficio social se ha convertido en un pilar del análisis de políticas deportivas:

"Una gran cantidad de investigación ha considerado cómo el deporte contribuye a lograr beneficios sociales más amplios, incluidas mejoras en la salud y el bienestar, la satisfacción con la vida, la reducción del crimen, la cohesión y el activismo de la comunidad, la gestión ambiental, el nivel educativo, la participación en el mercado laboral, la renovación cívica, regeneración y desarrollo de la juventud (Coalter 2007, Oughton y Tacon 2007, Brookes y Wiggan 2009).

A lo largo de las décadas, los gobiernos y los responsables de la formulación de políticas han abogado por el uso de deportes tradicionales o convencionales para combatir una variedad de "problemas" sociales, desde la falta de compromiso de los jóvenes hasta la mala salud. Más recientemente, los temores sobre el aumento de los niveles de inactividad y obesidad, especialmente entre los niños, están impulsando cada vez más las intervenciones basadas en el deporte y la cuestión de la capacidad del deporte para generar resultados de política pública."

Gilchrist y Wheaton (2017)

Una revisión de pruebas sólidas publicada en 2015 en el marco del programa Culture and Sport Evidence (CASE) (Taylor, Davies et al., 2015) abordó algunas características clave que definen el valor del deporte, la actividad física y la práctica del ejercicio para la sociedad. La evidencia de más alta calidad se refiere a los **beneficios para la salud**, que previenen o reducen los problemas de salud física y mental y ahorran en costos de atención médica. Hay pruebas más sólidas de los beneficios del deporte para la salud física que para la salud mental. Los beneficios para la salud positivos afectan a toda la población, pero son particularmente importantes para las personas mayores (Taylor, Davies et al., 2015).

Por otra parte, existen pruebas sustanciales que respaldan el papel que desempeña la participación deportiva en la **reducción de la delincuencia y el comportamiento antisocial**, especialmente para los hombres jóvenes. El peso de la evidencia revisada sugiere un efecto beneficioso de la participación deportiva en, por ejemplo, niveles más bajos de reincidencia, conducción en estado de ebriedad, uso de drogas ilegales, delitos y suspensiones en la escuela, delitos contra la propiedad, hurtos en tiendas y delitos juveniles (Taylor, Davies et al., 2015).

También se identifican pruebas considerables del efecto positivo del deporte y el ejercicio **en los resultados educativos, incluidos los beneficios psicológicos y cognitivos**. Además, se ha demostrado que el deporte y el ejercicio tienen efectos positivos en una serie de resultados finales, incluido el nivel educativo (Taylor, Davies et al., 2015).

Un aspecto importante que señalar es el **reconocimiento del bienestar como principal manifestación del papel catalizador que desempeñan el deporte, la actividad física y/o el ejercicio en la estimulación de los impactos sociales**. Sin una sensación de bienestar al participar, la gente no se inscribirá en el deporte/ejercicio; y sin una sensación de bienestar al participar, las personas no jugarían/ practicarían con tanta frecuencia como lo hacen (Taylor, Davies et al., 2015).

Sin embargo, existe información empírica limitada sobre el valor monetario de estos resultados no comerciales para la sociedad. La investigación publicada en 2019 tuvo como objetivo **calcular el impacto social del deporte** en Inglaterra, utilizando un marco de **Retorno Social de la Inversión** (Social Return of Investment, en adelante SROI) (Davies et al, 2019). Es la primera vez que se utiliza un marco SROI para valorar el sector deportivo a nivel nacional. Davies y sus colegas sugirieron que en 2013/14 el valor social de la participación deportiva en Inglaterra fue de £ 44,8 mil millones y el total de aportes financieros y no financieros al deporte fue de £ 23,5 mil millones, lo que arroja una relación SROI de 1,91. Esto significa que **por cada £ 1 invertido en el deporte, se generó un beneficio social por valor de £ 1,91** (Davies et al., 2019).

Para capitalizar lo que se sabe sobre el impacto social más amplio del deporte y transformar la forma en que servimos al público y éste nos percibe, todos los agentes que integran el ecosistema del deporte en España deben integrar información objetiva y abierta sobre los impactos sociales y económicos de su actividad en su propio ADN como organizaciones.

Esto significa que los líderes de la industria y las organizaciones de servicios, los grupos comunitarios y los profesionales deben trabajar colectiva y sinérgicamente para modificar la percepción actual sobre el valor del deporte y la práctica regular de actividad física, tanto por los responsables políticos como por los agentes sociales y económicos (en diferentes sectores y ámbitos) que constituyen el conjunto de nuestra sociedad.

El establecimiento de un marco SROI, que proporcione a los responsables de la formulación de políticas públicas una información sólida, basada en la evidencia, sobre la cual articular mejor el caso a favor de la inversión sostenible y estable en el ecosistema del deporte, es un primer paso crucial en este proceso.

Este marco de referencia y análisis de impacto (SROI) podrá a su vez ser utilizado para evaluar el progreso en el desarrollo del propio ecosistema del deporte (y su impacto), y continuar basándose en datos objetivos que demuestren que **el deporte, la actividad física y el ejercicio crean valor para la sociedad a través de múltiples resultados sociales**, lo que lo convierte en una inversión estratégica y rentable para abordar los problemas sociales en múltiples áreas de políticas públicas.

Pasando a la acción...

Las condiciones creadas por la pandemia de COVID-19 han aumentado la importancia de la actividad física. En las pautas de bloqueo en toda Europa, el apoyo a la actividad física sigue siendo una de las prioridades clave. Esto se debe a la amplitud de las pruebas, algunas de las cuales se describen en este documento, de que la actividad física es buena para todos. El desafío que planteamos aquí al sector de la salud y el fitness es este:

Aprovechemos esta oportunidad para promover una transformación fundamental en la forma en que los responsables políticos y el público perciben el valor y la contribución del sector de la salud y el fitness a los resultados sociales y económicos.

Si estamos dispuestos a aprovechar esta oportunidad (convertirnos en un ecosistema del deporte proactivo y responsable, definido por Jiménez et al. 2020), creemos que ello podría lograrse a través del desarrollo de los siguientes 4 pilares:

Pilar 1: Valor económico: Un análisis más ambicioso y riguroso de nuestro valor económico. Esto debería tener en cuenta los modelos de referencia existentes (es decir, cuentas-satélite de deportes de la UE), pero potencialmente desarrollando un marco específico para nuestra industria en España. Como mínimo, este modelo debería incorporar (a nivel nacional, autonómico y local):

- PIB (a nivel nacional, autonómico y local);
- Impacto en el empleo en España, considerando un índice de referencia de 20 ETC por millón de euros de ingresos anuales. Con especial énfasis en el empleo juvenil, el aprendizaje y la diversidad en el desarrollo profesional del deporte;
- Sector minorista de deportes;
- Sectores construcción y proveedores;
- Impuestos y tributos, que apoyan los servicios sociales básicos.

Pilar 2: Retorno social de la inversión (valor social y económico): Un análisis integral de nuestro valor social y económico, considerando como modelo de referencia el SROI. El SROI es un marco para medir y comprender los valores económicos y sociales no comerciales producidos por una organización. Debemos poner especial énfasis en los ahorros en atención médica mediante la evaluación de la rentabilidad de las intervenciones realizadas a nivel comunitario por los centros de ocio en cooperación con los servicios de salud y otras partes interesadas clave. Este modelo debería incorporar nuestra contribución (a nivel nacional, autonómico y local) para:

- Reducciones en los costes anuales de salud, considerando la salud física (impacto de enfermedades no transmisibles) y el gasto en salud mental;
- Reducción de los costes de absentismo;
- Años de vida ajustados por discapacidad (DALYS) evitados y aumentos en la esperanza de vida y el bienestar subjetivo;
- Incrementos en la productividad laboral general;
- Impacto en el rendimiento académico, aumentando las perspectivas de vida de las personas a lo largo de la vida.

Pilar 3: Impacto y valor del desarrollo sostenible: Un análisis sólido y basado en evidencia de nuestra contribución a la Agenda Global de Desarrollo Sostenible. Esto debería considerar, como modelo de referencia, la Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible de la ONU. Como se discutió anteriormente, las sociedades que son más activas pueden generar retornos adicionales, incluido un uso reducido de combustibles fósiles, aire más limpio y carreteras menos congestionadas y más seguras (OMS, 2018).

Estos resultados están interconectados con el logro de los objetivos compartidos, las prioridades políticas y la ambición de la Agenda de Desarrollo Sostenible 2030, y el modelo debe incorporar al menos nuestra contribución (en la UE, a nivel nacional y local) para:

- Desarrollo de comportamientos sostenibles (es decir, transporte activo, etc.).
- Reconocimiento del valor de los ciudadanos activos como usuarios poco exigentes de los servicios de salud.
- En resumen, una sociedad más generosa dispuesta a compartir mejor los recursos existentes protegiendo el medio ambiente y los recursos existentes.

Pilar # 4: Mirar hacia el exterior e influir en el mundo que nos rodea. Un programa de promoción del valor del ecosistema del deporte que impulse los esfuerzos para reconstruir la economía española a través de un enfoque en el bienestar y su impacto beneficioso para la salud pública, la economía y el estado de ánimo de los españoles.

Como resultado de este programa nos convertiríamos en la columna vertebral y epicentro de una economía más saludable, la **Economía del Bienestar**, que prioriza el crecimiento económico y el bienestar de sus ciudadanos.

Esta es la ruta para aumentar el valor y el impacto del ecosistema del deporte en nuestro país...

Conclusiones

Como una industria y ecosistema responsables, tenemos que demostrar un liderazgo sólido, defender nuestro valor y comunicar la contribución amplia y profunda de la actividad física a toda la sociedad. Para hacer esto, necesitamos mejorar la base de evidencia de lo que ofrecemos. En particular, necesitamos generar evidencias convincentes y consistentes que respalden el valor social y económico de nuestro ecosistema en su conjunto y de sus diferentes agentes en particular.

Referencias

- Brookes, S. and Wigan, J., 2009. Reflecting the public value of sport: a game of two halves? *Public management review*, 11(4), 401–420. DOI: 10.1080/14719030902989490
- Coalter, F., 2007. A wider social role for sport: who's keeping the score? London: Routledge.
- Davies, L.E., Taylor, P., Ramchandani, G., Christy, E. (2019) Social return on investment (SROI) in sport: a model for measuring the value of participation in England, *International Journal of Sport Policy and Politics*, 11:4, 585-605, DOI: 10.1080/19406940.2019.1596967
- Ding D, Lawson KD, Kolbe-Alexander TL, Finkelstein EA, Katzmarzyk PT, van Mechelen W, et al. The economic burden of physical inactivity: a global analysis of major non-communicable diseases. *Lancet* (London, England). 2016;388:1311–24.
- Gilchrist, P., Wheaton, B. (2017) The social benefits of informal and lifestyle sports: a research agenda, *International Journal of Sport Policy and Politics*, 9:1, 1-10, DOI: 10.1080/19406940.2017.1293132
- Hajkowicz, S.A., Cook, H., Wilhelmseder, L., Boughen, N., 2013. The Future of Australian Sport: Megatrends shaping the sports sector over coming decades. A Consultancy Report for the Australian Sports Commission. CSIRO, Australia.
- Jiménez, A., Mayo, X., Gutierrez, A., Manca, P., Esteve, J. (2020). Termómetros del Ecosistema del Deporte en España. PwC España y Fundación España Activa, Madrid. DOI: 10.13140/RG.2.2.23527.27044 [LINK](#).
- Jiménez, A., Mayo, X. López-Valenciano, A., Ardanuy, M: Estudio de Evaluación del Impacto de la pandemia del COVID-19 sobre el Ecosistema del Deporte en España. Edita: ADESP y Fundación España Activa, Madrid, 2020. [LINK](#).
- Jimenez, A., Mayo, X., Copeland, R.J. (2020) "The Economic and Social Impact of promoting active living after the COVID-19 crisis. The role, value and impact of a proactive and responsible health and fitness industry". [LINK](#).
- Hall, G., D.R. Laddu, S.A. Phillips, et al. (2020), A tale of two pandemics: How will COVID-19 and global trends in physical inactivity and sedentary be..., *Progress in Cardiovascular Diseases*, [LINK](#).
- Oughton, C. and Tacon, R., 2007. Sport's contribution to achieving wider social benefits. [online] Department of Culture Media and Sport Report No. DEP2008-0406. Available from: [LINK](#).
- SportsEconAustria, Institute of Sports Economics; Sheffield Hallam University Sport, Industry Research Centre. Study on the Economic Impact of Sport through Sport Satellite Accounts. Research Report. EU Commission, 2018.
- Taylor, P., Davies, L., Wells, P., Gilbertson, J., Tayleur, W. A review of the Social Impacts of Culture and Sport. The Culture and Sport Evidence (CASE) Programme. Department for Culture, Media and Sport (DCMS) in collaboration with the Arts Council England (ACE), English Heritage (EH) and Sport England (SE). London, 2015.

Referencias

World Health Organization. (2018). Global action plan on physical activity 2018–2030: more active people for a healthier world. World Health Organization.

[LINK INGLÉS](#) - [LINK CASTELLANO](#)



ORGANIZACIÓN EVENTOS ANTE LA NUEVA REALIDAD CAMPEONATO DE EUROPA DE TRIATLÓN MULTIDEPORTE BILBAO-BIZKAIA 2022

ORGANIZACIÓN EVENTOS ANTE LA NUEVA REALIDAD CAMPEONATO DE EUROPA DE TRIATLÓN MULTIDEPORTE BILBAO-BIZKAIA 2022

García Martínez, Jorge
Federación Española de Triatlón

Joge.garcia@triatlon.org

La organización de un evento deportivo más allá del deporte; un evento sustentado en cinco pilares: deportivo, turístico, gastronómico, cultural y sostenible. Todo ello con un objetivo, que los deportistas y sus acompañantes vivan una experiencia; y que en el territorio se genere un legado (económico, conocimiento, experiencia organizativa, difusión del territorio, fortaleza humana – voluntarios, etc.).



Introducción

El objetivo de la presentación es exponer un modelo de evento deportivo, que trasciende más allá del deporte. No se organizan "carreras", se organizan "eventos". Este cambio conceptual en la denominación, es importante para entender la dirección que se debe tomar en la gestión de eventos deportivos.

Desde la Federación Española de Triatlón, desde 2008, trazamos una estrategia de crecimiento del deporte a través de los eventos deportivos, y con una clara ambición nacional e internacional. Para ello nos basamos en un eje muy claro, utilizar la fortaleza de un deporte con un alto componente "turístico", para generar marca de ciudad/territorio a través del deporte. Para ello establecimos un plan estratégico:

- Generar alianzas estratégicas FETRI-Ciudades.
- Establecer una hoja de ruta consolidada año a año, para que la ciudad sede acogiera un proyecto deportivo de interés mutuo.
- Reorientar la FETRI para que el modelo de relación fuese exclusivamente FETRI-Ciudad sede, y que la FETRI fuera la entidad que gestionara el evento deportivo y la ciudad sede todas las cuestiones de ciudad vinculadas al evento deportivo.
- Las ciudades sedes migrar a que el evento no fuese solo un tema deportivo, si no que fuese transversal a muchas de las áreas funcionales de la ciudad (seguridad, turismo, cultura, deportes, promoción económica, etc.).

Fruto de ese trabajo, no solo se han cimentado relaciones estrechas que han formado parte del desarrollo de las ciudades, si no que se han generado legados materiales e inmateriales, que hoy en día forman parte del ADN de las ciudades. Sirvan algunos ejemplos para mostrar líneas estratégicas de lo que estamos hablando:

- Banyoles: Eventos claves desde 2011, 2 Copas del Mundo de Triatlón. Hoy Banyoles y el entorno es uno de los lugares elegidos para entrenamiento y residencia de muchos triatletas y ciclistas. El lago de Banyoles tiene desde hace cuatro años un carril de entrenamiento de natación permanente.
- Pontevedra: Eventos claves desde 2008, 2 Campeonatos del Mundo y 1 Campeonato de Europa. Hoy en día, Pontevedra no entiende la actividad deportiva en la ciudad, sin un evento de Triatlón al año.
- Avilés: Eventos claves desde 2014, 1 Campeonato del Mundo. Los índices de crecimiento del turismo han crecido de manera exponencial gracias al Duatlón, y se han generado unas sinergias con el tejido hotelero, donde todo está pactado con antelación entre Ayuntamiento y estructura hotelera/hostelera.

- Ibiza: 1 Campeonato del Mundo y 1 Campeonato de Europa de Triatlón Multideporte en 2018, y sede del Campeonato del Mundo en 2023. Estos son los datos auditados:

- Estimación de asistentes; cada participante aporta **1,32 acompañantes**.
- Procedencia; **un 33% anglosajón**.
- Perfil del asistente; profesionales liberales con poder adquisitivo medio, medio-alto.
- Pernoctaciones; media de **5,66 días**.
- Gasto medio diario por deportista; **208,21 €**.
- **Total 5.398.851,56 €**.

Con este modelo, FETRI-Ciudades sede, nos aseguramos la consistencia, y llevamos el modelo que hemos evolucionado, exportando las fortalezas de una sede a otra; y mejorando y corrigiendo para hacer los eventos aun mejores.

Todo ello se resume en un titular del periódico La Nueva España, tras un Campeonato de España de Duatlón en Avilés este año: "**El deporte como marca ciudad**".

Avilés y comarca

C. JIMÉNEZ

Medio centenar de clubes avilesinos de 28 modalidades deportivas distintas organizan cerca de 40 eventos a lo largo del año en la ciudad

Incluir el deporte en una estrategia de marketing es una de las acciones que muchas marcas ya realizan para comercializar más sus productos y publicitarse en un entorno que suele vender ciertos valores como vida sana, esfuerzo y superación. Esta dinámica se ha trasladado a los espacios urbanos. Las principales ciudades españolas (y también mundiales) aprovechan los eventos deportivos para situar su nombre y diferenciarlo de otras gracias a grandes eventos que ocurren en su territorio. Además de una promoción a gran escala, ello supone un gran retorno económico que no lograron de otra manera. Para muestra, el Campeonato de España de Duatlón, que refina este fin de semana en Avilés a 1.400 atletas (y sus acompañantes), ha obligado a un improbo esfuerzo por mantener unas condiciones de máxima seguridad sanitaria en un evento de estas características. La ciudad recupera una cita que se ha venido celebrando desde 2014 y que se vio interrumpida el año pasado por la pandemia.

El Duatlón no será la única cita que ayuda hacer marca de ciudad. Un total de 48 entidades locales dedicadas a 28 modalidades deportivas diferentes contribuyen a la realización a lo largo del año de 38 eventos en Avilés que ayudan a los respectivos clubes a impulsar su actividad. Sin contar otros beneficios como las 26 publicaciones genera-

no económico de esta prueba supera los 400 millones de euros. ¿Cuántos saben la ciudad donde se desarrolla Roland Garros? Durante tres semanas se está hablando de París y en la capital francesa saben del impacto que esto genera. Los beneficios de esa difusión rondan los 90 millones de euros, todo ello gracias al turismo, las estancias en hoteles y el gasto en restaurantes, principalmente. Y la final de la UEFA Champions League en Madrid supuso un impacto de 62 millones de euros según la Confederación de Empresarios Madrileños.

En España hay otros ejemplos, de cómo un evento deportivo puede reportar un beneficio económico. Valladolid, que acoge todos los años una prueba del World Padel Tour, en su edición de 2019—antes de la pandemia—durante toda una semana, las instalaciones de la capital pasciana ayudaron a generar un retorno de 2 millones de euros en la ciudad.

Con el Duatlón de este fin de semana Avilés se incorpora, además, al selecto club de ciudades españolas como Barcelona, Valencia o Huelva y Punta Umbría, que han logrado el distintivo de la Green Sport Flag para sus eventos cumpliendo exigentes requisitos medioambientales, y posicionándose como destino ideal para la práctica deportiva. La bandera reconoce no sólo la vocación sostenible de la competición, sino los propios valores de la ciudad, comprometida con la naturaleza y el medio ambiente. Un esfuerzo que merece la pena mantener.

Deportistas, ayer, junto al Centro Niemeyer. | Mara Villamaza

El deporte como marca de ciudad

La repercusión económica de la elección de Avilés como sede del Nacional de duatlón va más allá del lleno del fin de semana

Se resume, cuando el deporte pasa a ocupar primeras páginas de los periódicos, más allá de las páginas deportivas. En ese momento, es cuando claramente el deporte ha dejado huella en la ciudad, más allá del evento deportivo.

¿Por qué Bilbao-Bizkaia?

Desde la Federación Española de Triatlón, vimos una oportunidad para el territorio de Bizkaia, de proponer un modelo de evento deportivo de varios días de duración, y que podría vincular de una manera muy clara el territorio con el deporte. Ello solo es posible si el territorio ofrece posibilidades que vayan dirigidas a las experiencias, de manera que los deportistas y acompañantes que asistan al evento deportivo vivan una o más experiencias vinculadas a su participación en el evento deportivo.

La estrategia se basa que como punto de partida no debemos pensar en el evento deportivo, debemos pensar en planificar un evento más allá del deporte, y construir el evento pensando en las experiencias. Para ello y como punto de partida es necesario que el deporte sea flexible y se adapte a la evolución y a la innovación en los formatos. La FETRI ha adaptado en muchos casos pequeñas variaciones para buscar el objetivo de la experiencia (trasladados en barco a las zonas de inicio de las competiciones, enmarcar salidas o llegadas en lugares icónicos, buscar lugares icónicos en los recorridos con independencia de que haya que pasar por alguna dificultad, alterar los formatos buscando las experiencias entre equipos, deportistas, etc.).

Cuando diseñamos el proyecto de Bilbao-Bizkaia, lo hicimos conjuntamente con las dos instituciones principales. La FETRI plantea cinco eventos con unas particularidades técnicas para cada uno de ellos (ejemplo, para el Triatlón Cros, se necesita un lugar para poder realizar el segmento de natación, con lo que preferiblemente debe ser lugar de costa); y las instituciones nos plantearon las localizaciones ideales para cada uno de los eventos, relacionado con el proyecto estratégico de dinamización y promoción del territorio.

Bizkaia se articula en torno a sus tres ejes naturales: la costa, la ría y las montañas y parques naturales. Tres ejes que reúnen una diversidad y belleza de paisajes difícil de encontrar a tan escasa distancia unos de otros. Tres ejes que, unidos a la capital del territorio, Bilbao, nos sirven para entender y recorrer parte de la Historia e identidad de Bizkaia.

Si nuestro recorrido arranca en Bilbao, vamos a disfrutar de una ciudad vanguardista, que ha logrado completar una profunda transformación desde lo que fueron sus muelles. Por eso Bilbao, la ciudad que seduce al mundo con el museo Guggenheim y algunos de los mejores restaurantes de las mejores guías, no puede entenderse sin su ría. Y la ría es el hilo conductor de la ciudad hacia el mar. El camino que andaban los barcos que se construían en sus astilleros. El camino por el que llegaban y salían mercancías, manufacturas y hierro.

La ría es el hilo conductor de la historia de todas las gentes que han vivido y trabajado en sus márgenes, unidas desde 1893 por el Puente Bizkaia (que enlaza Getxo y Portugalete). Y toda ría desemboca en el mar. Desde Muskiza Ondarroa, la costa de Bizkaia está jalonada de puertos y villas marineras. Una línea de costa que también ha sabido adaptarse a los tiempos; Bermeo es conocida hoy como la Tuna World Capital, Getxo acoge el muelle de cruceros, Mundaka mantiene el espíritu rebelde y surfero con su afamada ola, por no mencionar San Juan de Gaztelugatxe.

Y tras esa línea de costa, el refugio y el origen de todo: las montañas. Son el lugar que preservan parte de la cultura, los mitos y las tradiciones de la cultura vasca. Los años terminan y comienzan con ascensos a las cimas de los montes en Bizkaia.

Bilbao/Bizakia es destino turístico y marca internacional:

- Buenas comunicaciones (Santander, Bilbao, San Sebastián; y las comunicaciones por ferry).
- Buenas infraestructuras y equipamientos turísticos.
- Territorio diseñado para el Triatlón.
- Una escenografía única.
- Solidez institucional y potencial económico.
- Evento de referencia.
- Partners organizativos locales solventes.
- Contribuir a consolidar y relanzar el evento.

El evento deportivo

En el año La Federación Internacional de Triatlón unifica todas las modalidades de Triatlón Multideporte (Duatlón, Duatlón Cros, Acuatlón, Triatlón Cros, Triatlón de Media Distancia y Aquabike), en un único evento a desarrollar durante 10 días, de manera que genere un impacto turístico, deportivo y mediático.

La FETRI, en el año 2016, se posiciona para ser la sede del primer Campeonato de Europa de Triatlón Multideporte, organizando en 2018 el evento en Ibiza.

Es un evento oficial englobado dentro del calendario de la Federación Internacional de Triatlón, y que acoge las siguientes categorías:

- Élite
- Sub23
- Junior
- ParaTriatlón
- Grupos de Edad

Los datos globales del evento son los siguientes:

- 6 Campeonatos de Europa
- 10 días de evento
- Más de 3.500 deportistas
- Más de 5.000 acompañantes
- Más de 10 millones de euros de impacto
- Más de 30 países

La elección de las sedes en Bilbao Bizkaia

Para la elección de las sedes se ha tomado como referencia, y como mencioné en la introducción la estrategia del territorio.

Eje	Localidad/Zona	Evento
Costa	Urdanibia/Bermeo	Triatlón Cros
Ría	Getxo/Portugalete	Acuatlón
Interior	Enkarterri	Duatlón Cros
Ciudad	Duatlón y Triatlón LD	Bilbao

Con todo ello, se desarrolla un programa más allá del deporte, y donde se integrarán actividades paralelas desarrolladas por el territorio y las ciudades sede.

Dia 1	Viernes	Ceremonia inaugural
Dia 2	Sábado	Duatlón #dia1
Dia 3	Domingo	Duatlón #dia 2
Dia 4	Lunes	Descanso / Actividades Paralelas
Dia 5	Martes	Duatlón Cros
Dia 6	Miércoles	Descanso / Actividades Paralelas
Día 7	Jueves	Triatlón Cros
Día 8	Viernes	Acuatlón
Día 9	Sábado	Triatlón Media Distancia y Aquabike
Día 10	Domingo	Ceremonia clausura

Toda la estructura del evento se tiene que realizar pivotando alrededor de un eje central, que como centro neurálgico será el centro de Bilbao, preferiblemente en el Arenal para ubicar todos los servicios centrales del evento y que sirvan para dinamizar la zona durante los más de 10 días de evento:

- Expo.
- Registro / entrega de dorsales.
- Animación.
- Ceremonias de inauguración y clausura.
- Ceremonias de entrega de medallas de Duatlón, Aquabike y Media Distancia.
- Actividades paralelas (conciertos, otros eventos, etc.).





Duatlón, Triatlón de Media Distancia y "Aquabike": El Campeonato de Europa se desarrollará en Bilbao, bajo los siguientes ejes clave:

- La ciudad capital de Bizkaia.
- La competición alrededor de los ejes icónicos de la ciudad. Una simple foto tiene que identificar donde es el evento; Arenal, Guggenheim, Ría de Bilbao, etc.

Duatlón Cros: El Campeonato se celebrará en Enkarterri, y como eje principal Balmaseda, bajo los siguientes ejes clave:

- Destino de interior.
- Paraje idóneo para la práctica del BTT.
- Visualizar el evento a través del Puente Viejo de Balmaseda.





Triatlón Cros: El Campeonato se celebrará en Urdaibai, con eje principal Bermeo, bajo los siguientes ejes clave:

- Destino de costa, con lugares icónicos alrededor de la reserva de Urdaibai.
- El evento se integrará dentro del programa de las fiestas de Bermeo.
- Diferentes rutas de Trail y BTT alrededor de Bermeo.



Acuatlón: El Campeonato se celebrará en Getxo-Portugalete, bajo los siguientes ejes clave:

- El eje es la ría, utilizando el Puente Bizkaia como elemento icónico del evento, y haciendo uso de los dos márgenes de la ría en los extremos del puente, para visibilizar la fortaleza de la unión entre las dos localidades.



El desarrollo de los 5 pilares

1. Deportivo: Es el principal objetivo de un deportista que decide venir a competir a un destino, porque el evento tiene un título oficial, con independencia de la categoría. Ese deportista que decide venir a un evento “oficial”, lo hace por varios objetivos;

- Orgullo de representar a su país.
- Satisfacción por competir en un evento internacional.
- Alegría de subir al podio para recibir su medalla.



2. Turístico: El evento deportivo debe ir ligado a un destino. Un deportista y su(s) acompañantes decidirán el viajar o no en función del atractivo del destino, porque alrededor hay una experiencia que quieren vivir. Es por ello, que la elección de una sede no debe basarse solo en criterios técnico-deportivos.



3. Gastronómico: España es un paraíso de la gastronomía. Unir el elemento gastronómico al evento deportivo, y trasladarlo a una experiencia, provocará que la decisión del deportista en escoger ese destino, sea un factor determinante.



4. Cultural: La cultura va unida al deporte. Bien porque se programen actividades culturales alrededor del evento deportivo, o bien porque se incluyen elementos tradicionales durante el evento, que reflejen tradiciones culturales del territorio. Obviamente lo mejor es la combinación de ambas.

- Ceremonias con elementos culturales tradicionales.
- Momentos entre competiciones que se incluyan actuaciones típicas del territorio.
- Actividades paralelas para las visitas a lugares de tradición cultural.
- Etc.



5. Sostenible: Todos los eventos de la FETRI, abanderan la Green Sport Flag de ADESP para generar eventos sostenibles, cumpliendo escrupulosamente los 17 objetivos establecidos, para hacer que el evento se base en un claro ejemplo de sostenibilidad. Este es un mensaje muy directo hacia las instituciones, en un momento en que la sostenibilidad forma parte de nuestro ADN en el día a día.



Los datos de impacto

La repercusión mediática estimada se fija en los siguientes datos:

A nivel internacional:

Impactos	8.700.000
Audiencia	1.535.508.270
Valor publicitario	21.541.948,80 €

A nivel nacional:

Impactos	12.720.000
Audiencia	974.388.420
Valor publicitario	13.030.916,40 €





LOS ODS COMO IMPULSORES DE LAS TRANSFORMACIÓN DEL DEPORTE

LOS ODS COMO IMPULSORES DE LAS TRANSFORMACIÓN DEL DEPORTE

Ana Vallejo
MQSostenible Sports & Green Events

Introducción:

Si tomáramos como referencia las 24 horas disponibles que tiene un día, cada minuto equivaldría a tres millones de años de la vida de la Tierra.

A esta escala, la Tierra se formó a las cero horas. Sobre las cuatro de la madrugada, aparecieron las algas y las bacterias en los mares templados. Los primeros moluscos y crustáceos se formaron al anochecer, entre las seis y las siete de la tarde. Sobre las once de la noche llegaron los dinosaurios y a las doce menos veinte desaparecieron. En este mismo minuto surgieron las aves y un minuto después los mamíferos. A las doce menos diez aparecieron nuestros antepasados primates y dos minutos antes de finalizar el día, estos primates se convirtieron en lo que somos ahora. (Hubert Reeves, astrofísico nuclear. Director de Investigación del Centre National de la Recherche Scientifique).

Acabamos de entrar en una década decisiva. Somos la generación que puede minimizar el impacto de la emergencia climática, adaptarnos a los cambios y lograr que, alineándonos con los Objetivos del Desarrollo Sostenible, alcancemos los objetivos de las Agenda 2030.

La industria del deporte no es ajena a estos objetivos, es más, está implicada de una manera directa en muchos de ellos y afecta de manera no tan directa en otros. Entender dichos objetivos como una oportunidad de mejora, de transformación e innovación del sector, y como manera de construir un mundo mejor para todos, es el reto que tenemos como sociedad, organizaciones y personas. Es la década de la acción.

Origen de los ODS

Los Objetivos del Desarrollo Sostenible comienzan a fraguarse en la Conferencia de Naciones Unidas sobre el Desarrollo Sostenible, en Río de Janeiro 2012. Es en la COP21 de París 2015 cuando sustituyen a los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM) y amplían el ámbito de actuación incluyendo problemas muy urgentes como la crisis climática y la misión de crear un planeta más sostenible, más seguro y próspero, sin dejar a nadie atrás.



Los 17 ODS suman 169 metas y 232 indicadores para su seguimiento. 193 estados miembros la suscribieron y son una herramienta de planificación a todos los niveles. Son transversales y la relación entre ellos tiene efecto multiplicador.

Su aplicación resulta exigente, pero no imposible y por eso necesita un plan creíble, aplicable, financiable y evaluable, del sector público y del privado.

Contexto externo

Más del 80% de las empresas del IBEX35 ya integran los ODS en sus memorias de sostenibilidad, el 77% identifica sus ODS prioritarios, pero solo el 17 % establece metas medibles y cuantificables.



Para una información completa al respecto, se puede consultar el Informe 2020 sobre Desarrollo Sostenible.

El contexto de la pandemia ha frenado la evolución de los ODS y ha constatado la necesidad de no perder de vista los objetivos para el año 2030 para no dejar a nadie atrás ya que los ODS más perjudicados han sido los ODS1, ODS2 y ODS5.

Relación entre los ODS y el cambio climático

En el tiempo de vida que llevan los seres humanos en el planeta y especialmente en estos últimos 150 años, han sido capaces de modificar y acelerar el cambio del clima y como consecuencia comprometer la forma de vida del planeta, tal y como la conocemos, en un futuro próximo.

El acuerdo de Paris (2015) aborda el cambio climático y sus efectos negativos, y busca limitar el aumento de la temperatura global a 1,5°C para lograr alcanzar los Objetivos del Desarrollo Sostenible.

En el gráfico se muestran los indicadores climáticos que afectan a los ODS:



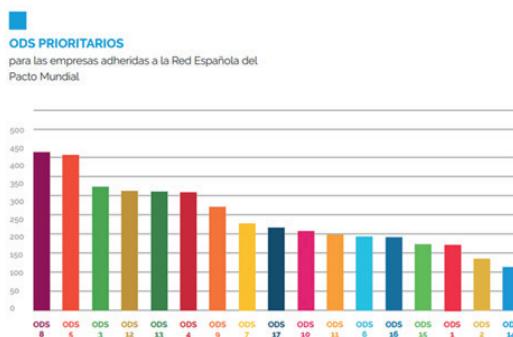
La contribución de los ODS al deporte y viceversa, la oportunidad para la transformación del sector.

Metodología para su identificación:

El Pacto Mundial de Naciones Unidas ha creado la metodología SDG Compas para aportar un marco común a las organizaciones y un mismo lenguaje a la hora de reportar y comunicar.

Paso 1: Conocer el marco de los ODS y entender cómo se puede contribuir y como se pueden integrar en la organización.

Paso 2: Definir las prioridades en función de los impactos generados y los valores propios de la organización. Identificar los ODS y los indicadores correspondientes para su seguimiento.



Paso 3: Establecer objetivos SMART y hacerlos públicos, así como elaborar una estrategia específica.

Paso 4: Integrar los ODS en la gestión interna, definiendo las herramientas de implantación, seguimiento y metodología, y asignando recursos y tareas para desempeñar por el equipo.

Paso 5: Reportar y comunicar interna y externamente.

Los ODS en la industria del deporte

En el marco de la Declaración de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Paris 2015) se reconoce el importante papel del deporte para su progreso y a medida que se conocen los ODS con mayor profundidad, se concluye que la aportación es recíproca. El deporte tiene mucho que aportar para alcanzar los objetivos de los ODS y la Agenda 2030 y este marco ofrece la posibilidad y la necesidad de integrar nuevos retos que harán avanzar al deporte.

ODS1 Fin de la Pobreza: El deporte genera empleo. El 1,1% de personas trabajan en el sector, existen 36.000 empresas vinculadas y 75.455 clubes deportivos (Anuario de estadística deportivas 2020). Puede ser una gran plataforma de comunicación y parte activa en campañas específicas.

ODS 2 Hambre cero: La alimentación, la salud y el deporte están directamente relacionados y la labor para luchar contra el desperdicio alimentario y los hábitos responsables puede formar parte de las acciones a realizar.

ODS3 Salud y bienestar: Es el ODS por definición que encaja en el sector deportivo. La actividad física es uno de los pilares fundamentales para la salud y el bienestar físico, emocional y social.

ODS4 Educación de calidad: La actividad física y el rendimiento académico van de la mano, así como el desarrollo de competencias personales. El deporte puede ser, como en algunos países, una puerta de acceso al sistema educativo.

ODS 5 Igualdad de género: El deporte puede ser un gran promotor de la igualdad, la no discriminación y el empoderamiento. La obligatoriedad de disponer de planes de igualdad en las organizaciones de más de 50 trabajadores refuerza el desarrollo del ODS 5.

ODS 6 Agua limpia y saneamiento: El sector es un gran consumidor de agua, que será un bien escaso en los próximos años. Además de fomentar el uso responsable, tendrá que encontrar como adaptarse al estrés hídrico y poder compartir este conocimiento.

ODS 7 Energía asequible y no contaminante: La transición energética hacia un mayor uso de las energías renovables va a permitir, además de ser más eficientes y menos contaminantes, sensibilizar a una gran parte de la población, tender al autoconsumo individual y compartido.

ODS 8 Trabajo decente y crecimiento económico: La industria del deporte aporta el 2,4% al PIB y da trabajo al 1,1% de la población. (Anuario de estadística deportivas 2020). El reto es seguir creciendo económicamente y que los puestos de trabajo sean de calidad.

ODS 9 Industria, innovación e infraestructura: El deporte necesita infraestructuras de calidad, eficientes, saludables, seguras y sostenibles. El Código Técnico de Edificación (CTE) se ha actualizado para cumplir con la directiva europea de construcción de edificios públicos de consumo de energía casi nula (EECN).

ODS 10 Reducción de las desigualdades: La actividad física y el deporte se muestra y actúa, en ocasiones, como una actividad integradora e inclusiva, que promueve la no discriminación y la igualdad de oportunidades.

ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles: Las ciudades son espacios cada vez más activos, la construcción de infraestructuras, la delimitación de espacios al aire libre para hacer actividad física, el aumento de los carriles bici, los eventos, etc. van conformando una comunidad cada vez mayor y que puede ser mucho más sostenible en función de las decisiones que se tomen. El impacto positivo de la industria del deporte en conformar unas ciudades más sostenibles debería ser muy importante.

ODS 12 Producción y consumo responsables: 5.526.700.000€ anuales son gastados en bienes y servicios por el sector deportivo (Anuario de estadística deportivas 2020). La producción y el consumo están directamente relacionados con el diseño, las materias primas, los residuos, la movilidad y los hábitos de la sociedad. El ecodiseño, el consumo responsable y de proximidad, la reducción de residuos y la economía circular tienen un gran espacio que ocupar.

ODS 13 Acción por el clima: El deporte impacta, a través de todos los vectores ambientales, en la crisis climática, y los riesgos de esta crisis afectarán a la actividad deportiva. Las líneas de actuación van en doble dirección, minimizar los impactos ambientales y colaborar en la regeneración de los recursos que necesita, y prever la adaptación a los riesgos futuros.

ODS 14 Vida submarina / ODS 15 Vida de ecosistemas terrestres: Los espacios naturales son, cada vez más, escenario habitual de la práctica deportiva. La protección de estos espacios y su regeneración, el respeto a estos ecosistemas, debe ser parte fundamental en la planificación de las empresas de eventos, deportes de aventura, travesías, carreras nocturnas, regatas, estaciones de esquí, etc.

ODS 16 Paz, justicia e instituciones sólidas: El deporte ha demostrado que puede ser un elemento de reconciliación, de encuentro y de tregua.

ODS 17 Alianzas para lograr los objetivos: Las alianzas son indispensables para poder alcanzar el resto de los 16 ODS. Los logros irán directamente relacionados con los compañeros de viaje que se elijan.

Experiencias

Servicio de Actividades Deportivas de la Universidad de Zaragoza

En Deportes Unizar trabajan en los siguientes ODS:

ODS 1 Fin de la pobreza: Forman parte del programa de Unicef "Escuelas para África" aportando dinero para su desarrollo.

ODS 3 Salud y bienestar: Organizan actividades saludables, fomentan la movilidad sostenible y sensibilizan sobre prácticas deportivas saludables.

ODS 4 Educación de calidad: La universidad participa en estudios de investigación sobre sostenibilidad y salud.

ODS 5 Igualdad de género: "Unizar por la igualdad" es un manifiesto que han promovido las jugadoras de los equipos Unizar y que se comprometen a trabajar para que el deporte se consolide como vehículo de transmisión de valores de igualdad real, a visibilizar su participación y quiere hacerse extensivo a toda la comunidad universitaria.

ODS 10 Reducción de las desigualdades: Tienen un programa de becas para el acceso a la universidad.

ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles: Su aportación en este ODS es la organización de eventos sostenibles como la manera de crear comunidades deportivas más sostenibles. Eventos solidarios, saludables, neutros en emisiones y fomentan la igualdad.

ODS 13 Acción por el clima: En colaboración con Ecodes calculan y compensan las emisiones de CO₂.

ODS 16 Paz, justicia e instituciones sólidas: Fomentan el juego limpio y han creado los premios "Juego limpio".

ODS 17 Alianzas para lograr los objetivos: Su labor es divulgativa y ha creado juntamente con el Ayuntamiento Zaragoza la web. [Zaragoza Deporte Sostenible](#)

Algunos datos de nuestras acciones

2.900 €

Donados a **UNICEF**

cada año para el programa Escuelas para África

3.500

Participantes

en programas de Deporte y Salud

0

Cero emisiones

Compensamos todas las emisiones de CO₂

500

Jugadoras

en las competiciones deportivas de la Universidad

4.500

Camisetas

con temas de Responsabilidad y ODS

2

Premios Juego Limpio

En el Trofeo Rector y en el Torneo Social

NHL Liga Nacional de Hockey: innovar / transformar / inspirar

La NHL es un ejemplo de cómo está utilizando el marco establecido en los ODS de las Naciones Unidas para evaluar sus esfuerzos ambientales, sociales y de gobernanza. La NHL se compromete a proteger los lugares donde hoy se juega a Hockey para las generaciones futuras.

Los ODS que trabajan son:

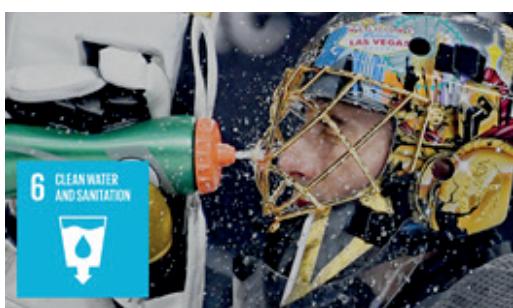
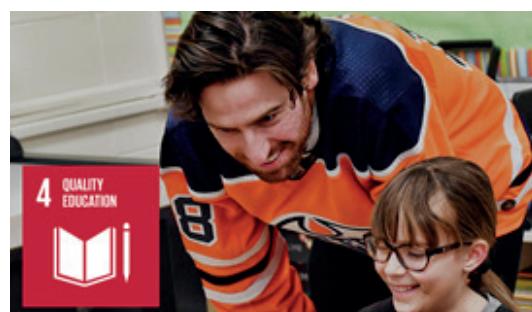
ODS 3 Salud y bienestar: A través del programa "Learn to Play", para jugadores y familias, se muestra que el valor de aprender a jugar a Hockey va más allá del patinaje, que su mayor valor está en mejorar la condición física y desarrollar el carácter y cualidades para la vida.

ODS 4 Educación de calidad: En asociación con EVERI (una plataforma de educación de habilidades críticas) han desarrollado el programa "Future Goals", un plan de estudios de metodología STEM a través del Hockey.

ODS 6 Agua limpia y saneamiento: El Hockey hielo necesita agua, mucha agua y están aplicando y desarrollando tecnologías para reducir su consumo y optimizarlo como recoger agua de lluvia, captar agua del aire, reutilizar el hielo raspado, mejorar el mantenimiento y ajustar el agua necesaria para la producción de hielo. Compran créditos de restauración de agua y educan a los aficionados en torno a este trabajo.

Los esfuerzos de administración del agua continúan inspirando a la comunidad de hockey en general. Por ejemplo, usar los palos de hockey rotos para crear hábitats en las vías fluviales locales. Los palos rotos se reciclan, los hábitats marinos tratan el agua, y los proyectos se utilizan como herramientas para educar a los jóvenes sobre la importancia del agua en nuestras comunidades locales.

ODS 5 Igualdad de género y ODS 10 Reducción de las desigualdades: A través de la iniciativa "El Hockey es para todos" utilizan el juego del Hockey y la influencia de la liga para generar cambios positivos y comunidades más inclusivas. Incluyen también diferentes programas como el "Mes de la igualdad de género", "Mes de la herencia hispana", "Mes de la historia negra", "Mes del orgullo", etc.



SandSi Sport and Sustainability

La misión de Sport and Sustainability international es la de acelerar la sostenibilidad en y a través del deporte. Sus objetivos no están formulados en términos de ODS, pero si hacen referencia al Acuerdo de París 2015.

ODS 3 Salud y bienestar: El objetivo es reducir la inactividad de la población en un 15% para el año 2030.

ODS 10 Reducción de las desigualdades: Uno de los valores de la organización es la inclusión. Su programa y actividades pretenden incluir a organizaciones de todo tipo, de todos los países y de todos los deportes.

ODS 12 Producción y consumo responsable: Su propuesta está centrada en los residuos y el objetivo es que el sector del deporte sea residuo cero en el año 2030.

ODS 13 Acción por el clima: El objetivo es lograr que el sector del deporte consiga ser neutro en emisiones, 20 años antes que los objetivos del Green Deal.

Certificaciones y e informes de progreso directamente relacionada con los ODS

Certificado Bureau Veritas: "Sistema de Gestión de la RSC alineado con los Objetivos del Desarrollo Sostenible"

Es un modelo de certificación propio tomando como referencia los acuerdos adoptados en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Es un referencial registrado e informado ante la ONU que pretende recoger los requisitos para desarrollar un sistema de gestión para la mejora continua en el ámbito de la RSC tomando en consideración los ámbitos definidos en los ODS.

Certificado Aenor "De Sostenibilidad y contribución empresarial a los ODS": Es un modelo de certificación propio que ayuda a las empresas a analizar y certificar la contribución se estrategia de sostenibilidad a los ODS.

Informes de progreso del Pacto Mundial de Naciones Unidas: Para poder acceder a los recursos, formaciones y elaboración de informes, hay que estar adherido al Pacto. Para las organizaciones empresariales, el importe anual va en función de facturación y para las organizaciones no empresariales, en función del número de trabajadores.

Conclusiones

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible no es únicamente una declaración de buenas intenciones. Es una hoja de ruta que necesita una acción colectiva y coordinada, para la recuperación y la transformación.

Estamos en la década de la acción y el futuro tomará un rumbo u otro en función de lo hagamos hoy. Los objetivos de los ODS, tras la pandemia, son más necesarios que nunca, la recuperación es imprescindible y tiene que ser para todas las personas, para todas las ciudades y para todos los países.

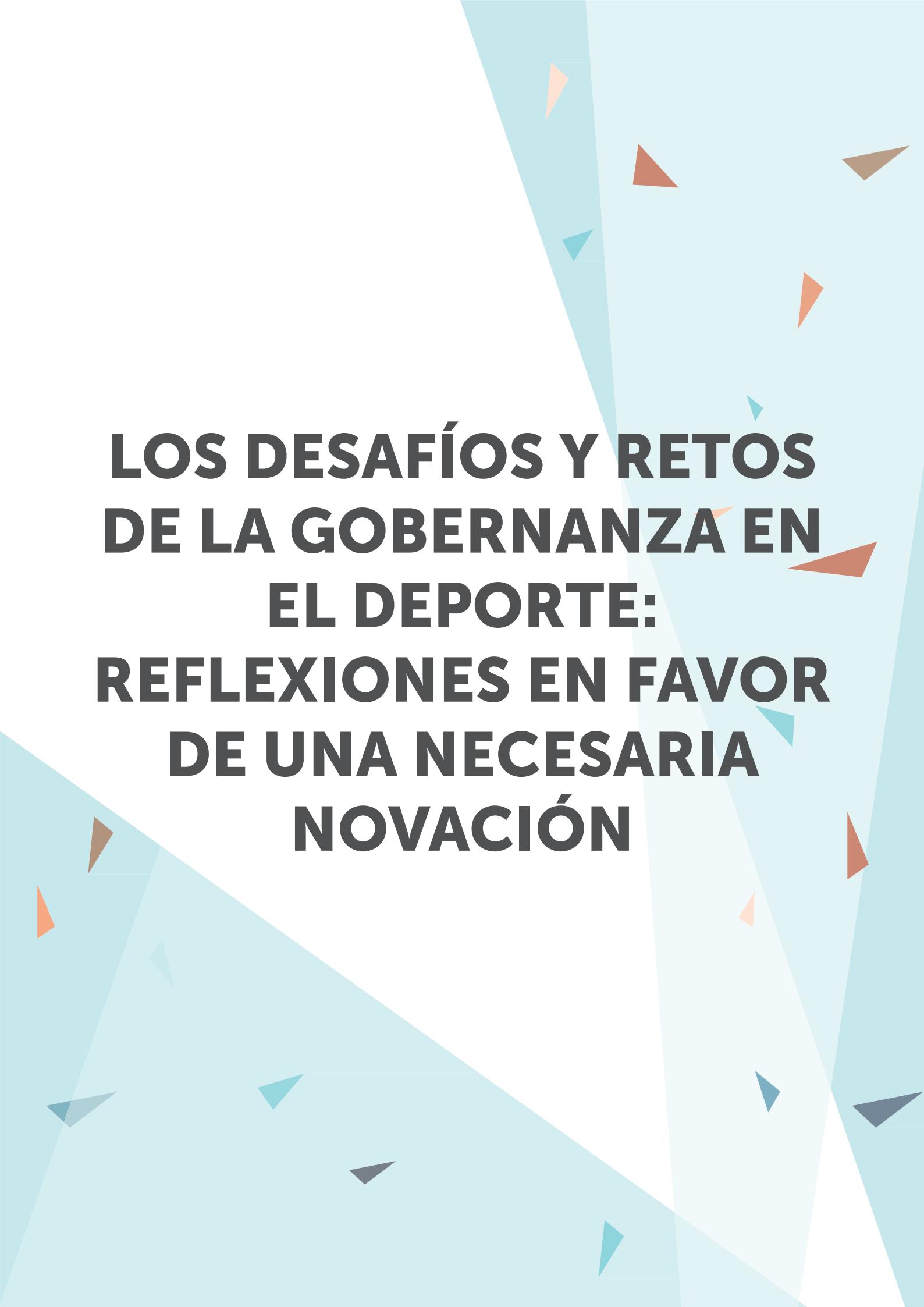
La inacción no es una opción. El desafío es grande, el nivel de incertidumbre también y el objetivo es claro pero el camino no lo es tanto.

"No podemos caer en la falacia del fin del mundo, es decir: en pensar que las limitaciones tecnológicas, económicas o estructurales del presente van a condicionar o hacer inviable el futuro. Eso no es así. La tecnología está evolucionando en este preciso momento sin que seamos conscientes de ello, igual que los modos de vida y costumbres que hoy tenemos no van a perdurar eternamente, y la tecnología y los nuevos valores moldearán el comportamiento de los seres humanos de las siguientes generaciones. En un proceso de cambio siempre existen problemas, pero estos junto con el hecho de no disponer de todas las respuestas antes de empezar no pueden paralizar el cambio. ES importante avanzar con lo que tenemos, y el futuro y las necesidades traerán las soluciones que no conseguimos vislumbrar actualmente"

Pedro Fresco "El nuevo orden verde"

Modificar la manera de consumir, de producir, de desplazarnos, de reducir los residuos, decidir qué energía elegimos, como la utilizamos, como trabajamos, como construimos, como contratamos, con quien nos asociamos, cuánto pagamos, como nos relacionamos, qué actividades realizamos, dónde y con qué material.

Cuanta agua gastamos, qué productos utilizamos, qué merchandising vendemos. Saber hasta dónde llega nuestro espíritu solidario, nuestra capacidad de innovación y de respeto y cuidado del medioambiente, pone en evidencia la necesidad de crear el cambio, con nuevos riesgos, nuevas oportunidades y nuevos compañeros de viaje. ¿El resultado? Ganar el partido.



LOS DESAFÍOS Y RETOS DE LA GOBERNANZA EN EL DEPORTE: REFLEXIONES EN FAVOR DE UNA NECESARIA NOVACIÓN

LOS DESAFÍOS Y RETOS DE LA GOBERNANZA EN EL DEPORTE: REFLEXIONES EN FAVOR DE UNA NECESARIA NOVACIÓN

Juan José Álvarez Rubio.
Catedrático Derecho internacional privado. UPV/EHU.
Secretario general GLOBERNANCE.

Resumen:

El análisis del marco normativo/legal e institucional sobre el que se asientan las estructuras del deporte aporta elementos de juicio para proponer una reforma de su gobernanza. Debe desmitificarse y relativizarse el alcance de la denominada "especificidad" del deporte: hay que poner coto a excesos, a abusos de posición dominante, a flagrantes vulneraciones del principio de libre competencia y reivindicar la plena vigencia de los principios básicos del ordenamiento jurídico en su proyección sobre los operadores intervenientes en este sector.

La complejidad de las estructuras federativas, la dimensión pública y privada que interactúa de forma permanente en este sector, la proyección internacional de las competiciones y la necesidad de reorientar la organización y control de las competiciones aconseja repensar las formas de gobierno y de adopción o toma de decisiones en este ámbito, como paso previo a la reformulación de esquemas ya anquilosados u obsoletos de funcionamiento.

Para ello se expondrán ejemplos que muestren las distorsiones prácticas derivadas de la actual regulación y se propondrán buenas prácticas orientadas hacia una "refundación" del sistema organizativo del deporte.

Palabras clave:

Derecho y ética; deporte y sociedad; dimensión económica, aspectos organizativos, interacción público-privada.

Consideraciones Preliminares

El deporte y la actividad física constituyen un fenómeno social de interés público, contribuyen a la formación y al desarrollo integral de las personas, a la mejora de la calidad de vida y al bienestar individual y social. Por ello, hay que valorar la trascendencia que tiene la cualificación en el desarrollo del deporte y su influencia a nivel social y ético.

Resulta ya una obviedad subrayar que en particular el fútbol es mucho más que un deporte. Los sociólogos lo califican como un "hecho social total". Y es también el deporte político por antonomasia. Se sitúa en el vértice de cuestiones troncales de nuestro posmoderno tiempo social, al aglutinar elementos identitarios y de condición social, entre otros. Arrastra pasiones, despierta reacciones muchas irrationales y genera un tipo de adhesión identitaria abierta en torno a los colores de un equipo. Gestionar un club equivale a profesionalizar un sentimiento, a ordenar mucho más que una empresa.

Por ello, cabe comenzar esta reflexión analizando el papel que puede desempeñar el deporte en la respuesta a algunos de los retos que tiene planteados la sociedad en tres ámbitos específicos: en primer lugar, el análisis de la relación entre identidad y deporte desde la perspectiva de los procesos de construcción de las identidades, tanto a escala local como nacional y supranacional; en segundo lugar, su capacidad tractora para poder corregir el aumento de las desigualdades y la consiguiente necesidad de poner en marcha procesos de integración de grupos de población en situación de vulnerabilidad social; y en tercer lugar, el proceso de envejecimiento demográfico y en la persistencia de unas bajas tasas de actividad deportiva tanto entre población joven como adulta, aspectos ambos sobre los que ha alertado la Comisión Europea en los últimos años, que hacen necesaria la elaboración de programas de promoción deportiva que consigan llegar a un mayor número de personas.

Para evaluar todo ello hay que hablar de Diversidad, multiplicidad y trascendencia de los aspectos sociales implicados en el deporte, que constituye un agente activamente involucrado en la producción, reproducción y mantenimiento de las desigualdades sociales, pero actúa también como un agente para la resistencia y el cambio. En la actualidad, pueden detectarse acciones dirigidas a afrontar la inequidad en el deporte, pero éstas no constituyen una acción integral, responden a demandas de colectivos o personas concretas en relación con los servicios deportivos y en realidad muchos de los agentes o actores que intervienen en su implementación no cuentan con plena conciencia del objetivo, el ámbito o los resultados de su actuación. Resulta necesaria una intervención desde la dimensión institucional que permitan un abordaje estructurado de las soluciones a implementar y que aporten garantías y transparencia en derechos y obligaciones en relación con el acceso a la actividad física en condiciones equitativas.

Desde que la Carta Europea del deporte, adoptada en el año 1975, se elevó el deporte a la categoría de derecho de los individuos, y han sido muchos los países y administraciones infraestatales en materia deportiva que han incorporado tal derecho a sus propias legislaciones deportivas. El deporte digno de ser un servicio a prestar a los ciudadanos deberá ser un deporte ético, que favorezca el crecimiento de valores, virtudes y capacidades humanas, y además que sea percibido como tal.

La implantación de los principios y prácticas de buen gobierno debe constituir un objetivo estratégico del máximo nivel y un requisito ineludible para el reconocimiento de cualquier proyecto deportivo que aspire a la excelencia y a la creación de valor de forma permanente. El "buen gobierno deportivo" debe reflejar una responsabilidad en las entidades deportivas frente a sus afiliados, frente al deporte y, especialmente, frente a la sociedad. Sin embargo, en el ámbito deportivo todavía no se han instaurado de forma efectiva elementos de buen gobierno en gran parte de sus organizaciones, a diferencia de lo que está aconteciendo en múltiples sectores de la vida social.

La tarea de la implantación de los elementos del buen gobierno no culmina con la simple aprobación de un código ético por cada entidad deportiva. Dicha labor debe ser permanente y tener un fiel reflejo tanto en la normativa interna de cada asociación como en la práctica diaria de la misma.

Pese al extraordinario auge experimentado por la Responsabilidad social corporativa (RSC) en la última década el deporte ha tenido una deficiente articulación en su implementación. El deporte permanece como un ámbito muy poco desarrollado y trabajado en el campo de la RSC, pese a que las características inherentes al deporte lo convierten en un vector idóneo para su articulación debido al poder cohesionador y de creación de capital social del deporte. La intersección entre el mundo empresarial y el deporte a través de la RSC podría dar lugar a programas atractivos para los más jóvenes, orientados a la salud, socialmente interactivos y medioambientalmente conscientes.

La práctica deportiva más o menos organizada en el tiempo de ocio permite la transmisión y difusión de valores, entre otros, como la solidaridad, la responsabilidad, la deportividad o el compañerismo, e incluso facilita la integración: personas con minusvalías, o personas procedentes de otras culturas pueden encontrar en el deporte un modo de inclusión en la sociedad en la que se encuentran.

El deporte y los eventos deportivos a todos los niveles constituyen un escaparate comunicativo excelente que debe ser aprovechado para transmitir comportamientos solidarios y cooperativos, campañas anti-violencia, e incluso programas que potencien la equidad de género, el voluntariado y la igualdad.

La influencia geopolítica del deporte como hecho social total o integral y su fuerza transformadora abre otra vía de reflexión que merece ser atendida, sin duda; la paradiplomacia construida en torno a la industria del deporte ocupa una emergente dimensión de soft power en el nivel internacional.

¿Cuáles podrían ser las técnicas de la buena gobernanza proyectada sobre el deporte? Cabría enumerar, entre otras, las siguientes:

- Los miembros de las organizaciones deportivas deben ser en su mayor parte elegidos y no nombrados y debe orientarse a que reproduzca el mapa de los distintos estamentos que conviven en la actividad deportiva.
- Debe haber períodos limitados para el ejercicio de cargos, y los candidatos a puestos de dirección deben estar sujetos a un código de integridad.
- Los procesos de toma de decisión han de ser inequívocamente democráticos.
- Ha de profundizarse en la introducción de políticas de género.
- Debe haber una clara separación entre la actuación comercial y la público-administrativa.
- Las organizaciones deben tener órganos de control externos que velen por garantizar su independencia.
- Debe implantarse una completa cultura de transparencia.
- Las instituciones públicas deben articular marcos legislativos que garanticen la vigencia de principios de buena gobernanza, un auténtico reto en todos los niveles institucionales.

En relación a esa dimensión ética, todo dirigente deportivo debe tener presente coherencia vital e ideológica entre su discurso y su actuación profesional y vital será más valorado socialmente que la brillantez o la épica de su discurso como gestor. La ejemplaridad, la honestidad, su competencia personal y profesional y la confianza que despierte el dirigente deportivo serán claves en términos de adhesión ciudadana a su proyecto.

El parámetro de valoración de un dirigente deportivo no puede ser el código penal. Entre lo penalmente sancionable y el ámbito privado de conciencia debe alzarse también una ética pública. La ética marca los límites de la política, pero no sustituye a ésta.

El equipo directivo de una institución deportiva ha de ser éticamente intachable, no puede haber un buen gobierno ni un buen gestor si no se respetan unos mínimos éticos, pero la ética sin más tampoco garantiza la buena gestión. Lograr el equilibrio entre el componente ético, el liderazgo, la gestión eficiente, la correcta jerarquización de actuaciones y actuar bajo principios de buen gobierno capaz de aglutinar consenso dará como resultado un buen gestor.

Los valores éticos, la recta deontología profesional y el compromiso con los principios de solidaridad y de profesionalidad son claves para todo proyecto vital y profesional, hoy más que nunca. Por ello, hablar de valores tiene hoy más sentido que nunca, aunque siga generando todavía un cierto escepticismo social; aludir a valores a preservar y revalorizar supone referirse, por ejemplo, al gusto por el trabajo bien hecho o al ejercicio de responsabilidad individual y colectiva en beneficio del bien social común.

La especificidad del Derecho del deporte: ¿realidad o mito?

El ámbito del deporte ha venido caracterizado tradicionalmente por el amplio margen de libertad que las normas internas, las de origen internacional y las de fuente europea/comunitaria otorgan a la autonomía de la voluntad y a libre auto organización por parte de los entes federativos y asociaciones privadas respectivas.

Pese a esta suerte de consolidada autotutela normativa y organizativa, la actividad deportiva ha de quedar también sometida a las disposiciones imperativas del ordenamiento jurídico que resulte de aplicación a su práctica, lo cual desde la óptica de la proyección de los principios y normas europeas sobre tal dimensión deportiva se traduce en la indiscutible (pero sin embargo muy debatida) vigencia también para el ámbito del deporte de dos principios esenciales: la primacía del Derecho europeo-comunitario respecto a los ordenamientos internos y la plena operatividad de su "efecto directo", o lo que es lo mismo, la posibilidad de que tales principios y normas puedan ser invocados directamente por los particulares .

Ya en la Comunicación de la Comisión al Consejo y al Parlamento Europeo sobre "La Comunidad Europea y el deporte", de 31 de julio de 1991 se manifestaba la importancia de la presencia del deporte para promover las actividades comunitarias en materia de salud, medio ambiente, protección de los consumidores, turismo, transporte y educación.

Sin embargo, ni en el Tratado de Ámsterdam ni en el de Niza se logró la inclusión de un precepto específico referido al deporte; en el primero de ambos Tratados se acordó incorporar la "Declaración relativa a las características específicas del deporte y a su función social en Europa, que deben tenerse en cuenta al aplicar las políticas comunes" , texto que sirvió a su vez como precedente a la regulación posteriormente contenida en el vigente Tratado de Lisboa.

En efecto, solo tras la entrada en vigor del Tratado de Lisboa la UE ostenta una competencia específica en materia de deporte. El art. 6 TFUE califica al deporte como un ámbito en el que la UE tiene competencia para apoyar, coordinar o complementar la acción de los Estados, y el art. 165 TFUE dispone que la UE «contribuirá a fomentar los aspectos europeos del deporte, teniendo en cuenta sus características específicas, sus estructuras basadas en el voluntariado y su función social y educativa». La acción de la UE «se encaminará a desarrollar la dimensión europea del deporte, promoviendo la equidad y la apertura de las competiciones deportivas y la cooperación entre los organismos responsables del deporte, y protegiendo la integridad física y moral de los deportistas, especialmente de los más jóvenes». Todo ello en colaboración «con las organizaciones internacionales competentes en materia de educación y de deporte y, en particular, con el Consejo de Europa».

En desarrollo de esta nueva competencia y junto a la aprobación del Libro Blanco del Deporte y la Comunicación de la Comisión Europea sobre el "Desarrollo de la dimensión europea del deporte" , el Consejo de la UE aprobó un Plan de trabajo para el deporte (2014-2017) centrado en apoyar, coordinar y complementar la acción de los Estados, teniendo en cuenta la naturaleza específica del deporte, en particular en la lucha contra el dopaje y contra el amaño de los partidos, la protección de los menores, la financiación sostenible del deporte, el empleo y la formación.

Derecho del Deporte y UE: interacción y compatibilidad entre ambos bloques normativos

A lo largo de años la labor conjunta del Tribunal de Justicia y de la Comisión Europea ha ido perfilando el significado, extensión y límites de ese concepto jurídico indeterminado conocido como "especificidad del deporte". Resulta una obviedad afirmar que el deporte se ha convertido en una industria de considerable relevancia económica y social.

Por ello, y a pesar de su especificidad o singularidad como actividad, ya desde los años 70 el TJCE reclamó la aplicación de las normas del Tratado CE al deporte sobre la base de su calificación como una actividad económica en el sentido del entonces vigente art. 2 del Tratado CE. La cristalización de esta doctrina ha sido relativamente abundante en lo referente a la aplicación y proyección sobre el deporte profesional de las normas del Tratado CE relativas a las cuatro libertades fundamentales. Así, por ejemplo, el Tribunal ha anulado una normativa por la que se limitaba el número de jugadores profesionales nacionales de otros Estados miembros que los clubes podían alinear en los equipos, o disposiciones por las que se fijaban plazos de transferencia diferentes para jugadores procedentes de otros Estados miembros, siempre que no estuvieran objetivamente justificadas.

Por el contrario, ha considerado como normas puramente deportivas fuera del alcance de las normas del Tratado aquéllas que tienen por efecto limitar el número de participantes en un torneo en la medida en que dicha limitación fuera inherente al desarrollo de una competición internacional de alto nivel o aquéllas otras por las que se excluya la participación de jugadores extranjeros de encuentros entre equipos nacionales de diferentes países, ya que tales medidas se justifican en motivos no económicos relativos al carácter y al marco específico de dichos encuentros.

Aplicado lo anterior a las normas del Tratado CE relativas al derecho de la competencia, y en la medida en que el deporte constituye una actividad económica y que las entidades asociativas y federaciones a través de las cuales se organiza y estructura constituyen en realidad empresas o asociaciones de empresas que desarrollan una actividad económica en el mercado, sus actuaciones deberán quedar sometidas también a dichas normas.

¿Cuáles son las transformaciones más relevantes introducidas en el ordenamiento jurídico deportivo como consecuencia de la aplicación del Derecho de la UE en ámbitos como la libre circulación de deportistas profesionales, de capitales y de servicios, o en el del control de las ayudas de Estado o en el de la aplicación de las normas sobre Derecho de la competencia?; ¿en qué ámbitos se ha apreciado una especial incidencia o proyección sobre el deporte de los principios y libertades previstos en el Derecho europeo?

El derecho y principios europeos han proyectado de forma directa su operatividad sobre todos aquellos sectores con relevancia económica. La modulación o relativización del alcance de la especificidad del deporte en su contraste con las normas y principios de la UE se aprecia, entre otras, en el ámbito de las reglas de juego, en el de la autonomía y diversidad de las organizaciones deportivas, en su estructura piramidal y en la organización del deporte sobre una base nacional o la función de las respectivas federaciones en cada deporte. Ninguno de estos ámbitos ha sido entendido como marcos normativos de excepción a la aplicación del Derecho de la UE en su proyección sobre el deporte.

Sentada tal base, resulta sin duda indubitada y clara la aplicabilidad de las normas europeas de competencia a aquellas actividades que, aunque relacionadas con el deporte, tengan un carácter marcadamente económico. Al mismo tiempo, la calificación de una norma o actividad como meramente deportiva no basta para que ésta quede excluida del ámbito de aplicación de las normas de competencia de manera que, en el caso de que sea susceptible de dar lugar a una restricción a la competencia, ésta deberá ser analizada en el contexto en el que se adopte, atendiendo a los objetivos que persigue y a su proporcionalidad para alcanzarlos.

Para apreciar en qué medida su inclusión como actividad sujeta al Tratado deviene de su importancia social cabe citar las sentencias dictadas en los asuntos (i) *Christelle Deliège contra Ligue francophone de judo et disciplines associées ASBL* y (ii) *la célebre Union royale belge des sociétés de football association ASBL y otros contra Marc Bosman y otros*.

La línea jurisprudencial seguida por el TJUE se condensa al afirmar que el hecho de que una norma tenga un carácter puramente deportivo no implica o excluye per se la inaplicación del Tratado a aquellos deportistas que se vieran afectados por dicha norma y cuya prestación de servicios tuviere un contenido económico .

La jurisprudencia del Tribunal de Justicia introdujo a partir del caso Walrave & Koch la base objetiva para que una actividad deportiva quedara sujeta a la normativa comunitaria y posteriormente ha desarrollado las bases subjetivas para determinar la aplicación o no del Derecho europeo-comunitario a las normativas privadas de los distintos agentes del mundo del deporte.

En primer lugar, se ha determinado por la jurisprudencia qué tipo de normas son susceptibles de verse afectadas por el Tratado en función de la naturaleza del órgano del que emanan. De nuevo es el ya citado caso Walrave & Koch el que nos da la piedra de toque para conocer qué tipo de normas, decisiones o reglamentaciones son susceptibles de control por el Derecho europeo-comunitario. En dicha sentencia se alude (apartados 17 y 18) a que sus principios y normas no se aplican sólo a las actuaciones de las autoridades públicas sino también a las regulaciones de cualquier otra naturaleza que regulen prestaciones de servicios o relaciones de trabajo.

La razón de dicha extensión de la aplicación del Tratado a decisiones o regulaciones de organismos privados se entiende por el Tribunal sobre la base de que su no aplicación comprometería la abolición de obstáculos a la libre circulación, a la libre prestación de servicios y/o a la libertad de establecimiento del entonces vigente art. 3 del Tratado de Roma, pues de otro modo dichas barreras serían fácilmente construibles desde el ámbito privado.

Particularmente interesante en este sentido es la Sentencia del Tribunal de Primera Instancia de las Comunidades Europeas en el caso Laurent Piau contra Comisión de las Comunidades Europeas y FIFA por tratarse de un supuesto en el que se analizó de nuevo, y tras el impacto de la sentencia Bosman, las normas FIFA, en este caso las relativas a los agentes de jugadores. En esta sentencia se profundiza en el criterio establecido de que las normativas privadas deportivas son susceptibles de control y eventual anulación desde la dimensión del Derecho europeo-comunitario, en especial en relación a las normas sobre competencia y sobre abuso de posición dominante: en primer lugar, se declara la extensión y proyección de la aplicación del Tratado a decisiones, acuerdos o prácticas de empresas o de asociaciones de empresas .Y en segundo lugar, se califica a la FIFA y al resto de asociaciones nacionales o internacionales deportivas como empresas a la luz del Tratado.

Por tanto, la "especificidad del deporte" se refiere a las características específicas o propias del deporte, que le hacen merecedor de una atención especial y, en determinados supuestos, de una regulación propia. entre muchos otros aspectos, se entiende que el deporte presenta particularidades específicas que hacen necesario que tenga una normativa propia. Así, por ejemplo, que las competiciones de mujeres y hombres se disputen por separado; el límite de participantes en las competiciones; que se celebren competiciones entre las selecciones de los distintos países, en las que sólo pueden participar los nacionales de cada una de ellas.

De igual forma, el deporte presenta particularidades en su estructura, como la autonomía y diversidad de las organizaciones deportivas; una estructura piramidal de las competiciones, la organización del deporte sobre una base nacional y el principio de que sólo existe una única federación por deporte. Tal y como se ha indicado, la jurisprudencia del TJUE ha tenido en cuenta la especificidad del deporte, pero sólo de forma limitada. ¿Qué queremos decir con ello? pues que el TJUE ha entendido que las normas deportivas no deben estar sujetas al derecho comunitario sólo en aquellas cuestiones relativas a aspectos puramente deportivos.

Por ejemplo, el criterio de nacionalidad utilizado para la composición de las selecciones de los diferentes países. En tal sentido, aunque el tratado de funcionamiento de la unión europea prevé la libertad de circulación de personas y de trabajadores, ello no impide la adopción de reglas que excluyan a los jugadores extranjeros para la disputa de determinados encuentros por razones que no tienen un contenido económico, sino puramente deportivo, como sucede en los encuentros entre selecciones nacionales. sin embargo, ello no implica que tal regla comunitaria no sea en ningún caso aplicable al deporte. al contrario, sólo podrá dejarse de aplicar si se justifica que su falta de aplicación es por motivos deportivos.

Existen normas organizativas en materia de deporte que, basándose en sus objetivos legítimos, es probable que no incumplan las disposiciones antimonopolio del Tratado CE, siempre y cuando sus efectos contrarios a la competencia sean, en su caso, inherentes y proporcionados a los objetivos perseguidos. Ejemplos de estas normas serían las «reglas del juego» (por ejemplo, las normas que establecen la duración de los partidos o el número de jugadores sobre el terreno), las normas relativas a los criterios de selección en las competiciones deportivas, las normas de «local y visitante», las normas que impiden la propiedad múltiple en las competiciones de clubes, las normas relativas a la composición de los equipos nacionales, las normas antidopaje y las normas relativas a los períodos de traspasos.

Además de resaltar la función social del deporte, la labor de las instituciones comunitarias en los últimos tiempos ha sido la de reconocer las peculiaridades normativas y organizativas del deporte. Este fenómeno de reconocimiento de la dimensión social y de la especificidad del deporte ha tenido lugar a la par con la transformación operada en el marco regulatorio de la actividad deportiva, por la cual se ha ido abandonando la concepción del deporte como una actividad esencialmente privada ligada a la potestad exclusiva de las federaciones deportivas.

El derecho deportivo es considerado como un ordenamiento jurídico general integrado por una variedad de disposiciones normativas que regulan aspectos deportivos concretos, sin embargo, ni el carácter privado de los entes federativos ni su fragmentación normativa son elementos que exoneran al derecho deportivo de las normas imperativas comunitarias, sobre todo en lo que es la aplicación de los derechos fundamentales.

Una reflexión final acerca del Fútbol y de valores: ¿estallará la burbuja?

Utilizados como auténtico escape social, los futbolistas profesionales se han convertido en los gladiadores del siglo XXI. Han pasado en pocos años de ser personas populares a ser famosos, convertidos hoy día en personajes de pasarela venerados, idolatrados y entronizados socialmente de forma mitómana hasta límites que rayan el esperpento. Hemos pasado del circo romano, del coliseum, al estadio de fútbol. Casi cada día de la semana hay fútbol, fruto de la tiranía de los derechos televisivos, un fenómeno que puede acabar destrozando la magia del fútbol en directo y acabar transformando al seguidor y aficionado en frío espectador desde el salón de su casa o desde la barra de un bar; los informativos de todas las cadenas incorporan un largo bloque "futbolero" en cada emisión y hasta los programas de crónica "social" se ocupan de todo lo que rodea a los futbolistas, convertidos en pasto de la "carnavalización" de nuestras vidas.

Resulta ya una obviedad subrayar que el fútbol es mucho más que un deporte. Los sociólogos lo califican como un "hecho social total". Aglutina elementos icónicos y arrastra pasiones. Gestionar un club de fútbol equivale a profesionalizar un sentimiento, a ordenar mucho más que una empresa. Todo se mercantiliza, desde las camisetas cuyo diseño cambia cada año para forzar al apasionado seguidor a comprar el último modelo, hasta los propios jugadores, "hombres-anuncio" que sirven como reclamo publicitario y símbolo de un artificial, efímero y vacuo éxito social. ¿Estallará la burbuja del fútbol profesional tal y como ocurrió en su momento con la burbuja inmobiliaria? Afortunadamente, la gestión de nuestros equipos profesionales vascos está siendo una honrosa excepción dentro de un contexto, el de muchos clubes adscritos a la Liga de Fútbol Profesional, caracterizado por una permanente huida hacia adelante, sin modelo, sin control, con permanentes "parches" contables para seguir en el desenfrenado gasto, pendiente todo de que el balón entre, de que la clasificación eleve el estado de ánimo de los aficionados y de que los derechos televisivos sigan siendo un aparente "maná" de ingresos. Pan para hoy, hambre para mañana.

Los extremos clave que explican esa insostenibilidad son claros: los gastos superan a los ingresos generando permanentes pérdidas de explotación. Los clubes se ven forzados a generar plusvalías atípicas por la vía de resultados extraordinarios, vendiendo a jugadores y buscando ganancias a través de determinadas operaciones inmobiliarias: de ello, de "pelotazos" urbanísticos han vivido artificialmente muchos de los balances de los clubes de fútbol durante épocas pasadas. La actual coyuntura económica impide que el mercado de traspasos de jugadores alcance los precios de las transacciones que años atrás fueron alimentando la burbuja de fichajes. Esto va hacer que sea prácticamente imposible alcanzar aquellos beneficios que se obtenían con el traspaso de futbolistas. Esa espiral de incremento de precios se transmite igualmente en los costes salariales de los jugadores. La desproporción entre los ingresos de explotación que facturan los clubes y los costes inherentes al factor trabajo en que incurren ha sido uno de los desencadenantes cruciales de la insostenibilidad del modelo económico del fútbol profesional.

Pero algo comienza lentamente a variar: En los últimos años, los grandes clubes europeos se han visto obligados a cambiar su planificación deportiva por motivos económicos y ya no es posible fichar jugadores sin importar el coste, lo que en más de un caso puso en peligro la continuidad de importantes equipos del continente. Como respuesta a la enorme deuda que acumulaban entidades que no reparaban a la hora de comprar futbolistas que estaban totalmente fuera de su esfera económica, la UEFA puso en marcha en 2011 **el Fair Play Financiero**, que puede ayudar a racionalizar el sistema.

2

Experiencias



ZURE TALDEKOAK GARA

ZURE TALDEKOAK GARA

Abella, Isabel

Entidad: Eusko Jaurlaritza – Gobierno Vasco

Entidad: Fundación Basque Team

Entidad: Abella Legal S.L.

Correo electrónico para comunicaciones: zuretaldekoagara@euskadi.eus

Sección

Bloque I: Bases del ecosistema deportivo.

Resumen:

ZURE TALDEKOAK GARA es el servicio de atención del Gobierno Vasco y Basque Team para hacer frente al acoso y abuso sexual y acoso por razón de sexo en el ámbito deportivo en Euskadi. El servicio está dirigido a todas las personas, entidades e instituciones vinculadas con el deporte.

El teléfono de atención #688671000 constituye el núcleo del servicio, desde el que prestamos información, atención, acompañamiento y asesoramiento jurídico. Asimismo, somos conscientes de que la prevención es fundamental, por ello, también desarrollamos una segunda línea de trabajo dedicada a la sensibilización y formación de todos los agentes que intervienen en el ámbito deportivo en Euskadi.

Palabras clave:

Abuso sexual, acoso sexual, acoso por razón de sexo, violencia machista en el deporte, igualdad.

ZURE TALDEKOAK GARA / somo de tu equipo: 688 671 000

ZURE TALDEKOAK GARA es el servicio de atención ante el abuso y acoso sexual y acoso por razón de sexo en el deporte en Euskadi, impulsado en 2018 por la Dirección de Actividad Física y Deporte del Gobierno Vasco y la Fundación Basque Team y asistido técnicamente por el despacho de abogadas y consultora de igualdad Abella Legal.

ZTG cuenta con un equipo de educadoras sociales y abogadas con formación y trayectoria especializada en violencia contra la infancia, adolescencia y mujeres, y el impulso de la igualdad en el deporte.

Nuestro trabajo está principalmente dirigido hacia las y los deportistas, clubes y federaciones deportivas, personal técnico y deportivo institucional y del ámbito deportivo, familias y tejido social.

Los canales de comunicación con ZTG son: por teléfono y WhatsApp al 688671000, en horario de lunes a viernes de 9.30h. a 14.30h., salvo festivos; por el correo electrónico: zuretaldekoakgara@euskaadi.eus y a través las redes sociales Twitter e Instagram. Y previa cita, también de forma presencial en nuestra oficina de Leioa o de Basque Team en Fadura.

Los servicios que ofrecemos son:

- Atención, información, acompañamiento y asesoramiento jurídico.
- Acompañamiento presencial.
- Derivación y coordinación con otras instituciones.
- Charlas y talleres formativos.

¿QUÉ ENTENDEMOS POR EL ABUSO, EL ACOSO SEXUAL Y EL ACOSO POR RAZÓN DE SEXO?

El abuso y el acoso sexual y el acoso por razón de sexo son manifestaciones de la violencia ejercida principalmente contra la infancia, la adolescencia y las mujeres, que se dan en todos los espacios de la sociedad, incluido, en nuestro ámbito, en el laboral y/o en el deportivo.

La Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres define en su artículo 7, que, sin perjuicio de lo establecido en el Código Penal, constituye acoso sexual cualquier comportamiento, verbal o físico, de naturaleza sexual que tenga el propósito o produzca el efecto de atentar contra la dignidad de una persona, en particular cuando se crea un entorno intimidatorio, degradante u ofensivo. Constituye acoso por razón de sexo cualquier comportamiento realizado en función del sexo de una persona, con el propósito o el efecto de atentar contra su dignidad y de crear un entorno intimidatorio, degradante u ofensivo. Esta misma ley determina como discriminatorios el acoso sexual y el acoso por razón de sexo, así como el condicionamiento de un derecho o de una expectativa de derecho a la aceptación de una situación constitutiva de acoso sexual o de acoso por razón de sexo.

El abuso sexual y el acoso sexual están recogidos en el Código Penal a partir del artículo 181 y siguientes. Éste determina como responsable de abuso sexual a quien, sin violencia o intimidación y sin que medie consentimiento, realizare actos que atenten contra la libertad o indemnidad sexual de otra persona. Se establecen agravantes cuando son ejercidas contra menores de 13 años, y cuando el culpable de acoso sexual hubiera cometido el hecho previéndose de una situación de superioridad laboral, docente o jerárquica, o con el anuncio expreso o tácito de causar a la víctima un mal relacionado con las legítimas expectativas que aquélla pueda tener en el ámbito de la indicada relación.

Contamos con un importante marco normativo de obligado cumplimiento que marca nuestra actuación desde ZTG, así como a quienes intervenimos en el ámbito del deporte. En Euskadi, la Ley 4/2005, de 18 de febrero, para la Igualdad de Mujeres y Hombres, así como el VII Plan para la Igualdad de Mujeres y Hombres de la CAE nos marca una clara hoja de ruta. Entre un gran elenco de obligaciones, como administraciones públicas debemos incluir las medidas necesarias para la promoción de la igualdad y la erradicación de la violencia en nuestra actuación administrativa, incluyendo, entre otros, en la formación, en la contratación pública, en los convenios y en las subvenciones. A modo de ejemplo, y traído a nuestro ámbito, una medida importante es exigir el cumplimiento de la obligación de las empresas del ámbito deportivo de promover las condiciones de trabajo que eviten el acoso sexual y el acoso por razón de sexo y arbitrar procedimientos específicos para su prevención y para dar cauce a las denuncias o reclamaciones que puedan formular quienes hayan sido objeto del mismo.

En relación con la protección de la infancia y de la adolescencia en el deporte, se ha promulgado recientemente la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia. Este texto normativo es una obligación y un desafío para lograr garantizar el bienestar y un deporte sin violencia de nuestras niñas, niños y adolescentes. Incluye, entre otros, la formación especializada, inicial y continua, de los y las profesionales, la necesaria cooperación y colaboración entre las administraciones públicas, el deber de comunicación de la violencia, y un capítulo específico dedicado al deporte y al ocio. Marca la importancia de contar con protocolos de actuación frente a la violencia, así como un elenco de obligaciones a las entidades deportivas, incluyendo el establecimiento de un o una Delegada de Protección.

EL DEPORTE COMO MOTOR DE LA IGUALDAD Y DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL.

El deporte fomenta el progreso social y contribuye a hacer realidad el desarrollo y la paz, respaldando el empoderamiento de las mujeres, jóvenes y comunidades, así como otros objetivos como la salud, la educación y la inclusión social. La igualdad no es solamente un derecho, sino una estrategia para poder abordar los desafíos que actualmente tenemos como sociedad vasca. La violencia en el deporte es una grave e intolerable vulneración grave de los derechos humanos que nos empobrece personal y colectivamente.

Si bien cualquier persona puede enfrentar abuso sexual, acoso sexual y acoso por razón de sexo, independientemente de su sexo, edad, habilidad deportiva, nivel educativo, estatus socioeconómico, orientación sexual, identidad de género y/o situación migratoria; los datos oficiales demuestran que la gran mayoría son, en general, niñas, niños y mujeres, puesto que el deporte está construido sobre cimientos, al igual que en el resto de la sociedad, como la socialización diferenciada o la normalización de la violencia.

Es necesario que las personas vinculadas al ámbito deportivo asumamos nuestra responsabilidad individual y colectiva, para que cada quien, desde nuestra esfera de actuación, promovamos un deporte libre de violencia en Euskadi.

Desde la creación de ZTG, hemos brindado atención a diferentes mujeres jóvenes y adolescentes deportistas que han enfrentado principalmente manifestaciones de violencia psicológica, sexual, y en menor proporción física por parte de sus entrenadores y por personal vinculado al club deportivo o, en menor medida, a mujeres adultas en el marco del entorno laboral.

Hemos documentado casos sobre abuso y acoso sexual y acoso por razón de sexo, así como otras formas de violencia individual (ejemplo: trastornos alimentarios y autolesiones) o de violencia estructural (ejemplo: mecanismos de exclusión de las competiciones y los entrenamientos). Estos casos revelan la necesidad de reforzar el análisis y la atención desde dos enfoques complementarios: la violencia machista y la protección a la infancia y a la adolescencia.

Las principales demandas se han centrado en situaciones relativas a la discriminación por sexo o por edad, aunque también hemos canalizado otras relacionadas con la orientación sexual o la raza. Este enfoque desde la interseccionalidad es un aspecto central que debe primar en este tipo de servicios públicos de atención a personas supervivientes de violencia en el deporte.

En los casos atendidos, se ha podido observar claramente la afectación de la violencia en la salud física y psicológica (ansiedad, depresión y autolesiones). Otra consecuencia común en varios casos acompañados se relaciona con el abandono de la práctica deportiva.

El relato común de las personas refleja el alto grado de impunidad con el que se cometen las situaciones de discriminación por razón de sexo, y en general de la violencia machista, en las instalaciones deportivas o en el marco de las dinámicas de la propia práctica deportiva, así como en los entornos virtuales. En la mayoría de los casos acompañados, observamos la existencia de varios factores que influyen en la reproducción de las desigualdades: las relaciones asimétricas de poder; el aislamiento y el aumento de la legitimidad de los perpetradores en la entidad deportiva en particular cuando estas personas ganan competiciones y premios; la tolerancia y apoyo del personal directivo de la entidad deportiva, lo cual inhibe que se realicen investigaciones imparciales sobre los hechos.

En los pocos años de andadura de ZTG, hemos realizado un conjunto de intervenciones que nos permiten concluir que existe un desconocimiento sobre las causas y los impactos de las desigualdades y discriminaciones contra mujeres, niñas y niños en el deporte.

La realidad que tratamos de visibilizar y erradicar está aún muy oculta y normalizada. Por eso gran parte de nuestros esfuerzos se están centrando en difundir el servicio y en promover la formación. Hemos desarrollado varios videos de promoción para la prensa y redes, cuñas en radio y la campaña "Zabaldu" con deportistas de élite de Basque Team. Hemos participado en foros y jornadas, en estudios e investigaciones, así como impartiendo talleres gratuitos en centros educativos, empresas de gestión deportiva y clubes deportivos.

Además, consideramos que en todos los espacios debemos contar con las voces de las y los deportistas, así como promover iniciativas que permitan el empoderamiento individual y colectivo de las niñas, de los niños y de las mujeres.

La coordinación institucional y con el tejido deportivo es igualmente importante, así como dotarse de herramientas útiles para el abordaje del acoso sexual y del acoso por razón de sexo. Por eso, desde la Dirección de Actividad Física y Deporte de Gobierno Vasco se está diseñando un modelo de protocolo de actuación frente al acoso sexual y acoso por razón de sexo en el deporte, así como un reglamento, en coordinación con las federaciones deportivas vascas.

Para concluir, sabemos que el deporte es muy beneficioso para la salud y para el bienestar, y un importante espacio transmisor de valores como el juego limpio, la tolerancia, el respeto o la igualdad, por tanto, con un gran componente transformador de la sociedad. Pero todo ello ha de pasar por la participación de todas y todos nosotros, por la asunción de nuestra responsabilidad, por aprender a mirar, por formarnos, por no tolerar ninguna discriminación, por dotar de recursos necesarios y arbitrar instrumentos, y sin duda, por escuchar a sus protagonistas. Sólo así lograremos ganar el partido de la igualdad en el deporte.



**ZENBAT MUGITZEN DIRA
EUSKAL HAUR ETA
GAZTEAK?**

ZENBAT MUGITZEN DIRA EUSKAL HAUR ETA GAZTEAK?

Bringas Mikel

m-bringas@euskadi.eus

Laburpena

Mugiment egitasmoak gizarte aktiboa sortzea helburu izanik, ume-gazteekin egindako lana funtsezkoa da.

Lan-arlo berri hau abiatzeko ume-gazteen jarduera fisikoaren errealitatea ezagutu nahi dugu. Dagoeneko bi ekimen bukatu ditugu, eta horiexek dira komunikazio honen gaia:

- Euskal ume eta nerabe aktibo eta osasuntsuak 2021 txostena. Active Healthy Kids Global Alliance (AHKGA) erakundeak proposaturiko metodologiari jarraituta garatu da. Txostenak arlo honetan dugun informazio gabezia erakutsi du.
- Eusfit Mugiment sasoi fisikoaren zaintza sistemaren proba pilotua. Alpha Fitness proba bateriak proposaturiko metodologiari jarraituta garatu da. Lagina adierazgarria ez izan arren, agerian da euskal ikasleen talde batek arrisku handia duela etorki zuneko patologia kardiobaskularak garatzeko sasoi fisiko baxuaren ondorioz.

Gako-hitzak

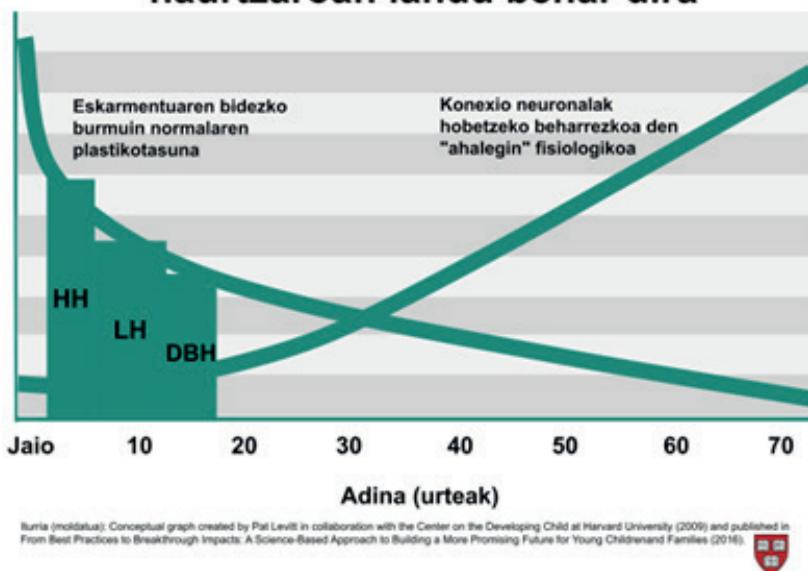
Mugiment, haur, gazte, jarduera fisikoa.

Sarrera

Mugiment egitasmoaren bidez 100 erakunde baino gehiago elkar-lanean ari gara gizarte aktiboa lortzeko Euskal Autonomia Erkidegoan (EAE). Bainan batzuetan jarduera fisikoaren sustapen ekimenak, inaktiboak diren pertsonak aktibo bihurtu nahian, pertsona heldu eta nagusiengana baino ez dira iristen.

Bizi-ohitura aktiboak sortu eta errotzeko, behar-beharrezko da ume eta gazteekin egindako lanari lehentasuna ematea. Gero eta gazteagoak izanik, alde batetik gure burmuinak gaitasun handiagoa du esperientziaren bidez aldatzeko, eta bestaldetik aldaketa horietarako egin beharreko ahalegina txikiagoa da.

Burmuina aldatzeko gaitasuna adinarekin gutxitzen doa Bizitzaroko ohitura onak haurtzaroan landu behar dira



Gure ume eta nerabeak inoiz sasoi fisiko gutxien izan duen belaunaldia omen dira. Oraingo gazteek beraien gurasoek baino bizitza itxaropen motzagoa dutela aipatua da. Arazoa jarduera fisiko eza eta sedentarismoarekin lotzen da, eta neurtenez ez bada ikustezina izango da: *What is measured is treasured*.

- Lehenbiziko aldiz EAEa parte hartu du mundu mailako Global Matrix ekimenean. EHU-UPV, MU, Deusto eta EJ elkar-lanean aritu dira gure ume eta gazteen jarduera fisikoaren egoera deskribatzen duen txostena sortzeko: Gorostegi, I., Aldaz, J., Maldonado Martín, S., Coca, A., Albisua, N. eta Bringas, M. (2021).
- Bestalde, Eusfit Mugiment osasunarekin lotutako sasoi fisikoaren zaintza sistemaren proba pilotua garatu da 2020-2021 ikasturtean: Ruiz, J. eta Bringas, M. (2021).

Bi ekimen hauen helburua bera da: ume eta gazteen jarduera fisikoaren errealtitatea ezagutzea, arlo honen inguruko politikak hobetzeko asmoz.

Metodología

Euskal ume eta nerabe aktibo eta osasuntsuak 2021 txostena, AHKGA-ren prozedura bate-ratua jarraituz garatu dugu.

Lantaldeak EAEko hiru unibertsitate nagusietako ikertzaileak izan ditu: UPV/EHU (Ilargi Gorrostegi, Juan Aldaz eta Sara Maldonado Martín, Deusto (Aitor Coca) eta MU (Neritzel Albisua). Era berean, EJ-GVk teknikari bat aurkeztu du (Mikel Bringas), lantaldearen buru gisa jardun duena, AHKGAreko harremana kudeatuz. Eskozia eta Europako AHKGA liderra (John Reilly) eta Spainiako liderra (Susana Aznar) gure lanaren tutoreak izan dira. Azkenik, jarduera fisikoarekin zerikusia duten hainbat arlotako 29 profesionalen onesprena eta lankidetza jaso du txostenak.

Azterketa Global Matrixerako zehaztutako 10 adierazleetan kokatu dugu: jarduera fisiko orokorra, parte hartzea antolaturiko kirolean, jolas aktiboa, joan-etorri aktiboak, sedentarismoa, sasoi fisikoa, familia eta lagunak, eskola, komunitatea eta ingurunea eta politika publikoak.

Gainera, Kanada, Zeelanda Berria, Hegoafrika edo Australian bezala 24 orduko mugimendua (jarduera fisikoa, sedentarismoa eta loa) aztertzeko garatzen ari den joerarekin bat etorriz, loa hamaikagarren adierazletzat hartu dugu.

Adierazle bakoitzaren azterketa AHKGAK proposatutako erreferentziak kontuan hartuta eta nesken eta mutilen egoera bereizita egin dugu.

Txostenaren bidez ez dugu datu berririk sortu, eskura zeuden kalitatezko datuak bildu eta aztertu ditugu.

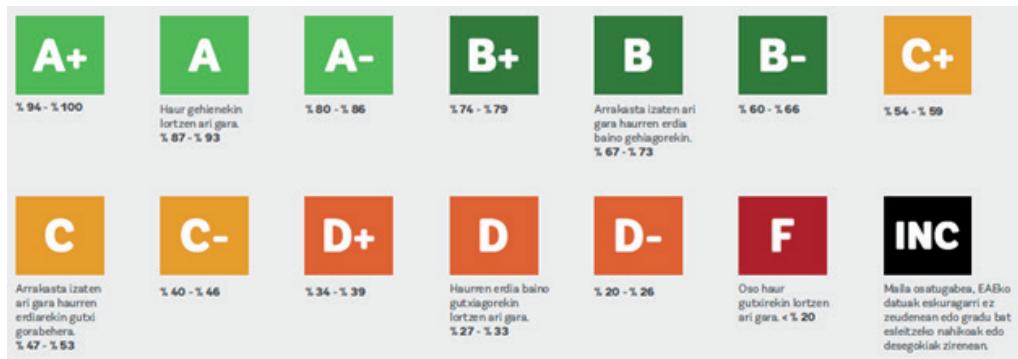
48 datu-iturri berrikusi ditugu, eta azterketarako onartuak izateko baldintza hauek bete behar dituztela adostu dugu:

- Oraintsukoak: 2015ean edo geroago datu-bilketa egin zuten iturriak baino ez ditugu aztertu, eta beti azterlan bakoitzaren azken edizioa.
- EAEren adierazgarria: ez dira aztertu lurralte historiko bateko baino eremu geografiko txikiagoa duten datu-iturriak, ez eta EAEko bereizitako daturik erakusten ez duten Spainiako azterlanak ere.
- Adina: 5-17 urteko tarteak duten azterketak (ez da ezinbestekoa tarte osoa izatea).
- Datu-iturri bakoitzeko dokumenturik onena.

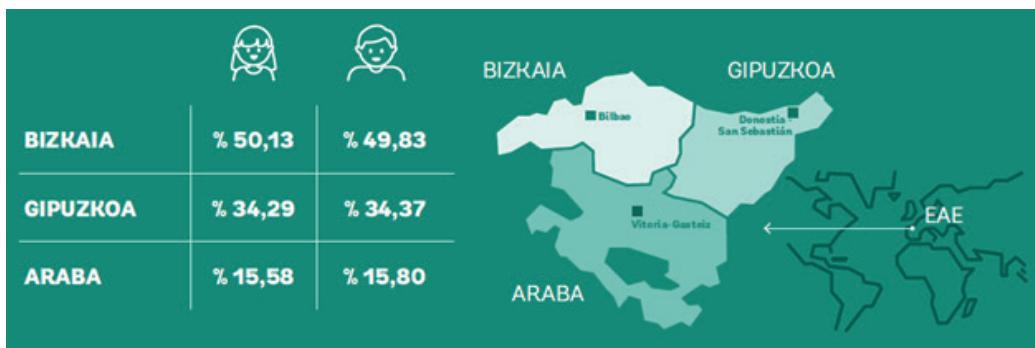
Halaber, graduak esleitzeko, honako hauek adostu ditugu:

- Adierazle bakoitzean datu kalitate onena duen iturria erabiltzea (berriagoa edo lagin handiagoa).
- Datuak adierazleetarako proposatutako erreferentziak batekin lotura izatea.
- EAEko hiru lurralte historikoetako datuak eskuragarri egotea.

Azterketarako datu-iturri erabilgarriak zeintzuk ziren adostu ondoren, adierazle bakoitzari zegokion maila eztabaidatu genuen, AHKGAK proposatutako eskala honen arabera:



Azertutako adinetan (5-17 urte) EAEko biztanleriak duen banaketari erreparatuta, honela hartu dugu lurralte historiko bakoitzak EAE osoan duen partaidetza:



Bestalde, 2020-2021 ikasturtean, EAEko 10 ikastetxetako 1157 ikaslek parte hartu dute osasunera bideratutako egoera fisikoa zaintzeko sistema bat sortzeko proba pilotuan.



Sistemaren oinarria lehentasun handiko Alpha Fitness bateria izan da, eta gorputz-hezkuntzako irakasleak izan dira probak antolatzeko arduradunak, familiek onartu ondoren.

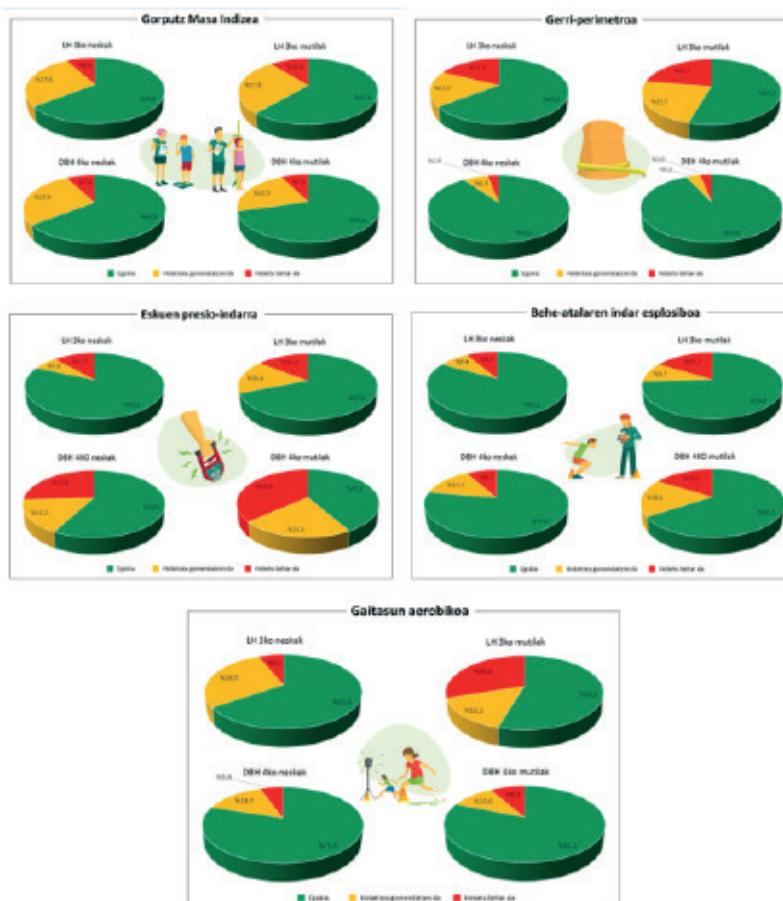
Probak egiteko eta erregistratzeko jarraibideak sortu genituen, Alpha Fitness bateriak zehazturiko metodologiari jarraituz.

Emaitzak

Euskal ume eta nerabe aktibo eta osasuntsuak 2021 txostenean esleitutako graduen laburpena ondorengoa da:

GRADUEN LABURPENA		
INC	1.- Jarduera fisiko orokorra	INC
B-	2.- Parte hartzea antolaturiko kirolean	B
INC	3.- Jolas aktiboa	INC
B-	4.- Joan-etorri aktiboa	C+
B-	5.- Sedentarismoa	B-
INC	6.- Sasoi fisikoa	INC
INC	7.- Familia eta lagunak	INC
INC	8.- Eskola	INC
INC	9.- Komunitatea eta ingurunea	INC
INC	10.- Politika publikoak	INC
B-	11.- Loa	B

Bestalde, Eusfit Mugiment proba pilotuan lortutako emaitzak jarraian aurkezten dira.



Eztabaida

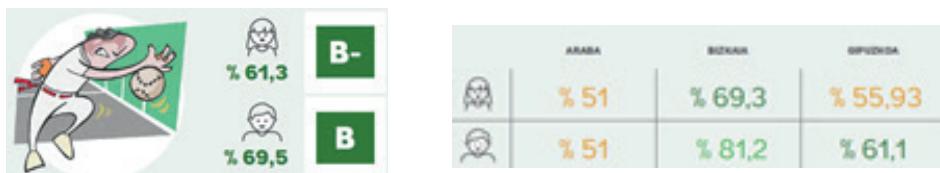
Euskal ume eta nerabe aktibo eta osasuntsuak 2021 txostenean, lehenik eta behin, nesketa zein mutiletan, ez dugu aurkitu zazpi adierazle hauen gradua esleitzeko beharrezko baldintza guztiak betetzen dituen daturik; horregatik, INC (osatugabea) gradua esleitu diegu: jarduera fisiko orokorra, jolas aktiboa, sasoi fisikoa, familia eta lagunak, eskola, komunitatea eta ingurunea eta politika publikoak.

Hala ere, hurrengo lau adierazleentzat, bai neskentzat bai mutilentzat, graduak esleitu ahal izan genituen:

Parte hartzea antolaturiko kirolean: Adierazle honetako graduen esleipena hiru lurralte historikoetako eskola-kiroleko parte-hartzeari buruzko datuetan oinarritu da. Datu horiek hiru foru-aldundiek argitaratu dituzte.

Graduaren esleitzeak mugak ditu; izan ere:

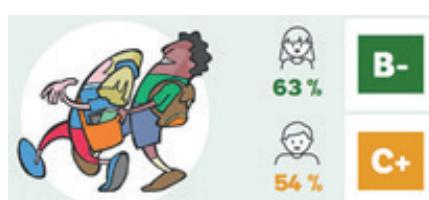
- Datuak biltzeko metodoa desberdina da hiru lurralte historikoetan.
- Araban, datuak ez daude sexuaren arabera bereizita, eta adin guztieta neskato-mutikoen kopuru bera aurreikusten da.
- Antolatutako kirola egon daiteke aztertutako eskola-kiroletik kanpo.



Joan-etorri aktiboak: Adierazle honetako graduen esleipena EUSTATen 2019ko bizi-bal-dintzen inkestako datuetan oinarritu da, EAEko 6 eta 15 urte bitarteko ikasleetan, ikastetxera oinez egindako joan-etorrien banaketa modalagatik.

Graduaren esleitzeak mugak ditu; izan ere:

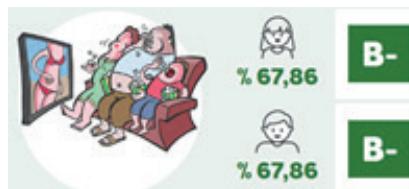
- Ez du adin-tarte osoa betetzen (6-15 urte / 5-17 urte).
- Ez da ezagutzen ikastetxeaz bestelako joan-etorrien errealtitatea.
- Bizikletaz eta motorrez egiten diren joan-etorriak kategoria berean aurkezten dira. Mutilen kasuan ez du baliorik erakusten, eta nesken kasuan % 1 baino ez da. Horregatik, oinez egiten diren joan-etorriak bakarrik hartzen dira kontuan.
- Ez ditu barne hartzen patineteta bezala itxuraz hazten ari diren joan-etorri aktiboak.



Sedentarismoa: Adierazle honetako graduen esleipena osasunaren euskal inkestako datuetan oinarritu da, zehazki, pantailako orduen banaketari buruz sexuaren, adinaren eta lurrarde historikoaren arabera ematen dituen datuetan. Kalkulua egiteko, astean bost lanegun eta bi jaiegun hartu dira kontuan.

Graduaren esleitzeak mugak ditu; izan ere:

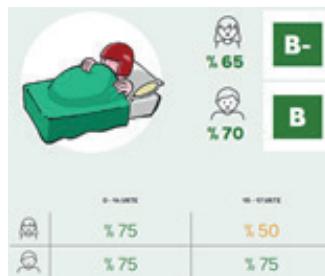
- Sedentarismoaren gidalerroek ez dute gehieneko denbora sedentarioa zehazten; horregatik, adierazle honetarako proposatutako erreferentzia kanadarrari jarraitu diogu: egunean aisialdiko bi ordu baino gehiago ez, pantailen aurrean. Eskuragarri dauden datuak ez dira aisialdiari buruzkoak, guztizko denborari buruzkoak baizik.
- Eskuragarri dauden datuen adin-tartea (2-14 urte) ez dator bat txosten honetan darabilgunarekin (5-17 urte). Denbora laburragoa suposatu dugu 2-4 urte tarterako eta denbora luzeagoa erabilgarri ez dagoen tarterako (15-17 urte), eta horrek gradua egokitzea ekarri du.
- Datuak guraso edo legezko tutoreen erantzunetatik eratortzen dira. Pantailen aurrean denbora asko onartzeak bere burua heziketa txarra eskaintzeaz akusatzea dakar, eta horrek erantzunaren zintzotasunari eragin diezaiokeela uste dugu. Eskuragarri dauden datuetatik abiatuta egindako kalkuluak emaitza bera ematen du (% 67,86) bai neskentzat bai mutilentzat. Balio hori B gradu bati dagokio, baina aipa tutako egokitzapena dela-eta, bientzako B- maila adostu dugu.



Loa: Adierazle honetako graduen esleipena osasunaren euskal inkestako datuetan oinarritu da, zehazkiago, sexuaren, adinaren eta lurralte historikoaren araberako lo-orduen banaketari buruzko datuetan.

Graduaren esleitzeak mugak ditu; izan ere:

- Ez dago lo egiteko mundu mailako gidalerrorik. Kanadan eta Australian proposatu takoa hartu dugu erreferentziatzat:
 - Kanada: Uninterrupted 9 to 11 hours of sleep per night for those aged 5–13 years and 8 to 10 hours per night for those aged 14–17 years, with consistent bed and wake-up times.
 - Australia: An uninterrupted 9 to 11 hours of sleep per night for those aged 5–13 years and 8 to 10 hours per night for those aged 14–17 years; and consistent bed and wake-up times.
- Eskuragarri dauden datuek ez dute adierazten etenik gabeko loaldia bete denik, ez eta oheratzeko eta jakitzeko uneen konstantzia ere.
- Eskuragarri dauden datuen adin-tartea (0-14 urte + 15-17 urte) ez dator bat txosten honetakoarekin (5-17 urte). Loaldi luzeagoa suposatu dugu 0-4 urte tartean, eta horrek gradua egokitzea ekarri du.
- Datuak pertzentiletan adierazita daude, adierazlearen erreferentzia betetzeko mozketa-puntuaren balio zehatza ezagutu gabe.
- Datuak guraso edo legezko tutoreen erantzunetik eratortzen dira. Lo gutxi onart zeak bere burua heziketa txarra eskaintzeaz akusatzea dakar, eta horrek erantzuna ren zintzotasunari eragin diezaiokeela uste dugu.



Bestalde, Eusfit Mugiment proba pilotuari dagokionez, gorputz-masaren indizea (kilogramotan adierazitako gorputz-pisua zati altuera metrotan neurtuta ber bi) pisuarrunt, gainpisu eta obesitate-mailaren adierazlea da eta zuzenean lotuta dago profil kardiobaskularrekin.

Datuek adierazten dute, neskak zein mutilak, aztertutako lehen hezkuntzako umeen (LH) eta nerabeen (DBH) hirutik batek hobetu beharreko balioak dituela.

Gerriaren perimetroa erdialdeko gantz-masaren markatzailea da eta gaixotasun kardiobaskularra izateko arrisku-markatzaileekin lotzen da zuzenean.

Emaitzen arabera, LHko ikasleen %35-45ek hobetu daitezkeen mailak dituzte, eta aztertutako DBHko nerabe gehienek maila egokiak dituzte.

Eskuen presio-indarra goi-atalaren indarraren adierazlea da, eta osasun fisiko eta mental hobearekin lotzen da.

Datuek adierazten dute LHko lau ikasletik batek eta DBHko bi ikasletik batek gomendatu-takoa baino maila txikiagoak dituztela. Aztertutako bi ikasmailetan mutilen emaitzak neske-nak baino okerragoak dira.

Behe-atalaren indar esplosiboa osasun kardiobaskularren markatzailea da, eta zuzenean lotzen da errendimendu kognitiboarekin.

Maila egokien azpitik dauden datuak ikusten dira aztertutako LHko ikasleen %18-25en eta DBHko ikasleen %23-35en, mutilen egoera okerragoa izanik bi ikasmailetan.

Gaitasun aerobikoak sistema kardiobaskularren eta arnas sistemaren ahalmena adierazten du, denbora luzez ariketa fisikoa egitea ahalbidetzen duena. Haur eta nerabeen osasun kardiobaskularren eta psikologikoaren markatzaile garrantzitsuenetakoa da, eta errendimendu kognitiboarekin estuki lotuta dago.

LHko ikasleen artean, %35-45ek ez du gaitasun aerobiko egokia; DBHko ikasleen kasuan, berriz, bostetik batek balio desegokiak ditu. Sexuen artean alderik handiena LHn agertzen da, mutilentzat emaitza txarragoekin.

Ondorioak

Euskal ume eta nerabe aktibo eta osasuntsuak 2021 txostenetik ondorio hauek azpimarragarriak dira:

- Positiboa da EAEk Global Matrix bezalako nazioarteko ekimenetan parte hartzea. Euskal irudia kanpora proiektatzeaz gain, ezagutza trukena eragiten du eta ikasteko bide erabilgarria eskaintzen du.
- Zazpi adierazleri graduak esleitzeko ezintasunak eta beste lau adierazleei egindako esleipenean eskura dauden datuen mugen erakusten dute euskal haurtzaroko eta nerabezaroko jarduera fisikoaren errealitateari buruzko informazioan gabezia handia dagoela. Ezinbestekoa da informazio hori lortzea, ebidentzian oinarritutako politikak sortu nahi badira bederen.
- Gradu bat esleitu zaien lau adierazleek hobetzeko tarte argia erakusten dute. Bereziki deigarria da mutilen joan-etorri aktiboei dagokien balio eskasa, hain zuzen ere, EAEn jarduera fisikoa sustatzean finkatu beharko litzatekeen lehentasunetako bat baita beste gizarte-arazo batzuk (adibidez klima-aldaera) konpontzeko egiten duen ekarpenagatik.
- Berriro diogu gazteagoetan esku hartu behar dugula gizarte aktiboa lortu nahi badugu. Kontuan hartuta OMEk Jarduera fisikoari buruzko ekintza plan globala 2018-2030 dokumentuan zehaztutakoa, dei egiten diegu osasun- eta hezkuntza-agintariei jarduera fisikoaren ikuspegia txerta dezaten beren politiketan, beren eskumen-ere muetan zuzeneko onura lortzeko.
- Kontuan hartu behar da azterketa guztia COVID-19 aurreko datuak erabiliz egin dela, eta horregatik egungo errealitatea okerragoa delaren susmoa dugu.

Bestalde, Eusfit Mugiment proba pilotutik ondorio hauek azpimarragarriak dira:

- Proba pilotuan parte hartu duten ikasleek EAEko lagin adierazgarri gisa osatzeko beharrezko ezaugarriak betetzen ez dituzten arren, esan dezakegu euskal ikasleen talde batek arrisku handia duela etorkizuneko patologia kardiobaskularak garatzeko sasoi fisiko baxuaren ondorioz, neurri handi batean eguneroko jarduera fisikoaren maila eskasarekin lotuta dagoena. Era berean, honek kaltetzen du haien oraingo errendimendu akademikoa.
- Egoera fisikoa zaintzeko sistema bat baliabide eraginkorra izan daiteke etengabe zahartzen ari den gizarte baten osasun-sistemaren iraunkortasunerako.
- Hala erabakitzetan bada, proba pilotu honek nahikoa eskamentua eskaintzen du ikastetxe guztietara hedatutako sistema arian-arian sortzeko, Eslovenia bezalako herrialdeen ereduari jarraituz, eta Europako Fitback ekimena aintzat hartuz.
- Kalkuluen arabera, EAEko gorputz-hezkuntzako irakasleak unibertsitate-prestakuntza eta lan-dedikazioa duten 1.200 profesional inguru dira. Beraz, funtsezko taldea da gizarte aktiboa sortzeko.
- Sasoi fisikoaren zaintza sistema bat, berez, ez da irtenbide bat egoera fisikoen mai la baxuak konpontzeko, baina osagai positiboa izan daiteke eskola aktiboak sortzeko.

Bukatzeko, datu gabeziari aurre egiteko, azelerometria erabiliz, ikerketa sendoa garatzen ari da. Lan honen bukaera txostena 2022ko urrian aurkeztuko da. Ekimen honen inguruan gehiago ezagutzeko: [LINK-a](#)

Bestalde, sarreran aipatu den bezala, ekimen guzti hauen helburua bera da: ume eta gazteen jarduera fisikoaren errealtitatea ezagutzea, arlo honen inguruko politikak hobetzeko asmoz.

Horretarako, funtsezkoa da erabakitzenten dutenei guzti honen berri ematea. Horregatik, EAEko hiru unibertsitate nagusi, nazioarteko aditu eta Kultura, Osasun eta Hezkuntza sailburuekin saio hau antolatu genuen: [LINK-a](#)

Erreferentziak

Gorostegi, I., Aldaz, J., Maldonado Martín, S., Coca, A., Albisua, N. eta Bringas, M. (2021). *Euskal ume eta nerabe aktibo eta osasuntsuak 2021* txostena. Berreskuratua: [LINK-a](#)

Ruiz, J. eta Bringas, M. (2021). Eusfit Mugiment: proba pilotuaren bukaera txostena. Berreskuratua: [LINK-a](#)



KIROL PARK, DEL SISTEMA AL ECOSISTEMA

KIROL PARK, DEL SISTEMA AL ECOSISTEMA

Ainhoa García de Vicuña, Servicio Municipal de Deporte de Vitoria-Gasteiz
Plaza Amadeo García de Salazar, 3, 01007. Vitoria-Gasteiz. Araba

Correo electrónico para comunicaciones: cc.ibaiondo.dep@vitoria-gasteiz.org

Resumen

La sociedad vitoriana es desde hace décadas una ciudad con un fuerte arraigo de la cultura del ocio deportivo. El Servicio Municipal de Deporte ha jugado un papel fundamental en la promoción del deporte entre la población de Vitoria-Gasteiz, siendo uno de los grandes promotores de la actividad física regular en la ciudad. No obstante es necesario ser conscientes de que existen otros agentes que pueden proveer a la población de estos servicios, de que no es una labor exclusiva de los servicios municipales.

Partiendo de esta reflexión, se plantea la campaña KIROL PARK, que pone en valor los espacios deportivos urbanos a través de nuevas estrategias de colaboración con los agentes deportivos privados sin ánimo de lucro. Esta colaboración supone para estos agentes asumir el protagonismo y convertirse en verdaderos promotores de actividad física por medio del fomento de especialidades deportivas adecuadas para dichos espacios urbanos.

El resultado final es una oferta deportiva de calidad, más novedosa y con más posibilidades de práctica posterior, bien de forma autónoma (uso libre y espontáneo de estos espacios urbanos), bien de forma organizada (formando parte del entramado asociativo).

Palabras clave:

Agentes deportivos privados sin ánimo de lucro, colaboración, promoción actividad física autónoma, asociacionismo, espacios deportivos urbanos, especialidades deportivas.

Introducción

En Vitoria-Gasteiz, las instalaciones deportivas y los servicios deportivos han jugado un papel fundamental en la promoción del deporte entre la población de Vitoria-Gasteiz, siendo los grandes promotores de la actividad física regular. La sociedad vitoriana es desde hace décadas, una ciudad con un fuerte arraigo de la cultura del ocio deportivo; no hay más que echar un vistazo a los entornos naturales periurbanos que rodean el núcleo urbano de Vitoria-Gasteiz y a los espacios urbanos, escenarios ambos de numerosas prácticas deportivas espontáneas.

El principal objetivo del Servicio Municipal de Deporte es la incorporación de la actividad física regular en los hábitos de la población. No obstante, es necesario ser conscientes de que existen otros agentes que pueden proveer a la población de estos servicios, y que por lo tanto, esta no es una labor exclusiva de los servicios municipales.

Partiendo de esta reflexión se plantea la campaña Kirolpark, que supone desplegar nuevas estrategias de colaboración con los agentes deportivos privados sin ánimo de lucro. Esta colaboración supone una relación de apoyo mutuo muy interesante entre el Servicio Municipal de Deporte (que cumple con su misión) y los agentes deportivos privados (que asumen el protagonismo, convirtiéndose en los verdaderos promotores de actividad física y teniendo una oportunidad de promoción y de crecimiento). Esta colaboración se refleja en una oferta deportiva de calidad, más novedosa y con más posibilidades de práctica posterior.

Objetivos que se persiguen con la campaña:

- Fomentar el ocio activo en los espacios urbanos y periurbanos (al aire libre) distribuidos por la ciudad.
- Dar a conocer especialidades deportivas que incrementen las posibilidades de uso y disfrute de estos espacios deportivos urbanos.
- Visibilizar agentes deportivos privados sin ánimo de lucro, que den cobertura y continuidad a estas especialidades deportivas (fomento del asociacionismo).
- Dinamizar los espacios urbanos y periurbanos como lugares de encuentro para la práctica deportiva autónoma, informal y espontánea.
- Fomentar la colaboración entre el Servicio Municipal de Deporte y los agentes privados sin ánimo de lucro.
- Fomentar la convivencia entre personas que practican deporte en el barrio y personas que viven en el barrio.

Características de la campaña

La campaña va dirigida a un amplio abanico de personas. Se diseña con la intención de ser bianual, con una primera fase, UDA, de mayo a julio de 2019 y una segunda fase, UDAZKENA, de septiembre a octubre de 2019.

Al tratarse de la primera edición de la campaña, se decide que dé inicio con una gran fiesta de presentación el domingo 7 de abril (se elige ese día para vincularlo con el "Día del Deporte", que es el 6 de abril). La fiesta de presentación de la campaña se lleva a cabo en la Plaza de los Fueros (de 12:00 a 14:30), con diferentes actividades de exhibición breve, pero que concentran la esencia de la campaña: taichi, patinaje, hockey patines, trialsin, quidditch, skate, cometas, parkour, nordik walking, slackline etc...

La primera fase de la campaña, UDA, se concreta en catorce jornadas en las que se oferta la posibilidad de practicar actividades como trialsin, parkour, skate, slackline, quidditch, patinaje, cometas, taichi y street hockey. La segunda fase, UDAZKENA, se concreta en siete jornadas en las que se plantean actividades como el voley, street hockey, taichi, jugger, skate y patinaje. Estas jornadas se desarrollan en fin de semana y no requieren inscripción previa, las personas interesadas solo tienen que acercarse al lugar y a la hora establecidos.

Para el desarrollo de estas actividades se programa un calendario donde diferentes asociaciones de la ciudad colaboran con el Servicio de Deporte aunando esfuerzos para visibilizar su actividad y potenciar la práctica de la actividad física en el entorno urbano. De esta manera, se ofrece la oportunidad de conocer especialidades deportivas que se pueden practicar en los espacios deportivos de la ciudad, poniendo en relieve la oportunidad que nos brinda la ciudad como espacio informal para la actividad física y el deporte.

Otra característica a destacar de la primera edición de la campaña, son las jornadas de animación. Se programan dos jornadas, una en cada fase de la campaña. El objetivo de estas jornadas es poner en valor los parques como espacios para el disfrute del tiempo libre, en familia o con amigos/as, por medio de juegos y deportes que no requieren grandes necesidades de material. Para el desarrollo de estas jornadas lúdicas, se contrata una empresa que diseña e implementa dichas jornadas, ya que conlleva montaje de carpas, escenarios, diseño de la temática y contratación de personal monitor.

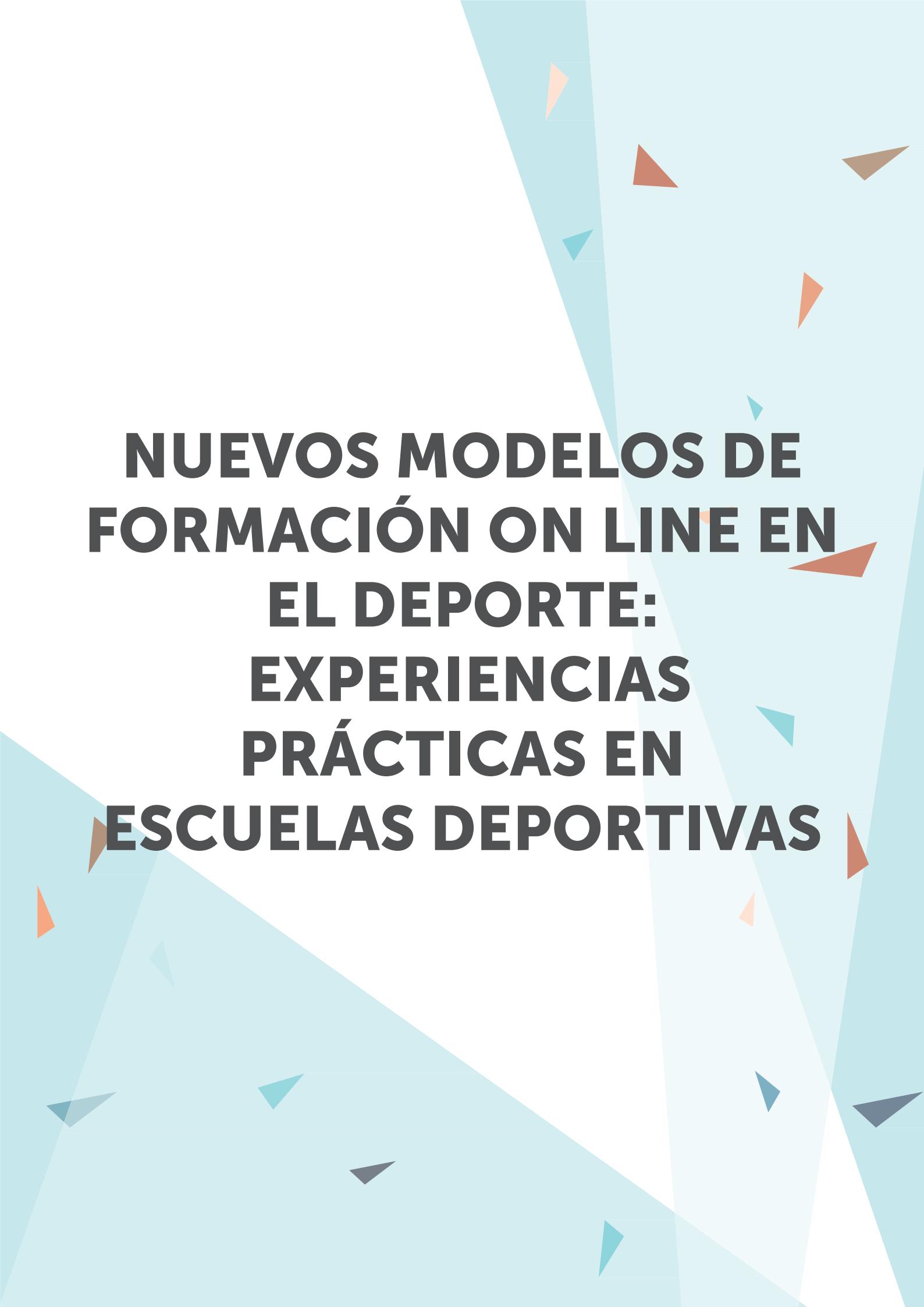
En ambas jornadas, se plantean txokos de actividad física o juegos (juegos de equipo como el hockey hierba o el beisbol-pie, orientación, slackline, taller para la creación de elementos lúdicos como cometas, cariocas, y malabares, etc...), con la temática de "safari" y el objetivo de pasar por cada uno de los txokos para conseguir completar el mapa, de manera que todas las personas participantes tomen parte en todas las actividades y juegos.

Conclusiones

La filosofía de colaboración que tiene la campaña es buena y se ha de repetir, ya que se aprovechan por una parte los recursos municipales (instalaciones, gestión técnica, material de eventos...) y por otra parte los recursos de los agentes colaboradores (humanos, deportivos, redes sociales...). Así pues, la intención es retomar este tipo de colaboraciones, según surgan oportunidades (iniciativa municipal) o propuestas por parte de asociaciones.

Si bien, el potencial es muy grande, se ve la necesidad de seguir estimulando a las dos partes para desarrollar más acciones en este sentido. Para el Servicio Municipal de Deporte, el reto radica en buscar iniciativas o ideas que nos permitan dinamizar los múltiples espacios públicos, parques y zonas lúdicas de los diferentes barrios de la ciudad destinados a prácticas deportivas: zona de trial, parkour park, parque de patinaje, zona de cometas, zona de soft-ball...), espacios que por otro lado, no son gestionados por parte del Servicio Municipal de Deporte, lo que supone otra línea de trabajo, para la coordinación con los distintos Servicios y Departamentos Municipales.

En cuanto al formato de jornadas de animación de parques, se valora no volver a hacer este tipo de jornadas dentro de esta campaña o por lo menos, no con este formato (empresa contratada).



NUEVOS MODELOS DE FORMACIÓN ON LINE EN EL DEPORTE: EXPERIENCIAS PRÁCTICAS EN ESCUELAS DEPORTIVAS

NUEVOS MODELOS DE FORMACIÓN ON LINE EN EL DEPORTE- EXPERIENCIAS PRÁCTICAS EN ESCUELAS DEPORTIVAS

Guillermo Gredilla
FIT LEARNING SYSTEMS S.L.
Zugazarte 32, 48930- GETXO (BIZKAIA)

Correo electrónico para comunicaciones:guillermo.gredilla@fitls.com

Resumen

La puesta en marcha de escuelas deportivas on line ofrece nuevos horizontes en cuanto a la formación en el ámbito deportivo. La movilidad, el uso de dispositivos móviles y el cambio de hábitos facilitan y potencian el uso de espacios formativos que permiten la conciliación, el ahorro de tiempo. Durante la pandemia hemos puesto en marcha varios proyectos formativos on line cuya experiencia queremos mostrar en este documento.

Palabras clave:

Elearning, movilidad, formación, COVID

Introducción

La formación elearning ha sido en muchas ocasiones un modelo formativo que ha convivido con la formación presencial de una manera poco exitosa, siendo vista a menudo como un recurso para sustituir formaciones presenciales que no podían desarrollarse en esa modalidad.

A pesar del crecimiento del elearning en todos los ámbitos formativos, en el mundo deportivo no se ha apostado de manera decidida por este modelo. La crisis del COVID ha ayudado a poner en marcha muchos proyectos en el ámbito del deporte que han permitido seguir formando a nuestras y nuestros deportistas de una manera totalmente a distancia, en ocasiones de forma totalmente satisfactoria, y otras, desafortunadamente, de manera poco acertada.

¿Por qué las ESCUELAS DEPORTIVAS ON LINE no han sido más exitosas hasta la llegada de la pandemia?

Hay varios factores que hacen que sean pocos los casos de éxito reales de escuelas deportivas que hayan apostado por la formación a distancia o la semipresencialidad. Los factores principales han sido:

- Falta de soluciones adecuadas, específicas y especializadas.
- Apuesta por el modelo tradicional basado en la presencia.
- Poca demanda por parte del alumnado de este tipo de formación.
- Falta de experiencia y medios por parte de las entidades deportivas para ofrecer soluciones interesantes con esta metodología.
- Escasez de contenidos (cursos) de calidad en formato elearning.

¿Por qué las ESCUELAS DEPORTIVAS ON LINE han aparecido durante el COVID?

Es evidente que la imposibilidad de desplazarnos ha hecho que busquemos soluciones que nos permitan realizar muchas de las actividades que antes hacíamos de manera presencial. Hemos trabajado a distancia, nos hemos reunido a distancia... y por supuesto hemos seguido recibiendo formación, a distancia. El factor principal que ha posibilitado ofrecer formación en un modelo a distancia ha sido este, la imposibilidad de hacerlo de manera presencial, pero hay otro aspecto a tener en cuenta, el tiempo.

Estando en casa tenemos más tiempo, para casi todo, para formarnos también. Poder ofrecer una oferta formativa de calidad a distancia ha permitido que muchas personas no solo ocupen su tiempo durante el confinamiento sino que además reciban una formación que de ninguna manera habrían recibido en condiciones normales.

¿Por qué las ESCUELAS DEPORTIVAS ON LINE han aparecido durante el COVID?

Aquellas instituciones que hayan apostado por construir un modelo formativo sólido, basado en una buena metodología y con unas buenas herramientas tecnológicas, tienen ahora un presente y un futuro a corto plazo muy prometedor porque han sido capaces de convencer y convencerse ellas mismas de que las ventajas de la formación a distancia pueden y deben aliarse con los modelos más presenciales para ofrecer una experiencia formativa acorde a la demanda del alumnado actual.

Estos son los principales factores que para apostar por una ESCUELA DEPORTIVA ON LINE:

- Cambio de los hábitos del alumnado, que no acepta modelos 100% presenciales en todas las formaciones y buscan en la presencialidad únicamente la parte más experiencia y práctica, dejando para el on line todos los aspectos teóricos y conceptuales.
- Permite disponer de soluciones formativas propias reutilizables, sin necesidad de emplear aulas, disponer de medios.
- Uso de dispositivos móviles que permiten acceso sencillo y muy eficaz a la formación. Dispositivos universales y con una acceso totalmente natural y habitual.
- Desarrollo de soluciones totalmente adecuadas para las entidades deportivas, personalizadas, adaptables...
- Aumento de los contenidos formativos on line disponibles.
- Uso del video como elemento formativo que puede consumirse de manera rápida desde el móvil.
- Cambio en la normativa que permite aceptar y validar la formación on line.

Experiencias exitosas en 2020-21

A continuación se detallan algunos casos de éxito sobre experiencias formativas on line en el ámbito deportivo puestas en marcha en 2020 y 2021 en la CAPV.

- Kirolaren Euskal Eskola Campus Birtuala, LA ESCUELA VASCA DEL DEPORTE
- ESCUELA DE VALORES DEPORTIVOS UGERAGA-SOPELA
- KITEB ESKOLA, LA ESCUELA DEPORTIVA DE LAS ASOCIACIONES DE FEDERACIONES DEPORTIVAS DE BIZKAIA
- ESCUELA DE FORMACIÓN ON LINE DE LA FEDERACIÓN VASCA DE GIMNASIA
- FORMACIÓN PARA GESTORES DEPORTIVOS MUNICIPALES- DFB-BFA
- CERTIFICACIÓN BUENAS PRÁCTICAS COVID EN EL DEPORTE ESCOLAR VASCO

Kirolaren Euskal Eskola Campus Birtuala, LA ESCUELA VASCA DEL DEPORTE

Creada en 2019, antes de la crisis del COVID, ha ofrecido formación on line a más de 15.000 alumnos diferentes, con una oferta formativa compuesta por más de 20 cursos entre los que destacan PREVENCIÓN VIOLENCIA DEPORTE, IGUALDAD EN EL DEPORTE, USO DE TECNOLOGÍA Y MENORES EN ENTORNOS DEPORTIVOS...

La escuela se ha consolidado como una entidad de referencia dentro de la oferta formativa deportiva, y actualmente es valorada por su alumnado con un grado de satisfacción excelente, cercano al 9/10.

[LINK](#)

ESCUELA DE VALORES DEPORTIVOS UGERAGA-SOPELA

La primera escuela online para fomentar los valores del deporte, porque el deporte no solo es meter goles o canastas, no es solo ganar. Gracias Ugeraga, sois pioner@s, sois l@s primer@s. ¡Este año ya habéis ganado!

La S.D. Ugeraga y el Ayuntamiento de Sopela, han puesto en marcha la iniciativa "Ugeraga Futbol Eskola". Se trata de una escuela online que ofrecerá acceso gratuito a vídeos formativos sobre valores y habilidades en igualdad, prevención de la violencia, primeros auxilios, uso de las tecnologías, deporte y discapacidad.

El deporte crea muchos sentimientos y emociones, e influye directamente en las actitudes y comportamientos de las personas a través de los valores que transmite: superación, sacrificio, igualdad, respeto, deportividad, solidaridad y compañerismo, entre otros muchos.

[LINK](#)

KITEB ESKOLA, LA ESCUELA DEPORTIVA DE LAS ASOCIACIONES DE FEDERACIONES DEPORTIVAS DE BIZKAIA

ASFEDEBI, Asociación de Federaciones Deportivas de Bizkaia lanza "KITEB ESKOLA" una innovadora plataforma on line de última generación que permite a las personas interesadas recibir formación desde su teléfono móvil en temáticas y áreas deportivas.

"KITEB ESKOLA" se basa en el modelo "Netflix", una app a la que las personas usuarias pueden acceder desde su móvil y sus ordenadores. De manera sencilla, de un modo rápido y directo, se pueden consultar videos formativos, que junto con materiales de descarga adicionales, test y evaluaciones, componen completos cursos formativos necesarios para completar la formación de muchos de los perfiles necesarios en las federaciones deportivas". Guillermo Gredilla, Director de FIT Learning.

"Buscamos un modelo de formación moderna, innovadora, inclusiva y de fácil acceso para todas las personas participantes. Nuestro modelo permite y mejora el acceso a la formación de las personas, reduciendo (no eliminando), el número de horas presenciales y de prácticas. Nuestro alumnado, ahora, sólo acude a las sesiones presenciales una vez ha completado su formación con los videos y realizando las evaluaciones correspondientes, una vez esto ocurre, el aprovechamiento de las sesiones presenciales es más efectivo. Con este modelo hemos reducido hasta en un 70% el número de horas presenciales, reduciéndolas a los aspectos más prácticos y necesarios."

Alberto Serrano, Presidente de ASFEDEBI y Director CAED ASFEDEBI "KITEB ESKOLA".

ESCUELA DE FORMACIÓN ON LINE DE LA FEDERACIÓN VASCA DE GIMNASIA

Durante el confinamiento se puso en marcha la ESCUELA ON LINE DE LA FEDERACIÓN VASCA DE GIMNASIA, con el objetivo de ofrecer los cursos de formación para entrenadoras y entrenadores de los diferentes niveles.

Si bien hasta la fecha se había ofrecido la formación 100% en modalidad presencial, las nuevas restricciones de movilidad impulsaron el desarrollo del proyecto permitiendo inscribir alumnas y alumnos sin limitación geográfica alguna.

El proyecto puso en marcha una plataforma elearning, desarrollo de materiales para cada asignatura, grabación de videos... Durante el proyecto se desarrollaron más de 200 aulas virtuales en directo, tutorías on line, desarrollo de tareas prácticas, foros, chats...

El proyecto concluyó en su primera edición con todos los grupos completos, y con finalizaciones cercanas al 100%, destacando una valoración del alumnado cercana a 9.5 /10

FORMACIÓN PARA GESTORES DEPORTIVOS MUNICIPALES- DFB-BFA "GESTIÓN DEPORTIVA MUNICIPAL"

A finales de 2020 DFB-BFA desarrolló una iniciativa 100% on line dirigida a políticos, técnicos y técnicas del deporte y actividad física y gestores deportivos que se acercan al mundo de la gestión del deporte en los municipios bizkainos con el objetivo de ofrecer cuestiones clave de las políticas deportivas públicas.

El proyecto ha consistido en el desarrollo de una colección de videos a completar desde una aplicación para móviles y ordenador y pretende ser una ayuda para las personas responsables que se enfrentan a la tarea de liderar en el ámbito político o técnico, la cada vez más importante área de intervención que es el deporte. El curso busca dar conocer el valor del deporte en la sociedad actual, el marco jurídico del deporte local, las distintas formas de gestión y financiación y las estrategias y gobernanza entre otros aspectos. Se decidió desarrollarlo 100% on line mejor alternativa para lograr un acceso lo mas adecuado posible al perfil del alumnado, evitar desplazamientos y posibilitar el acceso a cualquier hora.

CERTIFICACIÓN BUENAS PRÁCTICAS COVID EN EL DEPORTE ESCOLAR VASCO

El Gobierno Vasco, junto con las Diputaciones Forales de Araba, Bizkaia y Gipuzkoa han desarrollado, un curso elearning orientado a prevenir los problemas y mejorar la seguridad ante el COVID-19 en el Deporte Escolar Vasco.

La vuelta a normalidad en el deporte escolar no ha sido posible de manera continuada tras el verano. Los datos epidemiológicos y el desconocimiento de la evolución de la pandemia hicieron recomendable optar por la prudencia y suspender temporalmente el deporte escolar. Antes de eso, en previsión de que la vuelta a la normalidad llegaría mas o menos tarde, durante el verano se puso en marcha este proyecto con un claro objetivo: garantizar que la vuelta a los entrenamientos en el deporte escolar sea lo mas segura posible.

[LINK](#)

El proyecto se ha desarrollado entre los meses de septiembre y noviembre de 2020 y ha concluido con unos datos de participación que lo convierten en una de las experiencias formativas más exitosas de los últimos años, con independencia de la modalidad formativa o el ámbito de ejecución.

Algunos datos del proyecto:

- **15.000 participantes.**
- **25.000 horas de formación.**
- **13.000 diplomas emitidos.**
- Más de 250.000 preguntas de test contestadas.
- 95 % de los accesos desde Euskadi.
- 5 % de los accesos de más de 20 países diferentes (Francia, USA...).
- 20.000 accesos desde dispositivos móviles (ios, Android).
- 30.000 accesos desde ordenadores (pc y mac).
- **Valoración media de 8.5/10** (mas de 13.000 valoraciones recogidas).

Conclusiones

La crisis del COVID nos ha obligado a cambiar algunos de nuestros hábitos más frecuentes tanto en el ámbito personal como en el profesional. El teletrabajo, las reuniones a distancia o la formación on line han llegado para quedarse y todas y todos hemos visto sus ventajas y sus inconvenientes.

El mundo del deporte tiene una gran oportunidad para transformar y adaptar su modelo formativo aprovechando las ventajas que la tecnología nos ofrece.

En un momento en que nuestros y nuestras deportistas han visto cómo pueden formarse a distancia, ofrecer formación en el móvil no es una alternativa es una necesidad.

Es necesario aprovechar la oportunidad y dar un paso adelante para formar a los mejores profesionales en el mundo del deporte.



NUEVAS ESTRATEGIAS PARA NUEVOS ECOSISTEMAS DEPORTIVOS

NUEVAS ESTRATEGIAS PARA NUEVOS ECOSISTEMAS DEPORTIVOS

Muro Nájera, Marcos
Bilbao Kirolak S.A.
Calle Navarra 5-4º 48001. Bilbao. Bizkaia

Correo electrónico para comunicaciones: jaguirre@kirolak.bilbao.eus

Resumen

Es objetivo de esta experiencia trasladar el espíritu de un documento innovador, el Plan Estratégico Bilbao Kirolak 2021-2024, que pretende la transformación del ecosistema deportivo de Bilbao basado en criterios de igualdad social, sostenibilidad y enraizado en lo local. Un trabajo que surge desde la alineación con los principales indicadores que marcan las pautas en las políticas sociales y económicas a nivel global, como los Objetivos de Desarrollo Sostenible, o a nivel local como el Plan de Mandato del Ayuntamiento de Bilbao, para crear un nuevo ecosistema deportivo que facilite el acceso a la actividad física a toda la ciudadanía.

Palabras clave:

Activa, equitativa, sostenible, igualitaria, innovadora.

Introducción

La pandemia generada por el Covid-19 ha supuesto un antes y un después en la evolución y desarrollo de la vida humana y se presenta como uno de los hitos históricos más importante de las primeras décadas del siglo XXI tras poner en jaque la evolución científica, económica y social de la humanidad en apenas unos meses. La pandemia es el mayor reto al que se ha enfrentado la humanidad en las últimas décadas, ha afectado a todos los aspectos de la vida y superarlo está suponiendo el mayor reto de nuestra generación.

El esfuerzo para recuperar algunos de los estándares de usos y costumbres vitales previos a la pandemia están involucrando desde instituciones supranacionales hasta locales, y es en este ámbito desde el que Bilbao Kirolak trabaja para enfrentarse al reto que describe el título de este congreso “La inevitable adaptación del (ECO)sistema deportivo” en este caso a la ciudad de Bilbao.

Bilbao Kirolak, en un proceso de reflexión interna, entendió que los problemas derivados de la pandemia deberían transformarse en oportunidades para dar un giro a las diversas formas de practicar deporte y que estas nuevas prácticas deberían ser inclusivas, sostenibles y adaptadas a la nueva realidad.

Así, Bilbao Kirolak, entidad líder en la gestión y programación deportiva de Bilbao en el ámbito público, presentó en marzo de este año un novedoso plan estratégico 2021-2024 que pretende con su implementación generar una transformación del ecosistema deportivo de la ciudad basado en criterios de igualdad social, que eviten la discriminación del acceso de la ciudadanía al deporte por razones económicas, de género o de identidad cultural; un nuevo ecosistema deportivo enraizado en lo local que potencie e identifique a la ciudad con la cultura deportiva vasca y un nuevo ecosistema deportivo alineado con los retos que implica el proceso de cambio climático y que minimice la huella ecológica que deja la práctica deportiva.

Bilbao: Estrategia para el deporte 2021-2024

La estrategia del deporte para Bilbao se desarrolla sobre una doble guía: Establecer la política de promoción de la actividad física y el deporte, tratando de alcanzar a toda la ciudadanía, sin desatender a los grupos poblacionales con más dificultades para su práctica, y sentar las bases para una política deportiva orientada a la mejora de la ciudad, gestionando activamente el deporte para aprovechar su potencial como instrumento para la cohesión social, el desarrollo integral de las personas, mejora de la salud y el desarrollo económico, la mejora del espacio público, la proyección de la ciudad y todo el resto de ámbitos en los que puede ser un factor positivo (Bilbao Kirolak, 2021).

Establecida la guía, el proceso de reflexión interno, genera cuatro líneas estratégicas que apuntalarán el nuevo ecosistema deportivo de Bilbao. BK Comunidad, BK Social, BK Sostenible y BK Innova.

BK Comunidad:

BK Comunidad pone las bases del cambio de Bilbao Kirolak como entidad, pasando del clásico modelo de proveedor de servicios deportivos hacia un tipo de gestión pública deportiva facilitadora. En este sentido, Bilbao Kirolak asume un rol dinamizador del ecosistema deportivo para que junto con otras áreas de la administración y otros agentes se desarollen soluciones para la promoción de la actividad físico-deportiva en Bilbao. (Bilbao Kirolak, 2021).

Esta línea estratégica, además, avanza más allá de lo meramente deportivo para introducirse en los valores que rigen nuestra vida diaria e incide en el valor de la práctica del deporte en la mejora de la salud de las personas asumiendo y potenciando en la comunidad el valor del deporte.

Precisamente, en tiempos convulsos reforzar el sistema de valores permiten mantener e incrementar el estado de bienestar de la ciudadanía y ya previo a la pandemia el pleno del Ayuntamiento de Bilbao aprobó el 22 de marzo de 2018 la carta de valores de Bilbao, un proyecto inclusivo en el que participaron instituciones, empresas, colectivos sociales y particulares en el que establecieron un marco de valores compartidos en Bilbao y del que Bilbao Kirolak hace parte en su difusión y aplicación en el ámbito de su competencia. La carta de valores forma parte de la iniciativa municipal transversal Bilbao Balioen Hiria de plena vigencia en estos momentos.

La salud entendida como la adopción de un estilo de vida y un modelo de ciudad dirigido a potenciar hábitos saludables que mejoren la calidad de vida de las personas es uno de los 17 valores que componen la carta, y se compromete a extender hábitos saludables entre la población, completar los equipamientos, instalaciones y programas deportivos existentes; mejorar la nutrición y cultural alimenticia; y trabajar para la reducción del consumo de sustancias dañinas para la salud (Ayuntamiento de Bilbao, 2018).

Así, BK Comunidad; establece objetivos estratégicos que dirigirán a Bilbao Kirolak como institución hacia un nuevo estilo de gobernanza en la política deportiva; se generarán para ello acciones que no solo promocionan el deporte sino que establecen programas de dinamización comunitaria impulsando las redes sociales en los barrios a través del deporte y la actividad física e impulsará un nuevo modelo comunicativo con la ciudadanía y con la red de clubes y entidades deportivas de la ciudad.

BK Social:

Desde el inicio del trabajo que conlleva la elaboración de un plan estratégico transformador quedó clara la necesidad de la presencia de lo social en el mismo. El deporte es una de las herramientas que con mayor intensidad puede generar un cambio social por el carácter aglutinador que tiene entre la ciudadanía.

Más allá de las diferencias por razón de sexo, origen social, o identidad cultural el deporte es algo que une a la sociedad. Pero desde Bilbao Kirolak se asumió que las posibilidades de acceder a la práctica deportiva y disfrutar de un modo de vida saludable varían sustancialmente dependiendo de las diferencias existentes entre las personas y que resultaba necesaria incorporar medidas para paliar estas diferencias en el acceso a la actividad física. La igualdad en el deporte, la inclusión social y el deporte adaptado se convierten así en los objetivos estratégicos de la línea BK Social.

La transversalidad de las políticas de igualdad en materia deportiva son claves para la creación de un nuevo ecosistema al que Bilbao Kirolak pretende contribuir, entre otras acciones, con formación técnica especializada en materia de igualdad a los entes que más contribuyen a la dinamización del deporte en la ciudad como son los clubes y entidades deportivas, además de impulsar el deporte femenino y la presencia de la mujer en los órganos de decisión de los mismos.

En el ámbito de la integración social, es conocido, que lamentablemente, las personas con menores recursos económicos o en riesgo de exclusión social tienen mayores dificultades para acceder a la oferta de actividades deportivas ofertadas por las diferentes entidades de la ciudad y por lo tanto mayores posibilidades de ver su estado de salud y estado de bienestar afectados. La Estrategia para el deporte de Bilbao Kirolak pretende paliar esta situación y convertir al deporte en vehículo o herramienta de integración y equidad. Una nueva tarificación social que permita el acceso de las personas con menores recursos a las instalaciones de Bilbao Kirolak será una de las novedosas acciones para conseguir el objetivo.

Con los juegos Paralímpicos de Tokyo 2020 recién concluidos con grandes éxitos de deportistas locales como Asier García del Bidaideak BSR, se pone de relieve la importancia del deporte adaptado como motor de difusión de los valores del deporte y de la humanidad. Bilbao Kirolak, entre sus acciones estratégicas, impulsará una nueva oferta deportiva y la accesibilidad universal a sus instalaciones y programas deportivos.

BK Sostenible:

Alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) dentro del plan de la ONU Agenda 2030 el plan estratégico de Bilbao Kirolak para el periodo 2021-2024 entiende que la práctica deportiva en la ciudad debe realizarse dentro de unos parámetros de sostenibilidad que contribuyan a uno de los retos globales más importantes del momento como es el cambio climático y el freno al calentamiento global. Para ello se han establecido dos objetivos estratégicos que pasan por el análisis del espacio urbano en la práctica del deporte y la huella ecológica que deja la misma.

Entre algunas acciones se encuentra la disponibilidad de uso de la totalidad del espacio de la ciudad para la práctica deportiva, así se prevé el impulso a parques o espacios naturales periurbanos con instalaciones ad hoc que permitan y ayude a lograr una ciudad más tranquila y sostenible. El anillo verde de Bilbao con recorridos por los montes que rodean la ciudad es un ejemplo de ello.

El compromiso de Bilbao Kirolak para el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible lleva implícito el análisis de la huella ecológica que la práctica deportiva conlleva. Para ello se ha establecido una acción que implica la revisión del plan de mantenimiento de las instalaciones de Bilbao Kirolak que ya ha recogido sus primeros frutos con la obtención del sello LEED al Polideportivo de San Mamés emitido por USGBC (U.S. Green Building Council) que lo acredita como edificio sostenible, por su eficiencia energética y consumo de agua.

BK Innova

BK Innova se erige como la línea estratégica producto de una reflexión que deberá concluir en un cambio en el modo de organización interna de Bilbao Kirolak para poder enfrentarse a los retos del futuro. Así, el rediseño de la cartera de servicios, la gestión de datos y el cambio organizacional de la entidad fundamentan los objetivos estratégicos de BK Innova.

La pandemia ha producido cambios en las formas de practicar deporte y así durante este tiempo la ciudadanía ha evitado lugares cerrados o muy concurridos lo que ha impulsado las actividades outdoor o aquellas realizadas de manera virtual a través de aplicaciones o plataformas home. Este aspecto de equilibrar actividades outdoor e indoor está siendo ya tratado en el rediseño de la cartera de servicios que podrá posibilitar la generación de actividad deportiva en espacios exteriores de los propios polideportivos o en espacios públicos cercanos, además de implementar una plataforma virtual para poder hacer deporte en cualquier lugar.

Para ello Bilbao Kirolak asume la necesidad y plantea una acción estratégica para tener un nuevo sistema de gestión de datos que permita conocer la práctica deportiva en la ciudad, comprender mejor a las personas usuarias y adecuar la cartera de servicios a las necesidades de estas personas.

Finalmente, lo anteriormente tratado necesita de un cambio planificado de la estructura organizacional para adaptarlo a las necesidades de la entidad que irán orientado a dar respuesta a las nuevas necesidades de la ciudadanía y al nuevo ecosistema deportivo que se genere a partir de ahora. Acciones como un nuevo plan de RRHH, procesos de automatización del trabajo ya están en marcha para conseguirlo con éxito.

Conclusiones

Todo plan estratégico es un proceso reflexivo que aterriza en un documento que ha de ser ejecutado. Pero los planes estratégicos que regirán el futuro de las entidades públicas o privadas de estos tiempos se están enfrentando a una nueva realidad: El proceso de reflexión se está produciendo en un momento completamente cambiante donde la normalidad es la inestabilidad y la falta de certeza, lo que ahora es de una manera mañana puede ser de otra.

Con esa incertidumbre se gestó este novedoso plan estratégico Bilbao Kirolak 2021-2024 expuesto, pero precisamente este plan estratégico basa su estructura en un profundo análisis de una realidad cambiante y por lo tanto creemos que sus acciones y líneas estratégicas se adaptan y adaptarán a cambios de diferente índole que puedan surgir, pues pone todo su empeño en mejorar la calidad de la práctica deportiva y la posibilidad que pueda ser realizada por toda la ciudadanía independiente de sus condiciones personales. Un plan estratégico para conseguir precisamente una ciudad activa, equitativa, sostenible e igualitaria.

**KIPREST. UNA
ARQUITECTURA
TECNOLÓGICA PARA
DIGITALIZAR LOS
RECURSOS DE APOYO A
LA PARTICIPACIÓN
INCLUSIVA DE LAS
PERSONAS CON
DISCAPACIDAD Y/O
ALTERACIONES DE
SALUD EN LOS
SERVICIOS DEPORTIVOS
MUNICIPALES Y
SANITARIOS.**

KIPREST. UNA ARQUITECTURA TECNOLÓGICA PARA DIGITALIZAR LOS RECURSOS DE APOYO A LA PARTICIPACIÓN INCLUSIVA DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD Y/O ALTERACIONES DE SALUD EN LOS SERVICIOS DEPORTIVOS MUNICIPALES Y SANITARIOS.

Romero, Sheila Xabier Leizea, Silvia Zobarán, Ander Martín,
Sandra Solaguren-Beascoa Juan Jaureguizar

Correo electrónico para comunicaciones: romero.sheila@gaituzsport.eus

Resumen

Esta experiencia muestra el diseño y el desarrollo de Kiprest, una app cuya finalidad radica en crear un sistema de información y servicio para las personas con discapacidad y/o alteraciones de salud que realizan algún tipo de práctica deportiva. La clave para lograr una participación inclusiva está en ofrecer los recursos de apoyo necesarios que cada persona necesita en relación con la actividad físico-deportiva a realizar. Con Kiprest el reto es hacer más viable y sostenible la inclusión de las personas con discapacidad en los servicios deportivos municipales y de salud creando una plataforma digital que facilite estos recursos necesarios de manera no presencial, sin frenar el proceso de empoderamiento de las personas usuarias y la coordinación y orientación a los agentes que intervienen. Kiprest ha sido diseñado por la Fundación GaituzSport Fundazioa una entidad referente en el mundo del deporte, la discapacidad y la inclusión, contando para ello con un equipo multidisciplinar con una amplia experiencia en el mundo de la intervención, la investigación y la formación relacionadas con la discapacidad y la actividad física.

Palabras clave:

Práctica físico-deportiva, personas con discapacidad, inclusión, TICs, recursos de apoyo.

Introducción

Una de las prioridades a nivel europeo es lograr un futuro sostenible mediante la promoción de una economía más competitiva, eficiente en el uso de recursos y verde. Para alcanzar este objetivo se adoptaron los denominados ODS. Esta experiencia responde al de salud y bienestar, en el sentido de garantizar una vida saludable y promover el bienestar, y la plena inclusión, de las personas con discapacidad siendo participes de los recursos comunitarios ya existentes con los recursos de apoyo necesarios.

La Unión Europea definió la inclusión social como un proceso que permite que aquellas personas en riesgo de pobreza y exclusión social aumenten las oportunidades y los recursos necesarios para participar activamente en la vida económica, social y cultural, así como gozar de unas condiciones de vida y bienestar que se consideren normales en la sociedad que les rodea (Reina, 2017). En este sentido, la inclusión de las personas con discapacidad y/o diferentes patologías en distintos entornos aporta numerosos beneficios a la sociedad, tales como la aceptación de las diferencias individuales, la conciencia de las diferentes necesidades y la igualdad de oportunidades (Campos, Ferreira y Block, 2013). Para lograr tal fin, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) vienen jugando un papel central en nuestras sociedades, creando entornos, programas, herramientas de apoyo, dispositivos y aplicaciones que aporten soluciones, nuevos servicios y funcionalidades que hacen más factible la inclusión de las personas con diferentes discapacidades en el ámbito deportivo.

La Ley 51/2003, del 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad establece que las nuevas tecnologías y las ayudas técnicas son de gran importancia para que personas con alguna discapacidad tengan acceso a un mundo de nuevas posibilidades. Entre ellas, las apps destacan como las más punteras e innovadoras y es que, tal y como se pone de manifiesto en el Plan Nacional de Accesibilidad 2004-2012 (IMSERSO, 2003), las personas con discapacidad utilizan intensamente las tecnologías, sistemas, productos y servicios relacionados con la comunicación, incluso por encima de la media española, estando la utilización de estos recursos tecnológicos singularmente vinculada a la calidad de vida y la integración en la sociedad de este colectivo. El uso de tecnología en el deporte está proliferando gracias a los avances para facilitar su práctica y mejorar la adherencia. Más allá de la adherencia, es importante que la tecnología sea entendida como un medio facilitador (Valcarce y Diez, 2018). Con la implementación de la tecnología móvil en este ámbito se ha iniciado un cambio en el modo y las motivaciones para hacer deporte. El uso de dispositivos móviles ha abierto un gran abanico de posibilidades y una infinidad de recursos para mejorar la experiencia de los usuarios (Aznar, Cáceres, Trujillo y Romero, 2019).

Sin embargo, en lo que respecta a apps para la práctica deportiva de personas con discapacidad, la investigación previa de GaituzSport ha concluido que no hay muchas y menos que éstas sean adaptadas e inclusivas en su totalidad. Así pues, esta experiencia muestra el desarrollo de Kiprest, una app centrada en la experiencia y necesidades de las personas usuarias, completamente adaptada al contexto móvil y a todas las discapacidades. Mediante Kiprest se pretende facilitar el intercambio de información entre las personas usuarias y el personal técnico deportivo. De este modo, Kiprest dotará al personal técnico deportivo y a las entidades deportivas en general y a GaituzSport de una estructura de conocimiento estable y necesaria para la adecuada gestión e implementación de los recursos de apoyo y los programas en los que participen las personas con discapacidad.

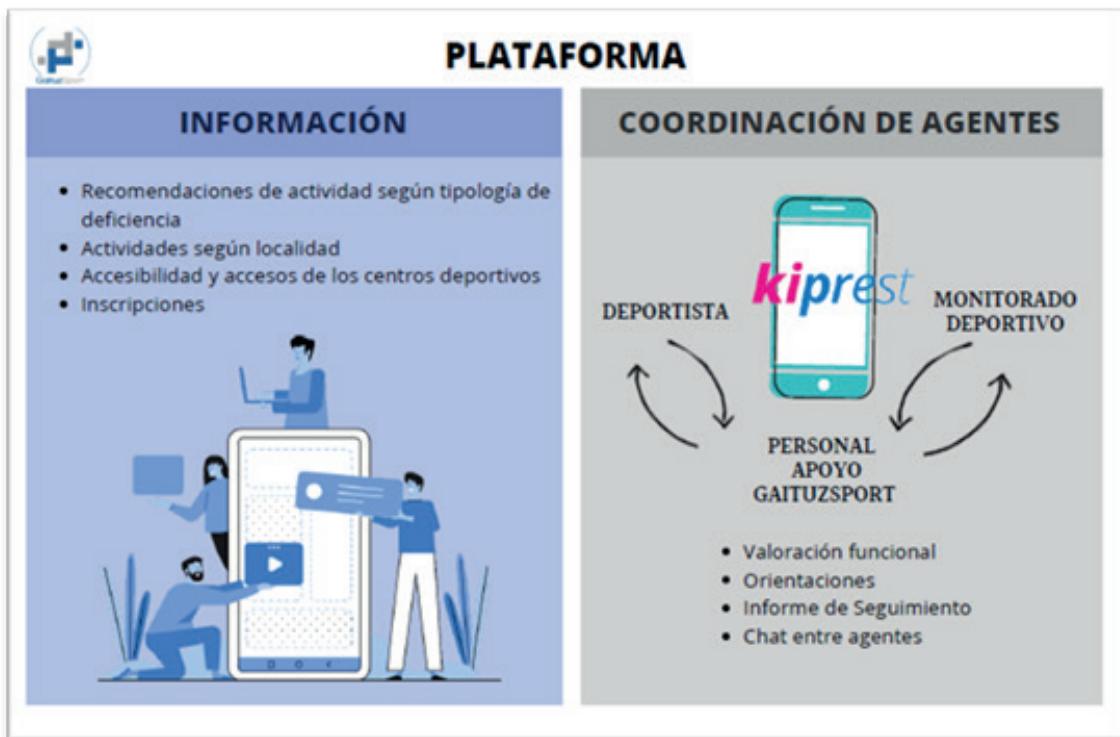


Figura 1. Estructura de Kiprest

Descripción de la experiencia

Desde un punto de vista funcional Kiprest se divide en dos aplicaciones diferenciadas:

- Aplicación móvil dirigida al personal técnico deportivo tanto de GaituzSport como de entidades público-privadas adheridas al proyecto; y para las personas usuarias.
- Aplicación web de gestión para GaituzSport: aplicación dirigida a la propia entidad desde donde se gestionará toda la información de usuarios/as, documentación, actividades. Asimismo, de la información obtenida se realizará transferencia de conocimiento y se presentarán proyectos de investigación básica y/o aplicada con diferentes entidades de investigación a diferentes convocatorias competitivas.

En lo que respecta a los tipos de usuarios de la app se detallan a continuación:

- Usuarios dependientes de GaituzSport: administradores, tutores y técnicos de GaituzSport.
 - **Administradores:** Usuarios que acceden a la web de gestión a gestionar la información "troncal" de la plataforma (usuarios, centros, actividades, etc.).
 - **Tutores:** Acceden a la aplicación y a la web de gestión, realizan tutorías, se comunican con los Deportistas, Técnicos y los Monitores asignados a éstos; y añaden documentación al perfil del Deportista.
 - **Técnicos:** Acceden a la aplicación, se comunican con los Deportistas y los Tutores asignados a éstos, y ven la documentación del perfil del Deportista.
- Usuarios que acceden a la aplicación. Se comunican directamente con los técnicos y los deportistas que tienen asignados. Acceden a perfiles (reducidos) de los deportistas.
 - Deportistas.
- Usuarios que consumen la información de la aplicación. Estos usuarios pueden estar o no registrados en la aplicación.
- Para las personas usuarias anónimas Kiprest cuenta con las siguientes funcionalidades:
 - Buscador: la funcionalidad inicial de la aplicación es un buscador que permite realizar búsquedas de centros deportivos donde poder realizar actividades deportivas adaptadas.
 - Ficha de centros: el buscador permite localizar la ficha del centro con sus datos de contacto y ubicación, así como el listado de actividades y los diferentes tipos de adaptación disponibles.
 - Ficha de actividad deportiva adaptada: Por cada centro hay una serie de actividades adaptadas a diferentes tipos de discapacidad. Para cada adaptación habrá una serie de recomendaciones generales, compuestas por texto, imágenes y videos.

INFORMACIÓN

- Buscador y recomendaciones de actividad según tipología de deficiencia
- Actividades según localidad
- Accesibilidad y accesos de los centros deportivos
- Inscripciones
- Trilingüe

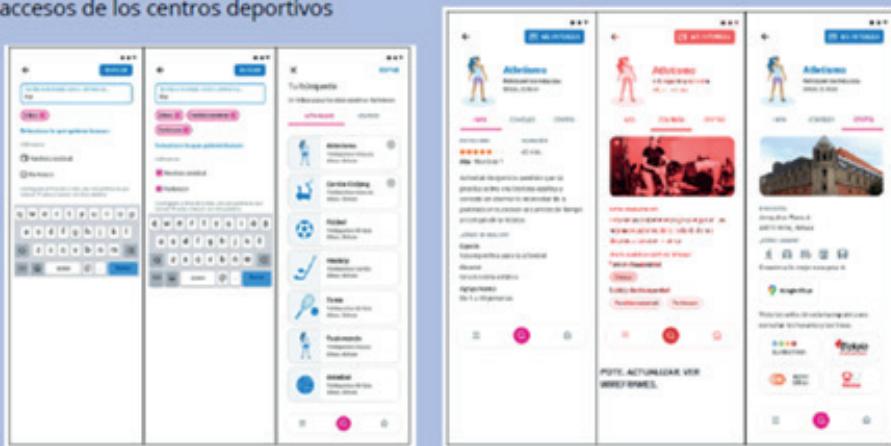


Figura 2. Funcionalidades para usuarios no registrados

A partir de ahí la persona usuaria puede solicitar una sesión de asesoramiento personalizada y el posterior registro a Kiprest.

Para toda esta estructura inicial para personas usuarias no registradas se ha realizado un trabajo exhaustivo de investigación:

- Adaptación de la CIF para realizar una clasificación exhaustiva de todos los tipos de discapacidades, mostrando finalmente en la app 4 categorías principales: Discapacidad, tipología de discapacidad, deficiencia, tipología de deficiencia.
- **Accesibilidad en centros deportivos.** Se han realizado informes de accesibilidad exhaustivos para mostrar a las personas usuarias de kiprest todas las características de las instalaciones deportivas sobre este aspecto. Las categorías de cada informe han sido las siguientes: aparcamientos, itinerarios peatonales exteriores, recepción, circulación interior, escaleras, rampas, ascensores, aseo común adaptado, vestuario, duchas, señalización y comunicación, gradas, piscinas.
- **Recomendaciones deportivas.** Para cada actividad deportiva, se ha realizado una recomendación en función de la tipología de deficiencia de cada persona usuaria, indicando previamente si la actividad es no recomendada, recomendada o muy recomendada.
- **Descripción de las actividades:** Cada actividad viene descrita en función de la intensidad, las características de la misma, los centros en los que se encuentra y un video explicativo de la misma.

Además, una vez que una persona usuaria realiza la sesión de asesoramiento se le genera un usuario personalizado en la aplicación y de este modo tiene contacto directo con el personal especializado de GaituzSport y con los monitores de las instalaciones deportivas a las que asiste. Dentro de su perfil cada deportista puede acceder a las siguientes funciones:

- Mis documentos: documentación específica referida por GaituzSport. Esto podrá ser el informe de la sesión de asesoramiento o recomendaciones específicas para su deporte.
- Mis comunicaciones: un canal de comunicación tipo chat para comunicarse con los monitores de las instalaciones asociadas y/o con personal de GaituzSport.



Figura 3. Funcionalidades para usuarios registrados

Valoración y conclusiones

Kiprest ya ha sido probado en una fase piloto inicial en la que han participado 10 usuarios y 6 técnicos y monitores y en la que se han corregido los pequeños sesgos de producto.

GaituzSport trabaja en los tres Territorios Históricos y son multitud los municipios en los que se realizan sus programas y actividades, ya sean en escuelas, centros de formación, polideportivos, instalaciones deportivas abiertas y cerradas, etc. En una primera fase de distribución Kiprest se ofrecerá a aquellos municipios de la CAV con los que GaituzSport ya tiene un convenio. Ofreciendo los servicios y beneficios de Kiprest a todos los municipios de la CAV en una segunda fase de difusión y distribución.

Kiprest supondrá un alto impacto en la sociedad dando lugar a una gran sostenibilidad económica al realizar una atención especializada de un modo no presencial y dando lugar a una mayor autonomía y calidad de vida de las personas que la utilicen.

Enlaces para más información:

- [LINK](#)

Referencias

Aznar, I., Cáceres, M.P., Trujillo, J.M., y Romero, J.M. (2019). Impacto de las apps móviles en la actividad física: un meta-análisis. *Retos*, 36, 52-57.

Campos, M. J., Ferreira, J. P., y Block, M. E. (2013). An analysis into the structure, validity and reliability of the children's attitudes towards integrated physical education-revised (CAIPE-R). *European Journal of Adapted Physical Activity*, 6(2), 29-37. doi: 10.5507/euj.2013.008

Deloitte (2009). Encuesta de hábitos deportivos en la CAPV. Disponible en: [LINK](#)

IMSERSO. (2003). Plan Nacional de Accesibilidad 2004-2012. Por un nuevo paradigma, el Diseño para Todos, hacia la plena igualdad de oportunidades. Disponible en: [LINK](#)

INE. 2008. EDAD (Encuesta sobre Discapacidades, Deficiencias y Estados de Salud).

Keysight Technologies y Fundación Adecco. (2017). Informe tecnología y discapacidad. Disponible en: [LINK](#)

Reina, R. (2017). Inclusión en deporte adaptado: dos caras de una misma moneda. *Psychology, Society, & Education*, 6(1), 55. doi:10.25115/psye.v6i1.508

Valcarce, M., & Díez, C. (2018). Influencia de una app en la adherencia a la práctica deportiva: protocolo de estudio. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 11(16). doi:10.33776/remo.v0i11.3416

VVAA. 2018. Libro Blanco del deporte de personas con discapacidad en España. Disponible en: [LINK](#)



LA OLA DE LA INCLUSIÓN: EXPERIENCIAS INCLUSIVAS EN EL SURF

LA OLA DE LA INCLUSION: EXPERIENCIAS INCLUSIVAS EN EL SURF.

Xabier Leizea, Silvia Zobarán, Juan Jaureguizar

Resumen

La inclusión es un proceso dinámico en el que confluyen agentes y voluntades, y todos ellos son protagonistas en la consecución de un objetivo común: hacer de cualquier práctica deportiva una actividad inclusiva. Dados los beneficios del surf para todas las personas también surgen modalidades y actuaciones adaptadas para que las personas con discapacidad puedan disfrutar de esta práctica deportiva de manera libre y como el resto de la población sin discapacidad. Esta experiencia muestra los recursos de apoyo realizados dentro del festival FederArte celebrado en 5 playas guipuzcoanas en el año 2019, mostrando que la completa inclusión también se puede llevar a cabo en una práctica deportiva que se desarrolla en un contexto natural. Concluyendo que si se ponen los recursos de apoyo necesarios cualquier actividad deportiva puede ser inclusiva.

Palabras clave:

Surf, experiencias inclusivas, recursos de apoyo, personas con discapacidad.

Introducción

Los deportes como el surf permiten a las personas con discapacidad participar de forma independiente, sin reglas complicadas y en contacto con los demás, ayudando potencialmente a superar las barreras sociales de este colectivo (Delaney & Madigan, 2009). Es por ello que han sido varios los estudios que han mostrado los beneficios del surf en el colectivo de personas con discapacidad, ya sea físicamente (mejora del equilibrio, del control del cuerpo, del estado físico del a persona) (Armitano, Clapham, Lamont y Audette, 2015), como socialmente (Clapham, Armitano, Lamont y Audette, 2014). Incluso, varios estudios informaron de que los beneficios de la práctica de surf en el colectivo de personas con discapacidad se extrapolaban a otros aspectos de la vida de sus participantes incluyendo una mayor participación social y un mejor rendimiento en otras actividades físicas (Chaplan et al., 2014).

Existen varios programas de surf que se ofrecen a las personas con diferentes discapacidades en todo el mundo (por ejemplo, Surfers Healing, Ride-a-Wave y la Asociación de Surfistas Discapacitados de Australia, Accesur, Haway, la Asociación de Play and Train en Fuerteventura y en el Prat de Llobregat), y están ganando popularidad rápidamente (Armitano, Clapham, Lamont y Audette, 2015).

Dados sus beneficios, han surgido diferentes modalidades de surf, entre ellas la de surf adaptado. El surf adaptado es una actividad al aire libre que tiene lugar en un entorno natural, con el agua en constante movimiento y que lo convierte en una actividad innovadora si lo comparamos con otros deportes adaptados más tradicionales (Lopes, 2015). Así, se define como una actividad completa, integral, terapéutica e inclusiva debido a su diversidad en áreas de desempeño ocupacional, desarrollo de habilidades y por su contexto ambiental diferente. El surf adaptado ha ido evolucionando rápidamente, siendo la tendencia actual la de llegar a la normalización, dejando atrás la terminología de surf adaptado o de discapacidad, hablando de surf y discapacidad, ya que todas las personas son capaces de disfrutar de las olas encima de una embarcación.

Esta experiencia muestra la generación de una actividad de surf inclusiva gracias a la generación de los recursos de apoyo necesarios para la participación de todas las personas. Estas experiencias inclusivas se han realizado dentro del "Federarte Festibalaren Zirkuitua 2019", organizado por la Federación Guipuzcoana de Surf, con la colaboración del surfista Axi Muniain, la Axi Muniain Surf Eskola, la Federación Guipuzcoana de Deporte Adaptado y la Fundación GaituzSport Fundazioa. El objetivo de éstas ha sido que las personas, independientemente de tener o no una discapacidad, puedan participar juntas y disfrutar del surf, de una manera inclusiva y en igualdad de condiciones.

Tipos y número de participantes

En los últimos años se ha llevado a cabo un trabajo considerable en materia de sensibilización y concienciación de la sociedad, ya que la población con discapacidad se enfrenta todavía a barreras considerables para su participación social en actividades deportivas (VVAA, 2018).

Según la Federación Vasca de Deporte adaptado el número de deportistas con discapacidad ha bajado drásticamente concluyendo que esta situación se debe a falta de apoyos y, sobre todo, a la falta de oportunidades para que las personas con discapacidad hagan deporte. Aunque este argumento se circunscriba al terreno reglado y a todos los deportes en general, resulta muy importante que, en el Estado de Bienestar todas las personas tengan derecho a una práctica deportiva satisfactoria, inclusiva y, en definitiva, que todas las personas puedan disfrutar de los beneficios de una práctica deportiva completa.

Es por ello por lo que, en la experiencia detallada en esta comunicación han participado alrededor de 1800 personas, con y sin discapacidad, entre las 5 jornadas que se explican a continuación.

Instalaciones

En este caso concreto las experiencias de surf inclusivas se han desarrollado en las playas de gipuzkoanas de Zarautz, Hondarribia, Donostia (Zurriola), Deba y Orio.

También se han adaptado los vestuarios para que fuesen accesibles y se habilitaron plazas de aparcamiento para personas con discapacidad.

Previo a esto se realizaron las prospecciones pertinentes para conocer las necesidades en accesibilidad en cada lugar de celebración de las jornadas.

Descripción de la experiencia

Desde la Fundación GaituzSport Fundazioa se coordinó y se garantizó el principio de inclusión en el desarrollo de todas las jornadas aportando toda la experiencia del equipo de trabajo en materia de inclusión y también las siguientes cuestiones:

- Recursos Humanos y materiales necesarios.
- Valoración funcional previa.
- Monitorado especializado.
- Apoyo en vestuario y acompañamiento.
- Accesibilidad y ayudas técnicas.

El desarrollo de cada jornada se dividió en 4 fases:

Información y análisis:

- **Difusión:** Sirvió para hacer llegar la información.
- **Atención Demandas:** Recogida mediante llamadas telefónicas y/o correo electrónico las solicitudes e información sobre la jornada.
- **Valoración Funcional:** Tras la demanda de solicitud se realizó una entrevista personal donde se recogió la información más relevante en relación con las capacidades funcionales de la persona participante.

Diseño y planificación del proceso:

- **Diseño de grupos:** En función de la valoración funcional se detalló el recurso de apoyo para la práctica de la actividad. En este punto, se definieron los apoyos necesarios en desplazamiento, vestuario y acompañamiento en actividad para la realización de esta.
- **Distribución en grupos:** Una vez definidos los recursos de apoyo en función de las características de la persona participante, se le asignó uno de los grupos.

Ejecución de la actividad:

- **Colocación espacios para el desarrollo correcto de la Jornada.** Había una persona responsable de cada zona, diferenciándose las siguientes áreas:
 - Recepción
 - Vestuario
 - Zona tránsitos
 - Carpa orilla
- **Desarrollo de la actividad:** Comienzo de la actividad de cada grupo asignado en lastres distintas txandas.

Valoración de la jornada:

- **Análisis:** Durante todas las diferentes jornadas se analizaron las mejoras para una correcta evaluación final.
- **Evaluación:** Se establecieron los mecanismos para conocer la medida en que se alcanzaron los objetivos propuestos.



Figura 1. Fases de la jornada.

Recursos humanos

A partir de las fases de trabajo explicadas, se muestran los agentes que han participado en cada una de ellas.



Figura 2. Agentes participantes en las jornadas.

Valoración y conclusiones

En el ámbito de la actividad física y la discapacidad, la labor de GaituzSport destaca al ser crucial a la hora de generar contextos de éxito, por su determinación en la elección y coordinación de agentes, y por la constante implementación de metodologías innovadoras como símbolo de su ADN. El objetivo de estas experiencias inclusivas ha sido la consecución del empoderamiento de las personas con discapacidad y/o alteraciones de salud, respetando la esencia de la práctica del surf.

Gracias a la confluencia de los diferentes agentes participantes se ha podido llevar a cabo esta experiencia. La labor de Gaituzsport ha sido la de "llevar la ola de la inclusión" propiciando la igualdad de oportunidades y las opciones de participación de las personas con discapacidad en la modalidad deportiva del surf en un contexto natural. Para ello, se han ofrecido los recursos de apoyo que faciliten estrategias para el tránsito a la práctica deportiva. Estos han sido: asistencia en vestuario, un punto de coordinación e información donde los usuarios y las familias pueden ver recogido todo tipo de cuestiones necesarias para la práctica deportiva, acompañamiento en los desplazamientos, ayudas técnicas que sean necesarias para el tránsito en la playa y en el agua, y profesionales especializados.

Enlaces para más información:

[LINK](#)

Referencias

- Armitano, C. N., Clapham, E. D., Lamont, L. S., & Audette, J. G. (2015). Benefits of Surfing for Children with Disabilities: A Pilot Study. *PALAEstra*, 29(3). doi:10.18666/palaes-tra-2015-v29-i3-6912
- Clapham, E. D., Armitano, C. N., Lamont, L., & Audette, J. G. (2014). The ocean as a unique therapeutic environment: Developing a surfing program. *Journal of Physical Education Recreation and Dance*, 85(4), 8–14.
- Delaney, T & Madigan, T. (2009). *The Sociology of Sports: An Introduction*. North Carolina: McFarland.
- Lopes, J.T. (2015). Adapted Surfing as a Tool to Promote Inclusion and Rising Disability Awareness in Portugal. *Journal of Sport for Development*, 3(5), 4-10.
- VVAA. 2018. Libro Blanco del deporte de personas con discapacidad en España. Disponible en: [LINK](#)

FUTBOL INCLUSIVO: DE LA GARANTIA A LA INTERVENCIÓN COMUNITARIA

FUTBOL INCLUSIVO: DE LA GARANTIA A LA INTERVENCIÓN COMUNITARIA

Romero, Dario.
Secretaria de Deportes. Municipalidad de Vicente López.
Universidad de Flores

dario.fer@hotmail.com

Resumen:

El Estado argentino tiene una larga trayectoria en el desarrollo de políticas públicas orientadas a garantizar el acceso a la práctica deportiva. Lamentablemente, el diseño de estos programas dejaron de dar respuesta ya que los problemas sociales actuales como la pobreza estructural y la violencia de género, no se pudieron abordar de la misma manera que hace décadas.

Esta es la razón por la que los gobiernos municipales tuvieron que desarrollar iniciativas diferentes para poder abordar estos problemas como son las alianzas estratégicas con ONGs especializadas en deporte para la implementación de proyectos de intervención comunitaria que puedan reorientar la implementación de políticas públicas.

El propósito de este artículo es caracterizar y describir la implementación del proyecto Integración social y urbana a través del deporte “Fútbol Inclusivo”, que formó parte del proyecto de urbanización y mejoramiento del hábitat en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el año 2015.

Palabras clave:

Deporte, inclusión social y fútbol callejero.

Introducción

En el presente trabajo se abordarán temas y conceptos que son trascendentales para el entendimiento y comprensión actual de la utilización del deporte como herramienta para la inclusión social.

Partiendo de esta base, se destacará una iniciativa que desarrolló el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires durante el periodo 2012-2019 tomando como referencia, el año 2015.

Esto se llevará a cabo a través de una conceptualización, revisión y una valoración de un proyecto de intervención comunitaria denominado Integración social y urbana a través del deporte "Fútbol Inclusivo", implementado por la Secretaría de Hábitat e Inclusión (CABA) poniendo especial énfasis en la articulación entre el Estado y las organizaciones sociales.

Para ello, se describirá la metodología de trabajo Fútbol Callejero creada y utilizada por las organizaciones sociales de Latinoamérica y se narrará como se llegó a volcar la experiencia comunitaria de las organizaciones en una política pública.

A su vez, se buscará caracterizar y dimensionar los efectos y, los factores que contribuyeron, que obstaculizaron como así también, transmitir los aprendizajes vivenciados.

Tipo y número de participantes:

Niños, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad social de 8 a 18 años de edad ubicados en barrios y asentamientos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Cantidad: 450 participantes involucrados en la práctica deportiva regular.

Entidades participantes e instalaciones:

Fu.De (Fundación Fútbol Para el Desarrollo) y la SECHI (Secretaría de Hábitat e inclusión) de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA).

Respecto a las instalaciones, se utilizaron diversos espacios públicos como playones deportivos, potreros, espacios verdes de plazas y calles cortadas.

Recursos humanos:

Diez parejas pedagógicas (veinte profesores/as de educación física, estudiantes y mediadores), cuatro coordinadores territoriales, un coordinador general y un responsable de proyecto. Asimismo, se contó con la participación de seis referentes barriales.

Descripción de la experiencia:

Como iniciativa de este trabajo, se desarrollara la implementación de un proyecto de intervención comunitaria denominado “Fútbol Inclusivo”, o también conocida como Fútbol Callejero.

La metodología de trabajo de Fútbol Callejero cuando es compartida con un organismo del Estado se denomina “Fútbol Inclusivo”. La reglamentación fue consensuada por las organizaciones fundantes y tiene como fin preservar su identidad de origen: nacida y creada en el barrio.

Es sabido que gran parte de las gestiones de gobierno, como sus políticas de intervención, son de carácter transitorias y no es posible predecir la utilización que podrían hacer de las herramientas de trabajo construidas por las organizaciones y la sociedad civil. Por tal razón, el nombre de Fútbol Callejero es una marca registrada por las organizaciones sociales, lo que permitirá persistir intacto a lo largo del tiempo.

A fines prácticos y para un mejor entendimiento, se utilizará el termino Fútbol Callejero para explicar la metodología propiamente dicha y el termino Fútbol Inclusivo cuando nos referimos al proyecto desarrollado en Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Introducción a la metodología de Fútbol Callejero

Fútbol Callejero es una metodología de trabajo que utiliza el fútbol como una herramienta para la transformación individual y colectiva generando un proceso formativo en niños, niñas y jóvenes a través del deporte y del abordaje de valores humanos.

A modo explicativo, la modalidad de juego e interacción entre niños, niñas y jóvenes se da en tres tiempos:

- En el primer tiempo se realiza un consenso de reglas donde los equipos dialogan, proponen y definen que se puede hacer y que no, durante el tiempo de juego.
- El segundo tiempo es el juego propiamente dicho, el encuentro de fútbol teniendo en cuenta lo consensuado en el primer momento.
- El tercer tiempo es el espacio de mediación, es decir, un momento donde se dialoga sobre lo sucedido en el encuentro, donde se retoman situaciones vivenciadas y donde se evalúa y, se discute si las reglas acordadas en el primer momento fueron asumidas y cumplidas por los participantes. Esta dinámica se lleva a cabo a través del abordaje de tres valores:
 - El respeto (a las reglas acordadas).
 - La cooperación (con los integrantes del mismo equipo).
 - La solidaridad (con los integrantes del otro equipo).

Asimismo, la práctica es asistida por un mediador y este es el que genera fluidez y simetría del proceso de juego. A diferencia del arbitraje, la mediación busca alcanzar soluciones efectivas y duraderas que emanen de la libre voluntad de todas las partes, de tal manera que todas ellas consideren que dicha solución es la mejor opción a su alcance en el aquí y ahora para satisfacer sus intereses. Por lo tanto, las partes, y no el mediador, son plenamente responsables de la solución alcanzada en el proceso de mediación.

Otro aspecto central a destacar es la inclusión de la mujer ya que trasciende las estructuras tradicionales y desde una perspectiva de derechos, especialmente en el momento de la mediación, posibilita el abordaje en cuestiones de género, no solo en relación al deporte sino también a otras problemáticas.

En resumen, los aspectos más importantes que hacen una gran diferencia de la práctica tradicional del fútbol son:

- La presencia de un mediador y no de un árbitro.
- La práctica mixta, siempre incluye al género femenino y masculino.
- Los tres tiempos destacando, el consenso de reglas y el espacio de mediación.
- El abordaje de valores humanos.

Creación e implementación del proyecto fútbol inclusivo

La Secretaría de Hábitat e Inclusión (CABA) está encargada del diseño, planificación y coordinación de la transformación e inclusión urbana, y social de las villas, asentamientos y complejos habitacionales bajo el paradigma de la Gestión Social de Hábitat (GSH). Este paradigma, está basado en tres pilares fundamentales: la presencia territorial, el urbanismo social y la inclusión desde la perspectiva de hábitat.

En relación a su conformación, la misma, está descentralizada en gran parte de los barrios y comunas del sur y el oeste de la ciudad a través de portales inclusivos .

Estos están ubicados en puntos estratégicos para acompañar y fortalecer procesos de urbanización como tener presencia y hacer llegar las iniciativas del Estado a las diversas comunidades.

Uno de los lineamientos más importantes, fue el trabajo de gestión asociada con organizaciones sociales especializadas en materia de Deporte y Cultura.

En este sentido; el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires a través de la Secretaría de Hábitat e Inclusión (SECHI) convocó a la Fundación Fútbol para el Desarrollo (Fu.De) para diseñar un proyecto de intervención comunitaria e hizo posible el aprovechamiento de la trayectoria de la organización social.

En relación a la implementación en territorio, se desarrollaron núcleos de desarrollo de práctica deportiva de fútbol inclusivo distribuyéndose en barrios y asentamientos de las comunas 1, 4, 7 y 8.

Los mismos, consistieron en estímulos semanales (dos o tres según el barrio) de dos horas de duración con encuentros amistosos quincenales más, los encuentros interbarriales en donde su reunían todos los núcleos para jugar con esta metodología en un mismo día.

Por otro lado, en este mismo marco de implementación, año 2015, se realizó la "Copa América de Fútbol Callejero Nelsa Curbelo" en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en donde 14 delegaciones de diferentes países, disputaron encuentros de fútbol callejero como así también, actividades culturales a lo largo y a lo ancho de la Ciudad.

Cada delegación está compuesta por jóvenes adolescentes que practican activamente la metodología y pueden representar a un país o a una ciudad.

Estos eventos de carácter regional e internacional visibilizan el trabajo de las organizaciones sociales y los gobiernos municipales que implementan esta metodología y tienen como objetivo principal dar protagonismo a los jóvenes.

Valoraciones: Logros, obstáculos y aprendizajes.

El primer obstáculo y el más destacado, se asocia directamente a la propia implementación del proyecto. Se podría denominar como resistencia inicial.

El carácter externo de la iniciativa en relación a la comunidad generó un obstáculo temporal por parte de las organizaciones y los referentes de la comunidad.

En primera instancia, por parte de los adultos. La razón de esta dificultad radica en la desconfianza de los habitantes de los barrios con personas desconocidas y a su vez, el descreimiento de la propia actividad.

En segunda instancia, por parte de los participantes. Los chicos, chicas y jóvenes están a acostumbrados a la práctica deportiva tradicional, estructurada y segregada. Tienen una especial resistencia a la ausencia de un árbitro y al tercer tiempo. El espacio de mediación.

Por otro lado, se encontraron obstáculos que hacen a la actividad diaria de la práctica de fútbol inclusivo. Los referentes de las organizaciones y particularmente los referentes territoriales, tienen un rol muy importante dentro de los núcleos de práctica. Su fortaleza, como es la referencia, la capacidad de convocatoria y de garante de la actividad, a su vez, es la debilidad. Generalmente, estos referentes han construido esta capacidad a través de disputas territoriales y relaciones sociales complejas de carácter político y clientelar.

Un factor muy importante para contrarrestar esta situación es que la práctica de fútbol inclusivo se realice en un espacio público, particularmente, en una plaza abierta. Algunos espacios, como canchas o potreros, materializan la construcción de estos liderazgos.

Gran parte de estos obstáculos fueron identificadas inicialmente, mientras que otros fueron surgiendo o resultaron tener un nivel mayor de dificultad a la hora de abordarlos.

Con respecto a los logros, uno de los más destacados fue el consolidar y referenciar a la actividad de fútbol inclusivo en cada uno de los barrios. Cada núcleo de práctica vivió diferentes situaciones que fueron atravesadas por la propia idiosincrasia de los barrios junto al protagonismo de los participantes, referentes y docentes del proyecto. A partir de estas situaciones se pudo concretar una construcción vincular social con cada uno de los actores mencionados anteriormente en cada uno de los espacios. Esta construcción, no se pudo haber llevado a cabo sin la participación de las familias y los vecinos de la comunidad.

Estos, pasaron a ser parte y protagonistas en muchos núcleos de práctica de fútbol inclusivo. El acompañamiento incondicional de gran parte de los vecinos permitió consolidar la actividad, mantener la convocatoria y facilitar la resolución de algunos conflictos que sucedían dinámica diaria de práctica deportiva.

Conclusiones:

El Proyecto de integración social y urbana a través del deporte Fútbol Inclusivo evidenció la capacidad que tiene el deporte para ser utilizado como una efectiva herramienta de intervención comunitaria para generar procesos de inclusión social en situaciones de alta conflictividad.

La implementación de la Metodología de Trabajo de Fútbol Callejero ha demostrado que existe una nueva forma de abordar problemáticas actuales que suceden en barrios con vulnerabilidad social de manera eficaz y eficiente. Los jóvenes de las comunidades pasan a revertir la estigmatización con un liderazgo positivo en su comunidad. Los niveles de violencia en los espacios públicos en donde se implementa esta Metodología de Trabajo se reducen sustancialmente ya que, con la presencia de las organizaciones de base, los jóvenes en actividad y la presencia del Estado son una barrera para las bandas que están involucrados en actividades delictivas.

Para el diseño de proyectos, es imperante prever los tiempos de evaluación diagnóstica y la etapa de sensibilización como así también, las respuestas de las organizaciones y actores de la comunidad.

Referencias:

Fuentes electrónicas:

- LINK - (extraído el 18/08/2021).
- LINK - (extraído el 18/08/2021).
- LINK - (extraído el 18/08/2021).
- LINK - (extraído el 10/08/2021).

Libro:

- Rossini. L., y otros., 2012 *Fútbol Callejero: Juventud, Liderazgo y Participación*.

Ponencia:

- Romero, D. y Martin, E (2018) *Fútbol Callejero: De la experiencia con la comunidad a su articulación con el Estado*. CUBAMOTRICIDAD 2018, La Habana Cuba, 22-26 de octubre.

EUSKAL DANTZAREN ONURA HEZITZAILEAK DBHko IKASLEENGAN. OSASUNA, GOZAMENA ETA EUSKALDUNTZEA

EUSKAL DANTZAREN ONURA HEZITZAILEAK DBHko IKASLEENGAN. OSASUNA, GOZAMENA ETA EUSKALDUNTZEA

Sagardi Lopategi, Jone
UPV/EHU
jone.sagardi.lopategi@gmail.com

Laburpena:

Dantzak historian zehar alor sozial eta kulturalean izandako presentzia eta garrantzia ger-takari egiaztatu bat da, hala ere, hezkuntzan duen presentzia eskasa izan da betidanik. Dantzaren onura hezigarri eta osasuntsuak ikasleengana zabaltzeko, berebiziko garrantzia dauka eskoletan lantzeak, giza garapen zein ikaskuntza esanguratsu bat ahalbidetzeko. Bestalde, Euskal Herriko ondarea lurralde hain txikian bizirik mantentzea lan aldapatsua da. Horren-bestez, aberastasun kultural hori indartzeko helburuarekin, derrigorrezko hezkuntza sisteman ikasleekin landu beharra dago. Horrela, 3. DBHra bideratutako Euskal Dantzaren Unitate Didaktiko bat burutu da, Bizkaia Ikastetxeko testuinguru erdaldunean. Horrekin behatu nahi izan da ea dantzan gozamena aurkitzea, aurreiritzi eta eraikuntza sozialak baztertuz, eta euskaldun sentimendua zabaltzea eta indartzea posiblea ote den, betiere onura hezitzaire eta osasuntsuekin bat eginez. Praktikara eraman ostean ondorioztatu da ikasle gehienek Euskal Dantza eta kultura balioztatu eta dantzan gozamena aurkitu dutela. Dena dela, ezin daiteke baiezttatu, euskaldun sentimendua eta pertenentzia zehaztasunez indartu direnik. Horretarako, gaia denbora luzaroan lantzearen beharra aintzatetsi da.

Gako-hitzak:

Dantza, Euskal Dantza, Koreografia, Gorputz Hezkuntza, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza.

Sarrera:

Dantzak rol azpimagarria izan du historian zehar existitu izan diren ikaskuntza sistema desberdinaren barruan. Hala ere, egia da rol nagusi hori protagonismoa galtzen joan dela GHak garrantzia galdu izan duen momentuetan hezkuntza intelektualago baten mesedetan, bestek beste (Fuentes, 2006). Vicente et al.-ek (2010), historian zehar dantzaren presentzia eta garrantzia alor sozial eta kulturaletan gertakari egiaztago bat dela adierazi arren, hezkuntza arloan eskasa izan dela baieztago dute. Mc Carthy-ren (1996) iritziz, hezkuntzaren munduan dantza bigarren leku batean mantendu duten arrazoi historiko eta axiologikoak egon dira. Alde batetik, mordoak dira jarduera honi lotutako estereotipo eta konnotazio negatiboak, erlijio batzuengatik debekatuak izatera ere iritsiz. Beste alde batetik, dantza nagusiki femeninoa den jarduera besala kontsideratzeak, ikasleria maskulinoaren formaziotik at utzi du, horrela diziplina osagarri eta sektorialaren kategoriara mugatuz. Hezkuntzaz aritzean, Rudolf Von Laban dantzaren praktika eskoletan bultzatu zuen aitzindari garrantzitsuenetariko bat bezala aipatu beharra dago (Ortiz, 2002).

Dantzak esanahi eta definizio anitz dauzka. Lan honen egilearen aburuz, Vicente et al.-ena (2010) egokia litzateke testuinguru honetan: "dantza funtsezko elementuek (motorra eta adierazpenekoak) osatutako unitatea bezala definitzen dute. Elementu biologiko, psikologiko, sozial, kultural eta estetiko determinatu batzuekin elkar eragiten duena, eta espaziozko, denborazko eta erritmozko elementuen bidez osatzen dena".

Dantzak sentimendua, emozioak eta ideiak adierazteko pertsonek duten baliabiderik garrantzitsuenetarikoa ez ezik, hobeezina da (Martínez de Guereña, 2014; Fernández, 1999).

Autore anitzak dira dantza elementu hezigarri moduan jartzen dutenak. Rudolf Van Laban-en Dantza Hezitzale Modernoa teoriak gaur egun dantza hezitzalea bezala ezagutzen denaren oinarriak finkatu ditu (Fuentes, 2006):

- Irakasleak motibazio berezi bat izan behar du, ikasle gutziek ez baitute gogo berdinez lan mota hau hartzen.
- Aurkezten diren jarduerekin guztien parte-hartzea sustatu behar da, betiere ikasleen mailara egokituz.
- Gorputz Adierazpena banaka eta ikusleen aurrean lantzeak zaitasun handiagoa suposatzen du pertsona batzuentzat, horregatik, hasierako ekintzak taldekakoak izango dira.
- Orijinaltasuna, berezkotasuna eta sormena ez dira ikaskuntza baten oinarri. Bidea irekitzeko imitazioa, erreprodukzioa eta gida eskaini beharra dago aurretik.

García-k (2008) dantzak dituen balio hezigarriei buruz dihardu, azalduz nola ikaslearen sormenaren garapenean, gaitasun fisiko eta koordinatiboen garapenean, Gorputz Adierazpenaren hobekuntzan, sozializazioan eta hezkuntza erritmiko-musikalean parte hartzen duen.

Renobell (2009), Batalha (1983), Xarez et al.-ek (1992) hezkuntzaren barruan dantza eta mugimendua erabiltzeak dakartzaten funtziogatik ugariri buruz dihardute: ezagutza pertsonala eta ingurunearen ezagutzaren funtzioa, gaitasun motoraren hobekuntza funtziogatik anatomiko-fisiokoaren eskuetik, funtziogatik ludikoa, komunikazioaren eta erlazionen funtziogatik, adierazpen funtziogatik eta funtziogatik estetikoa, eta funtziogatik kulturala. Dantza eta mugimendua ikasleen garapen integrala eta harmonikoa lortzeko lagungarriak diren materia hezigarriak dira. Garapen integrala lortzeak, ikasleari modu globalean begiratzeko eta errespetatzeko aukera eskaintzen zaiola esan nahi du. Bestaldetik, izaeraren hiru garapen eremuetan bermatzen duten diziplinak direnez (motore-fisioko, afektibo-soziala eta intelektual-kognitiboa), harmonikoa dela esan daiteke. Bestalde, eremu intelektualean, dantza alderdi historiko, sozial, kultural eta artistikoak ezagutzeko bitartekari bezala erabil daiteke (Laban, 1978).

Dantza mota eta sailkapen anitz aurkitzen dira, Martínez de Guereñu (2014) hezigarri moduan honakoa aurkezten du: inprobisazio dantza edo dantza librea/askea, Funtsezko mugimenduen dantza, eta dantza koreografikoa. Euskal Dantza, dantza herrikoi tradizionala iza-nik, dantza koreografikoen barne aurkituko litzateke.

Jarduera fisikoa osasunarekin erlazionatzen den modu berean, dantza eta osasuna ere erlazionatuta daude. Alde batetik aspektu fisiologikoak daude, besteak beste: sistema kardiovaskularren sendotzea eta propulsioaren hobekuntza, desintoxicazio organoen funtziognamenduaren aktibazioa (gibela, giltzurrunak...) organismoarenengatik sortutako hondakin sustantziak eliminatzeko, edota estetika eta tonu muskularraren hobekuntza (Robert, 2013). Beste alde batetik, aspektu fisikoak ere badaude, besteak beste: oinarritzko gaitasun eta trebetasunen eskurapena eta garapena, ataza motor zehatzen eskurapena eta garapena, koordinazio eta gaitasun pertzeptibo-motorren garapena, edota gorputzaren ezagupena eta kontrola (Fuentes, 2006). Hori gutxi balitz bestelako hobekuntzak ere ahalbidetzen ditu dantza praktikatzeak, besteak beste: umorea, harremanak eta izaeraren hobekuntza, psikologikoki "sendotzea", edota higiene ohitura eta ohitura dietetikoen hobekuntza (Robert, 2013).

Euskal Dantzan zentratuz, dantza folklorikoak komunitatea batzeko sortu ziren, guztiak berdintasunean parte hartzeko (nahiz eta generoaren arabera bereizi horietako dezente), pozta-suna eramateko (Armstrong, 1984). Euskal Dantza tradizionalak euskal lurraldoko bizitza eta balioak ulertarazten dizkigutenean folkloreaten parte garrantzitsua osatzen dute. Dantza guztiak antzinako eguneroko bizitzan eta lan bizitzan dute euren esanahia, hortaz gizarte konkretu bat ulertzeko bitartekari izan daitezke (Epelde, 2012). Horretaz aparte, Chueca-k (1990) euskal nortasunaren finkatze prozesuan kulturak, folklorea barne aurkitzen delarik, izandako errola eta eragina baiezatzen du.

Zergatik Euskal Dantza aukeratu dantza guztien artetik? Arestian adierazi bezala, Euskal Dantza hezigarria kontsideratzen da (Robinson, 1992) eta euskal kultura eta ondarera gerturatzea ahalbidetzen du euskalduntze prozesuan. Hortaz, proposamen honetan bilatzen diren helburuekin bat egiten duen bitartekaria litzateke. Hots, alde batetik, dantzarekiko ezjakintasunak eraikitako hesi edo trabak eraistea, dantzaz gozatu ahal dela, hezigarria dela eta onurak jaso daitezkeela ikusaraztea; eta, beste alde batetik, euskaldun sentimendua eta pertenentzia zabaltzea eta indartzea Euskal Dantzaren bitartez.

Parte-hartzaile motak eta kopurua:

Proposamena Zamudioko Bizkaia Ikastetxeko 3. DBHko 24 ikasletako (14 neska eta 10 mutil) talde batera bideratua izan da. Parte-hartze aktiboa eta gogoak azaltzen dituzte GHko saioetan. Testuingurua erdalduna da, ikasleetako bat madrildarra izanik, guztien euskal kulturarekiko ezagutza, interesa eta atxikimendua eskasa da, baita euskararekiko ulermena ere. Hala ere, proposamena ikuspegi zabal batekin hartu dute.

Instalazioak:

Bizkaia Ikastetxeak instalazio anitzak ahalbidetzen ditu, proposamen honetan gimnasio estalia eta kanpoko belarrezko futbol zelaia erabili izan dira gehien bat.

Parte hartzen duten erakundeak:

UPV/EHU eta Bizkaia Ikastetxea.

Giza baliabideak:

Praktiketako ikaslea (ni neu) eta ikasleak.

Baliabide materialak:

Bozgorailua.

Esperimentziaren deskribapena:

Proposamen honetarako normalean hezkuntzan irakasten direnak ez ezik (Esku dantza, Txulalai, Zapatain dantza, San Petrike, Lantzko Inauterietako zortziko edota Zazpi jauzi), dantza taldeetatik at ikusten ohi ez diren horietakoak ere irakatsi nahi izan dira, aberatsak diren dantza horiek ikasleak gehiago motibatuko dituztelakoan: Banangoa (borroka dantzen barne aurkitzen den dantzari dantzako ataletako bat), Jota, Arin-arina eta Agurra (Aurreeskua osatzent duten dantzetako bat). Zentzu honetan, folk kutsua eman nahi izan zaio, motibazioan positiboki eragingo duelakoan.

Proposamena honela justifika liteke: Euskal Herriko hainbat hiri eta herriean Euskal Kulturarekiko dagoen ezagutza eta atxikimendua oso txikia da, industrializazio garaian emandako immigrazioari eta azken urteotako globalizazioa dela medio, besteak beste. Bizkaia Ikastetxea egoera horretan aurkitzen da. Horrenbestez, Euskal Dantza lantzea proposatzen da, Euskal kulturara hurbiltze hori ahalbidetzeko.

Arazo-egoera horrela zehaztua izan da:

Testuingurua: Bizkaia Ikastetxeen kokatzen gara, non nahiz eta Spainia kanpotik etorritako ikasleen kopurua oso baxua izan, ikasle asko XX. Mendean industrializazioa dela eta Espaniako beste lurralteetatik etorritako pertsonen oinordeak diren. Horren ondorioz, Euskal Kulturarekiko ezagutza eta hurbiltasuna ez da nahiko litzatekeena bezain altua, aitzitik, txikia da. Beraz, Euskal Kulturara hurbiltze hori ahalbidetzeko oso aberatsa den Euskal Dantza era-biltzea proposatzen da, Euskal Dantzan partaidetza bultzatzeko eta aipatutako hutsune hori betetzeko asmoz.

Arazoa: Ezagutzen dituzu Euskal lurralteetan egiten diren berezko dantza herrikoi/tradizionalak? Dantzen eta Euskal ohituren arteko lotura egiteko gai zara?

Helburua: Euskal Dantzak praktikatzea eta ezagutzea Euskal Kulturarekiko jarrera baikorra garatzeko eta dantza eta Euskal Herriko ohituren artean loturak egiteko.

Zereginia: Euskal Dantzen ikuskizun bat burutu.

Arazoetan oinarritutako ikaskuntzak finkatzen dituen faseak Heziberrik zehazten dituenekin bat eginez ondorengo alderdiak zehaztu dira: diziplina barneko konpetentzia, zeharkako konpetentziak, etapako helburuak, helburu didaktikoak, edukiak (adierazpenekoak, prozedurazkoak eta jarrerazkoak), ebaluazio irizpideak, lorpen adierazleak eta ebaluazio tresnak. Era berean, alderdi horien guztien arteko erlazioak zehaztu eta aditzera eman dira.

Horrez gain, saioak prestatzerako orduan, beti estruktura berdina jarraitu ez ezik (aurkezpena, atal nagusia eta amaierako gogoeta), soilik dantzak egitera mugatu ordez, dantza bakoitzeko informazioa ahalbidetu zaie ikasleei, dantzaren esanahia, zergatia eta gizartearren arteko erlazioa posible egin nahian, besteak beste. Beraz, antzeman daitekeen moduan, ahalik eta zehaztasun maila handiena eskaini nahi izan da.

Balorazioa eta konklusioak:

Aurretik adierazitako taldearekin lehenengo 3 saioak aurrera eraman ahal izan dira eta horrek emaitza eta ondorio batzuk lortzea eta ateratzea ahalbidetu du.

1. saioari dagokionez, bi saiotan garatu zela esan beharra dago. Laburbilduz, gehiengoak interesa aurkeztu zuen baina prestatutako ginkanaren zaitasuna pixka bat gehiegizkoa izateak, motibazioa apaldu zuen. Beraz, etorkizunera begira, testuinguru berdinean praktika berriz ere garatu beharko balitz, ginkana moldatuko litzateke eta erraztasun gehiago emango liratuke, haien maila aintzat hartuta egingarriagoa egiteko. Dena dela, ginkanaren ideia oso ondo jaso zuten, gaia aurkezteko modu entretenigarri bezala kalifikatuz ikasleek. Bestalde, esan beharra dago ikasleak ez daudela saio amaieran gogoeta bat egitera ohitura, haien emozietaz, sentimenduetaz, iritzietaz... diharduteko.

2. saioari erreparatuz, interes handia jarri zutela azpimarratzeko da, dantza ondo egiteaz arduratz eta motibazioa azalduz. Hori harritzekoa izan zen, ez baitzen uste gaia besoak zabalik hartuko zutenik. Gainera, amaierako gogoetan benetan adierazgarria da gehienei onera harritu ziela esateak bai saioak zein gaiak, hots, gozatu zutela. Horrez gain, ikasleek euskal dantzen zaitasuna aintzatetsi zuten, balioztatuz, zeozer erraza eta zentzugabea bezalako aurreiriztiak deuseztatuz. Gainera, botatako izerdiaz harritu ziren ere bai, dantzatzeak fisikoki hainbeste eskatuko ez zuela pentsatzen baitzuten. Halaber, gaitasun kardiobaskularra lantzeko tresna egokitzat hartu zuten zenbaitek. Hori gutxi balitz, ikasle batek dantza taldeei buruz galdezu zuen, apuntatzeko interesa azalduz. Hala eta guztiz ere, dena ez da polita, eta aipatzeko da ikasle batek aspertu zela adierazi zuela. Izan ere, koordinazio arazoak zituen dantzetan, hortaz, normala da ondo ematen ez zaizun saio batean aspertzea, ohi baino esfortzu handiagoa jarri behar delako, besteak beste. Oso zaila da gai batekin ikasle guztiengana iristea, ezinezkoa alegia, beraz 24tik 23k edo gehiengoak (guztiekin ez baitzuten iritzia azaleratu) esperientzia ona izan badute, nire uste apalean arrakastatsua izan dela ondorioztatu daiteke.

3. saioari so eginez, erronka handiagoa izan zen, dantzen konplexutasuna altuagoa zelako. Nolanahi ere, uste baino interes handiagoa erakutsi zuten, esfortzatuz. Etorkizunera begira, dantzen konplexutasuna eta haien esperientzia murritza kontuan hartuta, saio gehiago dedikatu beharko litzaizkioke, saioetatik at haien euren kabuz orduak sartu beharko lituzkete edo dantza simpleagoak planteatu beharko lirateke.

Saioetatik at ikusitakoa ere aipagarria litzateke. Atsedenaldietan, patioan, ikasle batzuk saioan egindako dantzak egiten eta praktikatzen ikusi dira, lan honen helburuetako bat azalera-tuz, hots, dantzan gozamena aurkitzea. Era berean, ikasle batzuek TikTok aplikazioa erabilita dantza batzuk erronka moduan grabatu zituzten. Hori gutxi balitz, ikasle batzuek haien gurasoei dantzak erakutsi dizkietela baieztatu zidaten. Planteatutako bigarren helburuari erreparatuz, nahiz eta euskal dantzaren inguruko jakin-mina piztu dela esan daitekeen, ezin daiteke ondorioztatu garatutako 3 saioen ostean ikasleen artean euskaldun sentimendua edota pertenentzia zehazki zabaldu eta indartu denik. Hori lortzeko denbora gehiago beharrezkoa dela aintzatetsi da.

Azkenik, adierazi beharra dago UD osoa aurrera eraman izanez gero, ondorio osatuagoak ekarriko lituzkela, baita orain geratu den jakin-mina argituko lukeela ere amaierara begira. Dena dela, ikusi da euskal dantzak lantzeko planteamendu honekin erdalduna den testuinguru bat euskal kulturara hurbiltzea posible dela, hora balioan jarri; eta dantzan gozamena aurkitu ahal dela ikasleei ikusarazi ahal zaiela ere bai.

Informazio gehiago lortzeko estekak:

- ESTEKA - ESTEKA

Erreferentziak:

Armstrong, L. (1984). Apuntes sobre el folklore vasco. Resvista internacional de los estudios vascos = Eusko ikaskuntzen nazioarteko aldizkaria = Revue internationale des études basques = International journal on Basque studies, RIEV, 29(2), 209-246.

Batalha, A. P. (1983). Elementos de estudo para un movimiento dançado. Dança na educação. Gabinete de Dança. UTL. ISEF.

Chueca, J. P. (1990) Euskal nazionalismoak herri nortasunaren eraikuntzan folkloreari eman-dako zereginha (1931-1939). Cuadernos de etnología y etnografía de Navarra, 22(55), 27-34.

Epelde, A. (2012). Apuntes sobre el folklore vasco. Dedica. Revistas de Educação e Humanidades, (3), 113-134.

Fernández, M. (1999). Taller de danzas y coreografías. Ed. CCS.

Fuentes, A. L. (2006). El valor pedagógico de la danza. (Doktorego Tesia). Universidad de Valencia, Servicio de Publicaciones.

García, I. (2008). Expresión corporal y danza como contenidos para el desarrollo de la creatividad en las clases de Educación Física. EFDeportes, Revista Digital, (118).

Laban, R. (1978). Danza educativa moderna. Paidós.

Martínez de Guereñu, A. (2014). Dantza koreografikoak. M. T. Vizcarra-n. Gorputz Adierazpena Lehen Hezkuntzan (157-190). Euskal Herriko Unibertsitatea Argitalpen Zerbitzua

Mc Carthy, M. (1996). Dance in the music curriculum. Music Educators Journal, 82(6), 17-21.

Ortiz, M. (2002). Expresión corporal: Una propuesta para el profesorado de educación física. Grupo Editor Universitario.

Renobell, G. (2009). Todo lo que hay que saber para bailar en la escuela: Propuestas de danza-movimiento y expresión corporal para la etapa de educación primaria (6 a 12 años) (1a ed.). Inde.

Robert, M. (2013). El baile como medio para mejorar la condición física y la salud. In Gustems, J. (Ed.), Arte y bienestar. Investigación aplicada (103-109 or.). Editorial UBE.

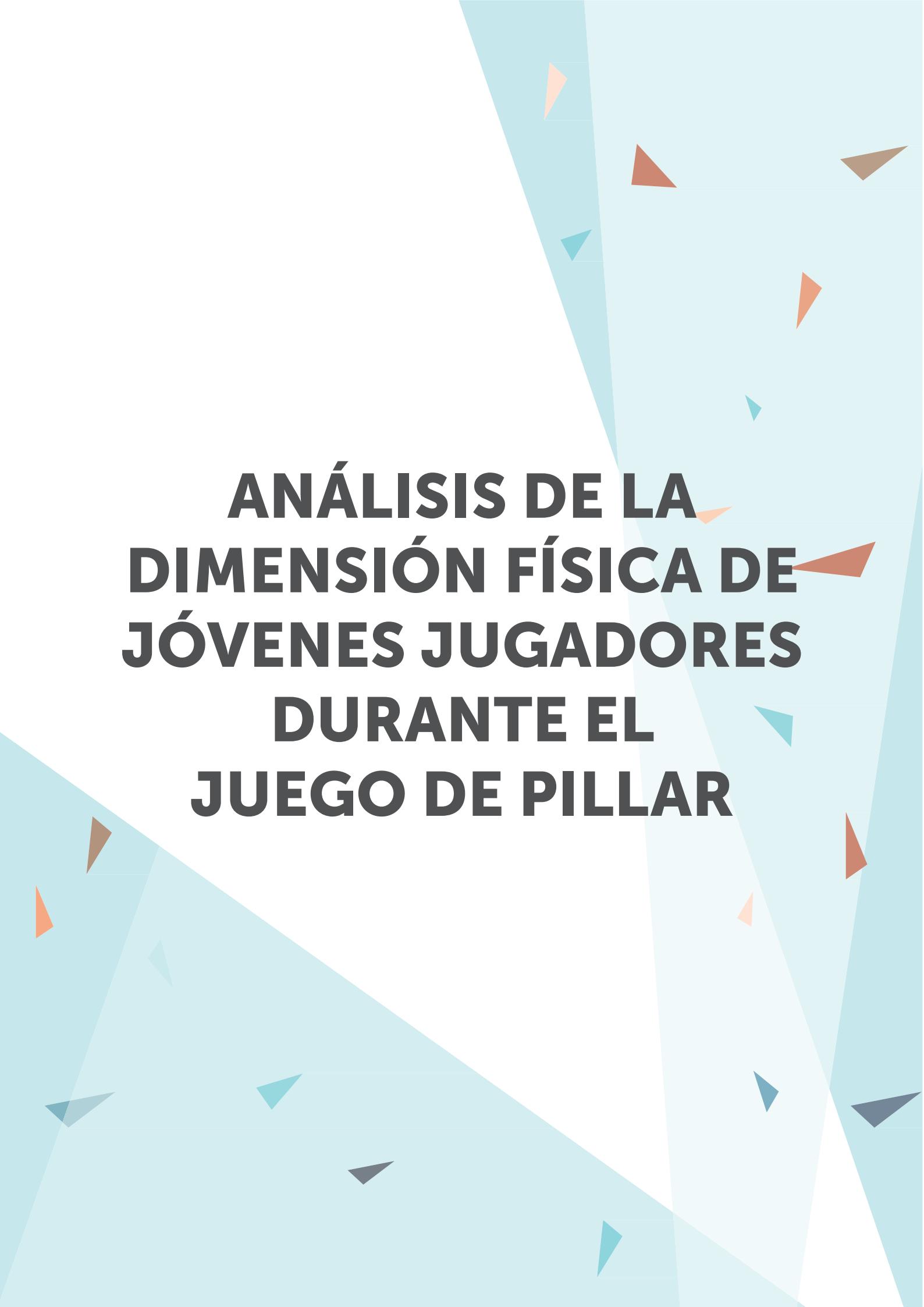
Robinson, J. (1992). El niño y la danza. Mirador.

Vicente, G., Ureña, N., Gómez, M., eta Carrillo, J. (2010). La danza en el ámbito de educativo. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (17), 42-45.

Xarez et al. (1992). A Dança no 1º ciclo do Ensino Básico. Boletin de Educação Física, (516), 97.

3

Comunicaciones



ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN FÍSICA DE JÓVENES JUGADORES DURANTE EL JUEGO DE PILLAR

ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN FÍSICA DE JÓVENES JUGADORES DURANTE EL JUEGO DE PILLAR

Gonzalez Artetxe, Asier, Gaztelu Folla, Ioritz, Vélaz Lorente, Iñigo, Los Arcos, Asier
Departamento de Educación Física y Deportiva, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), Vitoria-Gasteiz.

Gizartea, Kirola eta Ariketa Fisikoa Ikerkuntza Taldea (GIKAFIT), Departamento de Educación Física y Deportiva, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), Vitoria-Gasteiz.

Correo electrónico para comunicaciones: asierjkz@gmail.com

Resumen

El objetivo del estudio fue valorar la respuesta física de jóvenes jugadores durante el *juego de pillar*. Diecinueve jugadores Sub-14 de un mismo club de fútbol jugaron durante diez minutos a una variante del juego de pillar clásico. La distancia total recorrida y el Player load acumulado por los jugadores fueron medidos mediante un sistema de posicionamiento local y analizados por intervalos idénticos de 2:30 minutos. La distancia total recorrida por los jugadores disminuyó significativa ($p \leq 0,05$) y sustancialmente ($d =$ moderado – alto) intervalo a intervalo durante el juego, excepto entre el segundo y el tercero. El PL acumulado por los jugadores durante el primer intervalo fue mayor en comparación con los siguientes y durante el segundo respecto al cuarto ($p \leq 0,05$, $d =$ alto). La duración del juego condiciona la respuesta física experimentada por los jugadores, siendo menor a medida que el tiempo de práctica aumenta.

Palabras clave:

Educación física, entrenamiento, pedagogía, juego motor, esfuerzo

Introducción

Como los deportes, los juegos motores tradicionales son constituidos mediante un sistema de reglas u obligaciones que regulan la conducta de los jugadores (Parlebas, 2001, 2020). Sin embargo, mientras que las autoridades centralizadoras como las federaciones internacionales definen, unifican y estandarizan el reglamento de los deportes, los juegos tradicionales se caracterizan por la transmisión y transformación de sus reglas generación a generación (Parlebas, 2001).

Los propios jugadores son los responsables de la creación y el cumplimiento de los códigos que rigen los juegos en función de las costumbres imperantes, sus características o el espacio de juego a su disposición (Parlebas, 2020). El sistema de reglas acordado por los propios participantes determinará las posibilidades de relación entre jugadores y en su diversidad reside la riqueza y el legado del conjunto de juegos tradicionales, el cual no es más que el reflejo de la cultura local y la sociedad a la que pertenecen sus jugadores (Luchoro-Parrilla et al., 2021; Parlebas, 2020).

Algunos de estos juegos tradicionales, como el juego de pillar, han traspasado las fronteras de lo local extendiéndose por todo el mundo (Belka, 1998). Además, este juego sociomotor, inestable (i.e. cambio de rol entre pillador y atrapado) y sin memoria (i.e. no existen vencedores ni vencidos) (Parlebas, 2001, 2020) es habitual tanto en el ámbito educativo (Belka, 1998; Puente-Maxera, Méndez-Giménez, & Martínez de Ojeda, 2021) como en el deportivo (Coledam, Paludo, Oliveira, & Dos-Santos, 2012; Oboeuf, Hanneton, Buffet, Fantoni, & La-biadh, 2020).

A pesar de su utilización en ambos ámbitos de intervención, los estudios que han valorado la respuesta física experimentada por los jóvenes durante distintos juegos tradicionales (Gonzalez-Artetxe, Pino-Ortega, Rico-González, & Los Arcos, 2020, 2021) y, en especial, durante el juego de pillar, son limitados. Gonzalez-Artetxe et al. (2020, 2021) analizaron las consecuencias motrices del juego robacolas durante cuatro sesiones y mostraron que la práctica continuada del mismo juego motor supuso de un mayor orden y un menor despliegue físico.

Además del número de sesiones en los que ha sido implementado el juego motor (Gonzalez-Artetxe et al., 2020, 2021), el análisis de las consecuencias de la duración en la respuesta física de los participantes podría ayudar a profesores y entrenadores a establecer el tiempo de juego óptimo en función de los efectos deseados. Por lo tanto, el propósito del presente trabajo fue valorar la respuesta física de jóvenes jugadores durante el juego de pillar.

Metodología

Participantes:

Diecinueve jugadores (edad = 13 ± 1 años; experiencia futbolística = 6 ± 1 años) de la categoría 1^a Infantil (i.e. Sub-14) de un mismo club de fútbol participaron en el estudio. Todos ellos fueron informados sobre los procedimientos de la intervención y sus padres, madres o tutores legales firmaron el consentimiento informado. El estudio siguió las pautas marcadas en la Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial, 2013) y fue aprobado por el Comité de Ética para las Investigaciones relacionadas con Seres Humanos (CEISH, Código Reg. 132 / 2018) de la UPV / EHU.

Procedimiento:

Los diecinueve participantes jugaron durante diez minutos de manera ininterrumpida en un espacio de 15 m x 30 m a una variante del juego de pillar clásico: el pillador debía tocar o golpear en el cuerpo de algún jugador, excepto en el cuello y la cabeza, con un balón que portaba en las manos para realizar el atrape. El entrenador del equipo fue el encargado de que las reglas del juego fuesen respetadas y controló la duración del juego, pero no pudo dar indicaciones con el objetivo de neutralizar la influencia de su intervención en el comportamiento motor de los jugadores (Gonzalez-Artetxe et al., 2020, 2021).

Valoración de la dimensión física:

La distancia total (DT) recorrida y el Player load (PL) acumulado por los jugadores durante el juego de pillar fueron medidos mediante un sistema de posicionamiento local (IMU; WIMU PROTM, RealTrack Systems, Almería) previamente validado para la evaluación de la carga física (Gómez-Carmona, Bastida-Castillo, González-Custodio, Olcina, & Pino-Ortega, 2020). Los datos de posicionamiento recogidos por este sistema basado en la tecnología UWB (banda ultra-ancha), y compuesto por ocho antenas transmisoras de las señales de radiofrecuencia y de dispositivos de seguimiento que portan los jugadores en chalecos especiales, fueron exportados y procesados por el software S PROTM (RealTrack Systems, Almería). Con el objetivo de comparar la respuesta física de los jugadores durante el juego, los diez minutos fueron fraccionados en cuartos: a) 1er intervalo (I1) = 0:00-2:30 min, b) 2º Intervalo (I2) = 2:30-5:00 min, c) 3er Intervalo (I3) = 5:00-7:30 min y d) 4º Intervalo (I4) = 7:30-10:00 min.

Análisis estadístico:

Los valores de DT y PL fueron presentados como media \pm desviación estándar (DE). Puesto que los datos de ambas variables se distribuyeron de manera normal, la comparación entre intervalos fue llevada a cabo mediante la prueba ANOVA de medidas repetidas con el post hoc de Bonferroni. Además, las diferencias prácticas fueron valoradas mediante el tamaño del efecto (d) propuesto por Cohen (1988): d menor a 0,2, trivial; entre 0,2 y 0,5, bajo; entre 0,5 y 0,8, moderado; y mayor a 0,8, alto. El programa estadístico utilizado para este análisis fue el Statistical Package for Social Sciences (SPSS® Inc., versión 20,0 Chicago, IL, EE. UU.). La significatividad estadística fue de $p \leq 0,05$.

Resultados

Los valores de DT y PL durante los cuatro intervalos del juego de pillar fueron de $209,9 \pm 34,19$; $161,8 \pm 33,26$; $151,2 \pm 36,89$ y $128,4 \pm 35,10$ m y de $3,4 \pm 0,7$; $2,3 \pm 0,6$; $2,1 \pm 0,7$ y $1,7 \pm 0,7$ unidades arbitrarias (UAs), respectivamente. La DT recorrida por los jugadores disminuyó significativa ($p \leq 0,05$) y sustancialmente intervalo a intervalo durante el juego (I1 a I2 – $p = 0,00$, $d = 1,43$, alto; I1 a I3 – $p = 0,00$, $d = 1,65$, alto; I1 a I4 – $p = 0,00$, $d = 2,35$, alto; I2 a I4 – $p = 0,00$, $d = 0,98$, alto; I3 a I4 – $p = 0,05$, $d = 0,63$, moderado), excepto entre el segundo y el tercero ($p = 1,00$, $d = 0,30$, bajo) (Figura 1).

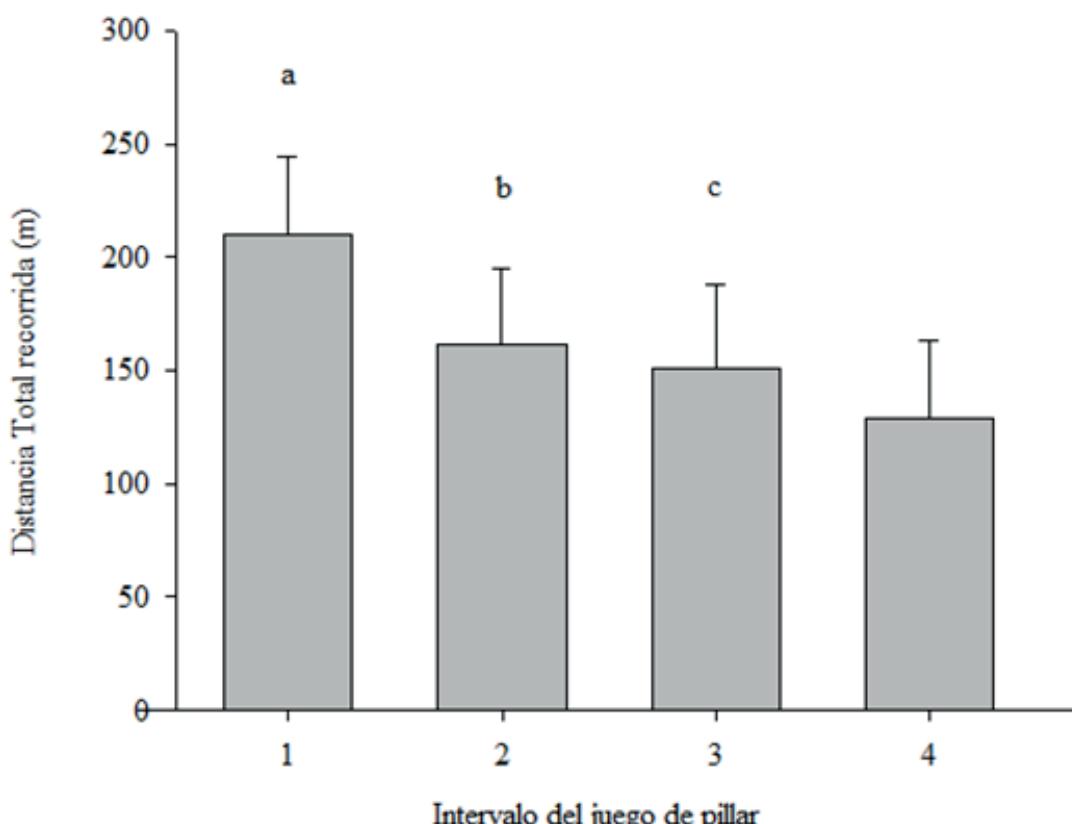


Figura 1. Comparación de la Distancia Total recorrida por los jugadores durante los cuatro intervalos del juego de pillar. a = diferencias significativas ($p \leq 0,05$) en comparación con los intervalos 2, 3 y 4; b = diferencias significativas ($p \leq 0,05$) en comparación con el intervalo 4; c = diferencias significativas ($p \leq 0,05$) en comparación con el intervalo 4.

El PL acumulado por los jugadores durante el primer intervalo fue mayor en comparación con los siguientes (I_1 a I_2 – $p = 0,00$, $d = 1,69$, alto; I_1 a I_3 – $p = 0,00$, $d = 1,86$, alto; I_1 a I_4 – $p = 0,00$, $d = 2,43$, alto) y durante el segundo respecto al cuarto ($p = 0,00$, $d = 0,92$, alto). No se encontraron diferencias significativas del I_2 al I_3 ($p = 1,00$, $d = 0,31$, bajo) y del I_3 al I_4 ($p = 0,25$, $d = 0,57$, moderado) (Figura 2).

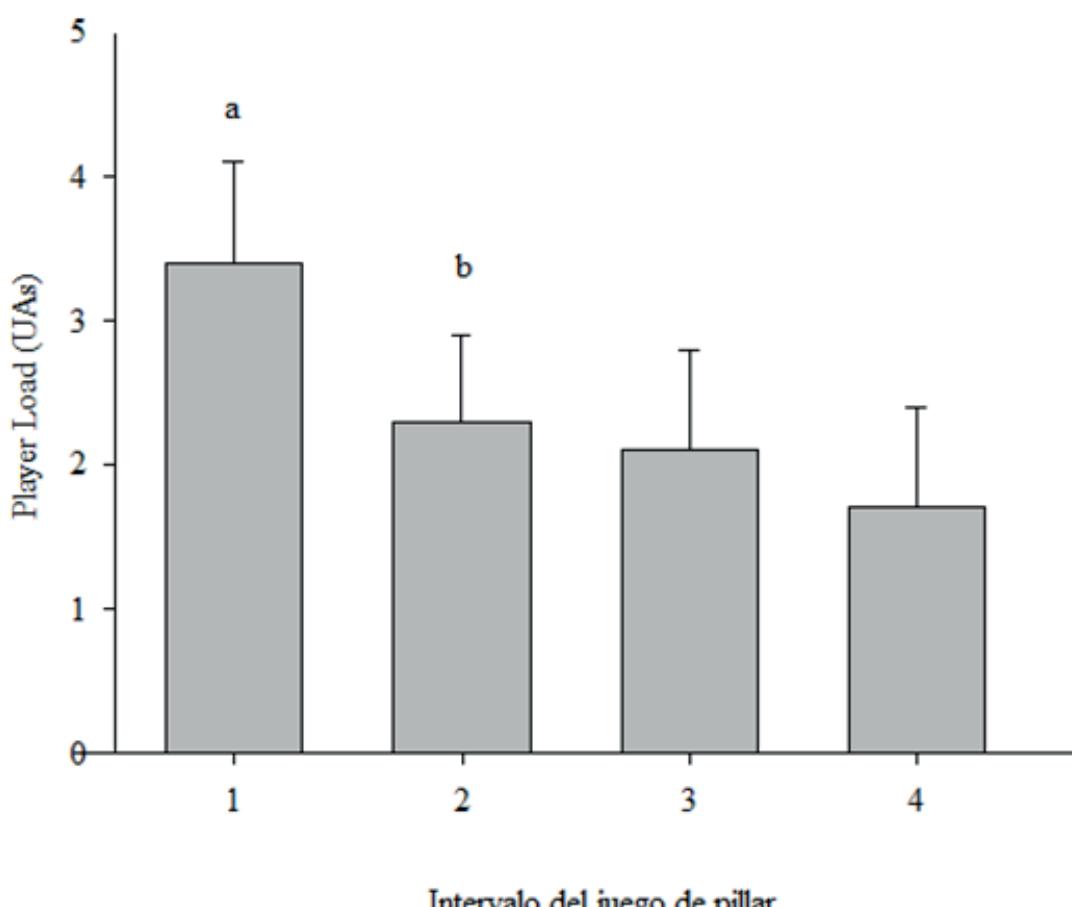


Figura 2. Comparación del Player load acumulado por los jugadores durante los cuatro intervalos del juego de pillar. a = diferencias significativas ($p \leq 0,05$) en comparación con los intervalos 2, 3 y 4; b = diferencias significativas ($p \leq 0,05$) en comparación con el intervalo 4.

Discusión

El propósito del presente estudio fue valorar la respuesta física de jóvenes jugadores durante el juego de pillar. La DT recorrida (Figura 1) y el PL acumulado (Figura 2) por los participantes disminuyeron significativa y sustancialmente durante el desarrollo del juego.

Los resultados coinciden con los mostrados por Gonzalez-Artetxe et al. (2020, 2021) durante cuatro sesiones del juego robacolas, con balón. La respuesta física (i.e. DT y PL) decreció de la primera a la última sesión ($p < 0,05$, $d = \text{alto}$) (Gonzalez-Artetxe et al., 2020, 2021). La disminución de la respuesta física a medida que la práctica aumenta podría ser consecuencia de la fatiga acumulada (i.e. dimensión física-fisiológica), del descenso de la motivación (i.e. dimensión emocional) o de la resolución del juego (i.e. dimensión táctico-decisional).

Puesto que los juegos de pillar a priori son divertidos y no extenuantes, solo cinco (Gonzalez-Artetxe et al., 2020, 2021) y diez minutos de duración, la disminución de la respuesta física podría ser debida principalmente a la dimensión táctico-decisional. Gonzalez-Artetxe et al. (2021) mostraron que la entropía aproximada del área ocupada por los jugadores durante el robacolas fue menor ($p < 0,05$, $d = \text{alto}$) en la última sesión en comparación con la primera, es decir, el orden fue mayor tras más minutos de práctica; siendo la DT y el PL menores a medida que el juego era practicado. Parece ser que la práctica continuada del mismo juego motor ordena la respuesta táctica y, como consecuencia, el despliegue físico es menor.

Conclusiones

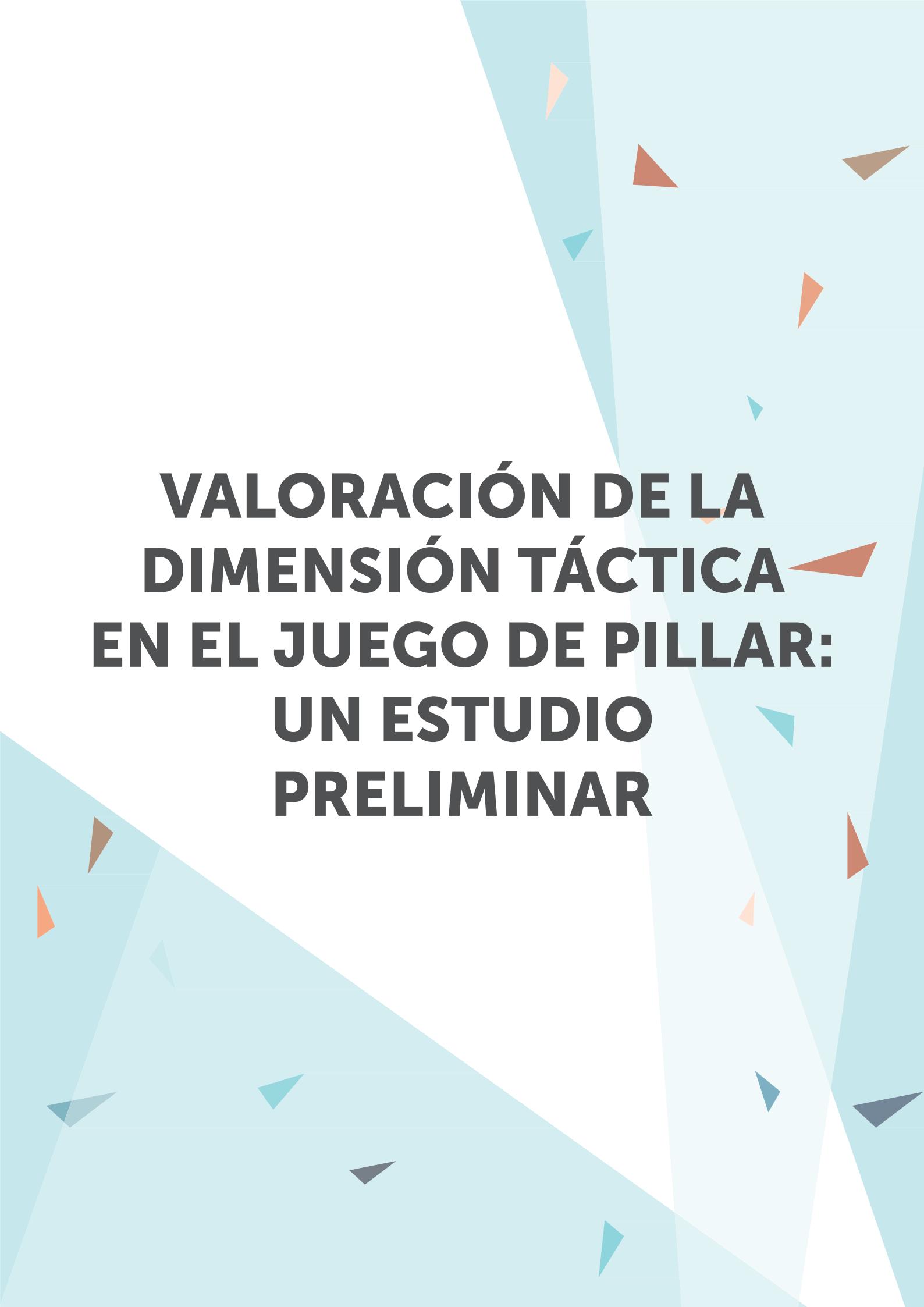
Los profesores y entrenadores deben esperar un menor despliegue físico a medida que el tiempo de práctica del juego motor aumenta.

Agradecimientos

Este trabajo fue financiado por el subproyecto Mixed method approach on performance analysis (in training and competition) in elite and academy sport [PGC2018-098742-B-C33, MINECO/FEDER, UE], que forma parte del Proyecto Coordinado New approach of research in physical activity and sport from mixed methods perspective (NARPAS_MM) [671898742-98742-4-18 / SPGC201800X098742CV0], del Programa Estatal de Generación de Conocimiento y Fortalecimiento Científico y Tecnológico del Sistema I+D+i del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

Referencias

- Belka, D. E. (1998). Strategies for Teaching Tag Games. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 69(8), 40–43. [LINK](#)
- Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Coledam, D. H. C., Paludo, A. C., Oliveira, A. R. de, & Dos-Santos, J. W. (2012). Dynamic exercise versus tag game warm up: The acute effect on agility and vertical jump in children. *Journal of Human Sport and Exercise*, 7(1), 243–253. [LINK](#)
- Gómez-Carmona, C. D., Bastida-Castillo, A., González-Custodio, A., Olcina, G., & Pino-Ortega, J. (2020). Using an Inertial Device (WIMU PRO) to Quantify Neuromuscular Load in Running: Reliability, Convergent Validity, and Influence of Type of Surface and Device Location. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 34(2), 365–373. [LINK](#)
- Gonzalez-Artetxe, A., Pino-Ortega, J., Rico-González, M., & Los Arcos, A. (2020). Variability of the Motor Behavior during Continued Practice of the Same Motor Game: A Preliminary Study. *Sustainability*, 12(22), 9731. [LINK](#)
- Gonzalez-Artetxe, A., Pino-Ortega, J., Rico-González, M., & Los Arcos, A. (2021). Consequences of the Continued Practice of the Tail Tag Game on the Motor Behavior. *Revista Andaluza de Medicina Del Deporte*, 14(2 Supl. 1), S5–S6.
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional Games as Cultural Heritage: The Case of Canary Islands (Spain) From an Ethnomotor Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 586238. [LINK](#)
- Oboeuf, A., Hanneton, S., Buffet, J., Fantoni, C., & Labiadh, L. (2020). Influence of Traditional Sporting Games on the Development of Creative Skills in Team Sports. The Case of Football. *Frontiers in Psychology*, 11, 611803. [LINK](#)
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo. [LINK](#)
- Parlebas, P. (2020). The Universals of Games and Sports. *Frontiers in Psychology*, 11, 2583. [LINK](#)
- Puente-Maxera, F., Méndez-Giménez, A., & Martínez de Ojeda, D. (2021). Physical activity levels during a Sport Education season of games from around the world. *European Physical Education Review*, 27(2), 240–257. [LINK](#)



VALORACIÓN DE LA DIMENSIÓN TÁCTICA EN EL JUEGO DE PILLAR: UN ESTUDIO PRELIMINAR

VALORACIÓN DE LA DIMENSIÓN TÁCTICA EN EL JUEGO DE PILLAR: UN ESTUDIO PRELIMINAR

Vélaz-Lorente, Iñigo, Gaztelu-Folla, Ioritz. Gonzalez-Artetxe, Asier, Los Arcos, Asier
Departamento de Educación Física y Deportiva, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), Vitoria-Gasteiz.

Gizarte, Kirola eta Ariketa Fisikoa Ikerkuntza Taldea (GIKAFIT), Departamento de Educación Física y Deportiva, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), Vitoria-Gasteiz.

Correo electrónico para comunicaciones: ivelazlorente@gmail.com

Resumen

El objetivo del estudio fue valorar la respuesta táctica de jóvenes jugadores durante el juego de pillar. Diecinueve futbolistas Sub-14 jugaron al juego de pillar durante diez minutos. La dimensión táctica (i.e. superficie y distancia media entre jugadores) fue valorada con un sistema de posicionamiento local (LPS). Los diez minutos de juego fueron fraccionados en cuatro intervalos. Tanto la superficie ocupada (2º vs 3er intervalo: $p=0,00$, $d=0,78$, moderado; 3er vs 4º intervalo: $p=0,00$, $d=1,09$, alto) como la distancia media entre jugadores aumentaron a partir del tercer intervalo (2º vs 3er intervalo: $p=0,00$, $d=0,80$, alto; 3er vs 4º intervalo: $p=0,00$, $d=1,15$, alto), lo cual supuso el uso de un mayor porcentaje del espacio de juego (35%, 32%, 38% y el 48% durante los intervalos 1, 2, 3 y 4, respectivamente). Los resultados sugieren que los jugadores requieren de cierto tiempo de práctica hasta modificar su respuesta táctica durante el juego.

Palabras clave:

Entrenamiento; educación física; pedagogía; juego motor; comportamiento motor.

Introducción

Los juegos tradicionales, también llamados juegos locales, son el fruto de una historia que ha dado forma a sus estructuras de acuerdo con los valores y representaciones colectivas de cada región (Parlebas, 2020; Pellegrini et al., 2007). Su capacidad para reflejar la forma de pensar, de relacionarse y de vivir del lugar del que provienen los convierte en un elemento único y extraordinario de nuestra cultura (Lavega et al., 2014).

Uno de los juegos tradicionales más característicos y reconocidos internacionalmente es el juego de pillar. Este juego sociomotor (i.e. contra-comunicación: relación negativa entre el pillador y el resto de jugadores), inestable (i.e. las relaciones sociales de los jugadores varían durante el juego debido al cambio de rol) y sin memoria (i.e. no existe mecanismo de interrupción que permita establecer ganadores y perdedores) (Martínez-Santos et al., 2020; Parlebas, 2020), es empleado habitualmente tanto en las sesiones de Educación Física (EF) como en los entrenamientos de diversos deportes (Oboeuf et al., 2020).

A pesar de su frecuente uso, las consecuencias de la repetición del mismo juego de pillar en las distintas dimensiones de los jóvenes jugadores son poco conocidas (Gonzalez-Artetxe et al., 2020, 2021). Por lo que a la dimensión táctica se refiere, parece ser que la repetición del mismo juego de pillar tiende a estabilizar y ordenar la respuesta de los jugadores (González-Artetxe et al., 2020, 2021).

Además de la frecuencia, las consecuencias de la duración de los juegos de pillar en la respuesta táctica son de interés para los profesores de EF y los entrenadores/monitores deportivos porque ayudaría a optimizar los programas de intervención. Los profesores de EF y los entrenadores/monitores deportivos podrían dar por finalizado el juego de pillar cuando la respuesta táctica fuese estable, y presentar una modificación u otro juego, si su deseo fuese obligar constantemente a los jugadores a responder a una alta incertidumbre (Martínez-Santos et al., 2020). Por tanto, el objetivo del estudio fue valorar la respuesta táctica de jóvenes jugadores durante el juego de pillar.

Metodología

Participantes:

Diecinueve futbolistas Sub-14 (edad = 13 ± 1 años; experiencia en el entrenamiento y la competición en fútbol = 6 ± 1) de un club de fútbol base participaron en el estudio. Los jugadores pertenecían al mismo equipo de fútbol (1^a Infantil), y todos ellos completaron las dos semanas previas de entrenamiento y partido antes de la investigación. El estudio respetó las pautas establecidas en la Declaración de Helsinki (2013) y fue aprobado previamente por la Comisión de Bioética de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (Código Reg.132 / 2018).

Procedimiento:

Los jugadores jugaron por primera vez a una variante del juego de pillar. El jugador era pillado, y por tanto pasaba a ser el pillador si era tocado o golpeado, en cualquier parte del cuerpo menos en el cuello y en la cabeza, por el balón portado por el pillador. El pillador solo podía utilizar las manos para usar el balón y, además, debía contar hasta tres en voz alta mientras sujetaba el balón con las manos por encima de la cabeza antes de poder pillar por primera vez. La duración del juego fue de diez minutos, no hubo interrupciones y el espacio de juego fue un rectángulo de 15 m x 30 m. Tanto el inicio como el final de juego fueron indicados por el entrenador sin que los jugadores supieran el tiempo transcurrido durante el juego ni su duración total. Por último, el entrenador aseguró el cumplimiento de las reglas durante el juego, pero no pudo realizar ningún comentario a los jugadores (Gonzalez-Arte-txe et al., 2020).

Recopilación de datos:

Los datos fueron recopilados durante los diez minutos de juego mediante el uso de un sistema de seguimiento y rendimiento electrónico de tiempo-movimiento (EPTS) y utilizando un sistema de posicionamiento local (LPS) (IMU; WIMU PROTM, RealTrack Systems, Almería, España) basado en tecnología de banda ultra ancha (UWB). Este equipamiento y sus medidas son válidos y fiables para la evaluación del análisis táctico y físico (Rico-González et al., 2020). El dato de posicionamiento de los jugadores fue registrado mediante ocho antenas colocadas alrededor de todo el campo de juego formando un hexágono para mejorar así la emisión y recepción de la señal (Bastida-Castillo et al., 2019), a una altura de 3 metros y sostenidas por sus correspondientes trípodes. Los dispositivos LPS funcionaron a una frecuencia de muestreo de 18 Hz (Rico-González et al., 2020) y los datos fueron procesados con el software S PROTM (RealTrack Systems, Almería, España) (Bastida-Castillo et al., 2019).

Valoración de la dimensión táctica:

Las variables superficie (i.e. área ocupada [m²] por el conjunto de los jugadores) y distancia media entre jugadores (i.e. distancia media interpersonal (m) de todos los pares de jugadores) (Low et al., 2020) fueron medidas para valorar la dimensión táctica durante el juego de pillar. Con el objetivo de comparar la respuesta táctica de los jugadores durante el juego, los 10 minutos de juego fueron fraccionados en cuartos: a) 1er intervalo = 0:00-2:30 min, b) 2º intervalo = 2:30-5:00 min, c) 3er intervalo = 5:00-7:30 min y d) 4º intervalo = 7:30-10:00 min.

Análisis estadístico:

Los datos son presentados como media \pm desviación estándar (DE) de la media. Puesto que los datos no presentaron una distribución normal, la comparación de la superficie y la distancia media entre jugadores entre intervalos fue llevada a cabo mediante la prueba de Friedman. La prueba de Wilcoxon fue utilizada para comparar ambas variables tácticas por pares de intervalos. Además, el Tamaño del Efecto fue medido mediante la d de Cohen para valorar las diferencias a nivel práctico, siendo el criterio de interpretación el siguiente: trivial, menor a 0,2; bajo, entre 0,2 y 0,5; moderado, entre 0,5 y 0,8; alto, mayor a 0,8. El análisis estadístico se realizó con el programa Statistical Package for Social Sciences (SPSS® Inc, versión 20,0 Chicago, IL, EE.UU.). El nivel de significación estadística fue establecido en $p < 0,05$.

Resultados

La superficie ocupada por los jugadores aumentó significativamente ($p < 0,05$) intervalo a intervalo durante el juego (2º vs 3er – $p = 0,00$, $d = 0,78$, moderado; 3er vs 4º – $p = 0,00$, $d = 1,09$, alto; 1er vs 4º – $p = 0,00$, $d = 1,32$, alto; 2º vs 4º – $p = 0,00$, $d = 1,81$, alto) (Figura 1), excepto entre el primero y los dos siguientes (1º vs 2º – $p = 0,00$, $d = 0,39$, bajo; 1º vs 3º – $p = 0,09$, $d = 0,32$, bajo). Los jugadores cubrieron aproximadamente el 35%, el 32%, el 38% y el 48% del espacio de juego (i.e. $15 \times 30 \text{ m} = 450 \text{ m}^2$) durante los intervalos 1, 2, 3 y 4, respectivamente.

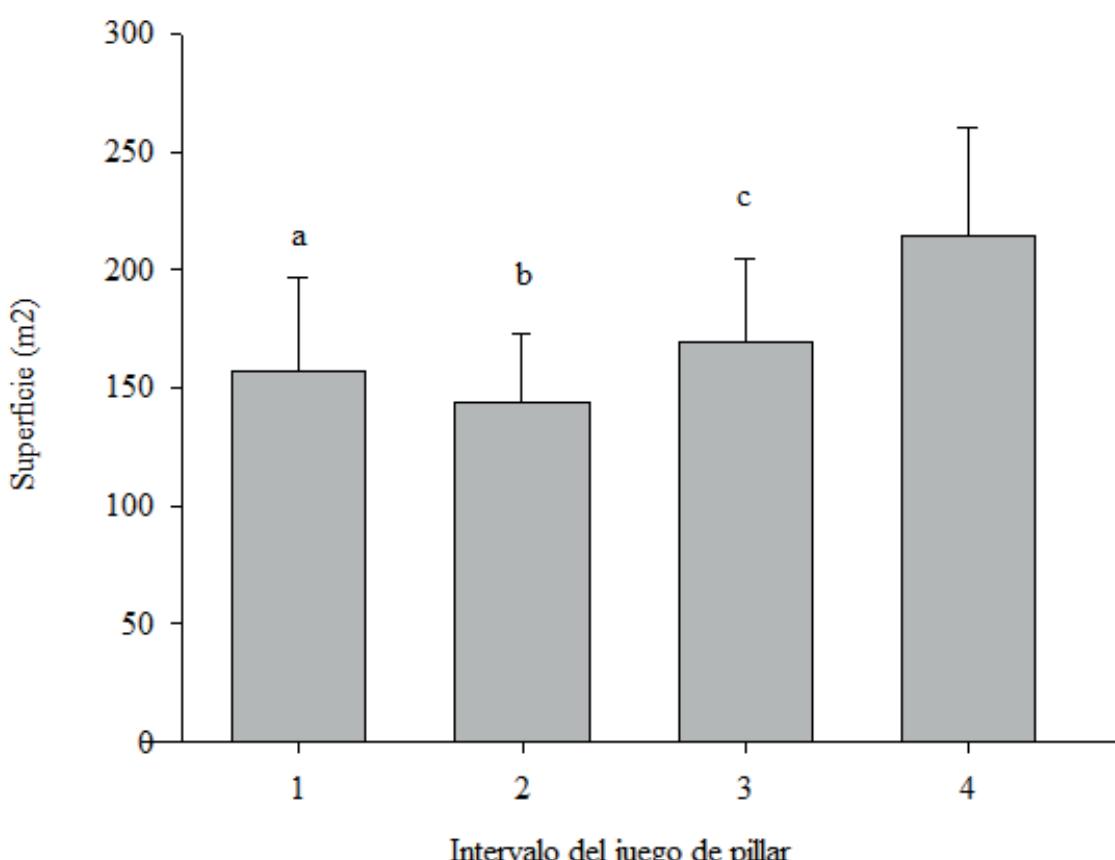


Figura 1. Comparación de la superficie ocupada por los jugadores durante los cuatro intervalos del juego de pillar. a = diferencias significativas ($p < 0,05$) en comparación con el intervalo 4; b = diferencias significativas ($p < 0,05$) en comparación con los intervalos 3 y 4; c = diferencias significativas ($p < 0,05$) en comparación con el intervalo 4.

La distancia media entre jugadores aumentó significativamente ($p < 0,05$) intervalo a intervalo durante el juego (2º vs 3er – $p = 0,00$, d = 0,80, alto; 3er vs 4º – $p = 0,00$, d = 1,15, alto; 1er vs 3er – $p = 0,00$ d = 0,58, moderado; 1er vs 4º intervalo – $p = 0,00$, d = 1,88, alto; 2º vs 4º intervalo – $p = 0,00$, d = 2,29, alto), excepto entre el primero y el segundo ($p = 0,52$, d = 0,18, trivial) (Figura 2).

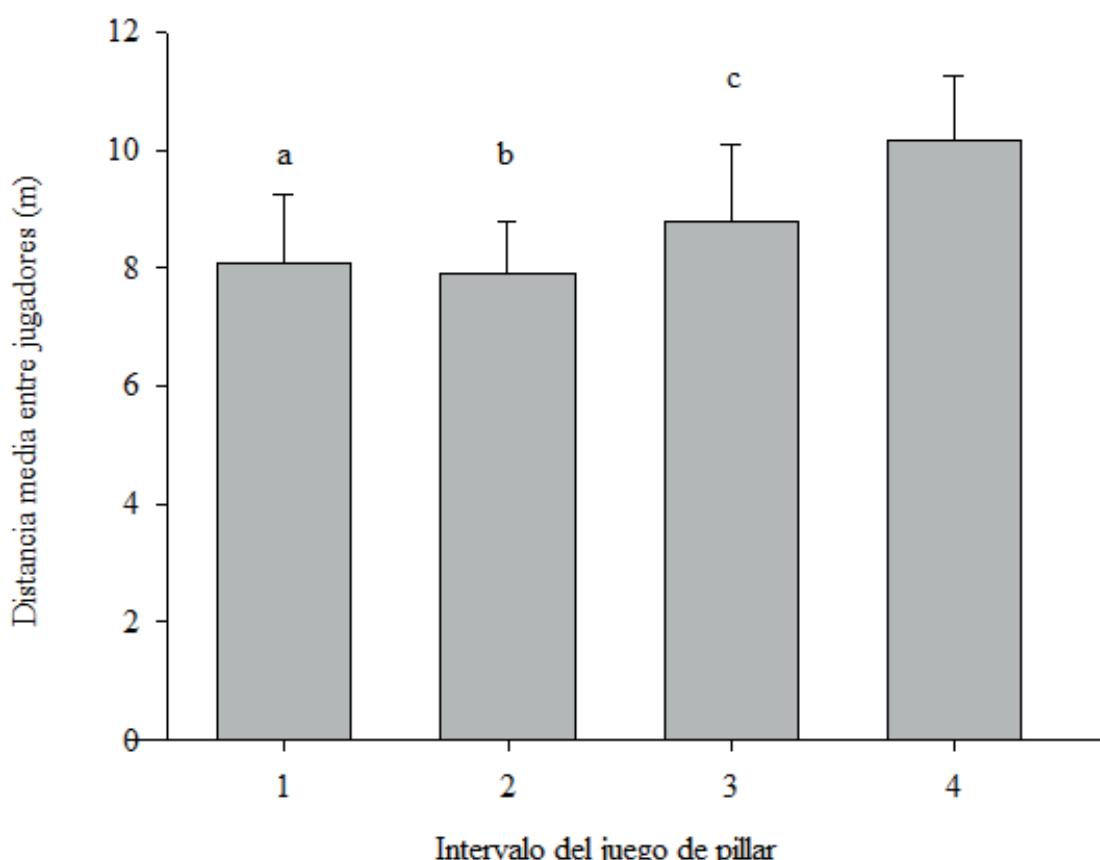


Figura 2. Comparación de la distancia media entre jugadores durante los cuatro intervalos del juego de pillar. a = diferencias significativas ($p < 0,05$) en comparación con los intervalos 3 y 4; b = diferencias significativas ($p < 0,05$) en comparación con el intervalo 4.

Discusión

El objetivo del estudio fue valorar la respuesta táctica de jóvenes jugadores durante el juego de pillar. Tanto la superficie ocupada por los jugadores como la distancia media entre jugadores aumentó durante el juego, lo cual supuso el uso de un mayor porcentaje del espacio de juego delimitado por el entrenador. Gonzalez-Artetxe et al. (2020) también mostraron que la práctica continuada del juego robacolas supuso el aumento de la superficie ocupada por los jugadores.

Estos resultados sugieren que los jugadores tienden a alejarse del resto de jugadores para evitar ser atrapados (Gonzalez-Artetxe et al., 2020), pero que este sálvese quien pueda no supone que los jugadores crean necesario usar más de la mitad del espacio de juego presentado por el profesor de EF y el entrenador.

El aumento de los valores de ambas variables tácticas se produjo a partir del 3er intervalo (Figura 1 y 2). Estos resultados sugieren que los jugadores requieren cierto tiempo de práctica hasta modificar su respuesta táctica durante el juego. Con el objetivo de conocer cuándo podría estabilizarse la respuesta táctica de los jugadores, sería necesario aumentar el tiempo de práctica y llevar a cabo el mismo tipo de análisis realizado en este estudio.

Además, sería interesante analizar el orden (i.e. entropía) para conocer la variabilidad de la respuesta táctica en los juegos tradicionales (Gonzalez-Artetxe et al., 2020) porque ayudaría a optimizar los programas de intervención. Si el propósito de los profesores de EF y entrenadores/monitores deportivos fuese obligar a los estudiantes o jugadores a experimentar respuestas motoras diversas y cambiantes (Gonzalez-Artetxe et al., 2020), la estabilización de la respuesta táctica supondría la posposición del juego, su modificación o la aplicación de uno nuevo (Gonzalez-Artetxe et al., 2020, 2021).

Conclusiones

Puesto que la adaptación de los jugadores al juego de pillar requiere de cierto tiempo de práctica, la duración del juego motor y su programación durante el curso escolar o la temporada debería permitir la exploración de los jugadores hasta alcanzar una respuesta táctica estable.

Agradecimientos

Este trabajo fue financiado por el subproyecto Mixed method approach on performance analysis (in training and competition) in elite and academy sport [PGC2018-098742-B-C33, MINECO/FEDER, UE], que forma parte del Proyecto Coordinado New approach of research in physical activity and sport from mixed methods perspective (NARPAS_MM) [671898742-98742-4-18 / SPGC201800X098742CV0], del Programa Estatal de Generación de Conocimiento y Fortalecimiento Científico y Tecnológico del Sistema I+D+i del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

Referencias

Bastida-Castillo, A., Gómez-Carmona, C. D., De La Cruz Sánchez, E., & Pino-Ortega, J. (2019). Comparing accuracy between global positioning systems and ultra-wideband-based position tracking systems used for tactical analyses in soccer. European Journal of Sport Science, 19(9), 1157–1165. [LINK](#)

Gonzalez-Artetxe, A., Pino-Ortega, J., Rico-González, M., & Los Arcos, A. (2020). Variability of the Motor Behavior during Continued Practice of the Same Motor Game: A Preliminary Study. Sustainability, 12(22), 9731. [LINK](#)

Gonzalez-Artetxe, A., Pino-Ortega, J., Rico-González, M., & Los Arcos, A. (2021). Consequences of the Continued Practice of the Tail Tag Game on the Motor Behavior. Revista Andaluza de Medicina Del Deporte, 14(2 Supl. 1), S5–S6.

Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. Research Quarterly for Exercise and Sport, 85(4), 457–467. [LINK](#)

Low, B., Coutinho, D., Gonçalves, B., Rein, R., Memmert, D., & Sampaio, J. (2020). A Systematic Review of Collective Tactical Behaviours in Football Using Positional Data. Sports Medicine, 50, 343-385. [LINK](#)

Martínez-Santos, R., Founaud, M. P., Arcama, A., & Oiarbide, A. (2020). Enseñanza deportiva, juegos tradicionales y comprensión en Educación Física: una historia de dos historias. Frontiers in Psychology, 11, 2312. [LINK](#)

Oboeuf, A., Hanneton, S., Buffet, J., Fantoni, C., & Labiad, L. (2020). Influence of Traditional Sporting Games on the Development of Creative Skills in Team Sports. The Case of Football. Frontiers in Psychology, 11, 611803. [LINK](#)

Parlebas, P. (2020). The Universals of Games and Sports. Front. Psychol., 11, 2583. [LINK](#)

Pellegrini, A. D., Dupuis, D., & Smith, P. K. (2007). Play in evolution and development. Developmental Review, 27(2), 261–276. [LINK](#)

Rico-González, M., Los Arcos, A., Clemente, F. M., Rojas-Valverde, D., & Pino-Ortega, J. (2020). Accuracy and Reliability of Local Positioning Systems for Measuring Sport Movement Patterns in Stadium-Scale: A Systematic Review. Applied Sciences, 10(17), 5994. [LINK](#)

Rico-González, M., Los Arcos, A., Rojas-Valverde, D., Clemente, F. M., & Pino-Ortega, J. (2020). A Survey to Assess the Quality of the Data Obtained by Radio-Frequency Technologies and Microelectromechanical Systems to Measure External Workload and Collective Behavior Variables in Team Sports. *Sensors*, 20, 2271. [LINK](#)



**NATUR INGURUNEKO
JARDUERA FISIKOAK
BULTZATZEN HAURREN
ARTEAN, BAITA
PANDEMIA GARAIAN ERE**

NATUR INGURUNEKO JARDUERA FISIKOAK BULTZATZEN HAURREN ARTEAN, BAITA PANDEMIA GARAIAN ERE

Zulaika Isasti, Luix Mari; Ros Martinez de la Hidalga, Iker; Ibañez Lasurtegi, Irantzu; Zuazagoitia Rey-Baltar, Ana; Etxeazarra Escudero, Ibon.
Euskal Herriko Unibertsitatea. UPV/EHU. (Hezkuntza eta Kirol Fakultatea).

Harremanetarako posta elektronikoa: luism.zulaika@ehu.eus

Laburpena:

Egungo gizartea eta bizimodua aztoratu dituen COVID aroak gure bizitzetan berebiziko garrantzia duten bi elementuz jabetzen lagundu digu: Natura, ingurugiroa eta bioaniztasunaren garrantzia, batetik; eta jarduera fisikoak gure osotasunezko osasunean duen eragina, bestetik. Bi ardatz horiek kontuan hartuz, ikerketa honek bi helburu nagusi izan ditu: Natur Inguruneko jarduera fisikoek herritarrentzat dituzten onurak nabamentzea eta haurren artean jarduera horiek arrakasta izan dezaten beharrezkoak diren ezaugarriak argitzea. Gure Lurralde Historikoan haurrei bideratutako mendiko jardueretan parte hartzen duten kolektiboetako ordezkariekin osatutako eztabaida taldeen bidez, (metodologia kualitatiboa beraz), bideratu da ikerketa hau. Jasotako emaitzei esker, etorkizunean jarduera hauen ekarpenak azpimarratu eta haurrentzat erakargarriagoak bihurtzeko hainbat neurri proposatzen dira. Helduen estereotipoetatik urrunduz, haurren motibazio eta zaletasunekin bat egiten asmatu beharra dago. Lehentasunak ez du zertan izan gailurrak igotzea; hobe gozatzea eta ondo pasatzea, hurrengoan berriz ere bueltatzeko gogoz amaituz. Denborak esango du neurri hauen aplikazioak bere fruituak jaso izan ote dituen.

Gako hitzak:

Natur Inguruneko Jarduera Fisikoak, mendizaletasuna, haurren kirola, naturaren onurak, kirolaren sustapena.

Sarrera

Gure gizartea eta bizimodua aztoratu dituen COVID aro honek gure bizitzetan berebiziko garrantzia duten bi elementuz jabetzen lagundu digu: Natura, ingurugiroa eta bioaniztasunaren garrantzia, batetik; eta jarduera fisikoak gure osotasunezko osasunean duen eragina, bestetik. Naturarekin dugun harremana Lurrarekin dugun maitasunaren oinarria da, bizitza jasan-garriak eta planetaren biziraupena bermatzeko gakoak (Freire, 2015).

Naturarekin harreman zuzena funtsezkoa da, eta ez eskolak ez gurasoek oinarrizko bizipen hori eskaintzen ez badute gure hezkuntza prozesua oinarrietatik hutsegiten ari da. (Abella, 2007). Basoak maisuen pareko dira (Azkarraga, 2020). Gauza jakina da jarduera fisikoa osasun iturri dela, bai eremu fisikoan, baita psikiko eta emozionalean ere (Zulaika eta Muñoa, 2002).

Ikerketa lan honek bi helburu nagusi izan ditu: Natur Inguruneko jarduera fisikoek herritarentzat dituzten onurak nabarmentzea, batetik. Bestetik, haurren artean jarduera horiek haurren artean arrakasta izan dezaten nolako ezaugarriak izan beharko dituzten argitzea.

Metodologia

Haurrei bideratutako mendiko jardueretan parte hartzen duten kolektibo desberdinetara jo da gaia zuzenean ezagutzen (bizi) duten eta adituak diren partaideak topatu ahal izateko: Foru Aldundia, Mendi Federazioa, gidari titulatuak, mendi elkarteak, ikastetxeak. Bertako ordezkariekin sei eztabaida talde osatu ziren. Focus group hauen bidez metodologia kualitati-boaz baliatu gara, beraz. Grabazioak transkribatu ondoren kategorietan sailkatu eta kodifikatu egin dira.

Emaitzak

Luze joko luke eta argitalpen honetako egituratik at geldituko litzateke eskuratutako emaitzak xehetasunez jasotzea. Erreferentzietaan badira aukerak sakondu nahi izanez gero (Zulaika et al., 2020). Oro har esan daiteke: Natur Inguruneko Jarduera Fisikoek naturarekiko maitasuna eta sensibilizazioa areagotzen dutela, jarduera inklusiboa dela, harremanak estutzeko baligarria dela, hezitzalea dela (bai balioak, baita curriculumeiko konpetentziak ere), osasuntsua izateaz gain.

Haurren motibazioekin konektatu nahi bada, ikusi da, besteak beste: jolasak txertatu behar direla jardueretan, debekuak eta mugak ezinbesteko neurritara malgutu egin behar direla, beste jarduera ludiko gehiagorekin ere elkartu daitekeela, protagonismoa haurren esku utzi, gakoa haurrek ondo pasatzea dela.

Eztabaida

Ikerketa honekin bat eginik hainbat autorek ere antzeko adierazpenak jaso izan dituzte. Natur Inguruneko Jarduera Fisikoak onura ugari dituztela hainbat eremutan: osasunean (Lizarraga, 2010), oreka psikikoan (Garbizo, 2012), heziketan (Baena eta Granero, 2015; Funollet, 2004).

Haurrek natur jardueretarako duten zaletasuna handitze aldera zaitasun maila egokitzearen beharra eta unean uneko satisfazio iturria bilakatzea ere aldarrikatzen da hainbat argitalpenean (Arretxe eta Ibañez, 2004; Nikita eta Riverola, 2012; Pérez eta Sánchez, 2015; Tellagorri, 2004).

Ondorioak

Era sintetikoan aipatze aldera, pandemia egoera honek balio izan digu jabetzeko ezin de-zakegula naturari bizkarra emanda jarraitu, izan ere ingurugiroak (eta bertan burututako jarduera fisikoak barne) gizartearentzat abantaila ugari eragiten dizkigu hainbat eremutan: hezitzalean, kulturalean, planetaren jasangarritasunean, osasunean eta bizi kalitatean finean.

Haurren artean jarduera horietarako atxikimendua handitu nahi bada, funtsezkoa izango da alderdi ludikoa indartzea, momentua goza dezatela. Aurrerago etorriko dira beste motibazio mota batzuk.

Erreferentziak

- Abella, I. (2007). La memoria del bosque: crónicas de la vieja selva europea. Barcelona: Integral.
- Arretexe, E. eta Ibañez, I. (2004). Umeekin natur ingurunera... baina nola? Pyrenaica, 215, 107-111.
- Azkarraga, J. (2020) Zer-nolako seme-alabak munduarentzat. En: Hezkuntza errealitate berrietara jauzi. (pp. 20-37). HikHasi 34. Monografikoa.
- Baena-Extremera, A., eta Granero-Gallegos, A. (2015). Efectos de las actividades en la naturaleza en la predicción de la satisfacción de la Educación Física. Retos, 28, 9-14.
- Freire, H. (2015). Berdean hezi. Haurrak naturara hurbiltzeko ideiak. Arrasate: Txatxilipurdi.
- Funollet, F. (2004). La necesidad de las actividades deportivas en el medio natural. Tandem, 16, 7-19.
- Garbizu, J. (2012). Monterapia: cuesta arriba se vive mejor. Barcelona: Dièresis.
- Lizarraga, K. (2010). Consejos para disfrutar de la montaña con salud. Bilbo: Euskal Mendi Federazioa.
- Nikita, J. eta Riverola, V. (2012). Montañismo con niños. Cómo ir a la montaña en familia. Madrid: Desnivel.
- Pérez-Muñoz, S., eta Sánchez-Vegas, M., (2015). Motivos de participación y satisfacción en actividades cooperativas y no competitivas en el medio natural. Ágora para la Educación Física y el Deporte, 17(3), 284-299.
- Tellagorri, M. (2004) Euskal Herria, nº 2, 50 excusiones para niños y niñas. Bilbo: Sua.
- Zulaika, Lm. eta Muñoa, M. (editoreak) (2002). 30 ARRAZOI KIROLA EGITEKO. Ariketa fisi-koaren onurak osasunean.
- Zulaika, Lm., Ros, I., Zuazagoitia, A., Echeazarra, I., eta Ibañez, I. (2020). Propuesta de intervención en la Federación Guipuzcoana de Montaña para aumentar la participación de niños y niñas. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 37, 273-283.

**DBHKO GORPUTZ
HEZKUNTZA ARLOAN
NATUR JARDUERAK
SUSTATZEN
GAMIFIKAZIOAREN
BITARTEZ.**

DBHKO GORPUTZ HEZKUNTZA ARLOAN NATUR JARDUERAK SUSTATZEN GAMIFIKAZIOAREN BITARTEZ.

Pastor García, Irene
Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

Komunikazioetarako helbide elektronikoa: ipastor011@ikasle.ehu.eus

Laburpena:

Komunitate zientifikoan onartuta dago Natur jarduerak ikasleengan onura izugarriak eragiten dituztela, eta gaur egungo pandemia egoera kontuan hartuta, ikastetxeetan gorputz hezkuntzako klaseetan aurrera eramateko Natur Jarduerak eduki ezin hobe moduan kokatzen dira. Hala ere, praktikan, gutxi dira natur jarduerak aurrera eramaten dituzten ikastetxeak. Natur jardueren inguruko marko teorikoa aztertu ondoren eta gaur egun arloari buruz dagoen informazioaren errebisio bat egin ondoren, proposamen berritzaile bat sortu eta aplikatu da egoera honi buelta emateko asmoz. Honen helbururik nagusiena ikasleei natur jardueren, eta bereziki, ikasleei orientazioko mundua zabaltzea izan da, hurrengo gaiak jorratz: mendi ibilaldiak, hauek planifikatzen eta egiten jakitea eta segurtasun arauak betetzea, guzti hau ingurunea errespetatuz. Proiektu honen ardatza gamifikazioa da, inplikazioa, konfiantza, gogoak, motibazioa, kooperazioa, erantzukizuna eta errespetua areagotzen dituen metodologia baita.

Gamifikazioa erabili da ikasleek rol bat hartu behar dutelako, proiektuan guztiz murgilduz, eta motibazioa areagotuz. Hau gutxi balitz, metodologia honek teknologia berrien sustapena eta erabilpena indartzen ditu, izan ere, jolasaren parte sentitzeko ezinbestekoak diren erramintak dira. Hori dela eta, proiektu honetan teknologia berrien pisua handia da momentu oro, bai hasieran ikasleen aurre ezagutzak jakiteko, bai prozesuan zehar, jarraipen bat ahalbidetzeko, eta bai amaieran, azkenengo emaitza ebaluatzeeko. Proiektu honetan orientazioarekin erlazionatutako proba ezberdinak gainditu behar dituzte, eta horiek gainditze-rakoan, Pokemonak berreskuratzen joango dira, guztiak lortu arte. Zailtasun maila bakoitzean Pokemon batzuk egongo dira. Gero eta zailtasun handiagoko edukiak landu, orduan eta gehiago kostatuko zaie pokemonak aurkitzea eta berreskuratzea. Prozesu honetan zehar ikasleek txantiloi batean apuntatu behar izango dituzte berreskuratutako pokemonak, eta guztiak lortuak dituztela, prest egongo dira haien ibilaldi propioa sortzeko. Hauek lortu ahal izateko, talde lana ezinbestekoa da, proba guztiak kooperatiboak direlako. Era honetan, metodologia parte hartzaile eta berritzaileen bidez eta gainera natura txertatuz, gorputz hezkuntza berdea ere posible dela erakutsi nahi da.

Gako hitzak:

Natur jarduerak, orientazioa, metodologia berritzaileak, teknologia berriak, hezkuntza.

Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako gorputz hezkuntzako klase batera sartzen zarenean irakasle moduan, konturatzen zara aurrean lan izugarria duzula. Ikerketa ia gehienak motibazioa galdua dute, beste askok paso egiten dute eta parte hartu nahi duten gutxi horiek egoera desatsegia honen barruan murgilduta ikusten dira. Hori izan zen, behintzat, nik bizi izan nuen egoera nire praktikak egiten hasi nintzenean. Aurrera eramatzen ziren edukiak berdinak ziren hamar urtetik hona, berrikuntza beste momentu baterako uztea erabaki izan balitz bezala. Hori dela eta, nire eskuhartzea prestatzen hasi eta berehala, konturatu nintzen zeozer berria egin behar nuela.

Pandemia garaian egonda, eta Bilbo natur eremuz inguratuta dagoela ikusita, natur jarduerak jorratzea beharrezkoa zela ikusi nuen. Natur jarduerek onura fisiko, akademiko, sozial eta psikologiko izugarriak dituzten arren (Miranda, Lacasa eta Muro, 1995), ikastetxe gehienetan alde batera uzten dira haien praktika zaitasun anitzak dituela argudiaturaz. Hortaz, nire aurrean erronka berri bat sortu zen, ez zen soilik natur jardueraren bat burutzea, baizik eta era berritzaile batean jorratzea, zentroan bertan burutzea, segurtasun neurriak errespetatuz eta erabilgarritasuna erakutsiz.

Orientazioa izan zen jorratuko zen gaia, eta horren barruan, mendi ibilaldiak prestatzeko eta planifikatzeko oinarrizko edukiak Aukeraketa horretan pisua izan zuten ondorengo argudioek: orientazioa heziketa integrala da, lan kooperatiboa sustatzen duena (Granero, Padilla, Cacho eta Gutiérrez, 2010). Sormena eta kreatibilitatea garatzen ditu (Costa, 2001), errespetua eta baloreetan hezteko aukera ematen digu (García-Gómez, 2002), natur ingurunearekiko errespetua eta kontserbazioaren beharra erakutsiz (Querol eta Marco, 1998; Santos Pastor, 2003). Hau gutxi balitz, teknologia berriak sartzeko aukera ematen du (Díaz, Fernández, Lorenzo eta Ramos, 2007).

Proiektua erakargarria bilakatzeko, gamifikazioa erabili da. Gamifikazioa metodologia berriztale bat da, roleko jolasetan oinarrituta dagoena eta motibazioa, kontzentrazioa eta implikazioa areagotzen (Sanchez, 2015), ikaslea irakaskuntzaren erdigunean ipintzen (Magee, 2006), kooperazioa ahalbidetzen (Brell, 2006), giro aktiboak sortzen (Durall, Gros, Maina, Johnson eta Adams, 2012) eta ikaskuntzak errazago eta denbora gehiago mantentzen (Revuelta eta Guerra, 2012) dituen metodologia bat da. Gamifikazioaren helburua jokalariek helarazi zaien rola interpretatzean datza, horien ezaugarriak eta jarrerak bereganatuz (Escapa, González eta Lucas, 2015).

Guzti hau buruan edukita, unitate didaktikoa egin zen, helburu zehatz batekin; ikasleak natur jardueretara hurbiltzea. Bilbo, Euskal Herriko beste edozein hiri bezala, mendiz inguratuta dago. Hori dela medio, naturarekiko ezagutza eta atxikimendua sortzea beharrezko dirudien gauza bat da, izan ere, natura jarduerak onura izugarriak ditu gizakiongan, aldez aurretik aipatu den moduan. Gainera, natur ingurunea errespetatzeko eta mendi ibilaldiak egin ahal izateko jakintza minimoak izatea berebizikoa da horrelako jardueraz gozatu ahal izateko era ziur batean.

Aurreko guztia kontuan hartuta, unitate didaktiko honetan mendi ibilaldiak gizakion jarduera fisikoak aukeren artean txertatzea bilatuko da, ez soilik momentu puntual batean egiten den irteera bat, atxikimendua sortuz. Horretarako, unitate didaktikoan hurrengo gaiak jorratuko dira: orientazioa, mendi ibilaldiak prestatzeko materiala (arropa, janaria, motxila...), mapak, seinaleak, iparorratzen erabilera, segurtasun neurriak eta ibilbideak egiteko beharrezkoak diren oinarrizko ezagutzak.

Teknologia berriak paper garrantzitsu bat jokatzen dute kasu honetan, haiei esker, ikasleen aurrerapenak kontrolatu ahal ditugu prozesu osoan eta aurre ezagutzak eta baita azken produktua ebaluatu ere. Alde batetik, hasieran ikasleei gutun bat ailegatuko zaie, haien laguntza eskatzen pokemonak aldez gin dutelako. Gainera, pokemonen desblokeo zerrenda eskura edukiko dute lorpenak apuntatzeko, eta txantiloian arazoak, progresioa, ebaluaketa, jarrerak apuntatuko dituzte klase bukaeran. Puntuazioen arbela era digitalean ikusi ahal izango dute eta egunero eguneratuko da. Bestalde, kahoot-ak erabiliko dira aurre ezagutzak eta azterketa egiteko. Ibilaldiak sortzeko zonaldeak ere teknologia berriekin banatuko dira, eta ibilaldi horiek betetzerako momentuan, talde bakoitzeko ikasle batek mugikor bat eramango du momentu bakoitzean non dauden ikusteko.

Unitate Didaktiko hau CPEIPS Berrio-Otxoa HLBHIP ikastetxean burutu zen, Bilbo hiriko Santutxu auzoan kokatuta dagoen ikastetxean, hain zuen ere. CPEIPS Berrio-otxoia ikastetxeak kalitate handiko instalakuntzak ditu, gela handi eta teknologia berriz beteta, zientziarako instalakuntza ugari (laborategia, robotika gela, ikus-entzumenezko gela...), kirol gune anitzak eta materialez beteta. Unitate didaktikoa hirugarren mailan burutuko da, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako bigarren zikloan orientazioko jarduerak eta natur jarduerak aurrera eramatea egokiagoa delako, adina eta gaitasun fisikoak direla medio.

Elementu teknikoei so eginez, oinarrizko zehar konpetentzietatik, unitate didaktiko honi gehien egokitzen zaiona elkarbizitzarako konpetenzia da, eta haren osagaien barruan, bi harluko dira; 2. Osagaia eta 4. Osagaia. Diziplina barneko konpetentziei so eginez, unitate didaktiko honetan, konpetenzia motorra izan da landu egingo dena. Honen barruan, laugarren osagaia landuko da. Hauek izango dira helburu didaktikoak:

- Taldekideen ideiak errespetatzea ibilaldi osoan zehar, norbere ardurak eta eginkizunak aplikatuz, ager daitezkeen gatazkak konpontzeko.
- Mendi ibilaldiak egiteko beharrezkoak diren elementuak identifikatzea eta prestatzea, autonomia erakutsiz eta segurtasun arauak betez.
- Orientaziorako ibilbideak diseinatzea, mapak, iparorratzak eta bestelako elementu teknikoak erabiliz, orientazio-ibilbideak burutzeko landa- eta hiru-inguruneetan.

Saioek 90 minutuko iraupena izango dute eta guztira, zortzi saio izango dira beharrezkoak unitate didaktiko hau jorratzeko. Lehenengo saioan Unitate didaktikoaren azalpena, eduki berriekin kontaktuan jarri eta taldeen eraketa. Eta horretarako rolen banaketa egingo da, jolasaren arauak azalduko dira, taldeak aurkeztuko dira, aurre ezagutzak neurituko dira kahoot baten bitartez eta hausnarketa batekin bukatuko da.

Bigarren, hirugarren, laugarren eta bosgarren sesioetan ibilaldi bat egiteko beharrezko elementu tekniko eta taktikoak azalduko dira, ariketa, proba eta jarduera ezberdinakin. Hauetan, orientazioarekin erlazionatutako probak egingo dira, eta bertan segurtasun arauak, seinaleak, espazioaren neurketa, ziurgabetasunaren kontrola, larrialdieten zer egin behar den, ibilaldia prestatzeko beharrezko elementu fisikoak (motxila, ura, janaria)... jorratuko dira.

Seigarren saioan haien sortu behar izango dute mendian egiteko orientazio proba ezberdinak, ikasitakoa aplikatuz. Hortaz, haien izango dira protagonistak eta saioan zehar probak sortu eta antolatu beharko dituzte eremu ezberdinatan, gero beste talde bat joan eta bete dadila. Talde bakoitzari espazio bat emango zaio, eta haien dira materiala, erronkak, eta denbora kontrolatu behar izango dutenak.

Azkenengo saioan ibilaldiak burutzeko momentua heldu da, talde bakoitzari beste talde batetik prestatutako ibilaldia emango zaio, eta ordu osoa izango dute hori burutzeko, probak gainditzeko eta ikastetxera bueltatzeko. Hau egiteko material anitza izango dute, horien artean teknologia berriekin erlazionatutako gailuak.

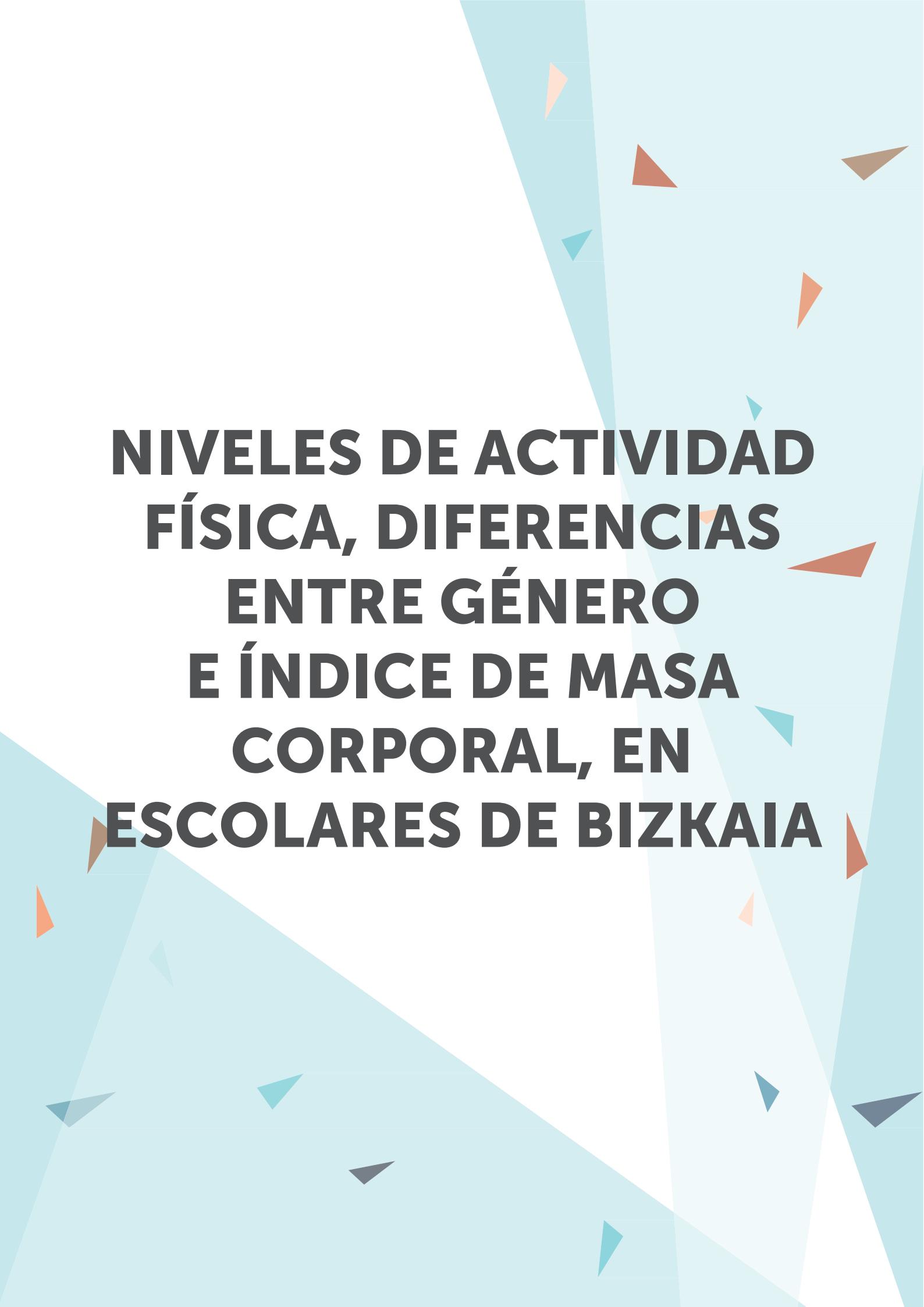
Ebaluazioa ezinbestekoa da, noski, edozein proiektu egiten den momentuan, eta zenbait ez-augarri ditu. Kasu honetan, ebaluazioa ez da momentu zehatz batean egingo, hau da, ez da amaierako ebaluazioa izango, baizik eta proiektu osoan zehar ematen den ebaluazio jarraia izango da. Horretarako, tresna ezberdinak erabiliko dira, hala nola, pokemon go txantiloia, non ikasleek egunero egindakoa idatzi behar duten, kahoot bat, irakaslearen behaketa, eta autoebaluazio, koebaluazio eta heteroebaluazio bat.

Lan honetan ikasleak natur inguruneak ezagutzea bilatu da, hauek ikaskuntzaren protagonista bilakatuz, eta esperimentazio erreala burutuz. Hau horrela, lanaren helbururik nagusiena ikasleak etxetik gertu dituzten natur eremuak ezagutzeaz aparte, horietara era seguru eta kontziente batez gerturatzea izan da, bertan aisialdia era aktibo batean igaro ahal izateko. Horretarako, proiektuan pausu zehatz batzuk eman dira, progresio egokiarekin, ikasleek hasieratik eduki teorikoak praktikoekin konbinatu ahal izateko. Ikasleek natur ingurunetara eramateko, nire uste apalean, ikasleen formakuntza egokitik hasten da, izan ere, irakasle askok pentsatzen dute horrelako ekintzak eskolan bertan egin ahal direla, askoz merkeagoa delako, eta antolakuntza aldetik, errazagoa. Baino, teorian ikusi dugun moduan, beharrezkoa da ikasleak natur jarduerak egitea horrek dakartzan abantailez eta onuraz aprobetatzeko.

Hala ere, horrelako esperientziak ikastetxe barruan lantzeak dituzten zaitasunez ere kontziente izan behar gara, espazio txikietan ezinezkoa delako horrelako orientazio probak burutzea. Hori dela eta, ikasleak geletatik ateratzea, beharrezkoa da, natur ingurunetara gerturatzeko, esperientzia errealkak bizitzeko eta haien ikaskuntzaren protagonista izateko. Teoria beharrezkoa da, hala ere, bada garaia ikasleak mendira joateko eta era autonomo batean ibilaldiak prestatu eta burutu ahal izateko!

Erreferentziak

- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social: revista de intervención socioeducativa*, (33), 104-113.
- Costa, P.J. (2001). Orientación en la naturaleza: manual básico de iniciación. ASEEF.
- Díaz, B., Fernández, J.A., Lorenzo, C.T., Poncelas, S., eta Ramos, S. (2007). La orientación deportiva. Un proyecto interdisciplinar para incorporar las nuevas tecnologías en la ESO. *Eskolako natur jarduera fisikoen V. kongresu Internazionalaren aktak*. Patronato Municipal de Deportes.
- Durall, E., Gros, B., Maina, M., Johnson, L. eta Adams, S. (2012). Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017. The New Media Consortium.
- Escapa, M., González, M., eta Lucas, J. (2015). Aprendizaje basado en juegos de rol: el Juego de la Negociación Climática. *Ekonomian oinarritutako irakaskuntzako VI. jardunaldiak*, Bilbao: Spainian.
- García-Gómez, E. (2002). Orientación: 100 preguntas y respuestas. Desnivel.
- Granero, A., Padilla, F.A., Cacho, M., eta Gutiérrez, H. (2010). Diferentes propuestas para la enseñanza de la orientación a nivel escolar: Orientación en el aula de educación física, orientación urbana y orientación subacuática. Apunts: *Educación Física y Deportes*, 99, 34-46.
- Magee, M. (2006). State of the field review. Simulation in education. Final Report. Alberta Online Learning Consortium Calgary AB.
- Miranda, J., Lacasa, E., eta Muro, I. (1995). Actividades Físicas en la naturaleza: Un objeto a investigar. Dimensiones científicas. Apunts: *Educación Física y Deportes*, (41), 53-69.
- Querol, S., eta Marco, J.M. (1998). Educación Secundaria Obligatoria. Créditos variables de actividades en la Naturaleza (La orientación y la escalada). Paidotribo.
- Revuelta, F.I., eta Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED: Revista de Educación a Distancia*, (33), 1-25.
- Sanchez, F. J. (2015). Gamificación. *Education in the knowledge society (EKS)*, 16(2), 13-15.
- Santos Pastor, M.L. (2003). Las actividades en el Medio Natural en la Educación Física Escolar. Wanceulen editorial deportiva, S.L.



NIVELES DE ACTIVIDAD FÍSICA, DIFERENCIAS ENTRE GÉNERO E ÍNDICE DE MASA CORPORAL, EN ESCOLARES DE BIZKAIA

NIVELES DE ACTIVIDAD FÍSICA, DIFERENCIAS ENTRE GÉNERO E ÍNDICE DE MASA CORPORAL, EN ESCOLARES DE BIZKAIA

Larrinaga-Undabarrena, Arkaitz; Río, Xabier; Ubierna, Iván; Ruiz-Parra, Borja; Coca, Aitor
Facultad de Educación y Deporte. Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
Universidad de Deusto

Correo electrónico para comunicaciones: a.larrinaga@deusto.es

Resumen:

Se pretende describir los niveles de actividad física (AF) y sedentarismo en jóvenes estudiantes, relacionándolos con las variables de género y el índice de masa corporal (IMC). Para ello se escogió una muestra aleatoria de 89 participantes (46 chicos y 43 chicas) de 6-17 años, de diferentes centros educativos de Vizcaya. Para su medición se utilizó el acelerómetro ActiGraph x3GTX-BT y con él se les midió su nivel de movimiento diario durante 7 días completos. Entre estos datos destacan la AF ligera, moderada, vigorosa y el sedentarismo. Posteriormente se descargaron en el programa ActiLife, para seguidamente poder analizarlos a través del programa estadístico SPSS. Entre los resultados obtenidos, cabe destacar que las chicas muestran mayores niveles de AF que los chicos y menores de sedentarismo. Sin embargo, los chicos realizan más AF vigorosa que las chicas. Más estudios como este son necesarios para entender la situación que viven los jóvenes.

Palabras clave:

Actividad Física, Escolares, Sedentarismo, IMC y Acelerometría.

Introducción:

La salud tiene vital importancia en la vida de las personas, la cual está estrechamente relacionada con la actividad física (en adelante, AF). La AF es interesante para todas las edades y colectivos, pero en este caso, también para los escolares (Janssen y LeBlanc, 2010; Strong et al., 2005).

Además, se ha demostrado que los hábitos saludables, como es la práctica de AF, puesta en práctica desde joven se mantienen a lo largo de los años (Jones et al., 2013). Un papel fundamental para la adherencia de hábitos saludables está en los familiares, los profesionales de los centros educativos y el resto de organizaciones (Hills et al., 2015; Romero-Cerezo et al., 2011). Haciendo diferencias por género en los jóvenes, los chicos muestran mayores datos de AF y menores en sedentarismo que las chicas (Cooper et al., 2015; Fundación Gasol., 2019;).

A medida que van cumpliendo años, los niveles de AF y Sedentarismo son más preocupantes en chicos y chicas (Cooper et al., 2015). Según los datos que se recogen a nivel mundial, el 80% de los jóvenes entre 13-15 años no cumplen con las recomendaciones de la AF (Hallal et al., 2012). Entre los adolescentes de 11-17 años el 81% ha sido inactivo físicamente en 2014 (OMS, 2019). La falta de AF hace que la probabilidad de muerte sea un 20-30% mayor que los que si son físicamente activos (OMS, 2021). Por otra parte, también está totalmente relacionado con el sobrepeso y la obesidad en los chicos y chicas (Hills et al., 2011).

El objetivo del estudio es obtener información específica acerca de los niveles de AF y Sedentarismo de los escolares de Bizkaia analizando datos cuantitativos de la AF en diferentes centros educativos y las diferencias por género y el Índice de Masa Corporal (en adelante, IMC).

Metodología:

Se ha contactado con centros educativos de Bizkaia en Leioa, Getxo, Santurce y Bilbao. Una vez contactados, se les pidió que llenaran el consentimiento informado, para dar la aprobación del estudio. Después, se solicitaron participantes de forma voluntaria, haciendo una selección aleatoria entre el voluntariado y pasando el consentimiento informado con las familias de los jóvenes de 6-17 años. Un total de 89 participantes, de los cuales 46 son chicos y 43 son chicas, con una media de edad de 11 años y 8 meses.

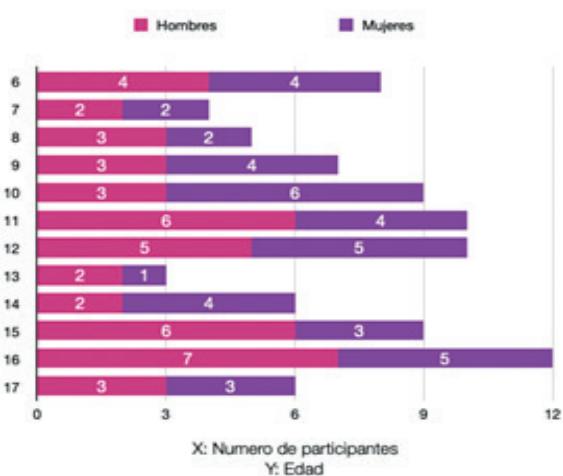


Figura 1
Edad y género

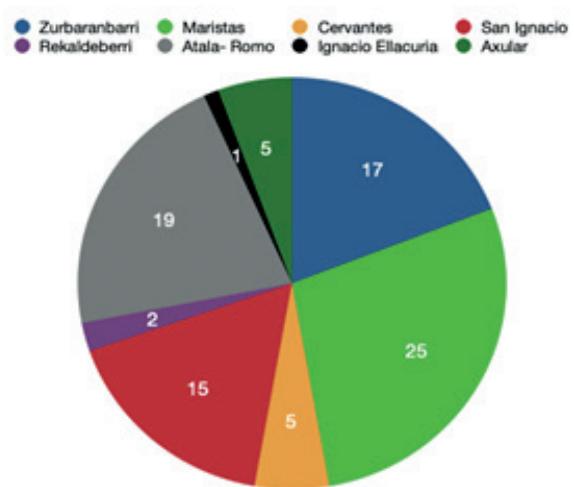


Figura 2
Participantes y centros escolares

A cada participante se le puso el acelerómetro ActiGraph x3GTX-BT en la muñeca no dominante durante 7 días consecutivos. A continuación, se pasaron todos los datos al programa de ordenador ActiLife, donde se descargaron los resultados en minutos semanales. Al ser un estudio con chicos y chicas se convertirán los datos originales a 5 segundos para la AF diaria (Dobell et al., 2019; McClain et al., 2008). Se retiraron aquellos participantes que no llevaron el tiempo suficiente el acelerómetro (7 días completos).

A continuación, se pasaron todos los datos al programa de ordenador ActiLife, donde se descargaron los resultados en minutos semanales y convertir los datos en archivos a analizar, separados por diferentes tipos de AF y Sedentarismo.

Al ser un estudio con chicos y chicas se convertirán los datos originales a 5 segundos para la AF diaria (Dobell et al., 2019; McClain et al., 2008). En este programa, fue necesario establecer los cut points:

1. Sedentarismo 0-3660
2. AF ligera 3661-9804
3. AF moderada 9805-23618
4. AF intensa +23619 T

Todos los análisis estadísticos se realizaron mediante SPSS versión 20.0. Se han llevado a cabo correlaciones de Pearson y ANOVA multifactorial, con el fin de comparar grupos de medidas y establecer semejanzas y diferencias entre tres o más grupos.

Resultados:

Analizando la práctica de AF entre el género, y dentro de los mismos, las diferencias por grupos de edades: 1 (6-7-8), 2 (9, 10, 11), 3 (12, 13, 14) y 4 (15, 16, 17), los resultados indican que existen diferencias estadísticas entre géneros para los grupos de edades descritos.

Las correlaciones entre el IMC, los tipos de AF y el sedentarismo son significativas, los resultados muestran que hay correlación negativa entre el IMC y la actividad física de moderada a vigorosa intensidad (AFMV) que se realiza. También hay correlación negativa entre el IMC y la AF ligera, moderada y vigorosa. En cuanto al sedentarismo, hay correlación positiva con un IMC alto.

Al comparar las medias de los diferentes tipos de AF con los distintos grupos clasificados por su IMC: Bajo peso (1), Normal (2), Riesgo Sobrepeso (3) y Sobrepeso (4), existen diferencias significativas entre grupos en las variables de sedentarismo, AF moderada, AF vigorosa y en la A FMV total. También es significativa la diferencia de medias entre los mismos grupos con la variable de AFMV total.

Discusión:

La AF de los chicos es menor comparado con el de las chicas. Pero teniendo en cuenta la AF vigorosa, los chicos muestran mayores niveles. Esto concuerda con el estudio de otros autores, en este caso con Carrillo et al. (2017), quienes observaron cómo los chicos realizan más AF vigorosa durante el día que las chicas, tanto entre semana como el fin de semana. Este resultado puede deberse a que la práctica de los chicos está más encaminada a los deportes donde predominan esfuerzos de alta intensidad.

No obstante, el grupo de 15-17 años de los chicos han conseguido menores niveles de AF vigorosa que las chicas. Éstas, en el vigoroso muestran una desviación estándar demasiado alta en proporción a los resultados obtenidos, por lo tanto, puede ser que algunas chicas hayan hecho muchos minutos y sin embargo otras, muy pocos. Aun así, la cantidad total de AFMV sigue siendo mayor el de las chicas, por lo que existe una desproporción entre los chicos y chicas.

Por otra parte, se ha visto como hay una relación entre un mayor IMC y una menor AF, además de un mayor tiempo sedentario. Esto mismo indican Hills et al. (2011), donde mostrar bajos niveles de AF está relacionado con el sobrepeso y la obesidad en los jóvenes. Es decir, los estudiantes que pasan mayor tiempo sin hacer una actividad ligera, moderada o vigorosa, son también los que poseen un IMC más alto.

Conclusiones:

En la medida en que los escolares se hacen más mayores muestran menores niveles de AF y mayores niveles de sedentarismo. Haciendo diferencias respecto al género, son las chicas quienes más AF realizan, excepto en la AF vigorosa, donde los chicos son más protagonistas. Se ve necesario seguir profundizando en estudios cuantitativos de AF y analizar variables para obtener datos empíricos y realizar programas en base a los resultados en los mismos.

Referencias:

Carrillo, V. J. B., Sierra, A. C., Loais, A. J., González-Cutre, D., Galindo, C. M., y Cervelló, E. (2017). Diferencias según género en el tiempo empleado por adolescentes en actividad sedentaria y actividad física en diferentes segmentos horarios del día. Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (31), 3-7.

Cooper, A. R., Goodman, A., Page, A. S., Sherar, L. B., Esliger, D. W., van Sluijs, E. M., Andersen, L. B., Anderssen, B., Cardon, G., Davey, R., Froberg, K., Hallal, P., Janz, K. F., Kordas, K., Kreimler, S., Pate, R. R., Puder, J. J., Reilly, J. J., Salmon, J., ... y Ekelund, U. (2015). Objectively measured physical activity and sedentary time in youth: the International children's accelerometry database (ICAD). International journal of behavioral nutrition and physical activity, 12(1), 1-10.

Dobell, A. P., Eyre, E. L., Tallis, J., Chinapaw, M. J., Altenburg, T. M., y Duncan, M. J. (2019). Examining accelerometer validity for estimating physical activity in preschoolers during free-living activity. Scandinavian journal of medicine & science in sports, 29(10), 1618-1628.

Fundacion Gasol. (2019) Resultados principales del estudio PASOS 2019 sobre actividad física, los estilos de vida y la obesidad de la población española de 8 a 16 años. Gasol Foundation.

Hallal, P. C., Andersen, L. B., Bull, F. C., Guthold, R., Haskell, W., Ekelund, U. y Lancet Physical Activity Series Working Group. (2012). Global physical activity levels: surveillance progress, pitfalls, and prospects. The lancet, 380(9838), 247-257.

Hills, A. P., Andersen, L. B. y Byrne, N. M. (2011). Physical activity and obesity in children. British journal of sports medicine, 45(11), 866-870.

Janssen, I. y LeBlanc, A. G. (2010). Systematic review of the health benefits of physical activity and fitness in school-aged children and youth. International journal of behavioral nutrition and physical activity, 7(1), 1-16.

Jones, R. A., Hinkley, T., Okely, A. D. y Salmon, J. (2013). Tracking physical activity and sedentary behavior in childhood: a systematic review. American journal of preventive medicine, 44(6), 651-658.

McClain, J. J., Abraham, T. L., Brusseau Jr, T. A., y Tudor-Locke, C. (2008). Epoch length and accelerometer outputs in children: comparison to direct observation. Medicine and science in sports and exercise, 40(12), 2080-2087.

Organización Mundial de la Salud. (2019). Global action plan on physical activity 2018-2030: more active people for a healthier world. World Health Organization.

Organización Mundial de la Salud. (2021). Actividad Física.

Romero-Cerezo, C., Martínez-Baena, A. C., Del Mar Ortiz Camacho, M., y Jordán, O. R. C. (2011). Percepción de padres y madres respecto a la promoción de actividad física deportiva para una escuela activa y saludable. *Revista de Psicología Del Deporte*, 20(2), 605–620.

Strong, W. B., Malina, R. M., Blimkie, C. J., Daniels, S. R., Dishman, R. K., Gutin, B., Hergenroeder, A. C., Must, A., Nixon, P. A., Pivarnik, J. M., Rowland, T., Trost, S. y Trudeau, F. (2005). Evidence based physical activity for school-age youth. *The Journal of pediatrics*, 146(6), 732-737.



Euskadiko kirolaren eta jarduera fisikoaren VII. biltzarra

"Kirol (EKO)sistemaren ezinbesteko egokitzapena"

VII Congreso de la actividad física y el deporte en Euskadi

"La inevitable adaptación del (ECO)sistema deportivo"

araba Álava
foro aldundia diputación foral

Vital FUNDACIÓN
FUNDazioa

EUSKADI
BASQUE COUNTRY

KIROL ARLORAKO IRITZI TALDEA
ASOCIACIÓN VASCA DE
GESTORES DEL DEPORTE **kait.**

FAGDE
Federación de Asociaciones de
Gestores del Deporte de España



MONDO

**VITORIA
GASTEIZ**
green capital