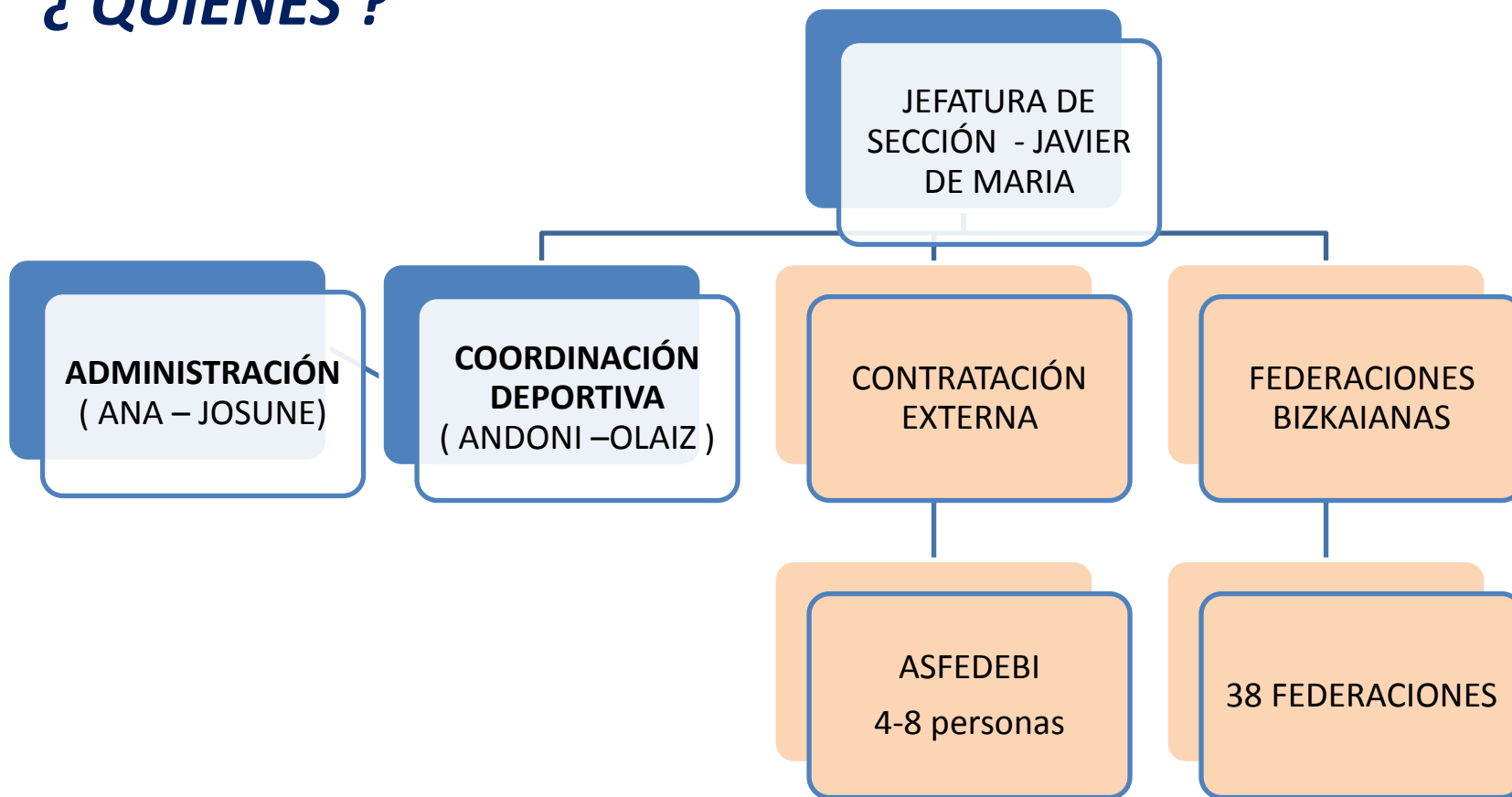


*¿ Qué ofrece*

*Eskola Kirola ?*



# ¿ QUIÉNES ?



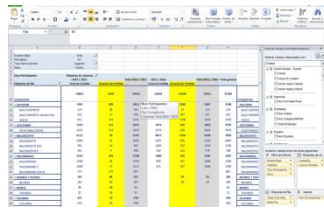
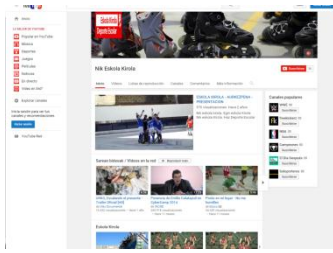
## Entrenadores y entrenadoras



Padres y madres

Entidades deportivas

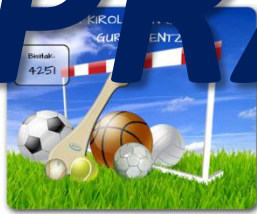




# CASOS



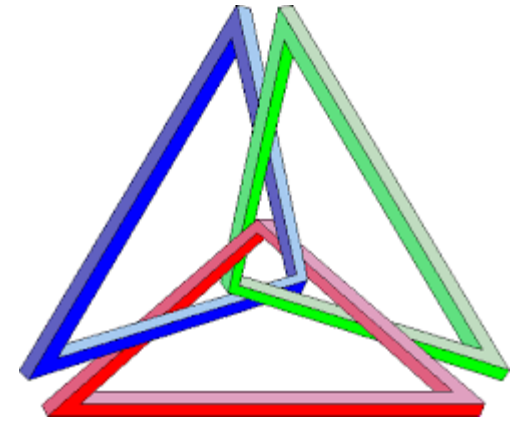
# PRÁCTICOS



*OBJETIVO GENERAL :*

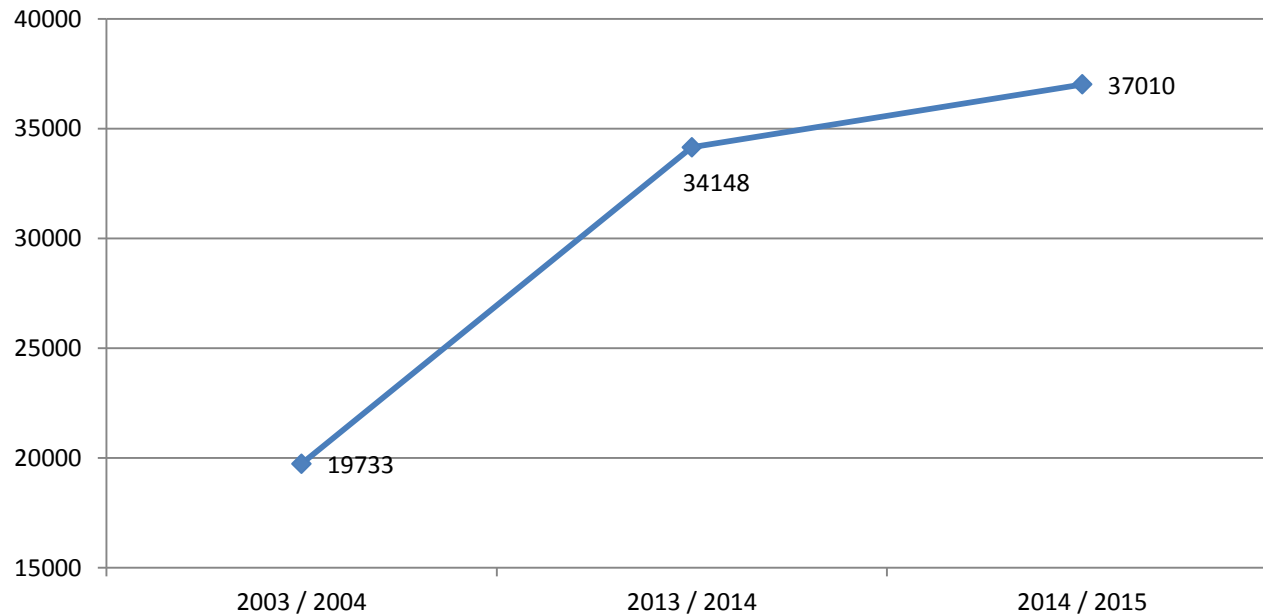
***Generar hábito deportivo  
entre la población escolar  
facilitando e impulsando la labor de  
todas y todos los agentes implicados  
basada en criterios de gestión  
avanzada***





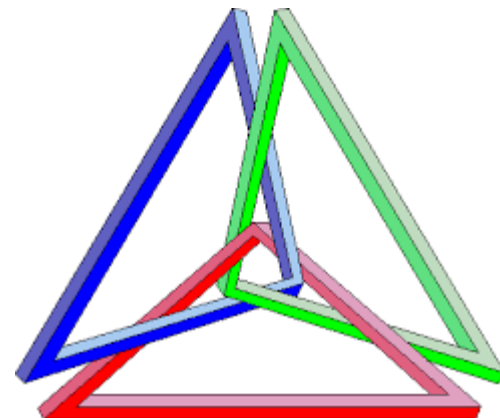
Línea de actuación : *Aumentar la práctica deportiva entre la población de edad escolar en Bizkaia:*

### **PARTICIPANTES**





## CASO PRÁCTICO



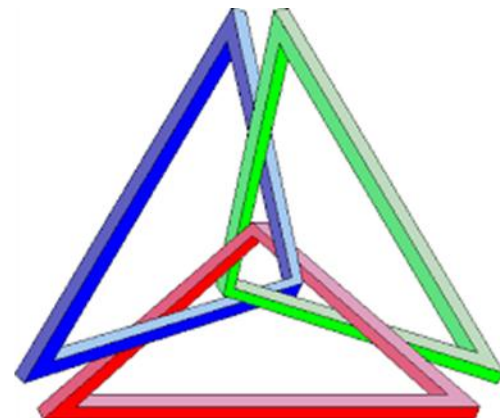
Línea de actuación : *Aumentar la práctica deportiva entre la población de edad escolar en Bizkaia:*

# heziki





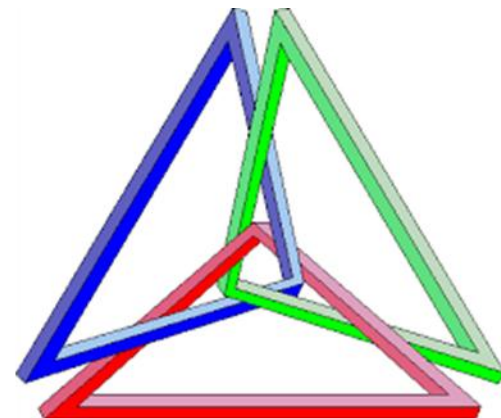
# CASO PRÁCTICO







# CASO PRÁCTICO



## PROYECTO INTEGRAL PREBENJAMINES

1



CREACIÓN  
DE UNA  
ACTIVIDAD  
DEPORTIVA

2

U.D. 3: Jugando, jugando aprendemos practicando		SESION 1:
<b>MATERIAL:</b>		
3	Saludar	Pasar lista      Informar
<b>CALENTAMIENTO</b>		
7	<b>LOS NUMEROS LOCOS:</b> Los jugadores se irán desplazando por todo el campo atentos a las indicaciones del educador. El educador irá indicando números y los jugadores deberán formar grupos con ese número de jugadores.	
2	Moviendo el cuerpo	
<b>LOGRO DE OBJETIVOS</b>		
10'	<b>TXORIZO:</b> Todos los jugadores se colocan alrededor de un compañero que ha situado sus manos, y se agarran de los dedos. El jugador central va diciendo palabras que empiezan por "tor", cuando dice "torror" todos escapan y al que pille se le queda. Este juego sirve para ver quien empieza un juego.	
10'	<b>ROBACOLAS:</b> Los jugadores se colocan repartidos por el campo. Se les da un pañuelo o una cuerda que se coloca en la parte de atrás enganchado al pantalón. A la señal los jugadores tendrán que quitarse los pañuelos entre sí, quedando atrapados aquellos jugadores que pierdan su cola. Las colas que se roban se colocan en la parte delantera del pantalón. El juego se acaba cuando únicamente quede un jugador con vida.	
15'	<b>CANASTARD:</b> Dividiremos a los jugadores en grupos de 4-5 jugadores. En el fondo de cada extremo habrá un jugador con un aro que hará las veces de canasta y que se pueda mover por el fondo del campo. El resto de jugadores mediante pases y lanzamientos intentarán lograr anotar mediante un balón dentro del aro. Si lo consiguen el jugador que ha anotado reemplaza al jugador	

MATERIAL DIDÁCTICO

3

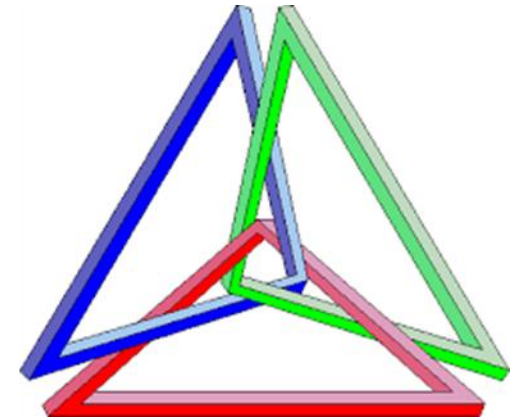


MATERIAL DEPORTIVO





# CASO PRÁCTICO



## MATERIAL

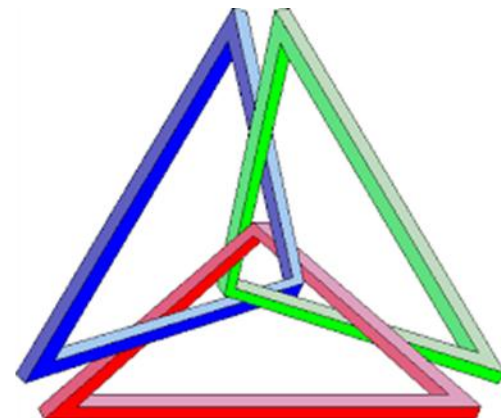


10 balones  
de foam

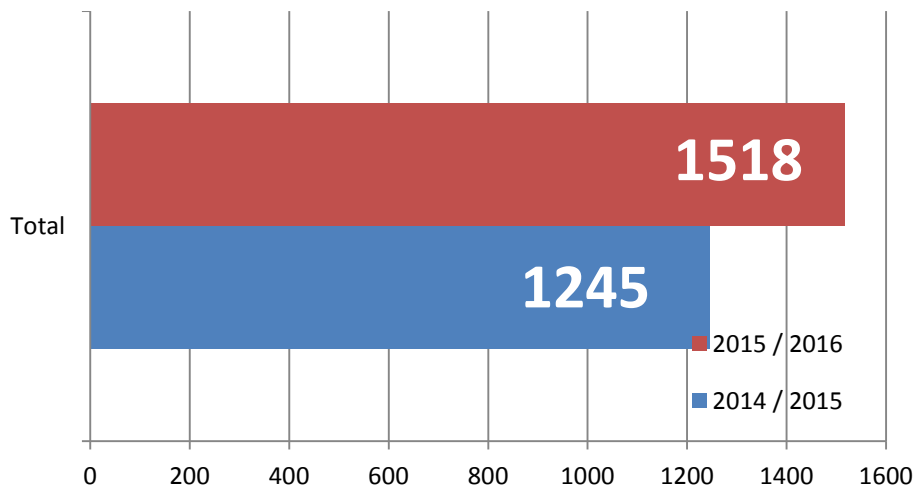




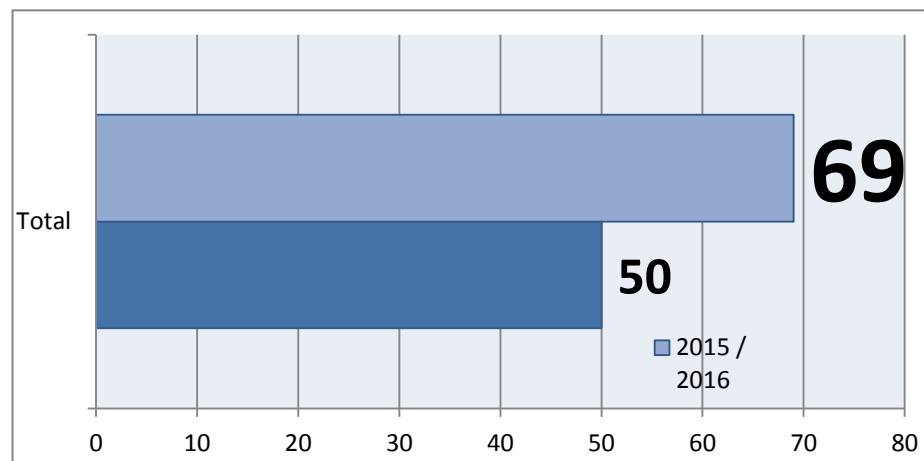
# CASO PRÁCTICO



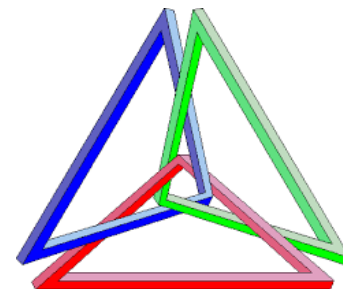
## PARTICIPANTES



## ENTIDADES



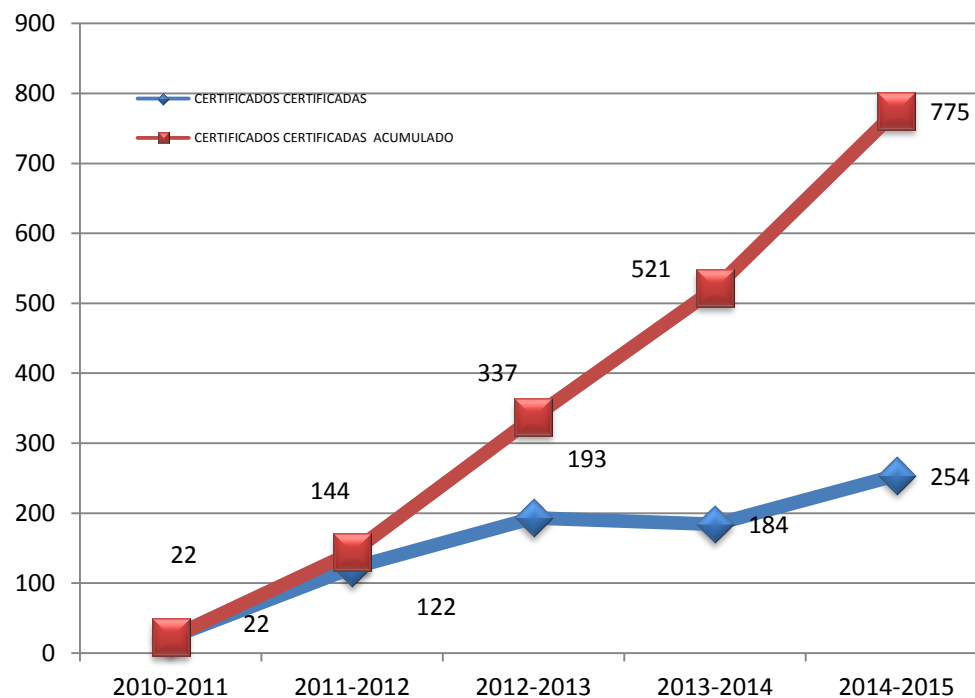
## CASO PRÁCTICO



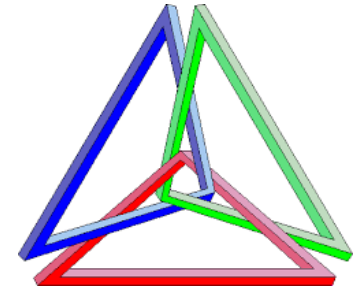
Líneas de actuación :

*\* Promover programas de formación y reflexión entre las y los agentes involucrados en el deporte escolar.*

*\* Mejorar cualitativamente la oferta del programa de deporte escolar*



## CASO PRÁCTICO



Líneas de actuación :

*\* Promover programas de formación y reflexión entre las y los agentes involucrados en el deporte escolar.*

*\* Mejorar cualitativamente la oferta del programa de deporte escolar*

1. **Aumento en la subvención de Eskola Kirola.**
2. **Obligatoriedad en algunas modalidades :**
  - **Rendimiento**
  - **Heziki**



**Obligatoriedad Responsable y lo que marque Ley de Profesiones.....**

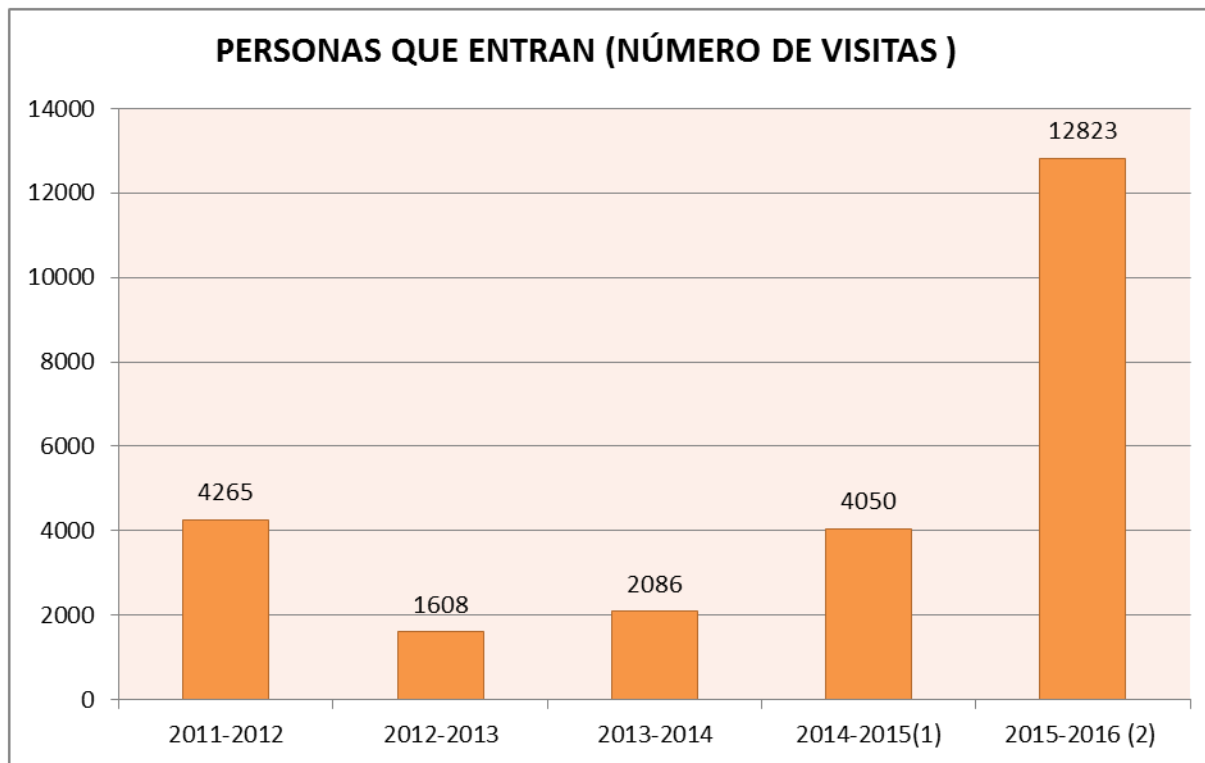
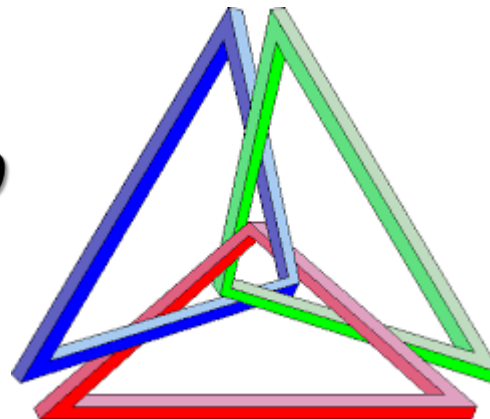


# Padres y madres

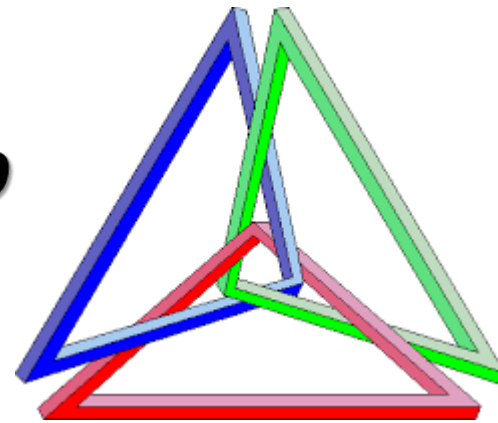


**Píldora formativa estable y duradera para todos aquellos padres y madres que deseen descubrir los aspectos claves de Eskola Kirola**

# CASO PRÁCTICO

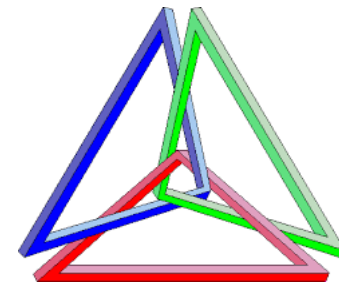


# CASO PRÁCTICO



“**PROYECTO DEPORTIVO ESCOLAR**” (PDE), documento básico tanto para la gestión interna de las entidades como carta de presentación ante la sociedad





## CASO PRÁCTICO

**AYUDAR A MEJORAR LA GESTIÓN  
DE ORGANIZACIONES  
DEPORTIVAS DE LA CAE  
BASÁNDOSE EN UN MODELO DE  
GESTIÓN AVANZADA**

### OBJETIVOS ESTRATEGICOS

1. INCREMENTAR EL Nº DE ENTIDADES QUE GESTIONAN EN BASE A UN MODELO DE GESTIÓN AVANZADA
2. DEFINIR Y DIFUNDIR OFERTA PARA ATRAER A ENTIDADES QUE QUIERAN PARTICIPAR FUERA DEL FORMATO DE 3 AÑOS
3. MEJORAR EL MARKETING Y LA COMUNICACIÓN DEL PROGRAMA. NIVEL EXTERNO
4. INCREMENTAR EL CONOCIMIENTO Y VALÍA DEL PROGRAMA. NIVEL INTERNO
5. INCREMENTAR LA PRESENCIA DEL EUSKERA EN EL PROGRAMA







# RESULTADOS ENCUESTA DEPORTE ESCOLAR



Hobetu nahi dugu  
eta entrenatzaileentzako bakarrik

# PARTICIPACIÓN EN LA ENCUESTA

	ENTRENADORES Y ENTRENADORAS		RESPONSABLES	
	ENCUESTAS ENVIADAS	RESPUESTAS	ENCUESTAS ENVIADAS	RESPUESTAS
HOMBRE	984	85	620	149
MUJER		25		48
	11% de respuesta	110	32% de respuesta	197

De las respuestas obtenidas :

**64%** → responsables deportivos

**36 %** → entrenadores y entrenadoras

De las respuestas obtenidas :

**76%** → hombre

**24%** → mujer

\* Porcentaje similar a la participación en Eskola Kirola





# EL RESULTADO GLOBAL A LA ENCUESTA HA SIDO

Satisfecho/a / Asea  
Muy satisfecho/a / Oso asea

60,0%

Nota global

3,6/5 ( 7,2)

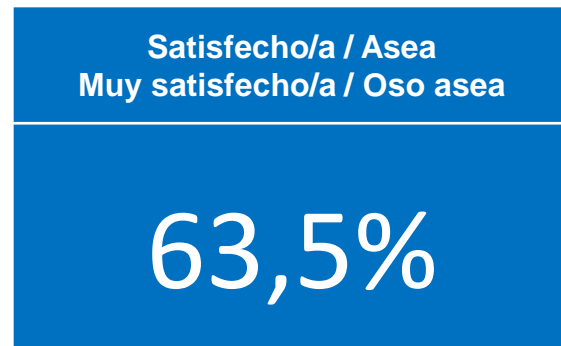




**Entrenadores y  
entrenadoras**



**Responsables**





- **Existe protocolo.**
- **Se mandan los resultados a las entidades**
- **Se marcan objetivos para próxima temporada.**
- **Conocemos nuestras mejoras**
- **Ampliaremos la encuesta a padres y madres**
- **Se produce un feed-back**



# Otros casos prácticos

## Canal You tube

## Business intelligence

Competición	2014 / 2015		2015 / 2016		Total 2014 / 2015	Total 2015 / 2016	Total general
	Licencia No Emitida	Licencia Emitida	Licencia No Emitida	Licencia Emitida			
10 Competición	34805	3504	37010	24626	33326	35911	45584
11 ASFEDBI	1405	409	1814	1969	1969	2067	3188
12 MULTIDEPORTE	129	38	161	15	15	313	226
13 MULTIDEPORTE MUNICIPAL	352	57	409	437	437	437	632
14 HEZKI	931	514	1245	1518	1518	1518	2430
15 ATLETISMO	2316	2629	1973	629	2602	2602	3549
16 ATLETISMO/CROSS	2316	313	2629	1973	629	2602	3549
17 BALONCESTO	6321	36	6345	4873	1314	6184	7890
18 BALONCESTO	5049	22	5059	3457	676	4233	5887
19 BALONCESTO 3x3	1090	10	600	1060	523	1582	1766
20 BALONCESTO 2	482	4	486	316	122	478	788
21 BALONMANO	2103	245	2198	1880	302	2182	2693
22 BALONMANO	1028	48	1076	959	117	1096	1466
23 BALONMANO 5	1088	47	1115	921	187	1088	1488
24 BALONMANO PLAYA	727	170	897	897		897	897
25 BENSOL Y SOFOL	181	86	267	29	29	289	289
26 BENSOL	181	86	267	29	29	289	289
27 BONEO	33	18	51	51		51	51
28 TXIKI/BOX	33	18	51	51		51	51
29 OCLUSIMO	425	33	458	458		458	458
30 OCLUSIMO	425	33	458	458		458	458



## Casos prácticos basados en criterios de gestión avanzada

- Generar en las **personas un sentimiento de pertenencia** a un proyecto compartido.
- Orientar **la empresa hacia los clientes** realizando una aportación diferencial de valor.



1. **ESTRATEGIA**
2. **CLIENTES**
3. **PERSONAS**
4. **SOCIEDAD**
5. **INNOVACIÓN**
6. **RESULTADOS**

- Aplicar la innovación** en todos los ámbitos de la empresa.
- Potenciar el **compromiso con la sociedad**, importante suministrador de capacidades competitivas relevantes.
- Generar una visión de largo plazo que se materialice mediante **una estrategia claramente definida**.
- Alcanzar **resultados satisfactorios para los diferentes grupos de interés** de manera sostenida y equilibrada.



## Casos prácticos basados en criterios de gestión avanzada

### DICHO DE OTRA MANERA

- *Saber donde quiero ir*
- *Saber quienes son tus grupos de interés*
- *Pensar que necesitan*
- *Ofrecer , en tu medida , lo que necesitan*
- *Escuchar a la sociedad*
- *Medir y valorar*
- *Replantear – Reinventarse*



1. ESTRATEGIA
2. CLIENTES
3. PERSONAS
4. SOCIEDAD
5. INNOVACIÓN
6. RESULTADOS





***“ El talento gana partidos, pero el trabajo en equipo y la inteligencia ganan campeonatos “  
Michael Jordan.***

***MILA ESKER***

***JAVIER DE MARIA  
ESKOLA KIROLAREN ATALEKO BURUA  
JEFE DE SECCION DE DEPORTE ESCOLAR***

