

*¿ Qué ofrece*

*Eskola Kirola ?*



# ¿ QUIÉNES ?



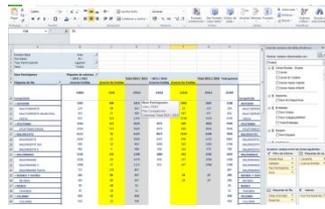
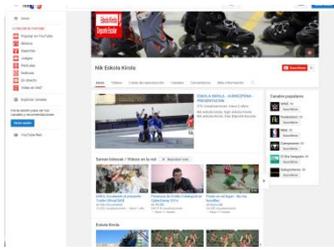
## Entrenadores y entrenadoras



Padres y madres

Entidades deportivas





# CASOS



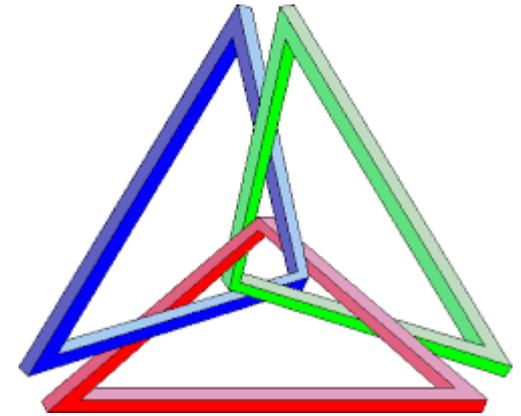
# PRÁCTICOS



*OBJETIVO GENERAL :*

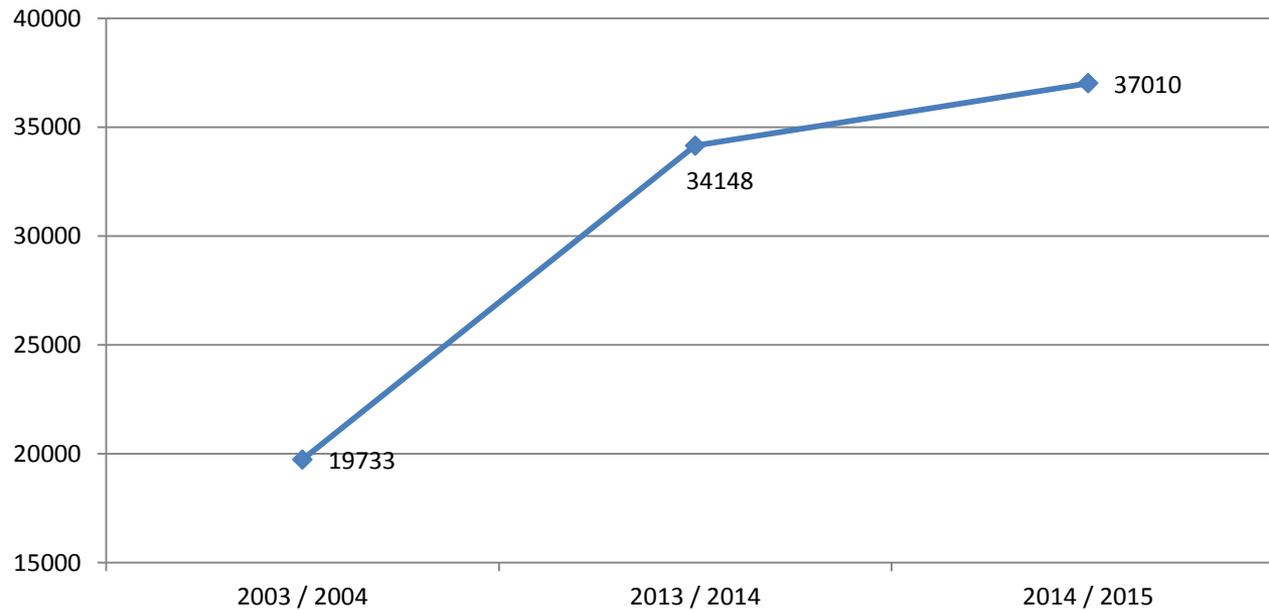
***Generar hábito deportivo  
entre la población escolar  
facilitando e impulsando la labor de  
todas y todos los agentes implicados  
basada en criterios de gestión  
avanzada***





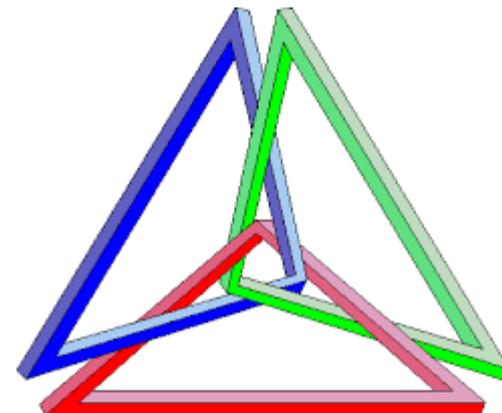
Línea de actuación : *Aumentar la práctica deportiva entre la población de edad escolar en Bizkaia:*

### PARTICIPANTES





## CASO PRÁCTICO



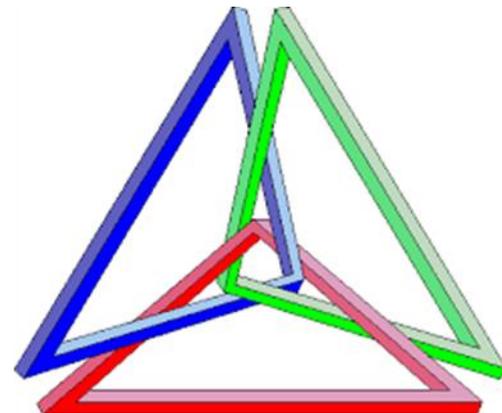
Línea de actuación : *Aumentar la práctica deportiva entre la población de edad escolar en Bizkaia:*

# heziki



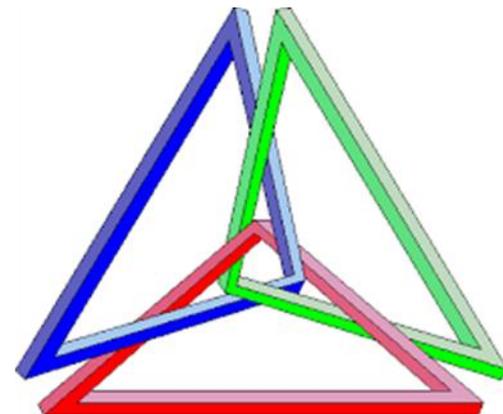


# CASO PRÁCTICO





# CASO PRÁCTICO



## PROYECTO INTEGRAL PREBENJAMINES

1



CREACIÓN  
DE UNA  
ACTIVIDAD  
DEPORTIVA

2

U.D. 3: Jugando, jugando aprendemos practicando		SESION 1:
<b>MATERIAL:</b>		
		<b>INFORMACIÓN</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.	
9	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 "torrar" 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

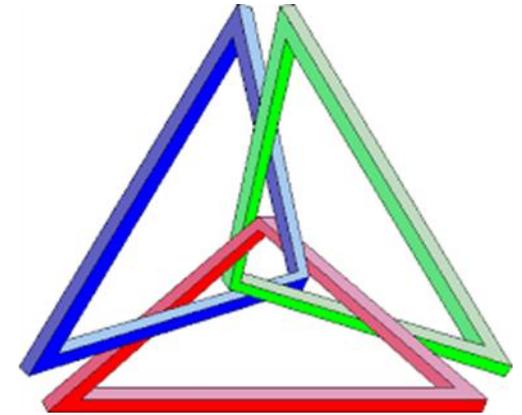


MATERIAL DEPORTIVO





# CASO PRÁCTICO



## MATERIAL

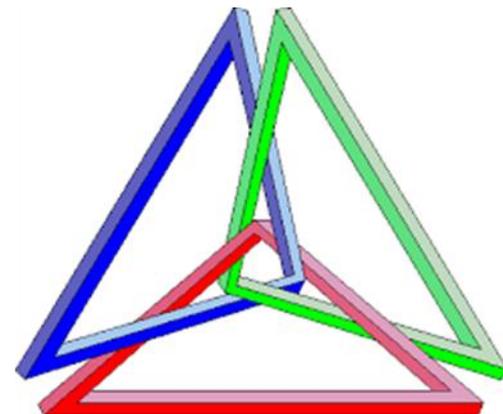


10 balones  
de foam

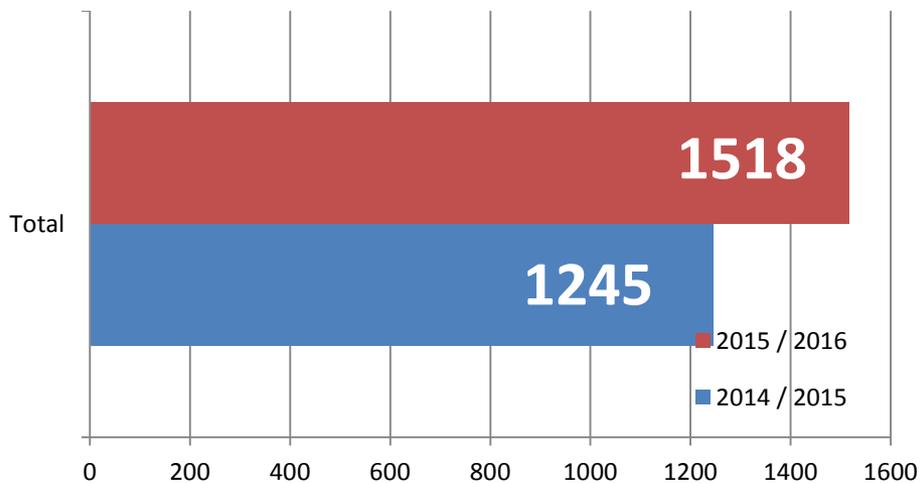




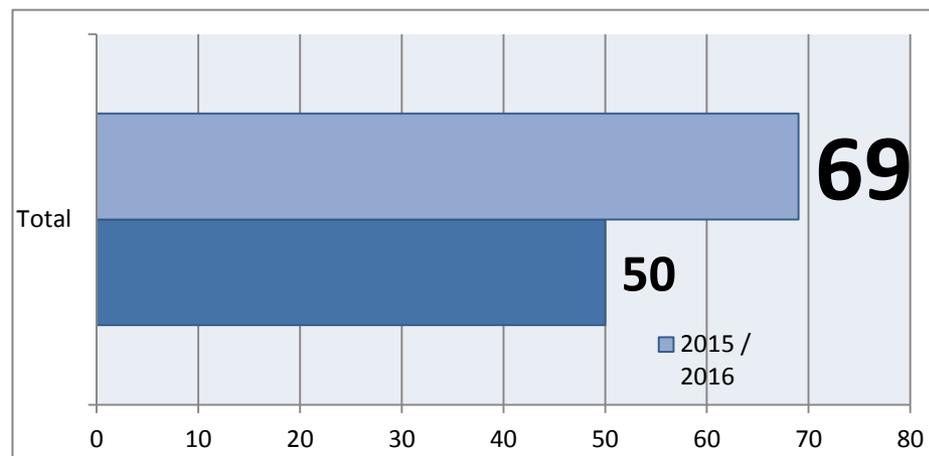
# CASO PRÁCTICO



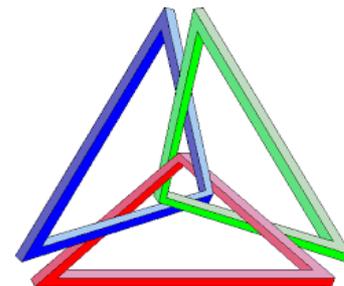
## PARTICIPANTES



## ENTIDADES



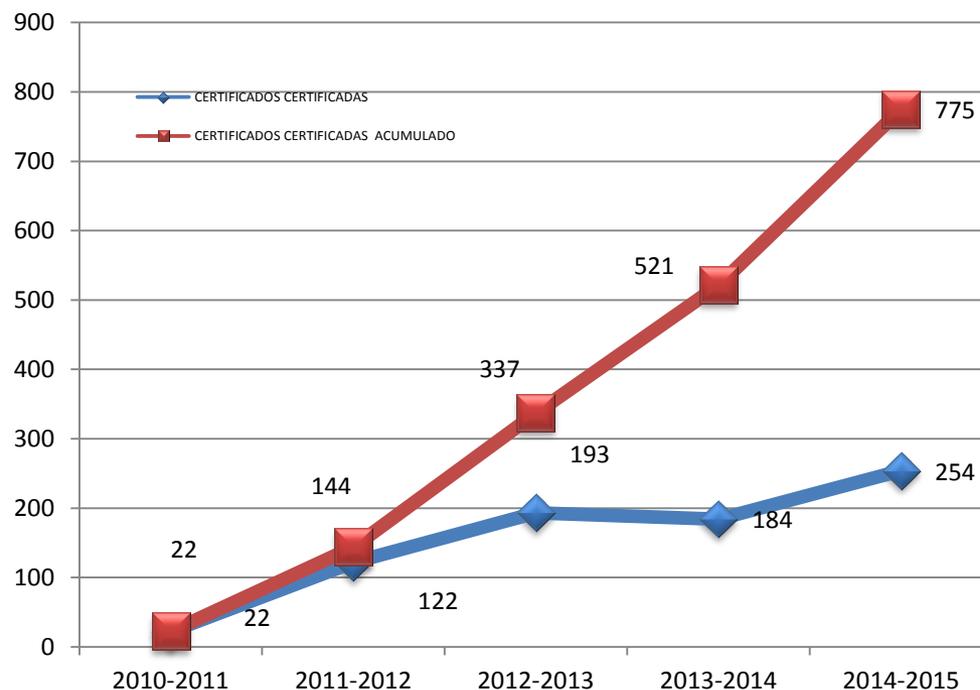
## CASO PRÁCTICO



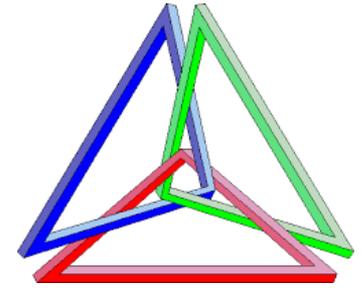
Líneas de actuación :

*\* 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.....**

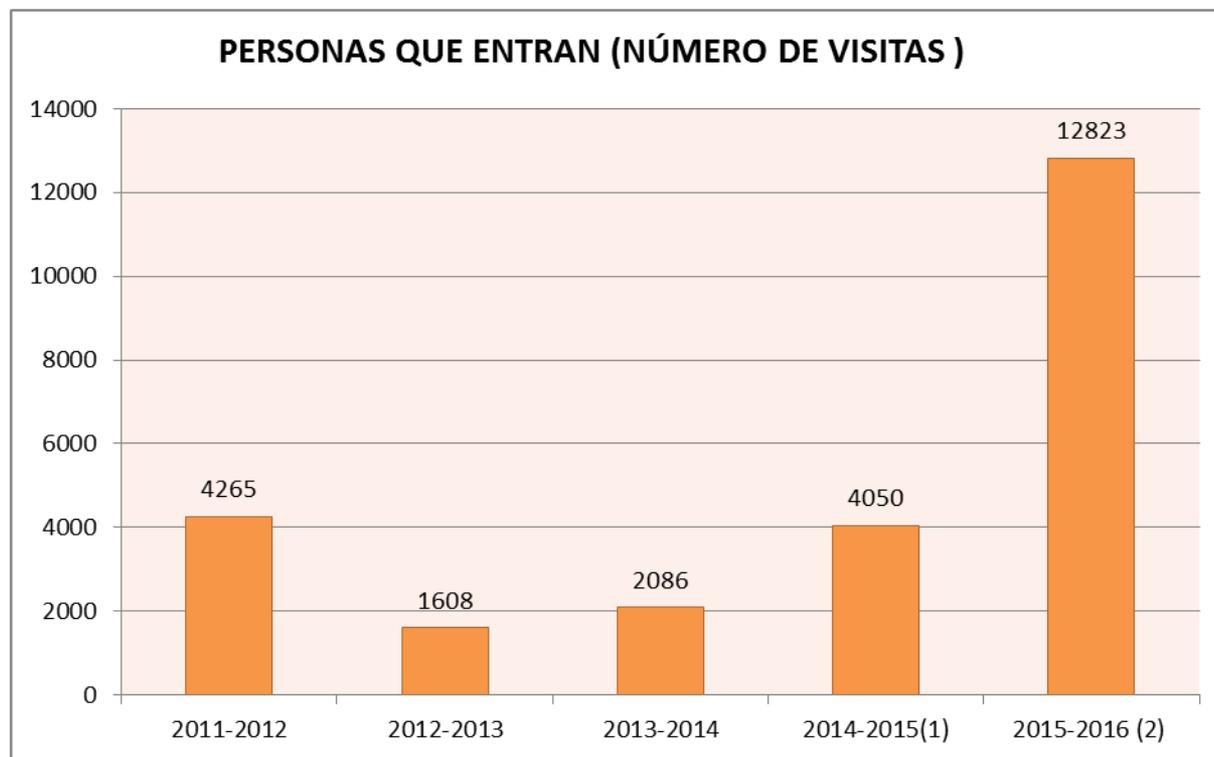
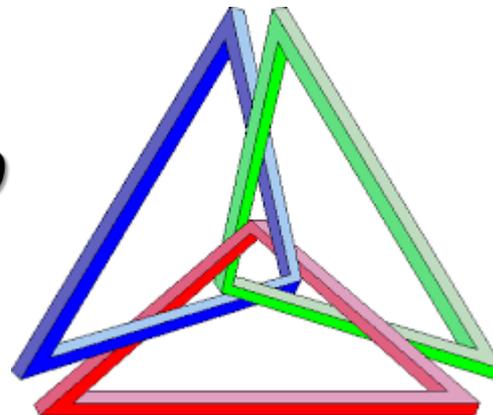


# Padres y madres

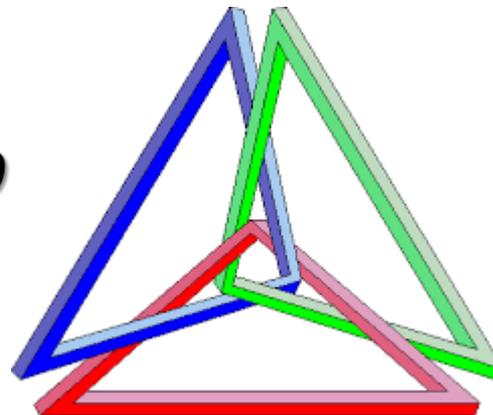


**Píldora formativa estable y duradera para todos aquellos padres y madres que deseen descubrir los aspectos claves de Eskola Kirola**

# CASO PRÁCTICO

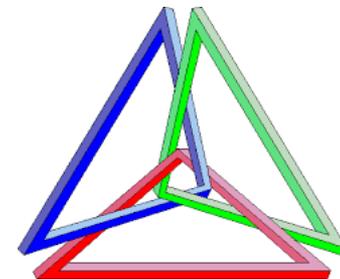


# CASO PRÁCTICO



“**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





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









# Otros casos prácticos

## Canal You tube

## Business intelligence

Competición	Licencia No Emitida	Total 2014 / 2015
10 Competición	34805	37010
11 ASFEDEBI	1405	1814
12 MULTIDEPORTE	120	161
13 MULTIDEPORTE MUNICIPAL	352	409
14 HEZKI	911	1245
15 ATLETISMO	2316	2629
16 ATLETISMO/CROSS	2316	2629
17 BALONCESTO	6121	6145
18 BALONCESTO	5049	5059
19 BALONCESTO 3x3	1060	1060
20 BALONCESTO 2	482	486
21 BALONMANO	2103	2198
22 BALONMANO	1028	1076
23 BALONMANO 5	1088	1115
24 BALONMANO PLAYA	727	770
25 BASKET Y SOFIBOL	181	181
26 BASKET	181	181
27 BONEO	33	51
28 TXIKI/BOX	33	51
29 CICLISMO	425	458
30 CICLISMO	425	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***

