



Bruselas, 18 de mayo de 2021  
(OR. en)

8770/21

**SPORT 34**  
**RECH 215**  
**SOC 274**  
**EMPL 203**  
**SUSTDEV 63**  
**EDUC 169**  
**SAN 292**  
**ENV 309**  
**ECO 52**  
**JEUN 50**

## RESULTADO DE LOS TRABAJOS

---

De: Secretaría General del Consejo

A: Delegaciones

---

N.º doc. prec.: 8126/21

---

Asunto: Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo, sobre la innovación en el deporte

---

Se remite en el anexo, a la atención de las delegaciones, las Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo, sobre la innovación en el deporte, adoptadas por el Consejo (Educación, Juventud, Cultura y Deporte) en su sesión de los días 17 y 18 de mayo de 2021.

**Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros,  
reunidos en el seno del Consejo, sobre la innovación en el deporte**

EL CONSEJO Y LOS REPRESENTANTES DE LOS GOBIERNOS DE LOS ESTADOS  
MIEMBROS, REUNIDOS EN EL SENO DEL CONSEJO,

*RECORDANDO QUE:*

1. Con arreglo al artículo 165 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea, la Unión 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.
2. La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible<sup>1</sup> de las Naciones Unidas reconoce que el deporte es un importante facilitador del desarrollo sostenible, que contribuye cada vez más a hacer realidad el desarrollo y la paz promoviendo la tolerancia y el respeto, y que respalda también el empoderamiento de las mujeres y los jóvenes, las personas y las comunidades, así como los objetivos en materia de salud, educación e inclusión social.
3. El Consejo reconoció en sus Conclusiones de 4 de diciembre de 2013 sobre la aportación del deporte a la economía de la UE, en particular para abordar el desempleo juvenil y la integración social, las posibilidades de creación de puestos de trabajo y de apoyo al desarrollo económico local, junto con sus efectos indirectos en otros sectores<sup>2</sup>, que ofrece el deporte.

---

<sup>1</sup> Resolución de la Asamblea General de las Naciones Unidas A/RES/70/1, de 25 de septiembre de 2015, titulada «Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible», apartado 37.

<sup>2</sup> DO C 32 de 4.2.2014, p. 2.

4. Las Conclusiones del Consejo de 5 de diciembre de 2014 sobre el deporte como motor de la innovación y del crecimiento económico reconocieron que el deporte es un importante motor de la innovación y crecimiento económico, y que el sector de los deportes se caracteriza por oleadas rápidas y constantes de innovación, y considera que las innovaciones han hecho de la tecnología deportiva un sector líder en ciertos ámbitos de las ciencias aplicadas<sup>3</sup>.
5. Las Conclusiones del Consejo de 13 de diciembre de 2018 sobre la dimensión económica del deporte y sus beneficios socioeconómicos consideraban que el aspecto de la innovación derivado del deporte aún no se había tenido suficientemente en cuenta en términos del PIB y del empleo debido a la escasez de datos<sup>4</sup>.
6. Las Conclusiones del Consejo de 29 de junio de 2020 relativas a las repercusiones de la pandemia de COVID-19 y la recuperación del sector del deporte instan a los Estados miembros a que, en cooperación con el mundo del deporte, refuercen las sinergias con distintos sectores, entre ellos la innovación, para ofrecer nuevas oportunidades a los atletas y a todos los ciudadanos de estar físicamente activos, también mediante el uso de las herramientas digitales<sup>5</sup>.
7. El Plan de Trabajo de la Unión Europea para el Deporte para 2021-2024, adoptado por el Consejo el 4 de diciembre de 2020, reconoce que el deporte podría contribuir a la consecución de las prioridades políticas generales de la UE y, en particular, de los objetivos de otros varios ámbitos de actuación como la innovación, la digitalización, la economía, la educación, la salud, la juventud, los asuntos sociales, la inclusión, la igualdad, la igualdad de género, el desarrollo urbano y rural, el transporte, el medio ambiente, el turismo, el empleo y la sostenibilidad; y que estos ámbitos de actuación podrían apoyar la promoción del deporte sobre la base de la cooperación intersectorial<sup>6</sup>.

---

<sup>3</sup> DO C 436 de 5.12.2014, p. 2.

<sup>4</sup> DO C 449 de 13.12.2018, p. 1.

<sup>5</sup> DO C 214 I de 29.6.2020, p. 1.

<sup>6</sup> DO C 419 de 4.12.2020, p. 18.

8. El Llamamiento de Tartu en pro de un estilo de vida saludable de septiembre de 2017 establece el compromiso de alentar a las comunidades de conocimiento e innovación apoyadas por el Instituto Europeo de Innovación y Tecnología, EIT Health y EIT Food, a desarrollar e impulsar enfoques innovadores para promover y sensibilizar sobre los beneficios de unos estilos de vida saludables.
9. Las Conclusiones del Consejo de 4 de diciembre de 2020 sobre la promoción de la cooperación intersectorial en beneficio del deporte y la actividad física en la sociedad destacan que el deporte y la actividad física están relacionados de múltiples maneras con otros ámbitos de actuación, como la innovación, la investigación, la digitalización, la economía, la salud y el empleo, y que la cooperación intersectorial puede desempeñar un papel importante para estimular la innovación y la dimensión económica del deporte<sup>7</sup>.

*RECONOCIENDO QUE:*

10. La innovación debe considerarse una prioridad clave para el desarrollo del sector del deporte. Se espera que la innovación en el deporte fomente oportunidades para aumentar la participación de los ciudadanos en el deporte y la actividad física; potenciar el desarrollo socioeconómico a través del deporte; y abordar los retos presentes y los que puedan surgir en el futuro, haciendo así que el sector del deporte sea más sostenible y resiliente.
11. En un contexto de la actuación pública, la innovación en el deporte debe abordarse a través de un enfoque holístico, a distintos niveles e intersectorial, basado en una estrecha cooperación entre las instituciones públicas y privadas, y de manera que se contribuya al desarrollo sostenible y a abordar adecuadamente los retos socioeconómicos más amplios a los que se enfrenta la UE.
12. Alrededor de dos tercios del crecimiento económico registrado en Europa en las últimas décadas se han debido a la innovación<sup>8</sup>. La investigación y la innovación impulsan la resiliencia de nuestros sectores productivos, la competitividad de nuestras economías y la transformación digital y ecológica de nuestras sociedades, incluido el sector del deporte.

---

<sup>7</sup> DO C 419 de 4.12.2020, p. 18.

<sup>8</sup> Evaluación de impacto de Horizonte Europa - Documento de trabajo de los servicios de la Comisión, página 8 (enlace: [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd\\_2018\\_307\\_fl\\_impact\\_assesment\\_en\\_v7\\_p1\\_977548.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf)).

13. La pandemia de COVID-19 ha tenido profundas repercusiones en todo el sector del deporte<sup>9</sup>. Si bien los países se ven afectados de manera diferente, las consecuencias se extienden a todos los niveles de gobernanza y a todas las dimensiones del deporte. Además, ha puesto de manifiesto y agravado las deficiencias y desigualdades existentes, y ha acelerado la adopción de prácticas innovadoras, poniendo de relieve la necesidad de desarrollar enfoques holísticos para hacer frente a los retos estructurales.
14. Por lo general, el deporte se considera un sector pionero y una fuente de nuevas ideas e innovaciones<sup>10</sup>, gracias a su capacidad para evolucionar apoyándose en las tendencias tecnológicas y sociales. Además, las personas que participan en el deporte, como deportistas, entrenadores, profesores, voluntarios, así como otros miembros del personal y particulares, pueden desempeñar un papel de liderazgo en el fomento de la innovación.
15. El deporte también puede ser un motor de innovaciones tecnológicas y sociales que aporten beneficios en términos de atractivo económico y el correspondiente crecimiento del mercado de trabajo en toda la UE. La investigación muestra que muchas regiones de la UE han incluido el deporte en sus estrategias de especialización inteligente<sup>11</sup>.
16. Son necesarios enfoques sociales, organizativos, de actuación, digitales y tecnológicos innovadores para hacer frente a las amenazas y retos existentes y emergentes que puedan afectar tanto a la Unión como a los valores comunes del deporte, como los relativos a la desigualdad, las violaciones y abusos de los derechos humanos, la presión comercial, la explotación de deportistas, el dopaje, el racismo, la xenofobia, la violencia, la corrupción y el blanqueo de dinero.

---

<sup>9</sup> Conclusiones del Consejo de 29 de junio de 2020 relativas a las repercusiones de la pandemia de COVID-19 y la recuperación del sector del deporte.

<sup>10</sup> EPSI - *Strategic research and innovation agenda 2016-2021*, p. 14 [Programa Estratégico de Investigación e Innovación de la Plataforma Europea para la Innovación en el Deporte (EPSI, por sus siglas en inglés)].

<sup>11</sup> *SHARE Initiative Research Paper on Mapping smart specialisation strategies for sport (2020)* [Informe de investigación de la Iniciativa SHARE sobre catalogación de estrategias de especialización inteligentes para el deporte, solo disponible en inglés].

17. Los avances tecnológicos, como los de los macrodatos, la 5G, la computación en nube, la inteligencia artificial, la realidad virtual/la realidad aumentada, las biotecnologías y la aplicación de los principios de la ludificación<sup>12</sup> a la tecnología, están afectando a la forma en que se ve, experimenta, practica y organiza el deporte, al tiempo que proporciona un ámbito para nuevas oportunidades de negocio y soluciones sostenibles. Esta evolución representa unas oportunidades sin precedentes y una necesidad de aspectos conexos, como el asesoramiento, la participación de aficionados, la gestión de eventos, las ciudades inteligentes y la educación y la movilidad activas.
18. El movimiento deportivo, y especialmente las organizaciones deportivas, puede valerse de métodos tecnológicos y digitales de comunicación y radiodifusión innovadores, así como del aprendizaje no formal e informal para promover los valores comunes de la UE a través del deporte, y aprovechar su influencia para, entre otros fines, concienciar sobre la intolerancia, la exclusión social, los estereotipos de género, la misoginia, la homofobia, el racismo, la xenofobia, la marginación, el acoso, los abusos y la violencia, incluida la violencia sexual y cualquier forma de discriminación, y prevenir estas tendencias<sup>13</sup>.

*CONSIDERAN QUE:*

19. La innovación es un concepto polifacético con un amplio alcance, que comprende la innovación en los productos, servicios, procesos, organización, institucional, social, ecológica y política.
20. La innovación puede ser un motor de desarrollo en cualquiera de las dimensiones del deporte (social, económica u organizativa), configurando la manera en que se practica, contempla y organiza el deporte y potenciando el papel y la práctica positivos del deporte en la sociedad, así como en la transición de la atención sanitaria a la atención prestada a la salud, en la integración y cohesión sociales y en la educación.

---

<sup>12</sup> Véase la definición en el anexo.

<sup>13</sup> DO C 196 de 8.6.2018, p. 23.

21. La innovación en los productos y servicios relacionados con la AFBS<sup>14</sup> puede tener un efecto positivo con respecto a la reducción de estilos de vida sedentarios y el aumento de los niveles de actividad física, como la mejora y el mantenimiento de la salud y la autonomía de las personas mayores, la disminución de la prevalencia y el tratamiento de la obesidad y las enfermedades no transmisibles, y la promoción de la salud, la buena forma física y el bienestar en todas las edades, así como en diversos entornos, en particular el lugar de trabajo.
22. La transición digital, gracias al aumento de la conectividad y a los nuevos equipos tecnológicos, está mejorando los métodos de entrenamiento y aprendizaje, así como el rendimiento, y puede reducir el riesgo de lesiones en el deporte. También está aumentando la participación de los ciudadanos, deportistas, entrenadores, personal deportivo y aficionados, lo que está dando lugar a un rápido desarrollo de nuevos productos y servicios en el ámbito del deporte.
23. Las herramientas digitales, como la tecnología ponible deportiva<sup>15</sup>, la realidad aumentada y los gemelos digitales, así como su combinación con principios de la ludificación, permiten obtener una nueva visión sobre el rendimiento deportivo, el entrenamiento conjunto, la vigilancia deportiva, el seguimiento sanitario y la actividad física asistida por la inteligencia artificial, proporcionando nuevas oportunidades a los deportistas, tanto a los niveles más altos como a los deportistas de base, de forma que todos los ciudadanos estén activos físicamente.
24. La innovación puede aumentar la capacidad del sector del deporte, especialmente de las organizaciones deportivas de base, mejorando los métodos y procesos de trabajo, creando sinergias y redes, y contribuyendo a crear un sector del deporte más resiliente, más ecológico, mejor gestionado y transparente. La innovación también puede contribuir al desarrollo y la aplicación de los temas clave enumerados en el anexo I del Plan de Trabajo de la Unión Europea para el Deporte (2021-2024).

---

<sup>14</sup> AFBS: actividad física beneficiosa para la salud.

<sup>15</sup> Véase la definición en el anexo.

25. La innovación social<sup>16</sup> en el deporte y a través de él<sup>17</sup> puede tener una influencia positiva en la participación en la práctica deportiva de todos los grupos vulnerables y las personas con menos oportunidades<sup>18</sup>, creando herramientas alternativas para emprender actividades deportivas y físicas, y contribuyendo, por lo tanto, a su inclusión social y su empoderamiento, mejorando al mismo tiempo su calidad de vida, su salud y su bienestar<sup>19</sup>.
26. Los planteamientos innovadores de la planificación urbana y territorial permiten soluciones de movilidad adecuadas y la inclusión de infraestructuras deportivas en zonas urbanas, rurales y naturales. Las ciudades inteligentes y más ecológicas son más próximas y accesibles para los ciudadanos, lo que genera una sociedad más saludable e integradora y aumenta el atractivo del deporte y la actividad física.
27. Las infraestructuras deportivas innovadoras y los procesos para su construcción y mantenimiento<sup>20</sup> pueden adoptar los objetivos de la nueva Bauhaus europea y ofrecer unas condiciones mejores y más seguras para el deporte y la actividad física, sin dejar de ser más sostenibles, respetuosos con el medio ambiente, accesibles y eficientes desde el punto de vista energético.
28. El deporte, en sus diversos contextos, como las actividades y los acontecimientos deportivos, puede contribuir al Pacto Verde Europeo y a la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas con la implantación de medidas innovadoras de gestión de residuos y recursos, la promoción de la movilidad activa y sostenible y la sensibilización sobre los retos climáticos y medioambientales.

---

<sup>16</sup> Véase la definición en el anexo.

<sup>17</sup> Por ejemplo, Social Innovation Academy, Homeless World Cup Foundation, Street Football World, HAND - Handball for a new destiny y PLAY International.

<sup>18</sup> DO C 189 de 15.6.2017, p. 40.

<sup>19</sup> DO C 196 de 8.6.2018, p. 23.

<sup>20</sup> Por ejemplo, espacios polivalentes, los materiales de construcción reciclados, el uso, captura y filtrado de aguas pluviales, los paneles solares y los sistemas de iluminación de muy bajo consumo energético.

29. La transformación tecnológica y digital puede afectar significativamente a los grandes acontecimientos deportivos, debido a la aparición de nuevos modelos y prácticas empresariales. Si bien los enfoques innovadores ofrecen oportunidades para la optimización de la difusión de acontecimientos deportivos, fomentando acontecimientos más rentables y sostenibles y mejorando la audiencia y la participación de los espectadores, se deben supervisar y evitar los posibles efectos negativos y las prácticas ilegales asociadas<sup>21</sup> a ellos.

*INVITAN A LOS ESTADOS MIEMBROS A QUE, DE CONFORMIDAD CON EL PRINCIPIO DE SUBSIDIARIEDAD Y EN LOS NIVELES ADECUADOS:*

30. Promuevan y apoyen iniciativas y proyectos de investigación y desarrollo, en particular con universidades y centros de investigación, en el ámbito de la innovación en el deporte, para crear y difundir conocimientos, y proporcionen herramientas para mejorar la elaboración de políticas y la evaluación comparativa de la innovación en el deporte, contribuyendo así a una Europa más inteligente<sup>22</sup>. En el caso de dichos proyectos e iniciativas, exploren y promuevan el apoyo financiero de los instrumentos pertinentes de la UE, como los fondos de la política de cohesión y Horizonte Europa.
31. Apoyen y fomenten la cooperación entre el movimiento deportivo y otras organizaciones pertinentes, las autoridades regionales y locales, las universidades y los centros de investigación, la sociedad civil y el sector privado para abordar los obstáculos y retos a la innovación y el emprendimiento deportivos, como los relacionados con la financiación, la fuga de cerebros, la protección de datos y los derechos de propiedad intelectual<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> Por ejemplo, la piratería en línea, las transmisiones ilegales en línea de emisiones deportivas, el suministro ilegal de contenidos, el amaño de partidos y la estafa con entradas ilegales.

<sup>22</sup> Uno de los cinco objetivos principales de la política de cohesión de la UE para 2021-2027.

<sup>23</sup> Por ejemplo, las patentes, las marcas, las marcas registradas y los derechos afines a los derechos de autor relacionados con la difusión en los medios de comunicación.

32. Mejoren la cooperación en materia de innovación en el deporte con organizaciones internacionales como la Organización Mundial de la Salud, la Agencia Mundial Antidopaje, la UNESCO, la OCDE, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual y el Consejo de Europa, así como con otras organizaciones pertinentes, fomentando la cooperación intersectorial y apoyando las medidas innovadoras y la investigación destinadas a promover la innovación en el deporte.
33. Exploren soluciones innovadoras, en particular las innovaciones digitales y tecnológicas, para proteger la integridad del deporte y luchar contra la corrupción en este ámbito, mediante el desarrollo y la adopción de herramientas adecuadas, para hacer frente a desafíos transfronterizos como el amaño de partidos, el dopaje<sup>24</sup> y la violencia, y para mantener un entorno deportivo limpio, seguro, no discriminatorio y saludable.
34. Promuevan las asociaciones multinivel y el intercambio de buenas prácticas y, en especial en los centros de enseñanza, las organizaciones juveniles, el movimiento deportivo (particularmente los clubes deportivos) y otras organizaciones pertinentes, para adoptar una cultura de innovación y experimentación, especialmente para abordar cuestiones locales específicas.
35. Apoyen la cooperación intersectorial entre el sector del deporte y otros sectores pertinentes, en particular en lo que se refiere al uso de herramientas innovadoras y digitales, así como a la detección de sinergias entre los instrumentos pertinentes, a fin de que el deporte sea más resiliente ante posibles futuras crisis y para anticiparse a los retos sociales.
36. Fomenten el intercambio de buenas prácticas y experiencias en materia de innovación deportiva entre los Estados miembros, así como la movilidad de los investigadores a escala local, regional, nacional, europea y mundial.

---

<sup>24</sup> Por ejemplo, pruebas de sangre seca (DBS, por sus siglas en inglés), dopaje génico.

37. Promuevan y faciliten la innovación conjunta<sup>25</sup> entre el mundo del deporte, otras organizaciones pertinentes y las organizaciones de otros sectores en todos los niveles de gobernanza, entre instituciones públicas y privadas, también mejorando el rendimiento de las agrupaciones de innovación, estimulando la investigación y la aplicación académicas y apoyando la innovación dirigida por la comunidad y orientada a misiones en el ámbito del deporte.
38. Refuercen la función y la inclusión del deporte y la actividad física como instrumento para el desarrollo socioeconómico, en particular la promoción de la innovación y los proyectos deportivos en el ámbito de la innovación social en el deporte y a través de él, dentro de las estrategias regionales y locales, así como mediante estrategias de especialización inteligente<sup>26</sup>. En particular, promuevan la especialización inteligente como instrumento para aumentar la política de cohesión, el desarrollo regional y la transformación económica.
39. Apoyen iniciativas y proyectos que exploren soluciones innovadoras para la promoción y el desarrollo de las dimensiones sociales y educativas del deporte a todas las escalas, como la educación física, el deporte de base, la formación de entrenadores, la gestión del deporte, la participación de la juventud y la ciudadanía activa, contribuyendo así al acceso permanente al deporte y a la actividad física.
40. Apoyen y promuevan el papel del deporte como facilitador del desarrollo sostenible, en consonancia con la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, además de como contribuidor al Pacto Verde Europeo y al Acuerdo de París, promoviendo la innovación en el deporte y adoptando prácticas más ecológicas.

---

<sup>25</sup> Véase la definición en el anexo.

<sup>26</sup> *SHARE initiative Research paper on Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development (2020)* [Informe de investigación de la Iniciativa SHARE sobre desarrollo activo: contribución del deporte y la actividad física al desarrollo económico y social, solo disponible en inglés].

*INVITAN A LA COMISIÓN A:*

41. Dar a conocer y fomentar el potencial del deporte como motor y fuente de innovación, y como herramienta para conciliar y abordar una multitud de prácticas y valores, combinando tradición y modernidad.
42. Promover la cooperación con los Estados miembros y entre ellos, con la implicación del mundo del deporte, los terceros países pertinentes y las agrupaciones y redes deportivas; sensibilizar sobre los beneficios y oportunidades de dicha cooperación y sus resultados, y facilitar el intercambio de información en línea sobre la innovación en el deporte entre los Estados miembros y otras partes interesadas pertinentes.
43. Difundir información sobre las oportunidades de apoyo financiero disponibles para iniciativas relacionadas con la innovación en el deporte a través de los programas de la UE, como Erasmus+, LIFE, Horizonte Europa, Europa Digital y UEproSalud; así como de los fondos de la política de cohesión (principalmente, el Fondo Europeo de Desarrollo Regional y el Fondo Social Europeo Plus), el Fondo Europeo Agrícola de Desarrollo Rural, y las iniciativas de recuperación de la UE, como el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia y REACT-UE, y facilitar al mismo tiempo la manera en que el mundo del deporte y otras organizaciones pertinentes, así como los proyectos relacionados con el deporte, puedan beneficiarse de ellos.
44. Promover, según proceda, la puesta en común de las mejores prácticas en materia de innovación en el deporte en el contexto de la UE y seguir apoyando la cartografía de la innovación en el deporte.
45. Destacar la importancia de la innovación en el deporte promoviendo la disponibilidad de estadísticas para medir las tendencias socioeconómicas y otra información pertinente, abordando la cuestión del deporte y la innovación en el contexto de los formatos de trabajo, tal como se definen en el Plan de Trabajo de la Unión Europea para el Deporte<sup>27</sup>, y explorando otras posibilidades para desarrollar la cuestión, incluida la aplicación de enfoques novedosos.

---

<sup>27</sup> En particular, en las reuniones de los grupos de expertos de la Comisión sobre deporte ecológico y recuperación de la pandemia y en los grupos de los Estados miembros interesados.

*INVITA AL MUNDO DEL DEPORTE Y A OTRAS ORGANIZACIONES PERTINENTES, CUANDO PROCEDA, A:*

46. Establecer y aplicar procesos de innovación organizativa<sup>28</sup> para fomentar el desarrollo socioeconómico y educar sobre estilos de vida saludables y promoverlos, y sobre el deporte seguro, limpio, justo y no discriminatorio.
47. Fomentar los clubes deportivos, en especial los clubes locales, y el deporte de base y apoyarlos para que inicien la transición digital y adopten una cultura de innovación y experimentación.
48. Recopilar, debatir y comunicar las ideas y sugerencias innovadoras de atletas, entrenadores, árbitros y demás personal deportivo sobre cómo mejorar su seguridad y rendimiento y la equidad de las competiciones deportivas, reduciendo al mismo tiempo los riesgos para la salud y el impacto medioambiental.
49. Cooperar con las universidades, los centros de investigación y el sector privado, apoyando la recopilación de datos sobre la contribución de la innovación en el deporte.
50. Contribuir al diálogo y al intercambio de información y mejores prácticas sobre innovación en el deporte.

---

<sup>28</sup> Por ejemplo, en los métodos y procesos de trabajo, las sinergias y las redes, la gobernanza y la transparencia, y la cultura organizativa.

*Referencias*

El Consejo de la Unión Europea y los representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo, recuerdan lo siguiente:

- Conclusiones del Consejo, de 4 de diciembre de 2013, sobre la aportación del deporte a la economía de la UE, en particular para abordar el desempleo juvenil y la integración social (DO C 32 de 4.2.2014, p. 2);
- Conclusiones del Consejo, de 5 de diciembre de 2014, sobre el deporte como motor de la innovación y del crecimiento económico (DO C 436 de 5.12.2014, p. 2);
- Conclusiones del Consejo, de 15 de junio de 2017, sobre el deporte como plataforma para la integración social a través del voluntariado (DO C 189 de 15.6.2017, p. 40);
- Conclusiones del Consejo, de 8 de junio de 2018, sobre el fomento de los valores comunes de la UE por medio del deporte (DO C 196 de 8.6.2018, p. 23);
- Conclusiones del Consejo, de 13 de diciembre de 2018, sobre la dimensión económica del deporte y sus beneficios socioeconómicos (DO C 449 de 13.12.2018, p. 1);
- Conclusiones del Consejo, de 29 de junio de 2020, relativas a las repercusiones de la pandemia de COVID-19 y la recuperación del sector del deporte (DO C 214 I de 29.6.2020, p. 1);
- Conclusiones del Consejo, de 4 de diciembre de 2020, sobre la promoción de la cooperación intersectorial en beneficio del deporte y la actividad física en la sociedad (DO C 419 de 4.12.2020, p. 18);

- Resolución del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo, relativa al Plan de Trabajo de la Unión Europea para el Deporte (1 de enero de 2021 – 30 de junio de 2024) (DO C 419 de 4.12.2020, p. 1);
- Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Resolución A/RES/70/1 de la Asamblea General de las Naciones Unidas, de 25 de septiembre de 2015);
- *European Commission Mapping study on measuring the economic impact of COVID-19 on the sport sector in the EU* (2020) [Estudio comparativo de la Comisión Europea sobre la medición del impacto económico de la COVID-19 en el sector del deporte, solo disponible en inglés];
- *SHARE Initiative Research Paper on Mapping smart specialisation strategies for sport* (2020) [Informe de investigación de la Iniciativa SHARE sobre catalogación de estrategias de especialización inteligentes para el deporte, solo disponible en inglés];
- *SHARE initiative Research paper on Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development* (2020) [Informe de investigación de la Iniciativa SHARE sobre desarrollo activo: contribución del deporte y la actividad física al desarrollo económico y social, solo disponible en inglés];
- Portal de buenas prácticas en materia de salud pública (Comisión Europea):  
<https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/>
- Evaluación de impacto de Horizonte Europa - Documento de trabajo de los servicios de la Comisión, página 8  
[https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd\\_2018\\_307\\_fl\\_impact\\_assesment\\_en\\_v7\\_p1\\_977\\_548.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977_548.pdf)
- Comisión Europea, Cuadro de indicadores europeos de la innovación, 2020: *The EU's increasing innovation vital for sustainable and inclusive recovery* (22.6.2020) [La creciente innovación de la UE, vital para una recuperación sostenible e integradora, solo disponible en inglés];
- EPSI - *Strategic research and innovation agenda 2016-2021* [Programa Estratégico de Investigación e Innovación de la Plataforma Europea para la Innovación en el Deporte (EPSI, por sus siglas en inglés)];
- Llamamiento de Tartu en pro de un estilo de vida saludable (2017);
- Iniciativa Nueva Bauhaus Europea  
[https://europa.eu/new-european-bauhaus/index\\_es](https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_es)

## 2. Definiciones

A efectos de las presentes Conclusiones se entenderá por:

- «*Tecnología ponible deportiva*», dispositivos relacionados con el deporte que pueden llevar las personas cuando practiquen un deporte o ejercicio físico. Dichos dispositivos incluyen joyas inteligentes (anillos, pulseras, relojes, pines, etc.), sensores fijados al cuerpo (que controlan y transmiten datos biológicos con fines de salud) y dispositivos de actividad (a menudo en forma de pulseras o bandas que controlan, por ejemplo, la actividad física o los signos vitales).
- «*Innovaciones sociales*», estrategias, conceptos, ideas y organizaciones nuevos que satisfacen toda índole de necesidades sociales -desde las condiciones de trabajo y la educación al desarrollo y sanidad de la comunidad-, que amplían y fortalecen la sociedad civil.
- «*Innovación conjunta*», o innovación abierta, cuando una empresa trabaja directamente con sus clientes y socios para resolver problemas empresariales. En un contexto deportivo, la «innovación conjunta» debería permitir a las distintas partes interesadas (las administraciones públicas, el mundo del deporte, los clubes deportivos, los atletas, las empresas privadas, etc.) compartir recursos de forma colectiva y colaborar en soluciones sostenibles. Además, la velocidad de la innovación conjunta debería permitir una visión más rápida de la evolución del deporte y de las tendencias empresariales, proporcionando así a todos los socios deportivos agilidad para predecir esas tendencias y adaptarse a ellas.
- «*Ludificación*», aplicación de elementos propios del diseño de juegos y de principios del juego en contextos no lúdicos. También puede definirse como un conjunto de actividades y procesos para resolver problemas, que utilizan o aplican las características de los elementos del juego.