

PLAN DE ACTUACIÓN

FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA

C.I.F.: G-81326084

Nº REGISTRO: 289

EJERCICIO: 01/04/2022– 31/03/2023

La Fundación Vodafone España presenta su Plan de Actuación para el ejercicio 2022/23.

Este Plan de Actuación comprende del 1 de abril de 2022 al 31 de marzo de 2023 y destaca, fundamentalmente, las iniciativas que contribuyen tanto a los **objetivos** fundacionales de la **Fundación Vodafone España**, centrados en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en beneficio de los colectivos más vulnerables, como a la visión y el **plan estratégico de Vodafone Group Foundation**, centrado en Europa en este periodo en el desarrollo de la competencia digital bajo el lema *"SkillsUpload Europe"*.

Para la ejecución del Plan de Actuación la Fundación Vodafone España dispondrá de unos ingresos estimados de **2.712.192 €**, de acuerdo con el siguiente detalle:

- Ingresos Vodafone España: 1.750.000 €
- Ingresos Vodafone España (en especie) 161.214 €
- Ingresos The Vodafone Foundation: 800.978 €

Los ingresos al cierre están sujetos a variaciones debidas fundamentalmente a donaciones extraordinarias de Vodafone España destinadas a temas concretos ("finalistas"). Contablemente, estas acciones suponen un ingreso y un gasto por la misma cantidad y, por este motivo, no se incluyen en el presupuesto.

Vodafone España apoya a la Fundación prestándole los servicios de gestión de recursos humanos, asesoría jurídica (y, en particular, la secretaría del patronato), servicios generales (y, en particular, el soporte ofimático y telecomunicaciones) y otros. Todos ellos se contabilizan como donación en especie.

Los **principales objetivos** para este año son:

- Adaptar las líneas de actividad y programas al contexto actual, simplificando el porfolio de proyectos, centrándonos en aquellos de mayor alcance y relevancia.
- Crecer en número de beneficiarios y en la capacidad ofrecer análisis y propuestas innovadoras a la comunidad educativa que permitan avanzar en la transformación del sistema.
- Consolidar la posición de liderazgo actual dentro de las Fundaciones del Grupo Vodafone que nos asegure la financiación global y la sostenibilidad de las iniciativas, así como la obtención de sinergias resultado de la colaboración con otros países.
- Elaborar una sólida estrategia de comunicación que amplifique el alcance de los proyectos e iniciativas y ponga en valor los principios y el impacto real de la Fundación en nuestro país.

El plan de actuación está organizado en **3 actividades o líneas** con impacto social:

- Skills Upload Jr: **DigiCraft** y Youth 4 Good
- Formación TIC para personas con discapacidad: **v-Talent**,
- Participación en Patronatos y otras actuaciones

Adicionalmente se incluye la actividad "4" correspondiente a la administración y gestión de la fundación, que comprende las partidas no imputables a las actividades con impacto social. Siguiendo las indicaciones del Protectorado, en la presentación del Plan de Actuación, dichos gastos se repercutirán de forma proporcional en las actividades 1 a 3 de acuerdo con su peso en el presupuesto total.

1.- ACTIVIDADES DE LA ENTIDAD

ACTIVIDAD 1

A) Identificación.

Denominación de la actividad	SKILLS UPLOAD JR
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

Descripción detallada de la actividad realizada.

CONTEXTO

El bajo índice de **competencia digital de la ciudadanía** ha sido, en los últimos años, uno de los problemas estructurales de España que **ha condicionado** su **desarrollo económico y social** en un entorno en donde lo digital es "omnipresente": el **DESI 2021** situaba a España en la **duodécima posición** en el índice de capital humano; así, entre otros indicadores, el 43% de los ciudadanos no tienen competencias digitales básicas, los especialistas TIC apenas representan el 3,8% del empleo total, con un significativo desequilibrio de género ya que el porcentaje de mujeres dentro del total de especialistas en TIC es tan sólo del 20%.

De hecho, las disciplinas STEM no figuran entre las favoritas de los jóvenes, pero, aun así, un 16,3 % de los adolescentes españoles de 15 años contempla dedicarse a estas áreas cuando sean adultos: de ellos, un 12,1 % corresponde a los chicos y **solo un 4,2% a las chicas**, lo que demuestra que la brecha de género se da ya en edades muy tempranas (*Fuentes: IBM Research e Informe del Ministerio de Educación y Formación Profesional de febrero 2022*).

Además, la **crisis** sociosanitaria derivada del **COVID-19** no ha hecho sino agravar aún más esta delicada situación en colectivos especialmente vulnerables: la escasez de conocimientos digitales de las familias lastra el aprendizaje de sus hijos, especialmente en los llamados centros de difícil desempeño (aquellos en los que más del 50% de los alumnos tienen bajos recursos socioeconómicos), conforme estudios realizados por FAD y BBVA en España.

En este contexto el Gobierno de España, y en el marco de los Planes de Recuperación, Transformación y Resiliencia, ha puesto en marcha el **Plan Nacional de Competencias Digitales** con el objetivo de superar los retos y obstáculos previos y, en lo relativo a la educación, garantizar la **digitalización de la educación** y la **adquisición de competencias digitales** para la educación a **docentes y estudiantes** en todos los niveles del sistema educativo.

La **transformación digital de la educación** facilitará la incorporación de **nuevas metodologías**, recursos y contenidos en el aula, el desarrollo de **nuevas habilidades y competencias** por parte del alumnado y los docentes. Es fundamental abordarlo, además, desde el sistema educativo para preservar el **acceso igualitario y universal** de todos los niños y niñas. Pero, al mismo tiempo, esta transformación supone toda una **revolución** en el **rol del docente** y de los equipos directivos de los centros escolares y en el **desarrollo de sus propias competencias**, además de la adaptación del currículo o la coordinación con la comunidad educativa. Desde el Ministerio de Educación y las CCAA se están articulando programas que promuevan esta transformación digital y que permitan iniciar la evolución del sistema educativo para adaptarlo a las necesidades del s. XXI.

Y, para ello, la **colaboración** entre entidades y la **colaboración público-privada** se han demostrado clave en el impulso y puesta en marcha de iniciativas, planes, medidas extraordinarias. También lo será en este ámbito.

OBJETIVO

La acción de la Fundación Vodafone en España se enmarca en la propuesta de la Vodafone Group Foundation **Skills Upload Jr**, adaptándola a las necesidades y contexto nacionales.

SkillsUpload Jr. es una iniciativa paneuropea lanzada para capacitar a educadores y estudiantes en el uso crítico, creativo y seguro de las tecnologías digitales. Proporciona recursos educativos de vanguardia para hacer que nuestros sistemas educativos sean más equitativos, innovadores y resilientes, y permitiendo que los jóvenes creadores den forma activa al mundo digital que los rodea.

En nuestro país y acorde al contexto descrito previamente, la Fundación Vodafone tiene el objetivo de **promover la adopción de las competencias digitales** en la **enseñanza obligatoria**. Para ello desarrolla dos programas educativos: **DigiCraft** (6 a 12 años) y **Youth 4 Good** (13 a 18 años) si bien, a lo largo de este ejercicio, revisaremos este último programa para, en base a la experiencia de años previos, ajustar su enfoque y objetivos.

Además, la Fundación impulsando **HAZ, Alianza por la Educación**, busca la colaboración con otras entidades del ámbito corporativo para, a través de la acción, cooperación y experiencia, mejorar la educación en España y propiciar la evolución del sistema educativo en su proceso de transformación digital.

PROGRAMA DIGICRAFT

DigiCraft es un **programa educativo en habilidades y competencias digitales** que, con una metodología propia basada en el DigComp 2.1 y centrada en el juego y la experimentación, acerca la tecnología de forma divertida a **docentes y alumnos de Educación Primaria** (6 a 12 años). A los primeros se les forma en metodologías, herramientas y tecnologías innovadoras, potenciando su competencia digital docente. A los segundos, se les permite adquirir unos conocimientos esenciales para su futuro mediante actividades que se insertan en su rutina el aula.

El programa consta de **tres modalidades**, que comparten la metodología "DigiCraft", pero que se adaptan a diferentes necesidades y formatos:

- **Programa presencial.** Itinerarios formativos progresivos para su impartición en el aula, en colaboración con las Consejerías de Educación de las AAPP autonómicas. Se forma a los docentes (de forma síncrona y asíncrona) para que incorporen los contenidos del programa en horario lectivo a lo largo de todo el curso escolar (1 hora a la semana) y se facilita material didáctico necesario (contenidos digitales y kits tecnológicos).
- **Aulas de refuerzo escolar.** En colaboración con Save the Children y Cruz Roja Juventud, el programa se inserta semanalmente en las aulas de refuerzo escolar. Voluntarios y educadores sociales son formados en la impartición de los contenidos del programa. Todo el material didáctico necesario (contenidos digitales, kits tecnológicos) y dispositivos (tabletas, impresoras, etc) son proporcionados por la fundación Vodafone.
- **Programa Open.** Plataforma abierta de contenidos digitales "DigiCraft", gratuitos y de alta calidad dirigidos a niños, familias y profesionales de la educación.

Durante el ejercicio 22/23, la actividad en este programa se centrará en el **escalado de las modalidades presenciales del programa** (incorporando nuevos centros educativos y mayor número de docentes y alumnos participantes en los centros ya adheridos) así como su **consolidación como programa de referencia** en competencia digital en Educación Primaria, mediante informes, evaluaciones y estudios que midan el impacto real del programa en sus beneficiarios.

AULA DEL FUTURO

Promovida por el INTEF, un conjunto de entidades privadas y en colaboración con las comunidades autónomas, esta iniciativa apuesta por potenciar el uso de las **metodologías activas** para el desarrollo competencial del alumnado. Para ello, se apuesta por explotar las posibilidades que nos ofrecen las **tecnologías digitales** y los **espacios** disponibles en los centros educativos, flexibilizándolos y adaptándolos a nuestras necesidades.

El objetivo del proyecto es favorecer el desarrollo competencial del alumnado a través de diferentes tipos de actividades: crear, investigar, desarrollar, presentar... De este modo, la propuesta incluye la posibilidad de fomentar este tipo de actividades a través de zonas de aprendizaje, aunque no es indispensable realizar esta división para conseguir los objetivos marcados.

A lo largo de 2022/23, la Fundación **dotará de materiales y formará a los asesores** de las áreas de formación al profesorado de las diferentes CCAA en donde se despliegue el programa, promoviendo, además, formación a los docentes en los **recursos y contenidos del programa DigiCraft** que aporta al mismo.

PROGRAMA YOUTH 4 GOOD

Youth 4 Good nació como una comunidad de jóvenes que quieren cambiar el mundo a través de la acción social. La comunidad les permitía conectarse, proponer iniciativas y formarse en las competencias de la era digital, certificándose como agentes de cambio.

El acceso a esta comunidad se realiza a través de **Project LAB**, un programa educativo dirigido a alumnos de Educación Secundaria, Bachillerato y FP Básica, en el que, con una metodología de **aprendizaje basado en retos**, los jóvenes de la mano de sus docentes y sus centros educativos trabajan las **competencias digitales** (conforme el DigComp 2.1) y las llamadas **competencias del s.XXI** (Comunicación, pensamiento Crítico, Colaboración y Creatividad), al tiempo que reflexionan y proponen una solución a un reto de carácter social de su entorno (que añade la "c" del Compromiso).

A lo largo de 2022/23 revisaremos la propuesta pedagógica del programa, reforzando y reenfocando el trabajo hacia los docentes, como elementos clave para el desarrollo del trabajo en el aula, permitiéndonos asegurar, así, la sostenibilidad de la iniciativa y contribuir al proceso de transformación del sistema educativo en el nuevo contexto legislativo.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	5	7.616
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0
Becarios	0	0

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	100.000
Personas jurídicas	19

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación	Contenidos educativos desarrollados (actividades y recursos)	50
Impacto: Alumnos	Niños, niñas y jóvenes formados en formatos presenciales	45.000
Impacto: Docentes	Docentes formados para el desarrollo en el aula	5.000
Impacto: Plataforma online	Usuarios únicos plataformas digitales	46.000
Impacto: Eventos	Participantes en eventos	1.000

ACTIVIDAD 2

A) Identificación.

Denominación de la actividad	FORMACIÓN TIC PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD: v-Talent
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

Descripción detallada de la actividad realizada.

CONTEXTO:

El 15% de la población mundial tiene algún tipo de **discapacidad reconocida**. En España, este porcentaje supone el **8,5 % de la población**. Según el observatorio Odismet, en España hay alrededor de 1.800.000 personas con discapacidad en edad entre 16-44 años, con una tasa de actividad del 33,9% frente al 78,1% respecto a las personas sin discapacidad.

El trabajo constituye uno de los pilares fundamentales que todos valoramos a la hora de sentirnos bien. Los informes sociológicos, como el promovido por el Instituto Nacional de Estadística, incluyen el **trabajo** como uno de los valores que mide el **nivel de calidad de vida** del que disfrutamos. Y es labor de la sociedad en su conjunto que esté al alcance de todos los ciudadanos, independientemente de sus características personales, siendo la tecnología una herramienta muy potente para que esto sea posible. El **trabajo** también se puede considerar un **factor** importante de **integración y socialización** con otros individuos y permite alcanzar posibilidades de realización profesional y personal, así como la adquisición y actualización de conocimientos a lo largo de la vida laboral.

OBJETIVO

La Fundación Vodafone España promueve **v-Talent**, programa de formación en TIC con el objetivo de mejorar la empleabilidad de las personas con discapacidad. La formación y el conocimiento de la tecnología es clave para que las personas con discapacidad mejoren sus posibilidades de **inserción social y laboral**, ayudándolas en su acceso a servicios que **fomenten la igualdad de oportunidades**.

PROGRAMA v-TALENT

Con el objetivo de contribuir a la mejora de la empleabilidad de las personas con discapacidad en España, y en colaboración con distintas organizaciones y entidades del ámbito de la discapacidad, se realizarán **4 programas de formación** en las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Los cuatro colaboradores serán: la Asociación Española de Expertos en la Relación con Clientes (AEERC) para el proyecto DISCATEL, Down España con el programa YOMEPREPARO, Fundación ONCE para el programa POR TALENTO DIGITAL y Plena inclusión España con el programa LÍDERES DIGITALES. Los programas formativos estarán diseñados para **fomentar la inserción laboral de personas con discapacidad** en empresas ordinarias. Para su elección, se valorará especialmente la capacidad de innovación, escala y sostenibilidad de estos, así como su alcance e impacto dentro del territorio nacional.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	3	717
Personal con contrato de servicios		

Personal voluntario		
Becarios		

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	2.000
Personas jurídicas	4

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación:	Programas formativos basados en el conocimiento de las TIC	4
Impacto: personas con discapacidad	Número de personas con discapacidad beneficiarias de la formación	2.000
Impacto: empleo	Realización de prácticas en empresa y acceso al empleo	10% alumnado

ACTIVIDAD 3

A) Identificación.

Denominación de la actividad	PARTICIPACIÓN EN PATRONATOS Y OTRAS ACTUACIONES
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

Descripción detallada de la actividad realizada.

La Fundación Vodafone España cuenta entre sus objetivos con la promoción y apoyo de iniciativas y programas de **innovación con impacto social** basada especialmente en el conocimiento y uso de la tecnología ("Connecting for Good"). Dentro de esta línea cabe destacar la participación en los Patronatos de:

- **FUNDACIÓN TECSOS (Tecnologías Sociales):** creada en el año 2002, a través del impulso conjunto de la Cruz Roja Española y la Fundación Vodafone España, su objetivo es "Construir una sociedad para todas las personas con tecnología adaptada para cada una de ellas".
- **FUNDACION COTEC:** con la misión de promover la innovación como motor de desarrollo económico y social, Cotec cuenta con cerca de 90 patronos, entre empresas privadas y administraciones de los ámbitos regional y local.
- **HAZ, Alianza por la Educación:** La Fundación Vodafone España ha promovido la creación de esta alianza de fundaciones corporativas, instituciones y empresas con **dilatada experiencia en el ámbito educativo** y que apuestan por **unir fuerzas**, compartir su aprendizaje para afrontar el desafío que supone la transformación del sistema educativo.

Adicionalmente, durante el año, se imputan a esta línea **otras donaciones no relacionadas con las líneas de actuación "Connecting for good"**. Entre ellas se encuentran la colaboración con la Asociación Española de Fundaciones y otros patrocinios y mecenazgos culturales (Teatro Real).

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	3	717
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	NA
Personas jurídicas	15

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Mantener el esfuerzo menor que:	Porcentaje de gasto de proyectos no alineados con "Connecting for Good" sobre el gasto en proyectos.	Menor de 10%

ACTIVIDAD 6

A) Identificación.

Denominación de la actividad	MANTENIMIENTO GENERAL DE LA FUNDACIÓN
Tipo de actividad	ACTIVIDAD PROPIA
Identificación de la actividad por sectores	VARIOS
Lugar desarrollo de la actividad	ESPAÑA, en todo el territorio

Descripción detallada de la actividad realizada.

Comprende los gastos de personal asociados a la dirección, administración y comunicación general, así como los gastos necesarios para el funcionamiento de la Fundación (alquiler, suministros, servicios, etc.).

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	4	3494
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	0
Personas jurídicas	0

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Costes operativos menores que:	Costes operativos por debajo de % objetivo respecto a los ingresos	Por debajo del 12,5%

PREVISIÓN DE RECURSOS ECONÓMICOS A EMPLEAR POR LA ENTIDAD

GASTOS/INVERSIONES	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4	TOTAL
Gastos por ayudas y otros	1.845.390	410.000	251.588		2.506.978
a) Ayudas monetarias					
b) Ayudas no monetarias					
c) Gastos por colaboraciones y órganos de gobierno					
Variación de existencias de productos terminados y en curso de fabricación					
Aprovisionamientos					
Gastos de personal				368.000	368.000
Otros gastos de explotación				231.214	231.214
Amortización del Inmovilizado					
Deterioro y resultado por enajenación de Inmovilizado					
Gastos financieros					
Variaciones de valor razonable en instrumentos financieros					
Diferencias de cambio					
Deterioro y resultado por enajenaciones de instrumentos financieros					
Impuestos sobre beneficios					
	1.845.390	410.000	251.588	599.214	3.106.192
Adquisiciones de Inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)					
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico					
Cancelación de deuda no comercial					
Subtotal inversiones	0	0	0	0	0
TOTAL RECURSOS EMPLEADOS	1.845.390	410.000	251.588	599.214	3.106.192

3. PREVISIÓN DE RECURSOS ECONÓMICOS A OBTENER POR LA ENTIDAD

3.1) Previsión de Ingresos a obtener por la entidad.

INGRESOS	Importe total
Rentas y otros ingresos derivados del patrimonio	
Ventas y prestaciones de servicios de las actividades propias	
Ingresos ordinarios de las actividades mercantiles	
Subvenciones del sector público	0
Aportaciones privadas	2.712.192
Otros tipos de ingresos	
TOTAL INGRESOS PREVISTOS	2.712.192

3.2) Previsión de otros recursos económicos a obtener por la entidad.

OTROS RECURSOS	Importe total
Deudas contraídas	
Otras obligaciones financieras asumidas	
TOTAL OTROS RECURSOS PREVISTOS	