



# Plan de actuación 23/24

Marzo 2023

Fundación Vodafone España

# | nuestros principios

## QUIÉN SOMOS

Somos una organización sin ánimo de lucro con vocación de servicio a la ciudadanía de nuestro país a través de la **educación** y la tecnología.

## QUÉ HACEMOS

Conectamos tecnología y sociedad para dar forma a un **futuro mejor** a través de la educación.

## PROPÓSITO

Dotamos de herramientas y conocimientos a la sociedad para que, a través de la tecnología, construya un mundo más libre, crítico, creativo y conectado.

## VISIÓN

Creemos en un futuro donde toda la sociedad sea capaz de entender y manejar los códigos de la nueva digitalización de una manera creativa, crítica y colaborativa.

## MISIÓN

Ofrecer **soluciones prácticas y útiles** para transformar la sociedad a través de la educación.

**conectar | actuar | aprender**

**“Re-imaginando la  
educación en el mundo  
digital”**

**conectar | actuar | aprender**



# | Marco estratégico

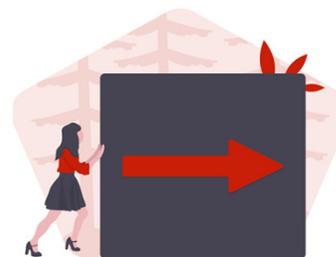
## “Re-imaginando la educación en el mundo digital”



Proporcionar recursos educativos del siglo XXI para enseñanza obligatoria (6 a 16 años) adaptados, entre otros, al marco europeo de competencias digitales, DigComp.



Empoderar a estudiantes y docentes en el uso crítico, seguro y creativo de la tecnología, cambiando el modo en que enseñan y aprenden.



Contribuir activamente en la transformación del sistema educativo, promoviendo que sea más resiliente, equitativo e innovador, de la mano de socios institucionales y privados, de carácter nacional y europeo.



Preparemos a la nueva generación de jóvenes para que sean artífices de una Europa digital y 100% inclusiva, que no deje a nadie atrás..

**conectar | actuar | aprender**

## | **Objetivos FY23/24**

### “Consolidar propuestas y impulsar su sostenibilidad”



- Adaptar las líneas de actividad y programas al marco estratégico, simplificando el porfolio, centrándonos en aquellos de mayor alcance y relevancia.
- Foco en el **impacto transformador** de las iniciativas en la comunidad educativa, en los **docentes y centros educativos** adheridos a los programas, de forma que se asegure la **sostenibilidad** de los proyectos más allá de los compromisos iniciales.
- Consolidar la **posición de liderazgo** dentro de las Fundaciones del Grupo Vodafone (que asegure la financiación global), **promoviendo sinergias** resultado de la colaboración entre países.
- Implementar una **sólida estrategia de comunicación** que asegure una **proyección institucional** relevante, amplifique el alcance de los proyectos y ponga en valor el **impacto real** de la Fundación en nuestro país.

**conectar | actuar | aprender**

# | Presupuesto 23/24. Ingresos y Gastos

Los **ingresos** procedentes de VF-ES y Group Foundation se **reducen un 23%** YoY. Los **gastos**, en consonancia, se ajustan y **reducen un 25%** YoY. Se hace uso de las reservas de ejercicios anteriores en una cuantía de 230k€ para conformar un **presupuesto de gasto de 2,34 millones de euros**.

- Ingresos de Group Foundation se destinan en su integridad a SkillsUpload Jr, conforme el acuerdo de colaboración.
- Al final del ejercicio las reservas excedentes de ejercicios anteriores se situarán en 375k€, lo que permite asegurar recursos frente a los compromisos futuros de los acuerdos en vigor (conforme plan de mitigación del análisis de riesgos).
- La participación en Patronatos de Terceros queda sujeta a la financiación directa de Vodafone España a lo largo del ejercicio, con la excepción de la Asociación Española de Fundaciones.



Ingresos	Ppto 23/24	YoY
Ingresos Group Foundation	640.782	-20%
Ingresos Vodafone España	1.312.500	-25%
Ingresos en especie Vodafone España	161.214	0%
Reservas (excedentes ejercicios anteriores)	230.283	-46%
<b>Total</b>	<b>2.344.779</b>	<b>-25%</b>

Gastos	Ppto 23/24	YoY
OPEX	663.214	6%
Skills Upload Jr - DigiCraft	1.431.565	-22%
v-Talent	230.000	-44%
Patronato y otras actuaciones	20.000	-92%
<b>Total</b>	<b>2.344.779</b>	<b>-25%</b>

**conectar | actuar | aprender**

## | Plan de actuación 23/24. Líneas de actividad

**Continuamos** con las **líneas de actividad** de ejercicios previos, buscando **maximizar su impacto** y su contribución conseguir los objetivos del ejercicio: concentración y **sostenibilidad**. Además, reforzamos la presencia en **alianzas de carácter institucional**.



Programas educativos para el desarrollo de competencia digital de alumnos y docentes

PLAN DE INCLUSIÓN DIGITAL



Colaboraciones para el desarrollo de competencias TIC en personas con discapacidad para la mejora de su empleabilidad



Alianzas y otras actuaciones

**conectar | actuar | aprender**

## | Plan de actuación 23/24. Impacto

**Mantenemos el número de beneficiarios** directos e indirectos e incrementamos la **ambición** en indicadores de **comunicación**.



**240.000 beneficiarios directos\***  
(docentes, alumnos y familias) a través de formatos presenciales y online,

... y **3.500.000 beneficiarios indirectos\***  
(docentes, alumnos y familias)

**8M de alcance** en la **comunicación**  
(RRSS, PR, ATL,..).



**+5% YoY**



**+40% YoY**

\* Conforme a la metodología auditada  
anualmente por Vodafone Group Foundation

**conectar | actuar | aprender**

# Plan de actuación 23/24. DigiCraft

## DigiCraft proporciona....



**Contenido** propio para E. Primaria inspirado en una metodología de **aprendizaje basado en el juego**



Conjuntos de **elementos tecnológicos** para crear su "aula del futuro"



**Formación** a docentes certificada por las instituciones colaboradoras



Test de **evaluación anual** para estudiantes y docentes



## .... y se adapta a diferentes contextos:



### colegios

En colaboración con **Gobiernos Regionales** como parte de la oferta educativa para los centros.

### aulas de refuerzo educativo



De la mano de **ONGs**, con foco en el refuerzo y la motivación de alumnado en situación de vulnerabilidad.

### talleres



**Talleres abiertos** para familias, docentes y menores en ferias, congresos,.. para llegar a toda la sociedad.

### Aula del Futuro



Junto con el **Ministerio de Educación** y socios privados, se promueven nuevas metodologías en el aula.

### online



Más de **180 actividades** para docentes y familias.

# Plan de actuación 23/24. DigiCraft



**Priorizamos la sostenibilidad del programa y su encaje en las políticas públicas y demandas de la comunidad educativa.**



- Foco en la sostenibilidad y autonomía de los “**Centros de Referencia DigiCraft**”. Crecimiento “controlado” de centros escolares y espacios de formación a docentes y futuros docentes.
  - Comunidad de Centros de Referencia DigiCraft (50%): contenidos ad hoc y dinamización con intercambio de prácticas y experiencias. Ampliamos la propuesta en los centros con DigiCraft Infantil.
  - Ampliamos huella geográfica (Murcia, Ceuta y Melilla) y reforzamos presencia en algunas CCAA (Cantabria e Islas Baleares).
  - Impulso formación presencial en las aulas del futuro a docentes y asesores.
  - Renovamos acuerdo con USAL para grados y máster de educación y exploramos acuerdos con otras Universidades donde replicar el modelo.
- Redefinición del programa en Infancia Vulnerable, buscando oportunidades de crecimiento a través del CODI (MRR)
  - Ajustamos programa a los requisitos de certificación y alcance que nos permita su sostenibilidad hasta 2025.

# Plan de actuación 23/24. DigiCraft

Ejercicio 23/24 en **formato presencial** – DigiCraft en el **cole**

- ★ Aulas del Futuro
- Centros DigiCraft
- Nuevas convocatorias a centros DigiCraft

**657** centros educativos

**4.300** docentes formados

**125.000** alumnos/as formados



# | Plan de actuación 23/24. DigiCraft

**Priorizamos la sostenibilidad del programa y su encaje en las políticas públicas y demandas de la comunidad educativa.**



- Refuerzo de la **presencia institucional** para consolidarnos como impulsores de la transformación digital del sistema educativo, con propuestas de valor centradas en docentes y un desarrollo positivo de la competencia digital de docentes y alumnos.
  - Presencia en congresos y eventos de carácter institucional promovidos por la comunidad educativa, fomentando las buenas prácticas y proporcionando recursos a quienes quieran impulsar su transformación digital.
  - Organización de eventos propios en el marco del Super Reto 23 y del Año Europeo de las Competencias, en colaboración con la Fundación del Grupo Vodafone y la red de 10 países SkillsUpload Jr.
- Potenciar el **conocimiento del programa** de forma local, dentro y fuera de la comunidad educativa y de los socios en cada región.
  - En coordinación con los equipos de comunicación, marca y RRSS de Vodafone España rediseñar estrategia de presencia en medios digitales, alineando las acciones definidas con hitos relevantes nacionales y europeos.
  - En coordinación con los equipos de comunicación y marca de Vodafone España planificar estrategia de presencia en medios locales, alineando las acciones definidas con hitos como inauguraciones de curso escolar, visitas a centros educativos o presentaciones de las aulas del futuro.

# Plan de actuación 23/24. DigiCraft

Ejercicio 23/24 en formato **online** – actividades y **recursos** didácticos



Actividades



Educadores

Familias

Niños/as

Campañas de paid media

**60.000** educadores

**10.000** familias

Usuarios únicos de la plataforma

# Plan de actuación 23/24. DigiCraft

## Cronograma e hitos de comunicación destacados



# | Plan de actuación 23/24. DigiCraft

A **nivel europeo** los tres retos del programa son convergencia e **integración de 9 propuestas, engagement institucional** a nivel europeo y **amplificar** el alcance y **conocimiento** del impacto de la iniciativa.

**Albania Alemania España Grecia Italia  
Países Bajos Portugal Rumania Turquía**



## Pilares de la colaboración

Gobernanza robusta

(liderada desde España)

Visión y misión conjuntas y ambición  
en el impacto global en 2025

Compartición de contenidos,  
plataformas y buenas prácticas

Comunicación coordinada –  
informes, eventos, campañas

# Plan de actuación 23/24. v-Talent

**Ajustamos la colaboración con entidades referentes para desarrollar programas innovadores y con resultados contrastados con empleo.**



- Mantenemos nuestro compromiso con la formación en TIC de personas con discapacidad, con orientación a mejorar su empleabilidad en el corto y medio plazo.
  - Prioridad: empleo. Identificar las áreas de mayor demanda de empleo tecnológico y priorizar el desarrollo de programas formativos especializados en ellas.
  - Flexibilidad en formatos (presenciales, híbridos o 100% digitales) para llegar al mayor número posible de alumnos.
  - Rompiendo estereotipos: promover el conocimiento de los programas y de la inserción laboral de los alumnos que los cursan a través de eventos con empleados Vodafone y campañas conjuntas en RRSS.



PLAN DE INCLUSIÓN DIGITAL

**v- Talent**





**Anexo**



# Anexo I. DigiCraft

Escalado del  
**formato  
presencial**

**Plataforma  
online**

- Reforzar la formación a docentes de los centros adheridos que permita **ampliar el rango de edad** del alumnado y/o el **número de aulas** en las que se imparte el programa. Puesta en marcha de **DigiCraft infantil**.
- **Nuevas convocatorias** en CCAA con huella DigiCraft: Cantabria (30 centros) e Islas Baleares (12 centros) ampliando la dotación (kits tecnológicos, accesos a la plataforma, formación docentes, etc.)
- Convocatorias en **CCAA nuevas**: Murcia (30 centros) y Ceuta y Melilla (1 centro cada una).
- Consolidación de la impartición de DigiCraft en **Grados y Máster** de la USAL
- Apuesta por la sostenibilidad a través de la red de **Centros de Referencia DigiCraft**: centros que superan su compromiso inicial con el programa y que siguen vinculados al mismo mediante formaciones y contenidos específicos, eventos ad hoc y trabajo en red.
- Desarrollo de sesiones y formaciones a docentes y asesores digitales en el marco de las **Aulas del Futuro**. Facilitar proceso de certificación de la competencia digital del programa a través del INTEF.
- Ajuste del programa de **infancia vulnerable** a las necesidades de intensidad, certificación y recursos del **CODI** que permita crecer la huella y consolidar la propuesta hasta, al menos, el año 2025, **de la mano de las ONGs**.
  
- **Campaña digital 360 coordinada con el equipo de Vodafone dirigida a** dirigidas a **profesorado y familia** y que aprovechen sinergias como **empleados, clientes** y redes en la comunidad educativa del programa. Estas se combinarán con mayor **presencia en plataformas digitales** referentes (Educa 3.0 entre otras) y los **retos o concursos** 100% digitales.

# Anexo I. DigiCraft

## Transformación del sistema educativo

- **Nuevos contenidos:** nuevos contenidos para los **Centros de Referencia** alineados con el trabajo por proyectos y los recursos disponibles en las aulas, en colaboración con las Fundaciones del Grupo Vodafone en Europa.
- Informes de **evaluación** de la competencia digital adquirida en **el formato presencial** avalados por la USAL tanto para docentes como alumnos.
- De la mano de la USAL, **evaluación del impacto del programa en el centro educativo:** competencia digital, uso herramientas digitales, transformación del centro, impacto en la metodología.
- En coordinación con las **Fundaciones del Grupo Vodafone**, informes sobre cómo valoran la transformación digital del sistema educativo **desde las familias** y el impacto en su labor como padres.

## Comunicación

- **SuperReto DigiCraft 2023.** Interacción con centros educativos y eventos locales en Mayo 2023, en coordinación con las CCAA. **Final Nacional en Vodafone Plaza** en Junio 2023.
- Presencia en **eventos**, congresos y foros promovidos por la comunidad educativa u otros donde se aborde el proceso de transformación de la educación: **congresos** de innovación educativa, **ferias** (SIMO), ....
- En coordinación con las Fundaciones del Grupo Vodafone, eventos con el marco del **Año Europeo de las Competencias** en Junio 23 y Otoño 23.



Together we can