



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

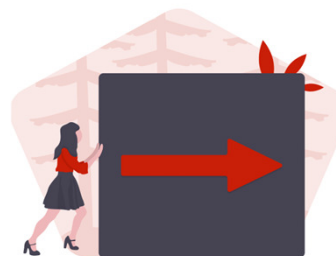
“Re-imaginando la educación en el mundo digital”



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”



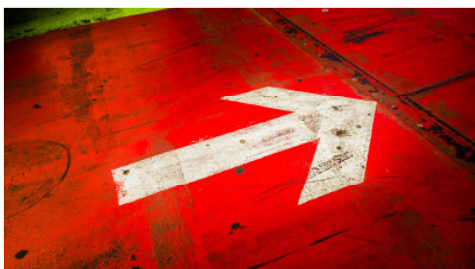
- Adaptar las líneas de actividad y programas al marco estratégico, simplificando el porfolio, centrándonos en aquellos de mayor alcance y relevancia.
- Foco en el impacto transformador de las iniciativas en la comunidad educativa, en los docentes y centros educativos adheridos a los programas, de forma 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%
Total	2.344.779	-25%

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%
Total	2.344.779	-25%

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

v- Talent



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



GENERACIÓN 

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.



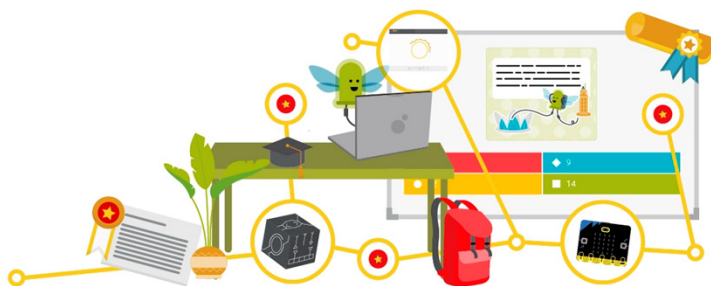
online

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

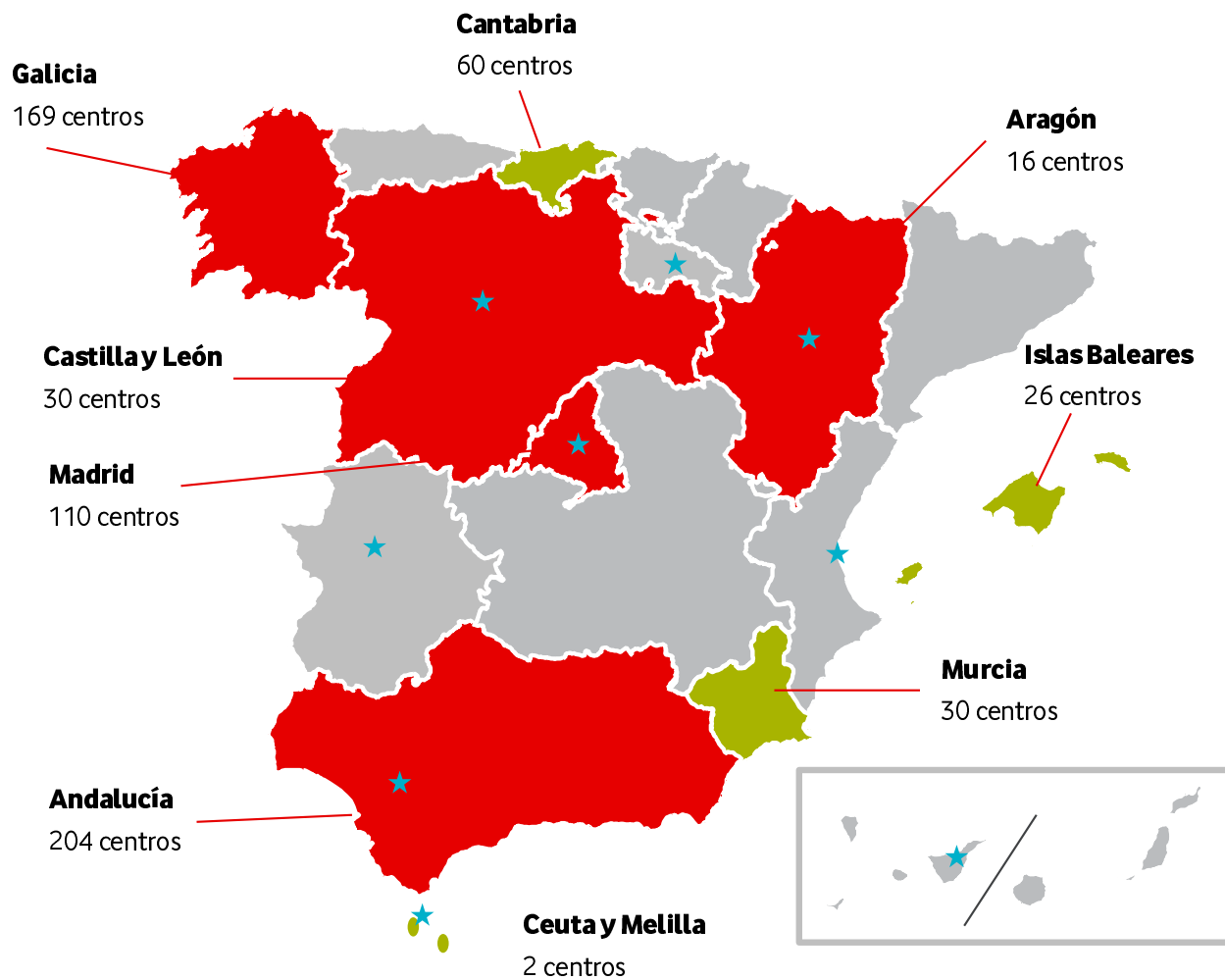
Ejercicio 23/24 en **formato presencial** – DigiCraft en el **cole**

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

657 centros educativos

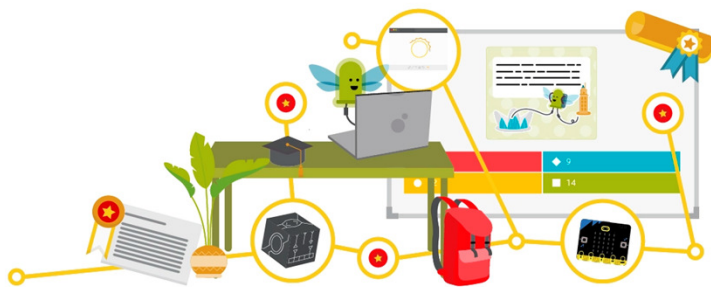
4.300 docentes formados

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

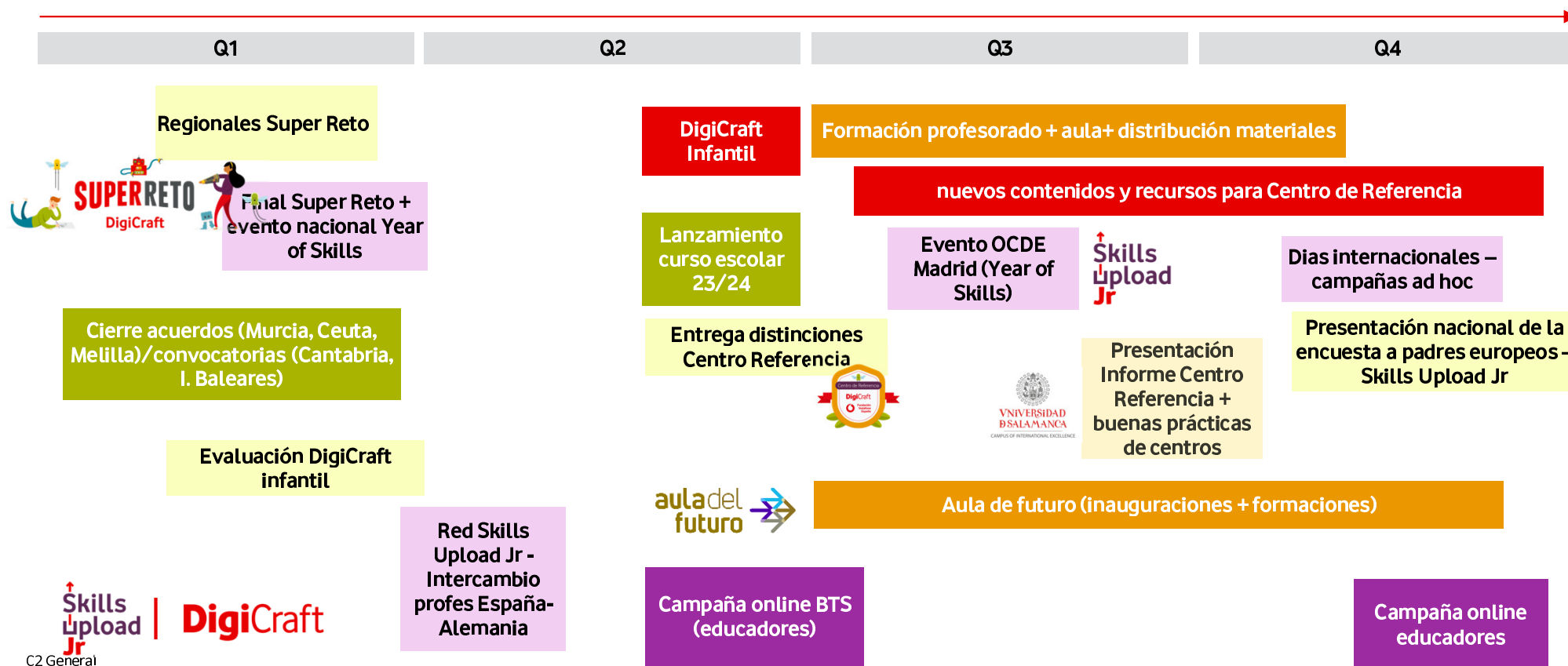
60.000 educadores

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