

PLAN DE ACTUACIÓN

FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA

C.I.F.: G-81326084

Nº REGISTRO: 289

EJERCICIO: 01/04/2020– 31/03/2021

La Fundación Vodafone España presenta su Plan de Actuación para el ejercicio 2020/21.

Este Plan de Actuación comprende del 1 de abril de 2020 al 31 de marzo de 2021 y destaca principalmente las actividades que contribuyen 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 y su alineamiento con la visión de The Vodafone Foundation recogida bajo el lema “*Connecting for Good*”.

Para la ejecución del Plan de Actuación la Fundación Vodafone España dispondrá de unos ingresos estimados de **3.973.502 €**, de acuerdo con el siguiente detalle:

- | | |
|---|-------------|
| • Ingresos Vodafone España: | 2.110.000 € |
| • Ingresos Vodafone España (en especie) | 203.502 € |
| • Ingresos The Vodafone Foundation: | 1.610.000 € |
| • Otros Ingresos: | 50.000 € |

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. Se contabilizan por tanto como donación en especie.

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

- Consolidar a la Fundación Vodafone como **referente en educación para la era digital**, especialmente de los niños entre 6 y 12 años y los jóvenes entre 14 y 25 años.
- Maximizar el **impacto** de sus programas alcanzando a un total de **1.500.000 de beneficiarios** (directos e indirectos)

El plan de actuación está organizado en **4 actividades** con impacto social:

- Educación para la Era Digital: DigiCraft
- Educación para la Era Digital: Youth 4 Good
- Formación TIC para personas con discapacidad
- Participación en Patronatos y otras actuaciones

Adicionalmente se incluye la actividad “5” 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 4 de acuerdo con su peso en el presupuesto total.

1.- ACTIVIDADES DE LA ENTIDAD

ACTIVIDAD 1

A) Identificación.

Denominación de la actividad	EDUCACIÓN PARA LA ERA DIGITAL: DIGICRAFT
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

Múltiples estudios e indicadores internacionales en relación a las competencias digitales (o “digital skills”) revelan la **falta de conocimientos básicos** por parte de los ciudadanos españoles, situándolos en clara **desventaja** en términos de empleabilidad (en un entorno profesional cada vez más digitalizado) y en su **desarrollo en una sociedad** donde “lo digital” es ya omnipresente:

- España **mantiene la decimoséptima posición** en índice de capital humano del **DESI 2019**, situándose por debajo de la media europea. De hecho, el 45% de los ciudadanos no tienen competencias digitales básicas y apenas el 1% del empleo femenino esta en especialidades TIC (entre otros indicadores). *(fuente EU - DESI)*
- Los estudiantes españoles de 15 años **han retrocedido** 4,5 puntos en Matemáticas y hasta 9,5 puntos en Ciencias en las pruebas realizadas en el 2018 del **informe PISA** de la OCDE, situándonos **por debajo de la media de la OCDE**. Las pruebas de comprensión lectora se han descartado por anomalías en el proceso. *(fuente OCDE)*

La **transformación de la educación**, de los modelos y metodologías en el aula, es imprescindible para abordar el reto que supone capacitar a los niños y jóvenes en las herramientas, recursos y competencias digitales, con especial cuidado en preservar el **acceso igualitario y universal** de todos los niños y niñas. Además, el **fomento de las llamadas vocaciones STEM** debe ser abordado de una forma diferente, prestando especial atención en las niñas (donde la brecha de género se agranda), ya que estas vocaciones están en retroceso en nuestro país y que son determinantes para el futuro profesional (y, por ende, socio-económico).

OBJETIVO

En este contexto la Fundación Vodafone España pone en marcha **DigiCraft**, un **programa educativo en habilidades y competencias digitales** que, con una metodología propia, acercará de forma divertida (a través del juego y de lo “manual”) la última tecnología a **niños y niñas de entre 6 y 12 años** (con especial foco en la **infancia vulnerable**), permitiéndoles adquirir unos conocimientos necesarios para que afronten de forma positiva los retos de su futuro.

El programa tiene un fuerte componente educativo recogido en la **metodología DigiCraft** (elaborada en colaboración con la Universidad de Salamanca) que, siguiendo los objetivos marcados por la **Comisión Europea, DigComp 2.1**, los adapta y define las actividades para niños y niñas de estas edades, en los entornos en los que se desarrollará el programa.

El programa consta de **dos modalidades**, que comparten esta 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 **Save the Children, Cruz Roja Juventud** (especial foco en infancia vulnerable), **Xunta de Galicia** y **otras tres CCAA** (con las que se están iniciando contactos para la implementación desde septiembre de 2020). Se formará a los profesionales que impartirán los contenidos a lo largo de todo el curso escolar (1

hora a la semana en las aulas de refuerzo escolar las ONGs, insertadas en el currículo el resto) y se facilitará material didáctico necesario (contenidos digitales y kits tecnológicos; en el caso de las colaboraciones con las ONGs, además se proporcionarán las tabletas).

- **Programa Open.** Plataforma abierta de contenidos digitales “DigiCraft”, gratuitos y de alta calidad dirigidos a niños, familias y profesionales de la educación. La presencia online se verá reforzada con talleres presenciales y eventos presenciales en los que poner en práctica la metodología.

El lanzamiento del **Programa Presencial** se realizó en septiembre de 2019, coincidiendo con el inicio del curso escolar 19/20 y en el **curso 20/21 incorporará más centros** de todo el país, más contenidos, más profesores/profesionales formados y más niños y niñas participando activamente en el aula. El **Programa Open** está disponible a través de una plataforma web abierta desde diciembre de 2019, y, a lo largo de este año 2020, **ampliará significativamente el número de actividades** disponibles.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	6	7.392
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	111.000
Personas jurídicas	6

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación	Contenidos educativos desarrollados (actividades)	81
Impacto: Infancia	Niños y niñas formados en itinerarios presenciales	39.800
Impacto: Profesionales	Profesionales formados	1.200
Impacto: Plataforma Open	Usuarios únicos Plataforma Open	50.000
Impacto: Eventos	Participantes en eventos	20.000

ACTIVIDAD 2

A) Identificación.

Denominación de la actividad	EDUCACIÓN PARA LA ERA DIGITAL: YOUTH 4 GOOD
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:

La **revolución digital** en la que estamos inmersos (y que ya es considerada como la cuarta revolución) ha modificado sustancialmente las bases de la sociedad moderna, maximizando (como nunca antes) dos necesidades inherentes al ser humano: 1) desarrollo de sus **habilidades sociales** y un nuevo concepto de **comunidad**; y 2) **acceso** “sin límites” a las fuentes de **información** y de **conocimiento**.

Este contexto marca a las nuevas generaciones de jóvenes, la **Generación Z** (entre 13 y 23 años) y los **Milenials** (entre 24 y 35 años), que son “hijos e hijas” de este momento, **nativos digitales**, muy diferentes a generaciones anteriores, fundamentalmente, por su orientación al entorno digital -donde las redes sociales son su día a día-, y por su “conciencia socioeconómica”.

Así, diversos estudios y talleres desarrollados confirman el **compromiso** de estas generaciones **en la transformación de la sociedad**: las tasas de voluntariado activo de estas generaciones son significativamente superiores a otras, destacando un voluntariado social, de cercanía, que aborda los problemas del entorno inmediato (inclusión social en su concepto más amplio, fundamentalmente).

Sin embargo, se enfrentan a fenómenos como las **fake news o el odio en las RRSS** que les dejan desarmados, sin recursos, generando un entorno de negatividad en torno al recurso digital que es difícil de manejar: sólo en España se registran más de cuatro mil incidentes de odio al año y existen más de mil sitios web, blogs, canales o perfiles en las redes sociales que promueven contenidos xenófobos e intolerantes por motivos de raza, género, sexualidad o religión.

OBJETIVO

En este contexto la Fundación Vodafone España pone en marcha dos Programas:

- **Programa “Youth for Good”**: Comunidad de jóvenes entre 14 y 25 años que quieren cambiar el mundo a través de la acción social. La comunidad les permite conectarse, proponer iniciativas y formarse en las competencias de la era digital (conforme el marco de competencias de la OCDE), certificándose como agentes de cambio y mejorando su curriculum social.

Dentro de la comunidad, toma especial relevancia el **Project LAB de acción social Youth 4 Good**. Programa formativo con una metodología de **aprendizaje basado en retos** (a la que se incorporan herramientas del ámbito laboral), en el que los jóvenes trabajan las **4C's del marco de competencias del s.XXI de la OCDE** (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). El programa se lleva a cabo en una plataforma Moodle y es tutorizado permanentemente por mentores profesionales, proporcionando, al final de cada itinerario, un **certificado blockchain**, que acredita las competencias desarrolladas. Los mejores proyectos y equipos reciben el **apoyo de la Fundación y de la comunidad para su puesta en marcha**.

20 entidades educativas (Colegio Sagrado Corazón (Jesuitas León) – Escuelas Sagrada Familia (Jesuitas Andalucía) Fundación Jesuitas Educació (Jesuitas Catalunya) – Colegio San José (Jesuitas Valladolid) Colegio Santa Joaquina (Vedruna Sevilla) – Colegio Sagrada Familia (Vedruna Sevilla) Escola Virolai

(Barcelona Virolai Emsa) Universidad Francisco de Vitoria (Madrid) – IE Universidad (Madrid) ONGAWA (Agrupación universidades Global Challenge) – Universidad de Málaga (Málaga)) forman parte de la comunidad Youth 4 Good y, a lo largo de 2020, queremos extender el programa en los **centros de secundaria y de FP públicos** de la mano de las CCAA (llegando a acuerdos con una o dos CCAA para el curso 20/21).

- **Hahahate:** Sección semanal en Vodafone y dirigida a jóvenes entre 14 y 25 años, que promueve desactivar el odio en las redes sociales a través del humor y la concienciación/sensibilización.

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	6	3.168
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	18.400
Personas jurídicas	20

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación	Desarrollo de nuevos contenidos y dinamización de la comunidad	1
Impacto: <i>Jóvenes</i>	Jóvenes formados como agentes de cambio	18.000
Impacto: Profesionales	Profesores formados como facilitadores	400

ACTIVIDAD 3

A) Identificación.

Denominación de la actividad	FORMACIÓN TIC PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD
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.

Las TIC pueden y deben ayudar a las personas con discapacidad al acceso a servicios para fomentar la igualdad de oportunidades. La formación y el conocimiento de las tecnologías es una herramienta clave para que las personas con discapacidad mejoren sus posibilidades de inserción social y laboral.

OBJETIVO

Con el objetivo de contribuir a la mejora de la empleabilidad de las personas con discapacidad en España, se realizarán entre 3 y 5 programas de formación en las Tecnologías de la Información y la Comunicación en colaboración con distintas organizaciones y entidades del ámbito de la discapacidad.

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 los mismos, 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	2	330
Personal con contrato de servicios		
Personal voluntario		
Becarios		

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	
Personas físicas	300
Personas jurídicas	3

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Innovación:	Programas formativos basados en el conocimiento de las TIC	Todos
Impacto: personas con discapacidad	Número de personas con discapacidad beneficiarias de la formación	300
Impacto: empleo	Realización de prácticas en empresa y acceso al empleo	30%

ACTIVIDAD 4

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:** cuya misión es 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.
- el desarrollo de proyectos de innovación que contribuyan a crear un mundo digital más justo, equitativo y sostenible en el que nadie quede atrás. Entre otras, se pondrá en marcha el proyecto "**Digitaliza un pueblo**" en colaboración con **ISDigital Foundation** para generar un impacto real y positivo en la España Vacía

Por otro lado, Fundación Vodafone España quiere impulsar una "**alianza por la educación en España**". El objetivo es promover el debate sobre la necesidad de un cambio en el modelo educativo dentro del marco de una colaboración público-privada y con la implicación de la sociedad civil. Las fundaciones corporativas, y las áreas de RSC de las empresas pueden aportar tanto la experiencia de iniciativas en marcha en el ámbito educativo (muchas muy relevantes), como el conocimiento de las necesidades en relación a los perfiles, capacidades y competencias que se demandan desde una perspectiva de empleabilidad, de competitividad de nuestras empresas y, por tanto, del país en un contexto global.

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 y Museo del Prado).

B) Recursos humanos empleados en la actividad.

Tipo	Número	Nº horas / año
	Previsto	Previsto
Personal asalariado	4	1.780
Personal con contrato de servicios	0	0
Personal voluntario	0	0

C) Beneficiarios o usuarios de la actividad.

Tipo	Número
	Previsto
Personas físicas	
Personas jurídicas	14

D) Objetivos e indicadores de la actividad.

Objetivo	Indicador	Cuantificación
Alianza por la educación	Puesta en marcha de la Alianza con al menos 10 organizaciones	Si/No
Innovación	Puesta en marcha de un proyecto de innovación con impacto social en la España Vacía	Si/No
Mantener el esfuerzo menor que:	Porcentaje de gasto de proyectos no alineados con "Connecting for Good" sobre el gasto en proyectos.	10%

ACTIVIDAD 5

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	2	2.812
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	Ingresos en metálico	12,5%

.- PREVISIÓN DE RECURSOS ECONÓMICOS A EMPLEAR POR LA ENTIDAD

GASTOS/INVERSIONES	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4	Actividad 5	TOTAL
Gastos por ayudas y otros	2.000.000	550.000	410.000	350.000		3.310.000
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	164.500	70.500	10.000	40.000	75.000	360.000
Otros gastos de explotación					303.502	303.502
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						
	2.164.500	620.500	420.000	390.000	378.502	3.973.502
Adquisiciones de Inmovilizado (excepto Bienes Patrimonio Histórico)						
Adquisiciones Bienes Patrimonio Histórico						
Cancelación de deuda no comercial						
Subtotal inversiones	0	0	0	0	0	0
TOTAL RECURSOS EMPLEADOS	2.164.500	620.500	420.000	390.000	378.502	3.973.502

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	3.973.502
Otros tipos de ingresos	
TOTAL INGRESOS PREVISTOS	3.973.502

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	