

1. Introducción

La presente propuesta corresponde al Plan de Trabajo para la ejecución del Servicio Social Universitario en coordinación con la Universidad de Huánuco (UDH) y la ONG DEM@DS. El proyecto se desarrollará en la localidad rural de Sariapampa, donde existen instituciones educativas pero no se cuenta con computadoras; sin embargo, la mayoría de pobladores posee celulares smartphone básicos. Debido al incremento de estafas informáticas, robos digitales y riesgos como el grooming y el ciberacoso, se vuelve urgente impulsar la alfabetización digital básica y la seguridad en el uso de tecnologías.

Este plan establece las actividades que desarrollarán los estudiantes asignados, bajo supervisión directa de la ONG - DEM@DS.

2. Justificación

La localidad de Sariapampa enfrenta una brecha digital significativa debido a la falta de acceso a computadoras y a una limitada conectividad. Sin embargo, la mayoría de la población posee teléfonos celulares, los cuales se han convertido en su principal medio de comunicación, estudio y acceso a información. Esta realidad genera oportunidades, pero también riesgos como estafas informáticas, robo de datos, acoso virtual y exposición de menores a contenido inapropiado.

Por ello, la ejecución del taller de alfabetización digital básica es fundamental para fortalecer capacidades técnicas y de seguridad digital en niños, jóvenes y adultos de la comunidad. Este proyecto contribuye directamente al desarrollo social, educativo y preventivo, reduciendo la vulnerabilidad digital y promoviendo una ciudadanía informada y responsable. Asimismo, se alinea con los objetivos de la ONG DEM@DS y con la línea de acción de Innovación y Tecnología establecida por la Universidad de Huánuco.

3. Objetivos del Plan

Objetivo General

Fortalecer las competencias digitales básicas y la seguridad informática en la comunidad de Sariapampa mediante talleres educativos y jornadas de sensibilización.

Objetivos Específicos

- Enseñar el uso básico del celular e internet a niños, jóvenes y adultos.
- Promover prácticas seguras en redes sociales y entornos digitales.
- Capacitar a padres, docentes y autoridades comunales en prevención de riesgos digitales.
- Diseñar y difundir material educativo digital desde las redes de la ONG.
- Acompañar y supervisar a los estudiantes UDH en el cumplimiento de sus actividades.

4. Marco Institucional

Nombre de la entidad receptora: ORGANIZACIÓN GUBERNAMENTAL PARA EL DESARROLLO DE UNA SOCIEDAD JUSTA, ECONOMÍA SOLIDARIA Y CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE HACIA EL DESARROLLO SOSTENIBLE

Misión: Impulsar el Desarrollo Sostenible a nivel nacional mediante la ejecución de Proyectos Estratégicos Multidisciplinarios. Actuamos con justicia y solidaridad, enfocados en el fortalecimiento de capacidades humanas y la sensibilización social, generando un impacto transformador en las comunidades.

Visión: Ser reconocida como una ONG referente nacional en la Construcción de una Sociedad Justa, Economía Solidaria y Cuidado Ambiental. Aspiramos a ser la institución consolidada que lidere el Empoderamiento Social y la transformación territorial hacia un Desarrollo Sostenible integral.

Áreas de intervención y servicios que ofrece: Ambiental, educación, economía, gobernabilidad y salud

Ubicación geográfica y población beneficiaria: La ejecución del proyecto se realizará en la localidad de Sariapampa. La población atendida comprende sectores vulnerables de la comunidad, abarcando niños, jóvenes y adultos mayores.

5. Cronograma de Actividades

| Nombre de la actividad | Justificación | Fecha estimada | Fecha Fin | Resultados Esperados |
|--|---------------|----------------|------------|----------------------|
| Taller de alfabetización digital básica (uso de celular) | | 24/11/2025 | 13/12/2025 | |
| Taller de ciberseguridad y ciudadanía digital | | 14/12/2025 | 10/01/2026 | |
| Charlas para padres, docentes y autoridades comunitarios | | 11/01/2026 | 07/02/2026 | |
| Jornadas educativas itinerantes (salidas al campo) | | 08/02/2026 | 07/03/2026 | |
| Diseño y difusión de material educativo | | 08/03/2026 | 21/03/2026 | |

6. Área de influencia

- Localidad de Sariapampa.
- Instituciones educativas: jardín, escuela y colegio.
- Comunidades rurales aledañas.

7. Metodología de intervención

La intervención se realizará en la localidad rural de Sariapampa, donde la población beneficiaria está compuesta por niños, adolescentes, jóvenes y adultos que presentan una brecha digital significativa. Se trata de una comunidad con recursos tecnológicos limitados, sin acceso a computadoras ni centros informáticos, pero con uso frecuente de teléfonos celulares como principal herramienta digital. Las instituciones educativas locales (inicial, primaria y secundaria) carecen de equipamiento tecnológico, lo que dificulta el desarrollo de competencias digitales. Esta área de influencia requiere formación urgente en el uso responsable del celular, navegación segura e identificación de riesgos en Internet para mejorar su integración social, educativa y tecnológica.

8. Recursos requeridos

Recursos humanos:

- Tres estudiantes del Programa Académico de Ingeniería de Sistemas encargados de facilitar los talleres.
- Un coordinador representante de la ONG ONG-DEM@DS responsable de la supervisión y seguimiento.
- Población local.
- Supervisor de Servicio social

Recursos materiales y tecnológicos:

- Teléfonos celulares de los participantes.
- Proyector multimedia.
- Material educativo digital e impreso (guías básicas, infografías, imágenes y videos).
- Pizarra, plumones y cuadernos de notas.
- Señal móvil disponible según la zona y puntos de conexión en lugares específicos.

Recursos logísticos:

- Espacios comunitarios o aulas de instituciones educativas para la realización de los talleres.
- Transporte para jornadas itinerantes dentro de la comunitaria.

9. Resultados esperados

Se espera lograr un impacto significativo en la autonomía digital de los habitantes de Sariapampa, permitiéndoles desenvolverse con mayor seguridad y confianza en entornos tecnológicos. Los participantes podrán utilizar su celular como herramienta educativa, laboral y de comunicación, minimizando los riesgos de ser víctimas de estafas, acoso o robo de información. El proyecto generará una comunidad más informada y empoderada frente al uso de la tecnología, fomentando prácticas de prevención digital que benefician especialmente a niños y adolescentes. Además, el fortalecimiento de competencias contribuirá a mejorar la calidad de vida y participación social de la población.

Anexos