

IQUIQUE, 04 de mayo del 2015.-

**DECRETO EXENTO N° 0779 .-**

Con esta fecha, el Rector de la Universidad Arturo Prat, ha expedido el siguiente Decreto:

**VISTOS Y CONSIDERANDO:**

a.- Lo dispuesto en la Ley N° 18.368, del 30 de noviembre de 1984 y el D.F.L. N° 1 del 28 de mayo de 1985, el Decreto Exento N° 470 del 27.12.2011, todos del Ministerio de Educación Pública, el Decreto Exento N° 57 del 05.03.2012.-

b.- El Memorando N° 142 de la Dirección General de Vinculación y Relaciones Institucionales de fecha 27.04.2015, que solicita la emisión del presente instrumento.

**DECRETO:**

1.- Regularízase la aprobación del Proyecto de Extensión denominado: *“Serious Game, una nueva metodología docente de aprendizaje para las carreras de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura”*, de acuerdo a los términos contenidos en el documento adjunto, consistente en 4 fojas debidamente autenticadas con la firma y timbre del Secretario General.

2.- Designase responsable del Proyecto al Sr. Raúl Ignacio Castillo Villagra, de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.

**COMUNIQUESE, REGÍSTRESE Y DESE CUMPLIMIENTO.**



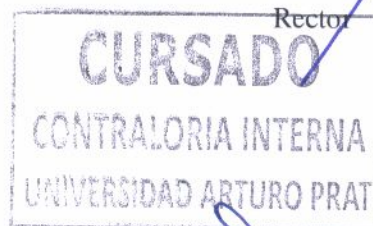
**SERGIO ETCHEVERRY GUTIÉRREZ**  
Secretario General

**DISTRIBUCIÓN:**

- Según envió vía e-mail a la base de datos decretos-2015.  
GSB/SEG/rcc.



**GUSTAVO SOTO BRINGAS**  
Rector



06 MAY 2015





## MEMORANDO Nº 142/2015

IQUIQUE, abril 27 del 2015.

DE SRA. LIDIA OSORIO OLIVARES  
DIRECTORA GENERAL DE VINCULACION Y RELACIONES INSTITUCIONALES

A SR. SERGIO ETCHEVERRY GUTIERREZ  
SECRETARIO GENERAL

Junto con saludar a usted, le solicito tenga a bien, tramitar la emisión del Decreto Exento que apruebe el proyecto de extensión denominado "Serious Game, una nueva metodología docente de aprendizaje para las carreras de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura" de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.

Sin otro particular le saluda atentamente,

  
LIDIA OSORIO OLIVARES  
Directora de Vinculación y  
Relaciones Institucionales

c.c.: Archivo.  
LOO/klc.

UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
VICERRECTORIA ACADEMICA  
Nº INGRESO: ..... 58 .....  
FECHA RECEPCION: 21/04/15

**RECIBIDO**  
09 ABR 2015  
Unidad de Presupuesto  
Universidad  
**ARTURO PRAT**  
del Estado de Chile

UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
DIRECCIÓN GENERAL  
DE VINCULACIÓN Y  
RELACIONES INSTITUCIONALES  
Fecha de Recepción 00 04 2015  
N de Ingreso 16:20 hr.

**RECIBIDO**  
09 ABR 2015  
*[Signature]*

**PROYECTO DE EXTENSION**

“Serious Game, una nueva metodología docente de aprendizaje para las carreras de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura”

00/04/2015  
-----  
FECHA

UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
DECANO  
FACULTAD DE  
INGENIERIA Y  
ARQUITECTURA  
IQUIQUE - CHILE  
*[Signature]*

**ALBERTO MARTINEZ QUEZADA**  
Decano  
Facultad Ingeniería y Arquitectura

7/4/15  
-----  
FECHA

UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
DIRECCIÓN GENERAL  
DE VINCULACION  
Y RELACIONES  
INSTITUCIONALES  
IQUIQUE - CHILE  
*[Signature]*

**LIDIA OSORIO OLIVARES**  
Directora General de Vinculación y Relaciones  
Institucionales

16/4/15  
-----  
FECHA

UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
VICERRECTORIA DE  
ADMINISTRACION  
Y FINANZAS  
IQUIQUE - CHILE  
*[Signature]*

**HÉCTOR VARAS MEZA**  
Vicerrector de Administración y Finanzas

27/4/15  
-----  
FECHA

UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
VICERRECTORIA  
ACADEMICA  
IQUIQUE - CHILE  
*[Signature]*

**MARIA VERONICA FRIAS PISTONO**  
Vicerrector Académica

*se solicita cambio en descripción  
de proyecto a Director de  
carrera. Se da de baja en firmas*

UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
VICERRECTORIA  
ACADEMICA  
IQUIQUE - CHILE  
*[Signature]*



**DIRECCION GENERAL DE EXTENSION,  
COMUNICACIONES Y RELACIONES PÚBLICAS**

**ANTECEDENTES DE PROYECTOS DE EXTENSIÓN**

**SECCION I: ANTECEDENTES GENERALES**

- 1.1. NOMBRE DEL PROYECTO: **“Serious Game, una nueva metodología docente de aprendizaje para las carreras de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura”**
- 1.2. UNIDADES ACADÉMICAS PARTICIPANTES  
**Facultad De Ingeniería y Arquitectura, Fia  
Carrera De Ingeniería Civil Industrial  
Campus Baquedano.**
- 1.3. NOMBRE Y FIRMA DEL ACADÉMICO RESPONSABLE  
**Raúl Ignacio Castillo Villagra** .....  

- 1.4. FACULTAD A LA QUE PERTENECE:  
**Facultad De Ingeniería Y Arquitectura, Fia**
- 1.5. CARGO DEL ACADÉMICO RESPONSABLE  
**Director de Carrera Ingeniería Civil Industrial  
Facultad de ingeniería y arquitectura, unap**
- 1.6. HORAS QUE LE EXIGIRÁ ESTA ACTIVIDAD  
**10 horas**
- 1.7. V°B° DEL DECANO FACULTAD  
**Alberto Martínez Quezada**.....  

- 1.8. FECHA DE INICIO DE LA ACTIVIDAD  
**09 de abril de 2015**
- 1.9. FECHA DE TÉRMINO DE LA ACTIVIDAD  
**09 de abril de 2015**
- 1.10. NÚMERO DE SESIONES  
**1 Sesión**
- 1.11. HORARIO  
**Jueves de 10:00 hrs. A 14:00 hrs.**



- 1.12. RECINTO  
**Salón Advis**  
**Facultad de ingeniería y arquitectura .Campus Baquedano. Unap**
- 1.13. CUPOS  
**80 alumnos y académicos**
- 1.14. EXPOSITORES PARA EL PROGRAMA  
**Matthias Kalverkamp, Phd (c) Research Scientist, Msc Logistics. Carl Von Ossietzky University, Oldenburg, Alemania**
- 1.15. ACADÉMICOS CO-PARTICIPANTES  
Nombre - Título - Cargo en el Proyecto - Hrs. Sem. en la actividad





## SECCION II: ANTECEDENTES ACADÉMICOS

### 2.1. INSTITUCIONES O PÚBLICO A QUIENES SE DIRIGE LA ACTIVIDAD.

La actividad se encuentra dirigida, principalmente, a la comunidad de Estudiantes de Ingeniería de nuestra casa de estudios y a su vez a Académicos de la misma Facultad. Los cuales quieren conocer una nueva metodología de enseñanzas para ingenieros y los resultados que ha dado ésta en la enseñanza de alumnos de la Universidad de Bremen, Alemania.

### 2.2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El énfasis del Proyecto, estará puesto en la “Presentación de Metodología de aprendizaje *Serious Game*”. Como preparación para futuros profesionales del área de la Ingeniería.

En la actualidad, la globalización de los mercados y las empresas debido a los constantes cambios en las tecnologías y desarrollos de nuevos paradigmas tanto en el control y administración de éstos, han exigido competencias específicas que deben tener los profesionales del mañana para un desarrollo óptimo laboral en el ámbito profesional. En base a la exigencia que el mundo laboral globalizado exige, las instituciones de educación superior deben ser protagonistas y dar respuestas a estas necesidades.

En Chile, las instituciones de educación superior, para dar respuesta a lo expuesto anteriormente, proporcionan conocimiento mediante un paradigma tradicional lineal, la cual se basa en libros, escritos, imágenes, lecturas y videos, siendo esta la metodología pedagógica dominante utilizada para los profesionales del hoy y mañana; pero ¿es suficiente este tipo de educación, para que un profesional pueda desenvolverse en el competitividad laboral que el medio exige?, Según Kolb, 1984 y Hüther, 1996, no es suficiente, debido a que postulan que el “Aprendizaje Experiencial”, en donde el alumno puede experimentar, testear, explorar y participar activamente es mucho más efectivo que el aprendizaje pasivo. En la carrera de Ingeniería Industrial de esta casa de estudios se ha logrado un avance a través de iniciativas de innovación docente en aula y a través de proyectos lo que ha permitido en forma natural integrar este nuevo paradigma. Para seguir avanzando en esta línea se propone la aplicación de los “*Serious Game*” como una estrategia de aprendizaje transversalizados en todo el programa educativo.

La focalización de esta exposición, se basa en dar a conocer esta metodología a los académicos y estudiantes de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura, y observar los cambios en los perfiles profesionales de estudiantes de ingeniería en la Universidad de Bremen, Alemania

### 2.3. OBJETIVOS ACADÉMICOS

- Dar a conocer la metodología de los *Serious Game* a los Académicos y docentes de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.
- Generar un espacio de conversación de la metodología expuesta entre experto alemán y académicos de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.
- Atraer el interés de la comunidad académica de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura, en relación a la metodología de los “*Serious Game*”, para el desarrollo de nuevas oportunidades de investigación científica para explotar esta área en la Universidad Arturo Prat.

### 2.4. ANTECEDENTES GENERALES DEL PROYECTO

Las siguiente propuesta esta formulada para transmitir la experiencia de la Universidad de Bremen en relación a la metodología de *Serious Game* implementado, por más de 20 años, para la formación de ingenieros. Además este proyecto está en el marco del proyecto adjudicado de Innovación Docente 2014 de la Universidad Arturo Prat.



2.5. ETAPAS Y METODOLOGÍAS A EMPLEAR

**pre – producción**

Gestión de Espacios y Papelería

**producción**

Coordinación de Instalación de amplificación – micrófonos inalámbricos - Proyector

2.6. NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ACTIVIDAD:

**PROGRAMA ACTIVIDAD:**

**Jueves 9 abril:**

10:00 Ponencia Matthias Kalverkamp

11:00 Mesa de Conversación

**SECCION III: INFORMACION FINANCIERA**

3.1. COSTO DEL PROYECTO

**COSTO TOTAL DEL PROYECTO.....0.-**

3.2. FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO

**UNIDADES ACADEMICAS INTERNAS:**

**CENTRO DE COSTO INGENIERÍA CIVIL INDUSTRIAL**

**SECCION IV: AREA Y MODALIDAD A LA QUE CONCURSA EL PROYECTO:**

Extensión Docente Directa   X  

Educación a Distancia           

Publicación           

Expos o Muestras   X  

Concurso           

