



Dirección de  
Formación Integral  
Vicerrectoría Académica



**Informe**  
**Perfil de Ingreso 2020**  
**Carrera: Ingeniería en Realidad Virtual**

Santiago, Mayo de 2020

## I. Introducción y consideraciones

El presente informe, elaborado por la Dirección de Formación Integral, tiene como propósito dar a conocer, desde una mirada integral, el perfil de ingreso de los estudiantes de cohorte 2020 de la **Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual**, en los siguientes aspectos:

1. Información General Matrícula 2020.
2. Situación académica de entrada.
3. Caracterización sociodemográfica.
4. Nivel de desarrollo de habilidades.

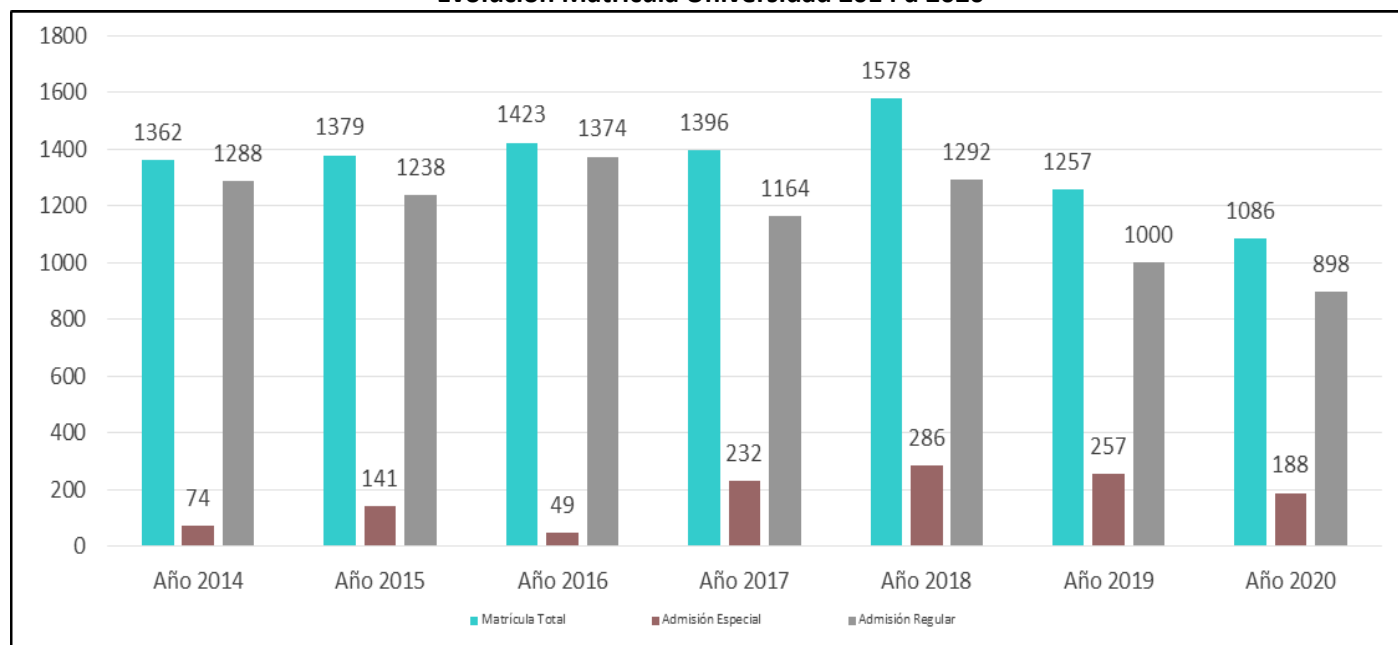
La información contenida en este informe ha sido extraída del Sistema de Gestión Académica y de la aplicación de una batería de instrumentos de medición de las habilidades académicas y socio afectivas con fecha de corte 30 de abril de 2020; cuyo objetivo es brindar datos que le permitan a la escuela tomar decisiones pedagógicas y formativas de manera oportuna.

### 1. Información General Matrícula 2020.

Tabla 1  
 Evolución Matrícula Universidad 2014 a 2020

Matrículas	Año 2014	Año 2015	Año 2016	Año 2017	Año 2018	Año 2019	Año 2020
Matrícula Total	1362	1379	1423	1396	1578	1257	1086
Admisión Especial	74	141	49	232	286	257	188
Admisión Regular	1288	1238	1374	1164	1292	1000	898

Gráfico 1  
 Evolución Matrícula Universidad 2014 a 2020



**Tabla 2**  
**Matrícula 2020 por Facultad y Escuela**

Facultades y Escuelas	Admisión Especial	Admisión Regular	Total
<b>CIENCIAS DE LA SALUD</b>	<b>41</b>	<b>161</b>	<b>202</b>
FONOAUDIOLOGIA	7	11	18
KINESIOLOGÍA	29	34	63
NUTRICIÓN Y DIETÉTICA	1	5	6
TECNOLOGIA MEDICA	3	87	90
TERAPIA OCUPACIONAL	1	24	25
<b>CIENCIAS MÉDICAS</b>	<b>26</b>	<b>427</b>	<b>453</b>
ENFERMERÍA	10	112	122
MEDICINA VETERINARIA	3	87	90
OBSTE Y PUERICULTURA	7	201	208
QUIMICA Y FARMACIA	6	27	33
<b>CIENCIAS SOCIALES</b>	<b>53</b>	<b>148</b>	<b>201</b>
DERECHO	26	50	76
PERIODISMO	3	4	7
PSICOLOGÍA	21	77	98
TRABAJO SOCIAL	3	17	20
<b>EDUCACIÓN</b>	<b>21</b>	<b>60</b>	<b>81</b>
PEDAGOGÍA DIFERENCIAL	5	7	12
PEDAGOGÍA EN EDU FIS	4	18	22
PEDAGOGÍA EN INGLÉS	2	14	16
PEDAGOGÍA GRAL BÁSICA	4	10	14
PEDAGOGÍA HYG EM	1	6	7
PEDAGOGÍA PARVULARIA	5	5	10
<b>INGENIERÍA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>47</b>	<b>102</b>	<b>149</b>
CONTADOR AUDITOR	1	9	10
ING. REALIDAD VIRTUAL	3	26	29
ING.CIVIL MEDIOAMBIENT		11	11
INGENIERÍA CIVIL IND	3	5	8
INGENIERÍA COMERCIAL	16	11	27
INGENIERÍA GEO Y CAR	22		22
INGENIERÍA INFORMÁTICA	2	40	42
<b>Total general</b>	<b>96</b>	<b>898</b>	<b>1086</b>

## 2. Situación académica de entrada.

### 2.1. Resultados académicos de ingreso, general Universidad y por facultades

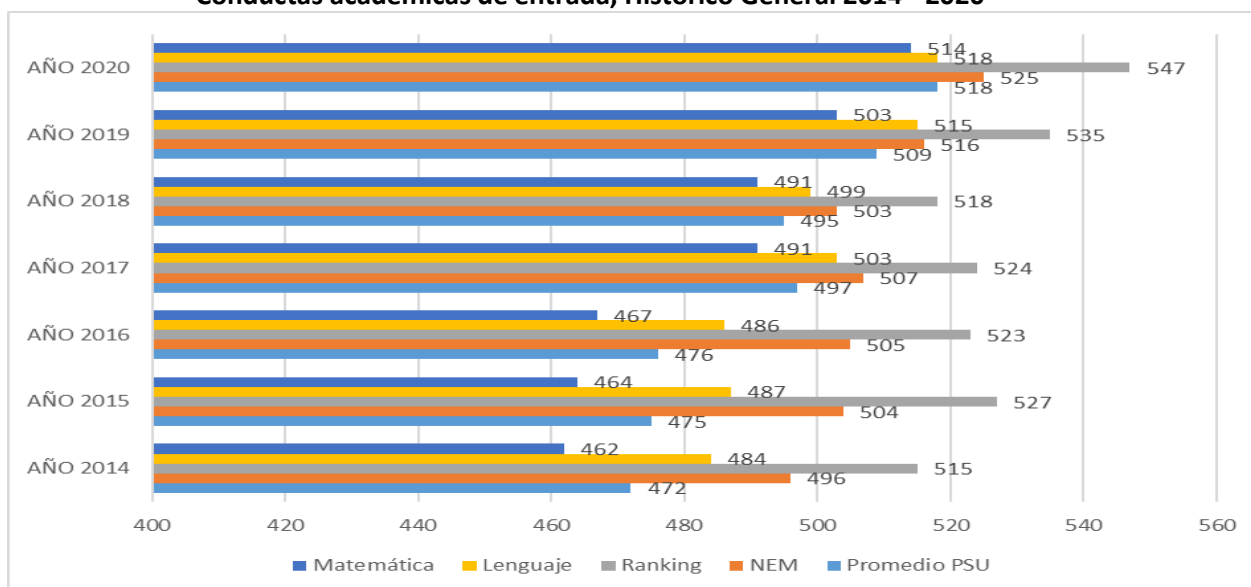
**Tabla 3**  
**Conductas académicas de entrada, general, por Facultad e Histórico**

General Año 2020						Estudiantes Admisión Regular Año 2020					
Facultades	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática	Facultades	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática
Ciencias de la Salud	507	513	528	506	509	Ciencias de la Salud	514	517	531	511	516
Ciencias Médicas	522	543	562	527	516	Ciencias Médicas	524	544	563	530	518
Ciencias Sociales	511	495	509	530	493	Ciencias Sociales	521	502	515	539	502
Educación	514	525	548	515	513	Educación	532	516	535	531	533
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	530	526	547	518	514	Ingeniería, Ciencia y Tecnología	540	528	548	524	557
<b>UBO</b>	<b>518</b>	<b>525</b>	<b>544</b>	<b>521</b>	<b>514</b>	<b>UBO</b>	<b>524</b>	<b>528</b>	<b>546</b>	<b>527</b>	<b>520</b>

Histórico General 2014 - 2020						Histórico Estudiantes Admisión Regular 2014 - 2020					
Cohorte UBO	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática	Cohorte UBO	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática
AÑO 2014	472	496	515	484	462	AÑO 2014	475	498	516	486	464
AÑO 2015	475	504	527	487	464	AÑO 2015	476	505	528	487	466
AÑO 2016	476	505	523	486	467	AÑO 2016	478	505	523	487	469
AÑO 2017	497	507	524	503	491	AÑO 2017	502	508	524	508	497
AÑO 2018	495	503	518	499	491	AÑO 2018	499	504	521	502	495
AÑO 2019	509	516	535	515	503	AÑO 2019	510	517	536	516	504
AÑO 2020	518	525	547	518	514	AÑO 2020	524	528	546	527	520
<b>Total general</b>	<b>487</b>	<b>505</b>	<b>524</b>	<b>496</b>	<b>480</b>	<b>Total general</b>	<b>495</b>	<b>509</b>	<b>528</b>	<b>502</b>	<b>488</b>

**Gráfico 2**  
**Conductas académicas de entrada, Histórico General 2014 - 2020**



## 2.2. Resultados académicos de enseñanza media estudiantes de Ingeniería en Realidad Virtual

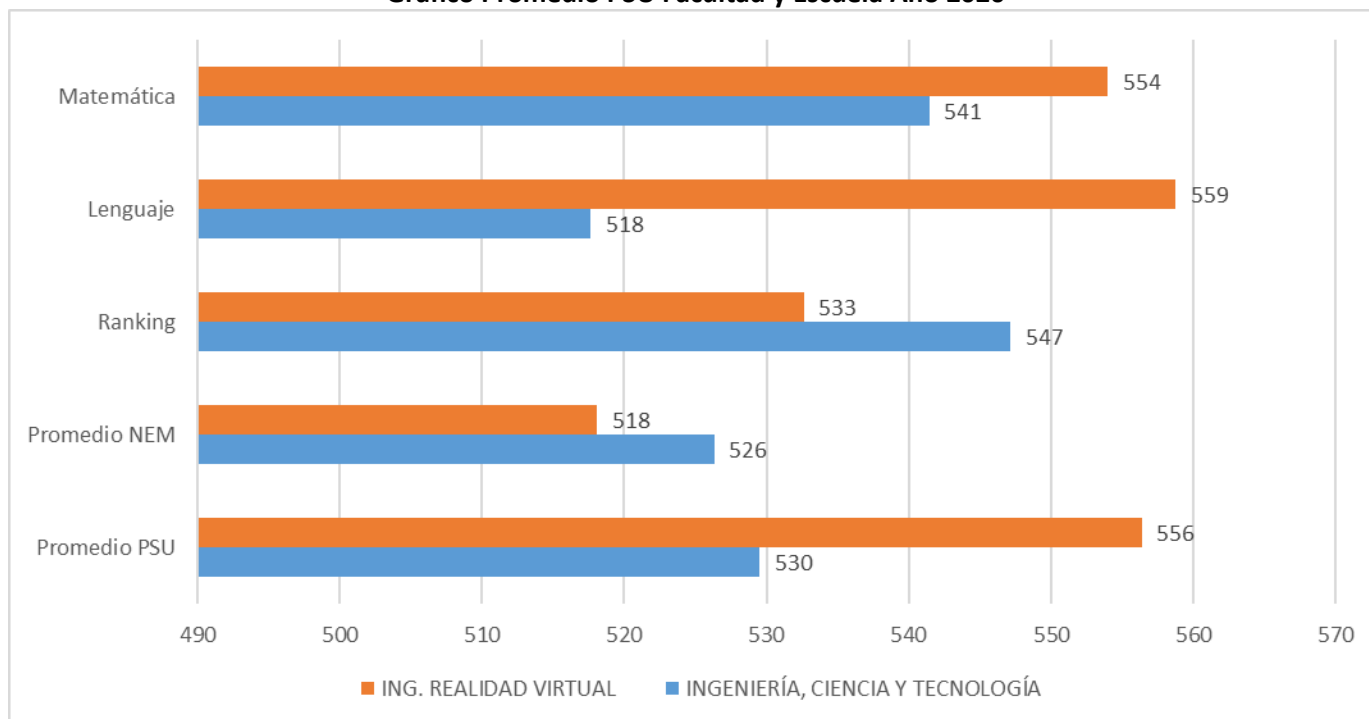
**Tabla 4**  
**Conductas académicas de entrada, Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual**

General Facultad Año 2020					
Facultad/Carreras	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática
<b>INGENIERÍA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>530</b>	<b>526</b>	<b>547</b>	<b>518</b>	<b>541</b>
CONTADOR AUDITOR	539	504	559	523	556
ING. REALIDAD VIRTUAL	556	518	533	559	554
ING.CIVIL MEDIOAMBIENT	529	532	544	515	543
INGENIERÍA CIVIL IND	498	539	581	464	532
INGENIERÍA COMERCIAL	490	537	558	479	501
INGENIERÍA GEO Y CAR	506	480	484	508	504
INGENIERÍA INFORMÁTICA	544	546	567	522	565

PSU estudiantes de Ingeniería en Realidad Virtual Año 2020					
Carrera	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática
<b>INGENIERÍA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>530</b>	<b>526</b>	<b>547</b>	<b>518</b>	<b>541</b>
<b>ING. REALIDAD VIRTUAL</b>	<b>556</b>	<b>518</b>	<b>533</b>	<b>559</b>	<b>554</b>
Admisión Especial	465	625	660	488	442
Admisión Regular	567	506	518	567	567

**Gráfico 3**  
**Gráfico Promedio PSU Facultad y Escuela Año 2020**



## 2.3 Resultados PSU por rango

**Tabla 5**  
**Rangos puntaje PSU, Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual**

Número de Estudiantes por rango de puntaje PSU					
Cohorte	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática
Rango Menor a 400	1	0	0	0	1
Rango 400-449	0	3	2	1	0
Rango 450-499	1	10	11	5	4
Rango 500-549	12	5	3	6	8
Rango 550-599	8	3	4	9	10
Rango 600-649	5	2	1	6	4
Rango 650-699	2	3	3	2	1
Rango 700-749	0	2	1	0	0
Rango 750-799	0	0	3	0	1
Rango 800-850	0	0	0	0	0
Sin PSU	0	1	1	0	0
<b>Total estudiantes</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>29</b>

Porcentaje de estudiantes por rango puntaje PSU					
Cohorte	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática
Rango Menor a 400	3,4	0,0	0,0	0,0	3,4
Rango 400-449	0,0	10,3	6,9	3,4	0,0
Rango 450-499	3,4	34,5	37,9	17,2	13,8
Rango 500-549	41,4	17,2	10,3	20,7	27,6
Rango 550-599	27,6	10,3	13,8	31,0	34,5
Rango 600-649	17,2	6,9	3,4	20,7	13,8
Rango 650-699	6,9	10,3	10,3	6,9	3,4
Rango 700-749	0,0	6,9	3,4	0,0	0,0
Rango 750-799	0,0	0,0	10,3	0,0	3,4
Rango 800-850	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Sin PSU	0,0	3,4	3,4	0,0	0,0

### 3. Caracterización sociodemográfica.

**Tabla 6**  
**Estado Civil Estudiantes Ingeniería en Realidad Virtual Cohorte 2020**

Facultad / Escuela	Casado	Divorciado	Soltero	Viudo
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	4%	0%	96%	0%
ING. REALIDAD VIRTUAL	3%	0%	97%	0%
General UBO	4%	0%	96%	0%

**Tabla 7**  
**Colegio de Procedencia Estudiantes Ingeniería en Realidad Virtual Cohorte 2020**

Facultad/Escuela	Humanista Científico Diurno	Humanista Científico Nocturno	Técnico Profesional Comercial	Técnico Profesional Industrial	Técnico		En Blanco	Sin información DEMRE
					Profesiona l Servicios y Técnica	Técnico Profesiona l Agrícola		
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	50%	3%	11%	6%	0%	0%	2%	27%
ING. REALIDAD VIRTUAL	66%	0%	3%	10%	0%	0%	10%	10%
General UBO	60%	4%	10%	2%	2%	0%	1%	20%

**Tabla 8**  
**Dependencia Colegio de Procedencia Estudiantes Ingeniería en Realidad Virtual Cohorte 2020**

Facultad/Escuela	Particular Pagado	Particular Subvencionado	Municipal	Servicio Local de Educación	En Blanco	Sin información DEMRE
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	4%	49%	17%	1%	2%	27%
ING. REALIDAD VIRTUAL	10%	45%	21%	3%	10%	10%
General UBO	4%	60%	14%	1%	1%	20%

**Tabla 9**  
**Con quien vive; Estudiantes Ingeniería en Realidad Virtual Cohorte 2020**

Facultad/Escuela	Solo con mi padre	Solo con mi madre	Con ambos padres	Otros parientes	Solo	Con mi pareja
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	5%	40%	47%	9%	0%	0%
ING. REALIDAD VIRTUAL	8%	31%	58%	4%	0%	0%
General UBO	3%	43%	37%	13%	1%	2%

**Tabla 10**  
**Dependencia Económica Estudiantes Ingeniería en Realidad Virtual Cohorte 2020**

Facultad / Escuela	Dependiente	Independiente
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	98%	2%
ING. REALIDAD VIRTUAL	96%	4%
General UBO	95%	5%

**Tabla 11**  
**Trabajo Remunerado Estudiantes Ingeniería en Realidad Virtual Cohorte 2020**

Facultad/Escuela	No	Ocasionalmente	Permanentemente	Prefiere no responder
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	86%	5%	5%	5%
ING. REALIDAD VIRTUAL	88%	8%	4%	0%
General UBO	85%	7%	5%	3%

**Tabla 12**  
**Ingreso Grupo Familiar Estudiantes Ingeniería en Realidad Virtual Cohorte 2020**

Facultad / Escuela	0- 177.000	177.001- 270.000	270.001- 356.000	356.001- 470.000	470.001- 588.000	588.001- 722.000	722.001- 939.000	939.001- 1.220.000	1.220.001- 1.898.000	1.898.001 o más
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	8%	4%	12%	14%	10%	15%	13%	12%	6%	5%
ING. REALIDAD VIRTUAL	4%	0%	8%	12%	4%	19%	23%	12%	8%	12%
General UBO	9%	13%	16%	16%	10%	12%	8%	8%	5%	3%

**Tabla 13**  
**Financiamiento Estudiantes Ingeniería en Realidad Virtual Cohorte 2020**

Facultad/Escuela	Sin Beca	Con Beca	Facultad/Escuela	Con CAE	Sin CAE
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	85,31%	14,69%	Ingeniería, Ciencia y Tecnología	53,85%	46,15%
ING. REALIDAD VIRTUAL	86,21%	13,79%	ING. REALIDAD VIRTUAL	48,28%	51,72%
General UBO	80,00%	20,00%	General UBO	64,17%	35,83%



#### 4. Nivel de desarrollo de Habilidades

Asumiendo la responsabilidad de apoyar a sus estudiantes en el desarrollo progresivo de su autonomía, DFI ha implementado por séptimo año consecutivo una medición diagnóstica, a través de la cual se pueden obtener insumos concretos respecto del estado real de desarrollo de los estudiantes en habilidades académicas y socio afectivas al momento de ingresar a la Universidad; las que, además son básicas para garantizar el éxito en la formación universitaria y el posterior desempeño profesional.

Tomando en consideración que la tarea central de la formación universitaria apunta a la intervención educativa oportuna y pertinente para el desarrollo progresivo de competencias profesionales, se torna imprescindible que los estudiantes cuenten con un cuerpo de conocimientos sólidos respecto de las disciplinas que les corresponde abordar; no obstante, las habilidades propias de las áreas contempladas en esta medición (académicas y socio afectivas) se constituyen en la base que todo estudiante debe tener, para poder movilizar dichos conocimientos disciplinares, hacia la solución de problemas y la creación de nuevo conocimiento; lo anterior, por cuanto exigen del sujeto que aprende, el uso del pensamiento crítico y creativo, la capacidad de autoaprendizaje y autorregulación, habilidades para comunicar eficazmente información de manera oral y escrita, resolver problemas y en general y el uso de procesos cognitivos en todas sus dimensiones.

Surge, por tanto, la necesidad de aplicar instrumentos pertinentes a los objetivos antes planteados, que permitan conocer el estado real de los estudiantes en las habilidades antes señaladas, al inicio de su formación. Al respecto, la batería de instrumentos es la misma utilizada desde el año 2014, en tanto, se ajustan y responden a los requerimientos de medición que DFI exige para completar la información y aportar al progreso académico de nuestros alumnos y, además, mediante los resultados obtenidos es posible comenzar a validar los instrumentos utilizados.

Esta medición considera la aplicación de una batería de instrumentos que se detalla en el cuadro que a continuación se presenta:

**Detalle de batería diagnóstica de habilidades DFI UBO 2020**

Habilidades medidas	Pruebas aplicadas
Habilidades Académicas	- Cuestionario de estilos de aprendizaje. - Cuestionario de evaluación de estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios (CEVEAPEU)
Habilidades Socio Afectivas	- Inventario de situaciones sociales (CSI)

Cabe señalar que esta medición diagnóstica de habilidades, es una herramienta multidimensional, que consiste en una serie de pruebas presentadas al estudiante, a través de la plataforma web surveymonkey, diseñada para tales efectos.

#### 4.1. Cobertura de la medición

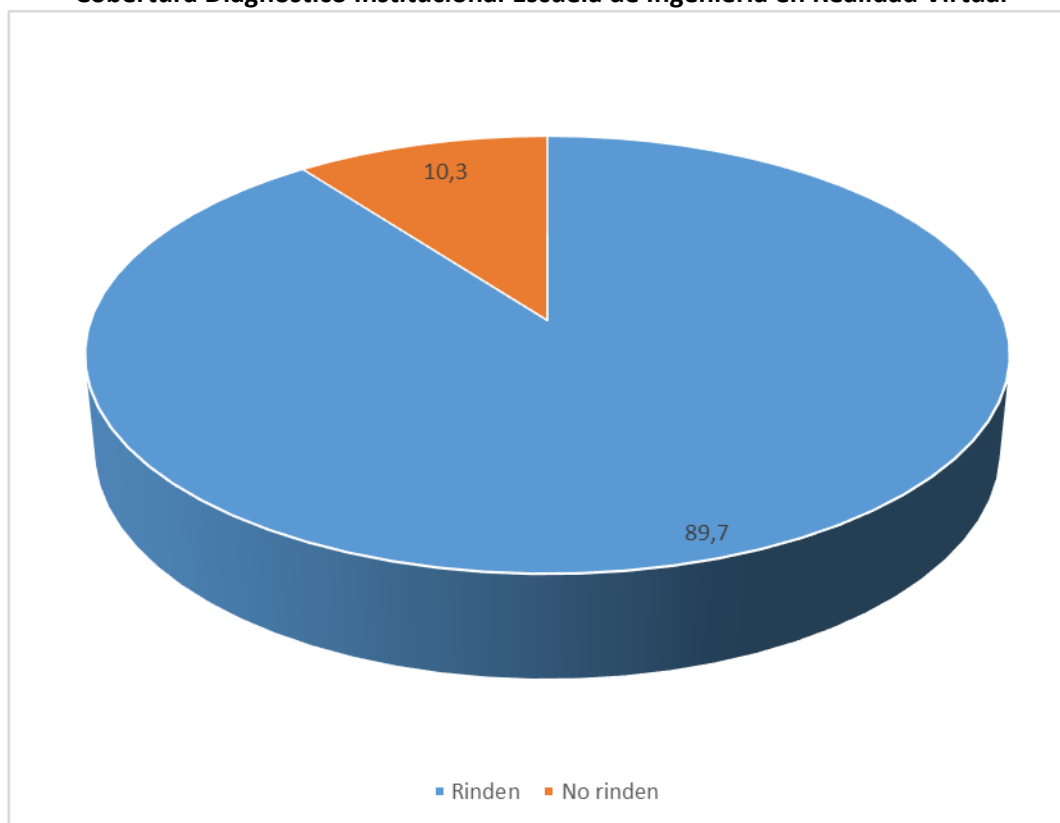
**Tabla 14**  
**Cobertura aplicación Diagnóstico Institucional Cohorte 2020**

Facultad/Carreras	Estudiantes que rinden Diagnóstico	Matrícula	% Cobertura
<b>Facultad de Ciencias de la Salud</b>	<b>167</b>	<b>202</b>	<b>82,7</b>
Fonoaudiología	12	18	66,7
Kinesiología	42	63	66,7
Nutrición y Dietética	6	6	100,0
Tecnología Médica	83	90	92,2
Terapia Ocupacional	24	25	96,0
<b>Facultad de Ciencias Médicas</b>	<b>413</b>	<b>453</b>	<b>91,2</b>
Enfermería	105	122	86,1
Medicina Veterinaria	79	90	87,8
Obstetricia y Puericultura	200	208	96,2
Química y Farmacia	29	33	87,9
<b>Facultad de Ciencias Sociales</b>	<b>177</b>	<b>201</b>	<b>88,1</b>
Derecho	67	76	88,2
Periodismo	6	7	85,7
Psicología	87	98	88,8
Trabajo Social	17	20	85,0
<b>Facultad de Educación</b>	<b>78</b>	<b>81</b>	<b>96,3</b>
Pedagogía en Educación Diferencial	12	12	100,0
Pedagogía en Educación Física, Deporte y Recreación	22	22	100,0
Pedagogía en Educación General Básica	13	14	92,9
Pedagogía en Educación Parvularia	10	10	100,0
Pedagogía en Historia y Geografía	6	7	85,7
Pedagogía en Inglés	15	16	93,8
<b>Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología</b>	<b>108</b>	<b>149</b>	<b>72,5</b>
Contador Auditor	8	10	80,0
Ingeniería Civil en Medio Ambiente	11	11	100,0
Ingeniería Civil Industrial	5	8	62,5
Ingeniería Comercial	17	27	63,0
Ingeniería en Geomensura y Cartografía	14	22	63,6
Ingeniería en Informática	27	42	64,3
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	26	29	89,7
<b>Total general</b>	<b>943</b>	<b>1086</b>	<b>86,8</b>

**Tabla 15**  
**Cobertura aplicación Diagnóstico Institucional Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual**

Facultad/Carreras	Estudiantes que rinden Diagnóstico	Matrícula	% Cobertura
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	108	149	72,5
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	26	29	89,7

**Gráfico 4**  
**Cobertura Diagnóstico Institucional Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual**



## 4.2. Resultados medición de Habilidades Académicas.

### 4.2.1. Estilos de Aprendizaje.

El inventario de estilos de aprendizaje de Kolb permite al estudiante identificar características personales de la forma en cómo procesa la información. Los 4 estilos de aprendizaje que se establecen en este inventario se caracterizan por identificar desde un estilo activo hasta uno reflexivo, así como en las preferencias en el abordaje de la información que van de lo concreto a lo abstracto. Los estilos de aprendizaje son modificables con el tiempo y de acuerdo a las experiencias vividas. En la mayoría de las ocasiones no se tiene un estilo de aprendizaje absoluto, sino que se comparte una inclinación por varios de los estilos y la persona se desplaza entre los mismos de acuerdo a la tarea asignada. Motivo por el cual se pueden compartir características del resto de los estilos. Los resultados de este test le servirán para conocer las potencialidades en un proceso de aprendizaje y así aprovecharlas para alcanzar los resultados de aprendizaje planteados.

Para la interpretación de los estilos de aprendizaje, se consideran las siguientes variables:

- Experiencia Concreta (EC)
- Observación reflexiva (OR)
- Conceptualización abstracta (CA)
- Experimentación activa (EA)

La resta entre estas da como resultante un estilo predominante, tal como se presenta en el siguiente cuadro:

ESTILO	CA menos EC	EA menos OR
Divergente	Positivo	Positivo
Asimilador	Negativo	Positivo
Convergente	Negativo	Negativo
Acomodador	Positivo	Negativo

#### Estilo de aprendizaje convergente

Su punto más fuerte reside en la aplicación práctica de las ideas. Esta persona se desempeña mejor en las pruebas que requieren una sola respuesta o solución concreta para una pregunta o problema. Organiza sus conocimientos de manera que se pueda concretar en resolver problemas usando razonamiento hipotético deductivo. Estas personas se orientan más a las cosas que a las personas. Tienden a tener menos intereses por la materia física y se orientan a la especialización científica.

#### Estilo de aprendizaje divergente

Se desempeña mejor en cosas concretas (EC) y la observación reflexiva (OR). Su punto más fuerte es la capacidad imaginativa. Se destaca porque tiende a considerar situaciones concretas desde muchas perspectivas. Se califica este estilo como "divergente" porque es una persona que funciona bien en situaciones que exigen producción de ideas (como en la "lluvia de ideas").

### Estilo de aprendizaje asimilador

Predomina en esta persona la conceptualización abstracta (CA) y la observación reflexiva (OR). Su punto más fuerte lo tiene en la capacidad de crear modelos teóricos. Se caracteriza por un razonamiento inductivo y poder juntar observaciones dispares en una explicación integral. Se interesa menos por las personas que por los conceptos abstractos, y dentro de éstos prefiere lo teórico a la aplicación práctica. Suele ser un científico o un investigador.

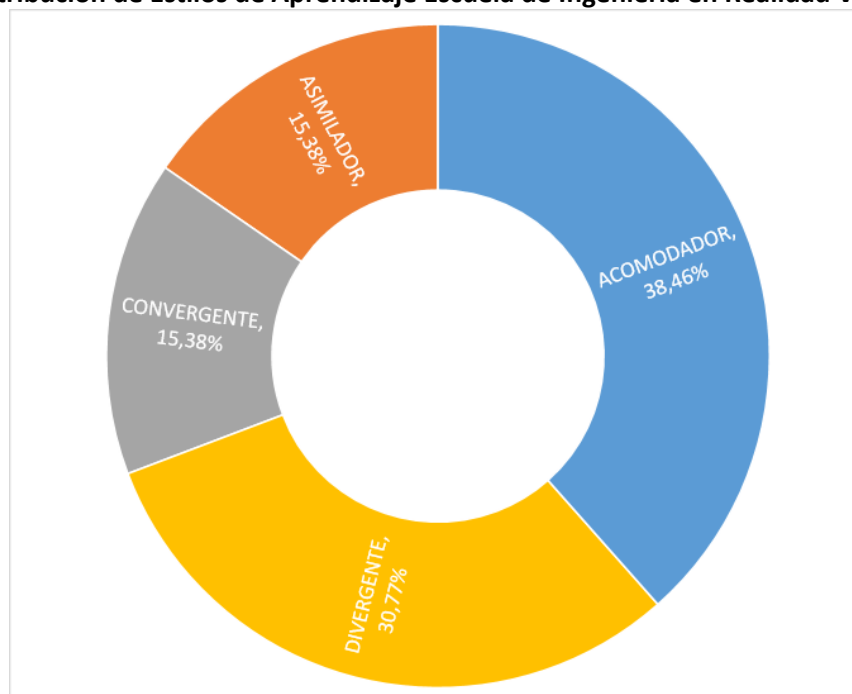
### Estilo de aprendizaje acomodador

Se desempeña mejor en la experiencia concreta (EC) y la experimentación activa (EA). Su punto más fuerte reside en hacer cosas e involucrarse en experiencias nuevas. Suele arriesgarse más que las personas de los otros tres estilos de aprendizaje. Se lo llama "acomodador" porque se destaca en situaciones donde hay que adaptarse a circunstancias inmediatas específicas. Es pragmático, en el sentido de descartar una teoría sobre lo que hay que hacer, si ésta no se aviene con los "hechos". El acomodador se siente cómodo con las personas, aunque a veces se impacienta y es "atropellador". Este tipo suele encontrarse dedicado a la política, a la docencia, a actividades técnicas o prácticas, como los negocios.

**Tabla 16**  
**Test de Estilos de Aprendizaje 2020**

Facultad/Carreras	ACOMODADOR	ASIMILADOR	CONVERGENTE	DIVERGENTE
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	32,41%	17,59%	21,30%	28,70%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	38,46%	15,38%	15,38%	30,77%
General UBO	22,27%	31,50%	22,16%	24,07%

**Gráfico 5**  
**Distribución de Estilos de Aprendizaje Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual**



#### 4.2.2. Estrategias de aprendizaje.

El instrumento seleccionado y utilizado para la evaluación de las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes de nuestra Universidad es el Cuestionario CEVEAPEU – Evaluación de estrategias de aprendizaje de Estudiantes Universitarios, de autoría de Gargallo, B., Suárez-Rodríguez, J. y Pérez-Pérez, C. (2009). Consta de 88 ítems, cuya aplicación es individualizada y a través de la plataforma surveymonkey.

Este instrumento evaluativo tiene por objetivo recoger información acerca de las Estrategias de aprendizaje que utiliza el estudiante evaluado en dos grandes escalas: Estrategias afectivas, de apoyo y control y Estrategias cognitivas (relacionadas con el procesamiento de la información), que a su vez reagrupa en subescalas las estrategias evaluadas.

Escalas	Subescalas	Estrategias
Estrategias afectivas, de apoyo y control (o automanejo) (53 ítems)	Estrategias motivacionales (20 ítems)	Motivación intrínseca.
		Motivación extrínseca.
		Valor de la tarea.
		Atribuciones internas.
		Atribuciones externas.
		Autoeficacia y expectativas.
		Concepción de la inteligencia como modificable.
	Componentes afectivos (8 ítems)	Estado físico y anímico.
		Ansiedad.
	Estrategias metacognitivas (15 ítems)	Conocimiento de objetivos y criterios de evaluación.
		Planificación.
		Autoevaluación.
		Control, autorregulación .
	Estrategias de control del contexto, interacción social y manejo de recursos (10 ítems)	Control del contexto.
Habilidades de interacción social y aprendizaje con compañeros.		
Estrategias relacionadas con el procesamiento de la información (35 ítems)	Estrategias de búsqueda y selección e información (8 ítems)	Conocimiento de fuentes y búsqueda de información.
		Selección de información.
	Estrategias de procesamiento y uso de la información (27 ítems)	Adquisición de información.
		Elaboración.
		Organización.
		Personalización y creatividad, pensamiento crítico.
		Almacenamiento. Memorización. Uso de recursos mnemotécnicos.
		Almacenamiento. Simple repetición.
		Transferencia. Uso de la información.
		Manejo de recursos para usar la información adquirida.

**Tabla 17**  
**Resultado General CEVEAPEU Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual**

Facultad/Escuela	Promedio Percentil Estrategias afectivas, de apoyo y control	Promedio Percentiles Estrategias relacionadas con el procesamiento de la información	Promedio de Percentiles Totales
<b>Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología</b>	<b>40%</b>	<b>39%</b>	<b>40%</b>
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	37%	41%	39%
<b>General UBO</b>	<b>49%</b>	<b>49%</b>	<b>50%</b>

**Tabla 18**  
**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control**

Sub Escala: Estrategias Motivacionales							
Facultad/Escuela	Motivación intrínseca	Motivación extrínseca	Valor de la tarea	Atribuciones internas	Atribuciones externas	Autoeficacia y expectativas	Concepción de la inteligencia como modificable
<b>Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología</b>	<b>28%</b>	<b>39%</b>	<b>33%</b>	<b>41%</b>	<b>40%</b>	<b>39%</b>	<b>33%</b>
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	31%	31%	32%	44%	33%	38%	32%
<b>General UBO</b>	<b>35%</b>	<b>43%</b>	<b>37%</b>	<b>41%</b>	<b>41%</b>	<b>43%</b>	<b>36%</b>

**Tabla 19**  
**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control**

Sub Escala: Componentes afectivos		
Facultad/Escuela	Estado físico y anímico	Ansiedad
<b>Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología</b>	<b>41%</b>	<b>49%</b>
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	33%	46%
<b>General UBO</b>	<b>45%</b>	<b>46%</b>

**Tabla 20**  
**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control**

Sub Escala: Estrategias Metacognitivas				
Facultad/Escuela	Conocimiento de objetivos y criterios de evaluación	Planificación	Autoevaluación	Control, autorregulación
<b>Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología</b>	<b>41%</b>	<b>35%</b>	<b>45%</b>	<b>39%</b>
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	46%	33%	42%	41%
<b>General UBO</b>	<b>41%</b>	<b>45%</b>	<b>42%</b>	<b>45%</b>

**Tabla 21**  
**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control**

Sub Escala: Estrategias de control del contexto, interacción social y manejo de recursos		
Facultad/Escuela	Control del contexto	Habilidades de interacción social y aprendizaje con compañeros
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	38%	38%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	36%	42%
<b>General UBO</b>	<b>45%</b>	<b>46%</b>

**Tabla 22**  
**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias relacionadas con el procesamiento de la información**

Sub Escala: Estrategias de búsqueda y selección e información		
Facultad/Escuela	Conocimiento de fuentes y búsqueda de información	Promedio de Selección de información
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	43%	38%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	41%	36%
<b>General UBO</b>	<b>45%</b>	<b>43%</b>

**Tabla 23**  
**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias relacionadas con el procesamiento de la información**

Sub Escala: Estrategias de procesamiento y uso de la información								
Facultad/Escuela	Adquisición de información	Elaboración	Organización	Personalización y creatividad, pensamiento crítico	Almacenamiento Memorización Uso de recursos mnemotécnicos	Almacenamiento Simple repetición	Transferencia Uso de la información	Manejo de recursos para usar la información adquirida
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	38%	39%	34%	42%	39%	43%	34%	33%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	39%	38%	32%	46%	41%	45%	32%	33%
<b>General UBO</b>	<b>42%</b>	<b>42%</b>	<b>46%</b>	<b>45%</b>	<b>45%</b>	<b>42%</b>	<b>40%</b>	<b>39%</b>



### 4.3. Resultados medición de Habilidades Socio afectivas.

Mediante la aplicación de los instrumentos que miden habilidades socio afectivas, se pretende evaluar la presencia, deficiencia o ausencia de habilidades sociales de los estudiantes de primer año, que revelan el potencial de adaptación que tienen frente a la formación universitaria y la forma en cómo afrontan los problemas propios de esta exigencia.

El instrumento seleccionado para llevar a cabo esta medición se trata del Inventario de Estrategias de Afrontamiento (CSI), cuyos autores son autores son Tobin, Holroyd, Reynolds y Kigal, (1989), adaptado por Cano, Rodríguez y García (2006), tiene por objeto evaluar las estrategias que el sujeto utiliza para resolver problemas o situaciones estresantes, está compuesto por 40 ítems, de aplicación individual, a través de la plataforma surveymonkey, con una duración en tiempo estimado de 10 minutos.

El instrumento organiza sus resultados en escalas primarias, secundarias y terciarias, siendo las primarias y terciarias las reportadas en este informe:

<b>Escalas Primaria</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas	Estrategias cognitivas y conductuales encaminadas a eliminar el estrés modificando la situación que lo produce
Reestructuración cognitiva	Estrategias cognitivas que modifican el significado de la situación estresante
Apoyo social	Estrategias referidas a la búsqueda de apoyo emocional
Expresión emocional	Estrategias encaminadas a liberar las emociones que acontecen en el proceso de estrés
Evitación de problemas	Estrategias que incluyen la negación y evitación de pensamientos o actos relacionados con el acontecimiento estresante
Pensamiento desiderativo	Estrategias cognitivas que reflejan el deseo de que la realidad no fuera estresante
Retirada social	Estrategias de retirada de amigos, familiares, compañeros y personas significativas asociada con la reacción emocional en el proceso estresante
Autocrítica	Estrategias basadas en la autoinculpación y la autocrítica por la ocurrencia de la situación estresante o su inadecuado manejo

<b>Escalas Secundaria</b>	<b>Descripción</b>
Manejo adecuado centrado en el problema	Indica un afrontamiento adaptativo centrado en el problema, bien modificando la situación, bien su significado
Manejo adecuado centrado en la emoción:	Refleja un afrontamiento adaptativo centrado en el manejo de las emociones que afloran en el proceso estresante
Manejo inadecuado centrado en el problema	Indica un afrontamiento desadaptativo centrado en el problema, bien evitando las situaciones estresantes, bien fantaseando sobre realidades alternativas pasadas, presentes o futuras
Manejo inadecuado centrado en la emoción	Refleja un afrontamiento desadaptativo centrado en las emociones, pero basado en el aislamiento, la autocrítica y la autoinculpación

<b>Escalas Terciaria</b>	<b>Descripción</b>
Manejo adecuado	Indica esfuerzos activos y adaptativos por compensar la situación estresante
Manejo inadecuado	Sugiere un afrontamiento pasivo y desadaptativo

A continuación, en las siguientes tablas, se presentan los resultados expresados en promedio y percentil, obtenidos a por la Facultad y escuela en cada uno de los factores que se asocian a la adaptación.

**Tabla 24**  
**Resultados CSI Escalas Primarias**

Facultad/Escuela	Promedio de Resolución de problemas (REP)	Promedio de Autocrítica (AUC)	Promedio de Expresión emocional (EEM)	Promedio de Pensamiento desiderativo (PSD)	Promedio de Apoyo social (APS)	Promedio de Restructuración cognitiva (REC)	Promedio de Evitación de problemas (EVP)	Promedio de Retirada social (RES)
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	46%	51%	41%	46%	43%	43%	52%	50%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	42%	57%	34%	50%	44%	38%	45%	50%
<b>General UBO</b>	<b>47%</b>	<b>47%</b>	<b>47%</b>	<b>47%</b>	<b>47%</b>	<b>47%</b>	<b>47%</b>	<b>47%</b>

**Tabla 25**  
**Resultados CSI Escalas Terciarias**

Facultad/Escuela	Promedio de Manejo adecuado	Promedio de Manejo inadecuado
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	44%	53%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	39%	54%
<b>General UBO</b>	<b>49%</b>	<b>49%</b>