

Informe
Perfil de Ingreso 2021
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología

Santiago, Junio de 2021

1. Introducción y consideraciones

El presente informe elaborado por la Dirección de Formación Integral, tiene como propósito fundamental dar a conocer, desde una mirada integral, las características generales de los/as con ingreso 2021 a la universidad, en cuanto a la caracterización sociodemográfica y los resultados obtenidos por los/as estudiantes en el diagnóstico institucional 2021 de la **Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales**.

La información contenida en este informe se construye con la utilización de diversas fuentes de datos como: Sistema de Gestión Académica, encuesta de caracterización DFI 2021 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 2021, en el transcurso de él, se detallará información referente a:

- A. Información General Matrícula 2021 UBO.
 - Matrícula Institucional
 - Situación académica de entrada (Registro SGA PSU-PDT).
- B. Caracterización sociodemográfica:
 - Informe Matrícula SGA al 30.04.
 - Encuesta de Caracterización Dirección de Formación Integral 2021.
- C. Diagnóstico institucional del nivel de desarrollo de habilidades.
 - Cuestionario Evaluación de estrategias de aprendizaje de Estudiantes Universitarios (CEVEAPEU).
 - Inventario de estrategias de afrontamiento (CSI).
 - Inventario de estilos de aprendizaje de Kolb.
 - Evaluación Diagnóstica de Lenguaje.

Con el fin de fortalecer el análisis por parte de las unidades interesadas, se entregan comparaciones de datos y resultados, considerando las cohortes de ingreso desde 2014 al 2021.

Para la entrega de información, DFI aplica metodologías que van desde lo descriptivo a lo inferencial, utilizando análisis de frecuencias y correlaciones, permitiendo una mirada holística de los aspectos asociados a matrícula universitaria y de aquellas variables que tienen relación directa en el rendimiento y permanencia de los/as estudiantes en la universidad; de esta manera, las unidades académicas responsables de la formación, cuentan con insumos concretos para la toma de decisiones e implementación de acciones orientadas a la adaptación progresiva de los/as estudiantes a las exigencias académicas.

La relevancia de este informe, radica en que la información que contiene permite perfilar con datos reales y concretos, a los/as estudiantes que ingresan anualmente a nuestra institución, transformándose en el punto de partida para cualquier acción a nivel de gestión académica y/o curricular, que se emprenda para fortalecer las competencias de los/as alumnos/as a lo largo de su trayecto formativo.

2. Información General Matrícula 2021.

1. Matrícula Universidad Bernardo O'Higgins.

Tabla 1
Evolución Matrícula Universidad 2014 a 2021

Matrículas	Año 2014	Año 2015	Año 2016	Año 2017	Año 2018	Año 2019	Año 2020	Año 2021
Matrícula Total	1362	1379	1423	1396	1578	1257	1086	1312
Admisión Especial	74	141	49	232	286	257	188	195
Admisión Regular (Centralizada)	1288	1238	1374	1164	1292	1000	898	1117

Gráfico 1
Evolución Matrícula Universidad 2014 a 2021

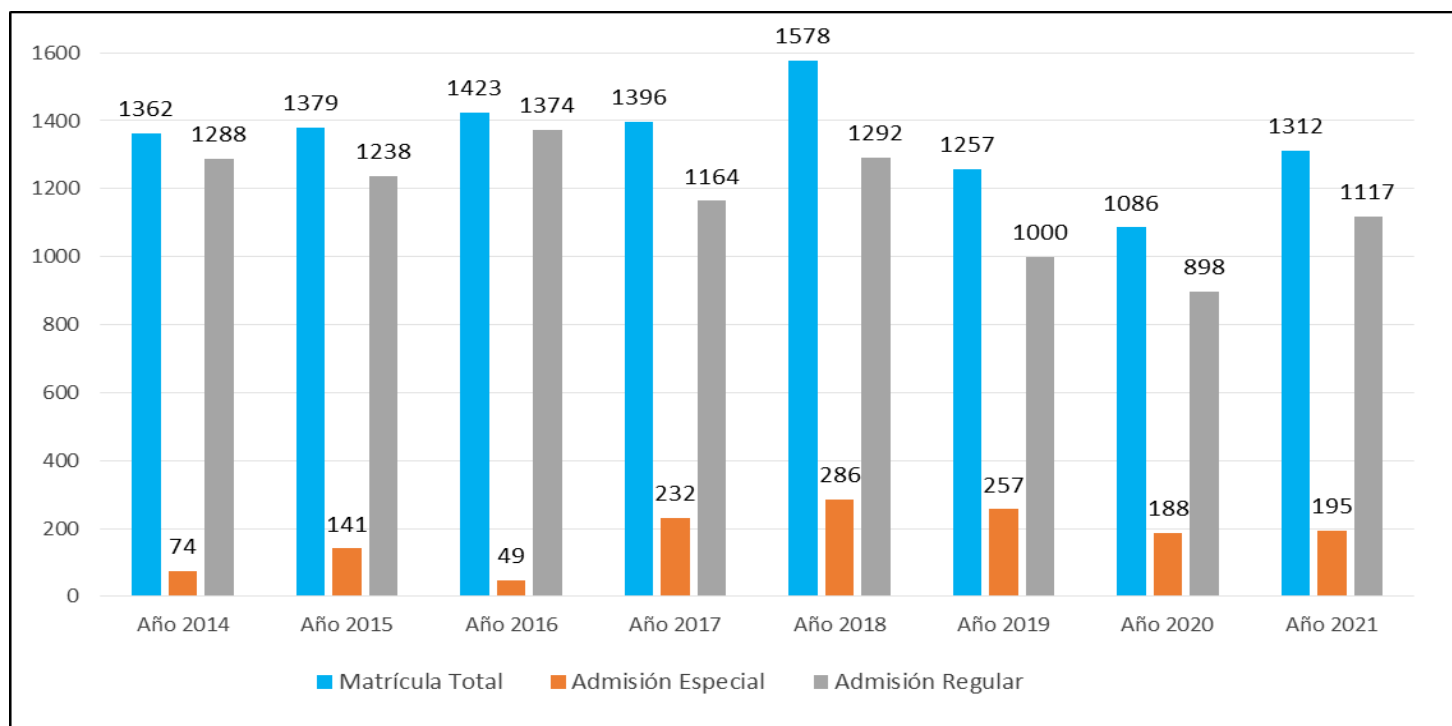


Tabla 2
Matrícula 2021 por Facultad y Escuela

Facultades/Escuelas	Admisión Centralizada	Admisión Directa Diurna- Vespertina	Matrícula Total
CIENCIAS DE LA SALUD	267	64	331
FONOAUDIOLOGÍA	32	6	38
KINESIOLOGÍA	41	35	76
NUTRICIÓN Y DIETÉTICA	39	13	52
TECNOLOGIA MÉDICA	120	4	124
TERAPIA OCUPACIONAL	35	6	41
CIENCIAS MÉDICAS	397	13	410
ENFERMERÍA	84	5	89
MEDICINA	61	0	61
MEDICINA VETERINARIA	119	0	119
OBSTE Y PUERICULTURA	93	5	98
QUÍMICA Y FARMACIA	40	3	43
CIENCIAS SOCIALES	184	69	253
DERECHO	51	23	74
PERIODISMO	16	2	18
PSICOLOGÍA	87	39	126
TRABAJO SOCIAL	30	5	35
EDUCACIÓN	87	9	96
PED. GRAL BÁSICA	11	0	11
PEDAGOGÍA DIFERENCIAL	18	3	21
PEDAGOGÍA EN EDU FIS	10	3	13
PEDAGOGÍA EN INGLÉS	23	1	24
PEDAGOGÍA HYG EM	12	0	12
PEDAGOGÍA PARVULARIA	13	2	15
INGENIERÍA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA	182	40	222
CONTADOR AUDITOR	19	3	22
ING. REALIDAD VIRTUAL	47	3	50
ING.CIVIL MEDIOAMBIENT	17	0	17
INGENIERÍA CIVIL IND	27	2	29
INGENIERÍA COMERCIAL	32	5	37
INGENIERÍA GEO Y CAR		24	24
INGENIERÍA INFORMÁTICA	40	3	43
Total general	1117	195	1312

2. Situación académica de entrada.

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

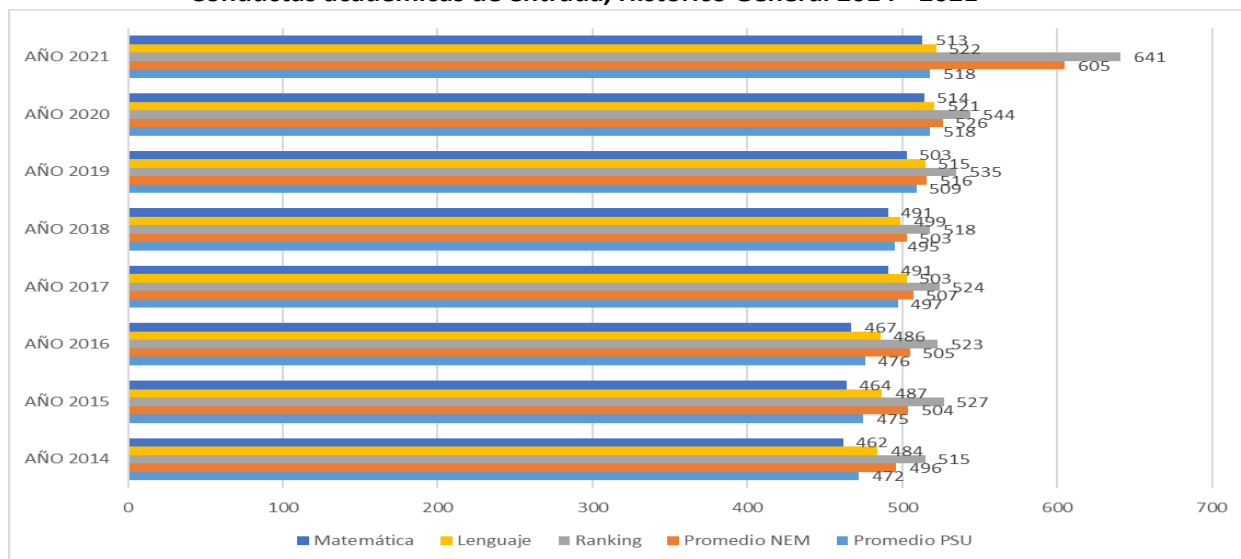
Considerar que a contar del proceso de admisión 2021, la prueba de selección universitaria (PSU) es reemplazada por la prueba de transición (PDT). Para efectos de este informe, se considerarán los puntajes de la prueba de comprensión lectora en la columna lenguaje, cuando el puntaje se encuentre en tablas con puntajes históricos PSU.

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

General Año 2021						Estudiantes Admisión Centralizada Año 2021					
Facultades	Promedio PDT	Promedio NEM	Ranking	Comprensión Lectora	Matemática	Facultades	Promedio PDT	Promedio NEM	Ranking	Comprensión Lectora	Matemática
Ciencias de la Salud	500	592	624	504	497	Ciencias de la Salud	507	611	644	510	504
Ciencias Médicas	546	655	701	547	546	Ciencias Médicas	548	659	706	548	547
Ciencias Sociales	499	592	627	525	472	Ciencias Sociales	504	605	642	532	476
Educación	510	565	593	514	506	Educación	512	568	596	515	509
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	514	562	583	504	523	Ingeniería, Ciencia y Tecnología	513	563	586	501	526
UBO	518	605	641	522	513	UBO	522	616	653	526	519

Histórico General 2014 - 2021						Histórico Estudiantes Admisión Regular 2014 - 2021					
Cohorte UBO	Promedio PSU-PDT	Promedio NEM	Ranking	Lenguaje	Matemática	Cohorte UBO	Promedio PSU-PDT	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	526	544	521	514	AÑO 2020	524	528	546	527	520
AÑO 2020	518	605	641	522	513	AÑO 2021	522	616	653	526	519

Gráfico 2
Conductas académicas de entrada, Histórico General 2014 - 2021



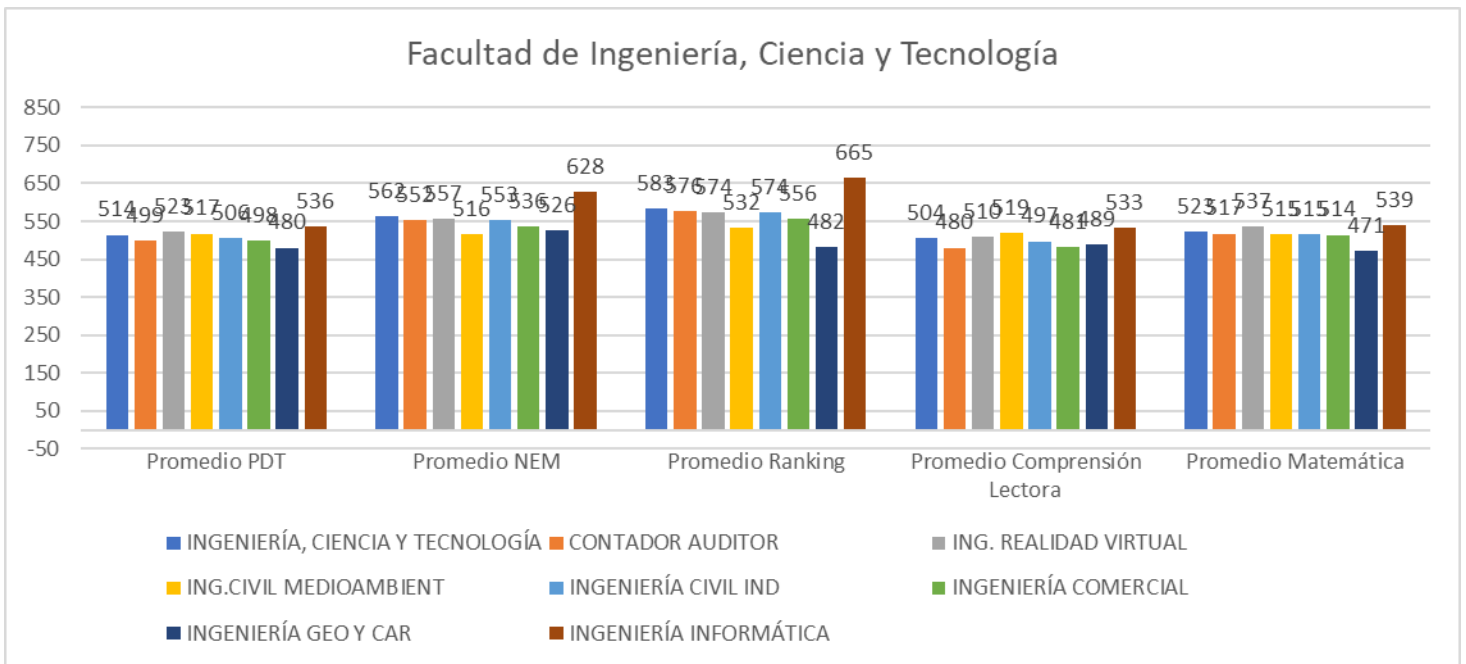
2.2. Resultados académicos de ingreso Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales.

Tabla 4
Conductas académicas de entrada, Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales

General Facultad Cohorte 2021					
Facultad	Promedio PDT	Promedio NEM	Promedio Ranking	Promedio Comprensión Lectora	Promedio Matemática
INGENIERÍA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA	514	562	583	504	523
CONTADOR AUDITOR	499	552	576	480	517
ING. REALIDAD VIRTUAL	523	557	574	510	537
ING. CIVIL MEDIOAMBIENT	517	516	532	519	515
INGENIERÍA CIVIL IND	506	553	574	497	515
INGENIERÍA COMERCIAL	498	536	556	481	514
INGENIERÍA GEO Y CAR	480	526	482	489	471
INGENIERÍA INFORMÁTICA	536	628	665	533	539
Total general	514	562	583	504	523

PDT estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021					
Facultad	Promedio PDT	Promedio NEM	Promedio Ranking	Promedio Comprensión Lectora	Promedio Matemática
INGENIERÍA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA	514	562	583	504	523
ING. REALIDAD VIRTUAL	523	557	574	510	537
Admisión Centralizada	519	560	578	504	534
Admisión Directa Diurna (en blanco)	609	502	502	590	628
	591	502	527	608	574
Total general	514	562	583	504	523

Gráfico 3
Gráfico Promedio PDT Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología



2.3 Resultados PSU por rango

Tabla 5
Rangos puntaje PDT, Universidad Bernardo O'Higgins

Porcentaje de estudiantes por rango Puntaje PDT UBO					
Cohorte	Promedio PSU	Promedio NEM	Ranking	Comprensión Lectora	Matemática
Rango Menor a 400	1,91	1,60	1,45	4,19	5,49
Rango 400-449	4,73	3,28	3,28	9,76	12,65
Rango 450-499	33,84	7,39	6,86	20,66	21,57
Rango 500-549	30,41	14,33	10,90	28,05	27,21
Rango 550-599	17,30	17,15	11,51	20,35	19,05
Rango 600-649	3,81	20,81	16,84	9,15	5,26
Rango 650-699	3,51	15,85	13,64	3,28	2,44
Rango 700-749	0,53	10,82	11,59	0,53	2,06
Rango 750-799	0,00	3,96	9,91	0,08	0,23
Rango 800-850	0,00	0,76	9,38	0,00	0,00
Sin PSU-PDT o Dato	3,96	4,04	4,65	3,96	4,04
Total estudiantes	100%	100%	100%	100%	100%

Porcentaje de estudiantes por rango Histórico Promedio PSU-PDT UBO Año 2014 - 2021								
Cohorte	AÑO 2014	AÑO 2015	AÑO 2016	AÑO 2017	AÑO 2018	AÑO 2019	AÑO 2020	AÑO 2021
Rango 400-449	15,12%	16,79%	17,83%	13,78%	15,91%	3,37%	3,13%	4,73%
Rango 450-499	23,74%	26,86%	30,25%	25,00%	30,74%	37,75%	31,40%	33,84%
Rango 500-549	17,64%	19,62%	24,33%	35,62%	32,19%	37,50%	34,44%	30,41%
Rango 550-599	6,03%	5,92%	7,32%	12,84%	10,84%	14,47%	17,77%	17,30%
Rango 600-649	1,39%	1,65%	1,40%	2,22%	1,58%	2,22%	5,06%	3,81%
Rango 650-699	0,20%	0,13%	0,45%	0,00%	0,38%	0,41%	1,66%	3,51%
Rango Mayor a 699	0,00%	0,00%	0,13%	0,00%	0,06%	0,00%	0,18%	0,53%
Rango Menor a 400	9,68%	8,69%	10,64%	4,77%	2,98%	1,23%	1,57%	1,91%
Sin PSU-PDT o Dato	26,19%	20,34%	7,64%	5,78%	5,32%	3,04%	4,79%	3,96%

Gráfico 4
Gráfico Rangos Promedio PDT Universidad Bernardo O'Higgins

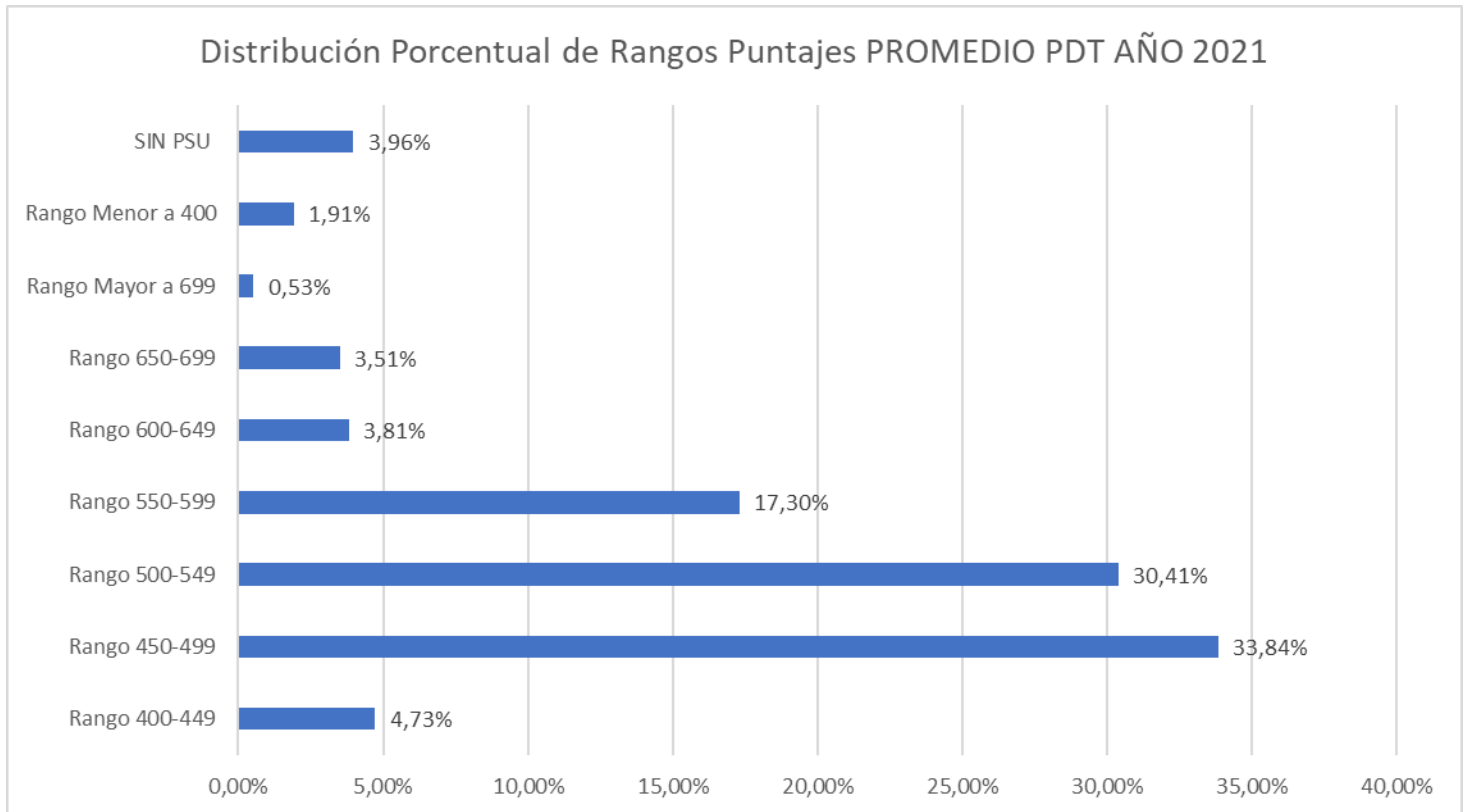


Tabla 6
Rangos puntaje PDT, Facultad y Escuela

Porcentaje de estudiantes por rango Puntaje PDT Facultad de Ingeniería Ciencia y Tecnología					
Cohorte	Promedio PDT	Promedio NEM	Ranking	Comprensión Lectora	Matemática
Rango Menor a 400	0,9	3,6	3,6	4,5	3,2
Rango 400-449	3,6	5,9	5,9	14,0	7,2
Rango 450-499	33,8	13,1	12,2	26,6	19,8
Rango 500-549	33,3	23,9	20,3	25,2	27,9
Rango 550-599	14,9	16,7	11,7	13,5	21,6
Rango 600-649	5,4	11,7	12,2	5,9	10,4
Rango 650-699	0,5	8,1	9,0	2,7	1,4
Rango 700-749	0,0	7,2	5,0	0,0	0,5
Rango 750-799	0,0	2,3	6,3	0,0	0,0
Rango 800-850	0,0	0,0	5,0	0,0	0,0
Sin PDT o Dato	7,7	7,7	9,0	7,7	8,1

Porcentaje de estudiantes por rango Puntaje PDT Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales					
Cohorte	Promedio PDT	Promedio NEM	Ranking	Comprensión Lectora	Matemática
Rango Menor a 400	0,0	0,0	0,0	4,0	2,0
Rango 400-449	0,0	6,0	6,0	10,0	4,0
Rango 450-499	40,0	20,0	20,0	30,0	20,0
Rango 500-549	32,0	26,0	24,0	32,0	32,0
Rango 550-599	12,0	22,0	14,0	10,0	22,0
Rango 600-649	14,0	10,0	14,0	6,0	14,0
Rango 650-699	0,0	8,0	6,0	6,0	4,0
Rango 700-749	0,0	4,0	6,0	0,0	0,0
Rango 750-799	0,0	2,0	4,0	0,0	0,0
Rango 800-850	0,0	0,0	4,0	0,0	0,0
Sin PDT o Dato	2,0	2,0	2,0	2,0	2,0

3. Caracterización sociodemográfica.

Tabla 7
Cobertura Aplicación Encuesta de Caracterización Universidad Bernardo O'Higgins

Facultad	% de cobertura Encuesta de Caracterización
Facultad de Ciencias de la Salud	97,3%
Fonoaudiología	100,0%
Kinesiología	96,1%
Nutrición y dietética	100,0%
Tecnología médica con mención	89,5%
Terapia ocupacional	90,2%
Facultad de Ciencias Médicas	86,1%
Enfermería	100,0%
Medicina	90,2%
Medicina veterinaria	71,4%
Obstetricia y puericultura	82,7%
Química y farmacia	95,3%
Facultad de Ciencias Sociales	87,0%
Derecho	79,7%
Periodismo	55,6%
Psicología	93,7%
Trabajo social	94,3%
Facultad de Educación	77,1%
Pedagogía en educación diferencial con mención	81,0%
Pedagogía en educación física, deporte y recreación	76,9%
Pedagogía en educación general básica	54,5%
Pedagogía en educación parvularia	80,0%
Pedagogía en historia y geografía en enseñanza media	83,3%
Pedagogía en inglés en enseñanza básica y media	79,2%
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	86,5%
Contador auditor	81,8%
Ingeniería civil en medioambiente y sustentabilidad	76,5%
Ingeniería civil industrial	89,7%
Ingeniería comercial	78,4%
Ingeniería en geomensura y cartografía	100,0%
Ingeniería en informática	88,4%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	84,0%
Total general UBO	88,5%

Tabla 8
Nacionalidad Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultad	Argentina	Boliviana	Chilena	Colombiana	Ecuatoriana	Haitiana	Holandesa (NLD)	Mexicana	Peruana	Venezolana
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	0,5%	1,6%	90,1%	2,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	4,2%	1,6%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	0,0%	2,4%	95,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,4%
Total general UBO	0,6%	0,6%	94,1%	1,2%	0,3%	0,1%	0,1%	0,1%	2,2%	0,7%

Tabla 9
Género Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultad	Femenino	Masculino	Otro
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	33,9%	66,1%	0,0%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	23,8%	76,2%	0,0%
Total general UBO	69,3%	30,6%	0,2%

Tabla 10
Pertenece a Etnia Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultad	Atacameño	Aymara	Comunidad Indígena Nasa	Coya	Diaguita	Mapuche	No pertenece
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	0,0%	1,0%	0,5%	0,0%	0,0%	11,5%	87,0%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	14,3%	85,7%
Total general UBO	0,1%	0,8%	0,1%	0,1%	0,4%	9,7%	88,8%

Tabla 11
Estado Civil Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultad	Acuerdo de Unión Civil	Casado/a	Otro	Pareja de hecho	Separado(a)/ Divorciado(a)	Soltero/a
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	0,5%	3,1%	0,5%	1,0%	2,6%	92,2%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total general UBO	0,2%	1,8%	0,2%	1,0%	1,0%	95,8%

Tabla 12
¿Tienes hijos/as? Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	1 hijo/a	2 hijos/as	3 hijos/as	4 o más hijos/as	Ninguno/a
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	7,3%	2,1%	1,6%	0,5%	88,5%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Total general UBO	5,9%	2,4%	1,6%	0,3%	89,7%

Tabla 13
¿Con quién vive? Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	Con ambos padres	Con mi pareja (cónyuge, conviviente)	Con otros parientes	Solo/a	Solo/a con mi madre	Solo/a con mi padre
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	29,7%	8,3%	16,1%	2,1%	38,5%	5,2%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	33,3%	0,0%	11,9%	2,4%	42,9%	9,5%
Total general UBO	26,3%	4,2%	18,9%	2,2%	44,3%	4,1%

Tabla 14
Número de personas con quien vive en el hogar; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	2 personas	3 personas	4 o más personas	Vivo solo/a
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	15,1%	28,6%	53,6%	2,6%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	9,5%	31,0%	54,8%	4,8%
Total general UBO	19,5%	27,8%	51,0%	1,7%

Tabla 15
Colegio de Procedencia Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultad	Artístico	Científico-humanista	Técnico-profesional
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	0,5%	65,1%	34,4%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	2,4%	81,0%	16,7%
Total general UBO	0,3%	71,5%	28,2%

Tabla 16
Dependencia Colegio de Procedencia Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultad	Corporación municipal	Corporación privada o de admin.	Municipal DAEM	No definido	Particular pagado o no subvenc.	Particular subvencionado
INGENIERÍA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA	13,3%	6,0%	9,2%	0,9%	2,8%	67,9%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	12,0%	4,0%	8,0%	2,0%	4,0%	70,0%
Total general UBO	13,6%	4,4%	12,4%	0,8%	2,5%	66,3%

Tabla 17
Estudios Superiores Previos, Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultad	No	Si
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	72,4%	27,6%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	88,1%	11,9%
Total general UBO	73,6%	26,4%

Tabla 18

**Motivo de Selección de la UBO, Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021**

Facultad	Acreditada	Arancel conveniente	Calidad de la enseñanza	Otro	Prestigio y tradición	Publicidad en los medios	Recomendación de amigos	Recomendación de familiares
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	19,3%	5,7%	17,2%	18,2%	4,7%	10,4%	13,0%	11,5%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	21,4%	2,4%	11,9%	31,0%	0,0%	11,9%	7,1%	14,3%
Total general UBO	28,4%	3,4%	18,0%	18,6%	5,1%	7,7%	9,0%	9,8%

Tabla 19

**Motivo de Selección de la Carrera, Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021**

Facultad	Campo laboral	Carrera acreditada	Imposición de los padres	La malla de la carrera	Nivel de remuneraciones	Otro	Te gusta la Carrera	Tradición de la familia	Vocación
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	12,0%	1,0%	0,5%	6,3%	2,1%	7,3%	64,1%	0,0%	6,8%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	2,4%	0,0%	0,0%	4,8%	0,0%	0,0%	85,7%	0,0%	7,1%
Total general UBO	3,8%	1,6%	0,6%	4,7%	0,5%	4,8%	52,2%	0,3%	31,4%

Tabla 20

**Tipo de vivienda que habita; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021**

Facultad	Casa	Departamento	Otro
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	13,7%	2,4%	0,4%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	3,2%	0,3%	0,1%
Total general UBO	86,0%	12,7%	1,2%

Tabla 21

**¿El lugar donde vives es?; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021**

Facultad	Arriendo o alquiler	De mis padres	Estás o están de allegados/as	Propio
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	24,0%	51,0%	16,1%	8,9%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	21,4%	66,7%	11,9%	0,0%
Total general UBO	21,8%	47,1%	24,6%	6,5%

Tabla 22

¿Cuentas con un espacio para estudiar?

Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	No	Si
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	21,4%	78,6%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	9,5%	90,5%
Total general UBO	33,2%	66,8%

Tabla 23

Herramientas tecnológicas para estudiar;

Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	Sin dispositivo	Notebook	PC	Tablet	Teléfono móvil
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	0,5%	55,2%	28,6%	0,0%	15,6%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	2,4%	50,0%	45,2%	0,0%	2,4%
Total general UBO	0,4%	56,7%	19,9%	1,8%	21,2%

Tabla 24

Situación de Discapacidad; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	Física	Intelectual	No presente	Otra	Psíquica	Visual
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	0,5%	0,0%	88,0%	1,6%	1,0%	8,9%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	2,4%	0,0%	85,7%	0,0%	2,4%	9,5%
Total general UBO	0,7%	0,1%	88,4%	2,8%	1,0%	7,1%

Tabla 25

Presencia de necesidades educativas especiales en Educación Media; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	Déficit Atencional	Dificultades de Aprendizaje	Discalculia	Dislexia	Funcionamiento intelectual límite	No presenté necesidades educativas especiales	Trastorno del espectro autista
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	7,3%	0,5%	0,0%	0,5%	1,0%	90,6%	0,0%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	14,3%	0,0%	0,0%	2,4%	2,4%	81,0%	0,0%
Total general UBO	6,1%	1,0%	0,2%	0,9%	0,2%	91,5%	0,2%

Tabla 26

Dependencia Económica; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	Dependiente	Independiente
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	92,2%	7,8%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	100,0%	0,0%
Total general UBO	91,5%	8,5%

Tabla 27

Trabajo Remunerado; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	No	Si
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	74,0%	26,0%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	90,5%	9,5%
Total general UBO	82,5%	17,5%

Tabla 28

Ingreso Grupo Familiar; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	De 0 a 177.000	De 177.001 a 270.000	De 270.001 a 356.000	De 356.001 a 470.000	De 470.001 a 588.000	De 588.001 a 722.000	De 722.001 a 939.000	De 939.001 a 1.220.000	De 1.220.001 a 1.898.000	De 1.898.001 o más
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	12,5%	10,4%	20,3%	19,8%	7,8%	6,8%	6,3%	5,7%	7,3%	3,1%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	7,1%	14,3%	16,7%	19,0%	9,5%	11,9%	2,4%	9,5%	4,8%	4,8%
Total general UBO	21,5%	17,4%	20,4%	18,7%	7,8%	5,2%	2,7%	2,3%	2,0%	2,0%

Tabla 29
Financiamiento; Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultad	% Gratuidad Asignada	% Gratuidad No Asignada	% Sin FUAS	% Preselección Gratuidad
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	50,67	25,33	20,44	3,56
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	58,33	25,00	14,58	2,08
Total general UBO	60,18	23,45	12,67	3,70

Fuente: Smart Data Institucional al 07 de junio 2021.

Tabla 30
Existencia de profesionales universitarios en la familia;
Estudiantes Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultad	No	Si
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología.	60,9%	39,1%
Ingeniería en realidad virtual y video juegos	52,4%	47,6%
Total general UBO	67,7%	32,3%

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 octavo año consecutivo una medición diagnóstica, a través de la cual se pueden obtener insumos concretos respecto del estado real de desarrollo de los/as 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/as 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/a 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 a quien 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/as 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/as alumnos/as 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 2021

Habilidades medidas	Pruebas aplicadas
Habilidades Académicas	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario de estilos de aprendizaje. - Cuestionario de evaluación de estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios (CEVEAPEU). - Evaluación Diagnóstica de Lenguaje.
Habilidades Socio Afectivas	<ul style="list-style-type: none"> - Inventario de situaciones sociales (CSI).

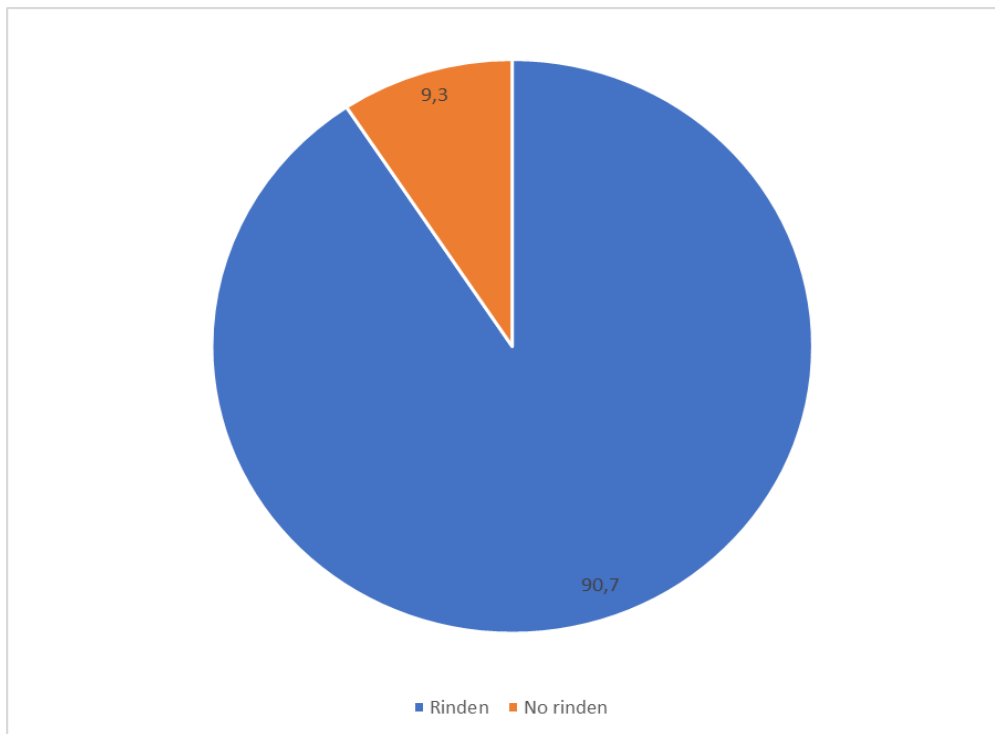
Cabe señalar que esta medición diagnóstica de habilidades, es una herramienta multidimensional, que consiste en una serie de pruebas presentadas al estudiante, que contemplan la aplicación a través de la plataforma web surveymonkey, diseñada para tales efectos, exceptuando la evaluación diagnóstica de lenguaje, que fue aplicada al inicio de la nivelación cero en la asignatura correspondiente.

4.1. Cobertura de la medición

Tabla 31
Cobertura aplicación Diagnóstico Institucional, Universidad Bernardo O'Higgins Cohorte 2021

Facultades/Escuelas	% de Cobertura
Facultad de Ciencias de la Salud	93,7
Fonoaudiología	81,6
Kinesiología	90,8
Nutrición y Dietética	96,2
Tecnología Médica	92,7
Terapia Ocupacional	100
Facultad de Ciencias Médicas	93,2
Enfermería	97,8
Medicina	82,0
Medicina Veterinaria	93,3
Obstetricia y Puericultura	94,9
Química y Farmacia	95,3
Facultad de Ciencias Sociales	90,5
Derecho	94,6
Periodismo	83,3
Psicología	88,9
Trabajo Social	91,4
Facultad de Educación	100,0
Pedagogía en Educación Diferencial	100,0
Pedagogía en Educación Física, Deporte y Recreación	100,0
Pedagogía en Educación General Básica	100,0
Pedagogía en Educación Pavularia	100,0
Pedagogía en Historia y Geografía	100,0*
Pedagogía en Inglés	100,0
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	77,5
Contador Auditor	81,8
Ingeniería Civil en Medio Ambiente	94,1
Ingeniería Civil Industrial	79,3
Ingeniería Comercial	81,1
Ingeniería en Geomensura y Cartografía	25,0
Ingeniería en Informática	90,7
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	80,0
Total general	90,7

Gráfico 5
Cobertura Diagnóstico Institucional Universidad Bernardo O'Higgins



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. Tienen 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.

Gráfico 6
Distribución de Estilos de Aprendizaje Universidad Bernardo O'Higgins Cohorte 2021

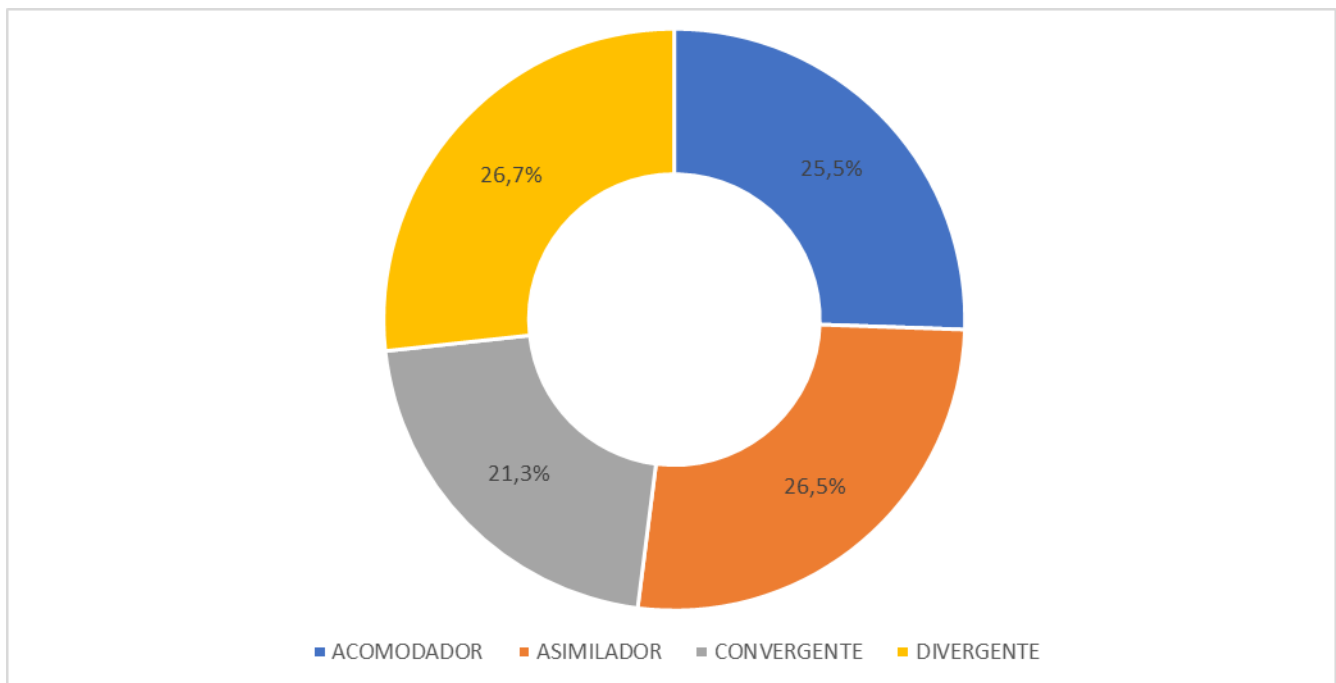
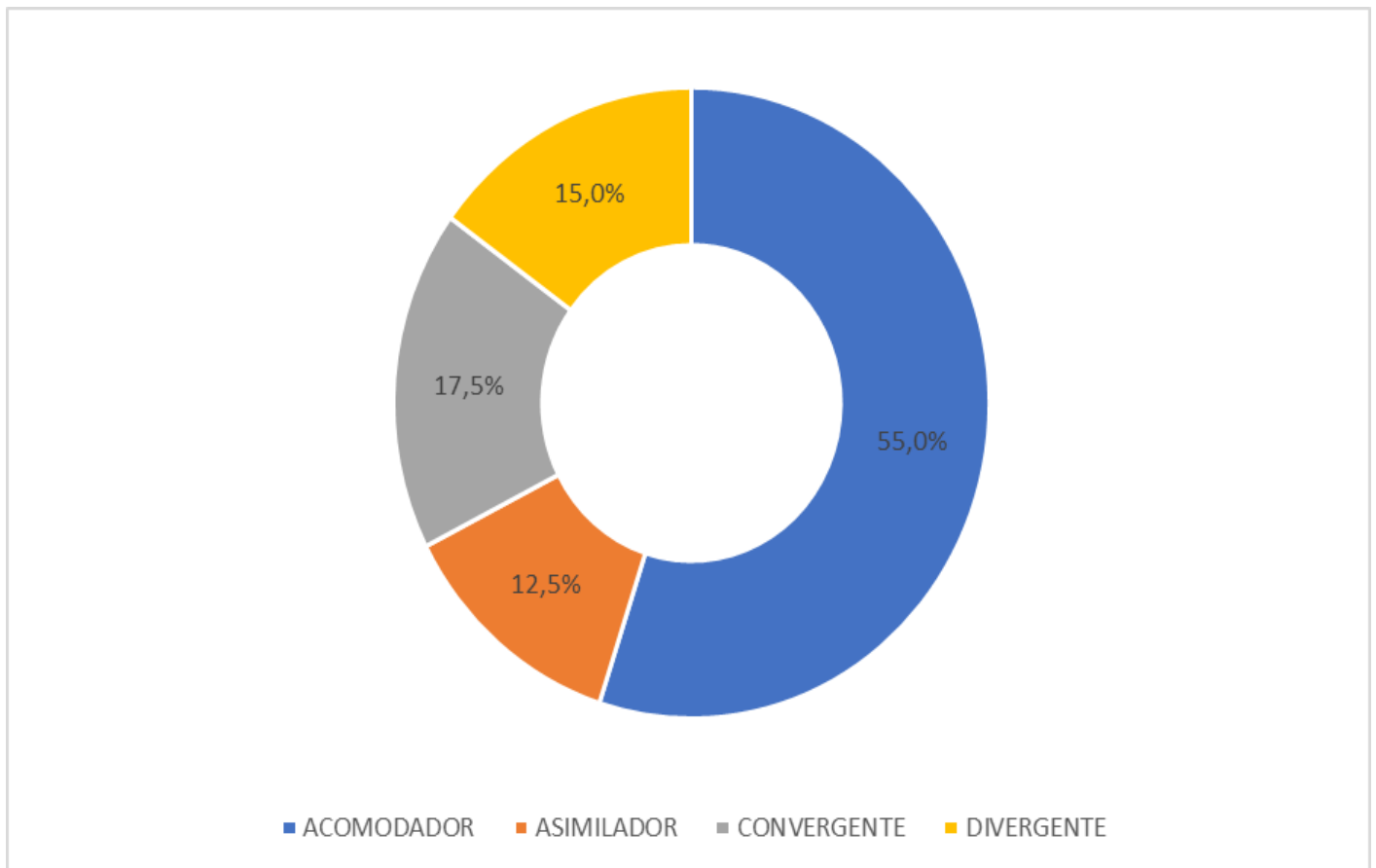


Tabla 32
Test de Estilos de Aprendizaje, Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultades/Escuelas	ACOMODADOR	ASIMILADOR	CONVERGENTE	DIVERGENTE
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	35,5%	22,1%	19,2%	23,3%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	55,0%	12,5%	17,5%	15,0%
Total general UBO	25,5%	26,5%	21,3%	26,7%

Gráfico 7
Distribución de Estilos de Aprendizaje
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021



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.
	Componentes afectivos (8 ítems)	Concepción de la inteligencia como modificable.
		Estado físico y anímico.
	Estrategias metacognitivas (15 ítems)	Ansiedad.
		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 33
Resultado General CEVEAPEU
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultades/Escuelas	PROMEDIO PERCENTILES ESCALA ESTRATEGIAS AFECTIVAS, DE APOYO Y CONTROL	PROMEDIO PERCENTILES ESCALA PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	PROMEDIO PERCENTILES TOTALES CEVEAPEU
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	45%	42%	44%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	41%	37%	39%
Total general UBO	49%	49%	50%

Tabla 34
Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultades/Escuelas	Promedio de Estrategias motivacionales	Promedio de Componentes afectivos	Promedio de Estrategias metacognitivas	Promedio de Estrategias de control de contexto	PROMEDIO PERCENTILES ESTRATEGIAS AFECTIVAS, DE APOYO Y CONTROL
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	44%	48%	44%	44%	45%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	44%	51%	36%	40%	41%
Total general UBO	48%	46%	48%	48%	49%

Tabla 35
Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Sub Escala: Estrategias Motivacionales								
Facultades/Escuelas	Promedio de Motivación intrínseca	Promedio de Motivación extrínseca	Promedio de Valor de la tarea	Promedio de Atribuciones internas	Promedio de Atribuciones externas	Promedio de Autoeficacia y expectativas	Promedio de Concepción de la inteligencia como modificable	Promedio de Estrategias motivacionales
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	28%	46%	28%	37%	49%	39%	35%	44%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	22%	52%	24%	35%	65%	32%	46%	44%
Total general UBO	34%	44%	35%	40%	42%	42%	32%	48%

Tabla 36
Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Sub Escala: Componentes afectivos			
Facultades/Escuelas	Promedio de Estado físico y anímico	Promedio de Ansiedad	Promedio de Componentes afectivos
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	50%	41%	48%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	49%	47%	51%
Total general UBO	45%	45%	46%

Tabla 37
Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Sub Escala: Estrategias Metacognitivas					
Facultades/Escuelas	Promedio de Conocimiento de objetivos y criterios de evaluación	Promedio de Planificación	Promedio de Autoevaluación	Promedio de Control, autorregulación	Promedio de Estrategias metacognitivas
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	38%	40%	44%	40%	44%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	32%	39%	39%	31%	36%
Total general UBO	39%	43%	42%	45%	48%

Tabla 38
Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias afectivas, de apoyo y control
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Sub Escala: Estrategias de control del contexto, interacción social y manejo de recursos			
Facultades/Escuelas	Promedio de Control del contexto	Promedio de Habilidades de interacción social y aprendizaje con compañeros	Promedio de Estrategias de control de contexto
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	42%	42%	44%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	35%	42%	40%
Total general UBO	44%	46%	48%

Tabla 39

**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias relacionadas con el procesamiento de la información
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021**

Facultades/Escuelas	Promedio de Búsqueda y selección	Promedio de Procesamiento y uso de información	PROMEDIO PERCENTILES PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	46%	41%	42%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	46%	35%	37%
Total general UBO	47%	49%	49%

Tabla 40

**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias relacionadas con el procesamiento de la información
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021**

Sub Escala: Estrategias de búsqueda y selección de información

Facultades/Escuelas	Promedio de Conocimiento de fuentes y búsqueda de información	Promedio de Selección de información	Promedio de Búsqueda y selección
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	44%	42%	46%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	45%	41%	46%
Total general UBO	45%	43%	47%

Tabla 41

**Resumen Resultados CEVEAPEU Escala: Estrategias relacionadas con el procesamiento de la información
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021**

Sub Escala: Estrategias de procesamiento y uso de la información

Facultades/Escuelas	Promedio de Adquisición de información	Promedio de Elaboración	Promedio de Organización	Promedio de Personalización y creatividad, pensamiento crítico	Promedio de Almacenamiento. Memorización. Uso de recursos mnemotécnicos	Promedio de Almacenamiento. Simple repetición	Promedio de Transferencia. Uso de la información	Promedio de Manejo de recursos para usar la información adquirida	Promedio de Procesamiento y uso de información
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	36%	34%	37%	40%	40%	46%	39%	36%	41%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	31%	33%	30%	38%	30%	46%	32%	29%	35%
Total general	42%	42%	46%	45%	44%	43%	41%	40%	49%

4.2.3. Evaluación diagnóstica Lenguaje

Instrumento de elaboración propia de la Dirección de Formación Integral, cuyo objetivo general es evaluar la redacción de un texto expositivo a partir de un tema dado, utilizando eficazmente distintos recursos lingüísticos y metodológicos. Demanda de parte del/la estudiante la ejecución de dos tareas, siendo la primera la “planificación del texto expositivo” y la segunda la “redacción de un texto expositivo”.

La aplicación de esta evaluación se realizó durante la primera clase de Lenguaje en Nivelación Cero 2021. El o la estudiante debe seleccionar un tema de interés público dentro de una lista con diez propuestas. Una vez realizado lo anterior, el o la estudiante debe planificar un texto expositivo en base a cuatro ideas principales, las cuales debe organizar de manera deductiva. Posteriormente, en base a la planificación, se debe escribir el texto definitivo, incorporando algunos requisitos, tales como la redacción de párrafos simétricos, uso de estilo coordinado, incorporación de recursos de cohesión, uso correcto de ortografía, precisión léxica y registro formal del lenguaje.

Para la corrección del instrumento de evaluación se utiliza la siguiente rúbrica, la cual contempla indicadores para los dos procesos implicados en la prueba: planificación y redacción de un texto expositivo, consignando la categoría de desempeño alcanzado por el/la estudiante.

Criterios a evaluar	Categorización del desempeño del/la estudiante			
	Insuficiente (0)	Básico (1)	Suficiente (2)	Óptimo (3)
1. Planificación de un texto expositivo	No realiza una planificación del texto o bien las ideas de esta no poseen ninguna de las siguientes características: - Se organizan en una lista numerada. - Están organizadas de manera deductiva. - Son coherentes en orden y contenido con las desarrolladas en el texto expositivo.	Las ideas de la planificación tienen solo una de las siguientes características: - Se organizan en una lista numerada. - Están organizadas de manera deductiva. - Son coherentes en orden y contenido con las desarrolladas en el texto expositivo.	Las ideas de la planificación tienen dos de las siguientes características: - Se organizan en una lista numerada. - Están organizadas de manera deductiva. - Son coherentes en orden y contenido con las desarrolladas en el texto expositivo.	Las ideas de la planificación tienen las siguientes características: - Se organizan en una lista numerada. - Están organizadas de manera deductiva. - Son coherentes en orden y contenido con las desarrolladas en el texto expositivo.
2. Párrafos simétricos	En términos visuales, se aprecian solamente párrafos asimétricos. Si son simétricos, estos tienen una extensión de cuatro o menos líneas, o bien ocho o más líneas.	En términos visuales, dos de los cuatro párrafos son simétricos con una extensión aproximada de seis líneas.	En términos visuales, tres de los cuatro párrafos son simétricos con una extensión aproximada de seis líneas.	En términos visuales, los párrafos son simétricos. Su extensión aproximada es de seis líneas cada uno.
3. Estilo coordinado en párrafos	Solamente un párrafo está redactado preferentemente con estilo coordinado. En los tres restantes,	En dos párrafos predomina el estilo coordinado. En los dos restantes, predomina el estilo subordinado.	Los párrafos están redactados preferentemente con estilo coordinado. Sin embargo, en uno de	En la redacción de todos los párrafos predomina el estilo coordinado.

	predomina el estilo subordinado.		ellos predomina el estilo subordinado.	
4. Recursos de cohesión: elipsis, sinonimia, correferencia y pronominalización	El texto presenta varios problemas en cuanto a su riqueza léxica. En cuatro o más ocasiones se aprecia una palabra o frase repetida que no se justifica por el contexto del texto.	El texto presenta algunos problemas en cuanto a su riqueza léxica. En dos o tres ocasiones se aprecia una palabra o frase repetida que no se justifica por el contexto del texto.	El texto presenta riqueza léxica. Sin embargo, en una ocasión se aprecia una palabra o frase repetida que no se justifica por el contexto del texto.	El texto presenta riqueza léxica. No se aprecian palabras o frases repetidas. Si esto llegase a ocurrir se encuentra plenamente justificado por el contexto del texto.
5. Recursos de cohesión: conectores y ordenadores	Existen varios conectores y ordenadores (más de cinco) que se utilizan de manera inadecuada, en desmedro de la coherencia local del texto.	Existen varios conectores y ordenadores (tres o cuatro) que se utilizan de manera inadecuada, en desmedro de la coherencia local del texto.	La mayoría de los conectores y ordenadores se incorporan de manera apropiada al escrito. Sin embargo, se aprecia el uso inadecuado de uno o dos de estos, en desmedro de la coherencia local del texto.	El uso de conectores y ordenadores es apropiado, relacionando de manera coherente los distintos enunciados del texto.
6. Ortografía puntual	El texto presenta numerosos errores de puntuación (siete o más).	El texto presenta varios errores de puntuación (cinco a seis).	El texto presenta algunos errores de puntuación (tres a cuatro).	En el texto, se utilizan correctamente los signos de puntuación. Si hay errores, estos son mínimos (máximo dos).
7. Ortografía acentual	El texto presenta numerosos errores de ortografía acentual (siete o más).	El texto presenta varios errores de ortografía acentual (cinco a seis).	El texto presenta algunos errores de ortografía acentual (tres a cuatro).	En el texto, se utilizan correctamente las normas de acentuación. Si hay errores, estos son mínimos (máximo dos).
8. Registro formal del lenguaje	Emplea un registro medianamente formal en la escritura del texto. Se aprecia, en más de cinco segmentos, expresiones propias de la oralidad (“bacán”, “altiro”, “súper bueno”, “hay que hacer puros trámites” o similares) o expresiones propias de	Emplea un registro formal en la escritura del texto. Sin embargo, se aprecia, en tres o cuatro segmentos, expresiones propias de la oralidad (“bacán”, “altiro”, “súper bueno”, “hay que hacer puros trámites” o similares) o expresiones propias de	Emplea un registro formal en la escritura del texto. Sin embargo, se aprecia, en uno o dos segmentos, expresiones propias de la oralidad (“bacán”, “altiro”, “súper bueno”, “hay que hacer puros	Emplea un registro formal en la escritura del texto.

	la escritura en redes sociales ("XD", "q' está bien", "igual%", tb o similares).	la escritura en redes sociales ("XD", "q' está bien", "igual%", tb o similares).	trámites" o similares) o expresiones propias de la escritura en redes sociales ("XD", "q' está bien", "igual%", tb o similares).	
9. Precisión léxica	El vocabulario empleado en el texto utiliza el significado apropiado al contexto. Sin embargo, se aprecian tres o más palabras mal usadas desde el punto de vista semántico.	El vocabulario empleado en el texto utiliza el significado apropiado al contexto. Sin embargo, se aprecian dos palabras mal usadas desde el punto de vista semántico.	El vocabulario empleado en el texto utiliza de buena forma el significado apropiado al contexto. Sin embargo, se aprecia una palabra mal usada desde el punto de vista semántico.	El vocabulario empleado en el texto utiliza el significado apropiado al contexto, otorgándole precisión léxica.

Finalmente, la puntuación total de la evaluación es de 27 puntos, luego se calcula el porcentaje de logro obtenido por el/la estudiante y categoriza su desempeño conforme a la siguiente tabla:

Criterio evaluado	Categoría de Desempeño	Interpretación % de logro
1. Planificación de un texto expositivo.	Insuficiente: 0 puntos Básico: 1 punto Suficiente: 2 puntos Óptimo: 3 puntos	Desempeño Insuficiente: el estudiante obtiene un porcentaje de logro igual o inferior al 59%. Desempeño Básico: el estudiante obtiene un porcentaje de logro entre 60% y 73%. Desempeño Suficiente: el estudiante obtiene un porcentaje de logro entre 74% y 86%. Desempeño Óptimo: el estudiante obtiene un porcentaje de logro entre 87% y 100%.
2. Párrafos simétricos.		
3. Estilo coordinado en párrafos.		
4. Recursos de cohesión: elipsis, sinonimia, correferencia y pronominalización.		
5. Recursos de cohesión: conectores y ordenadores.		
6. Ortografía puntual.		
7. Ortografía acentual.		
8. Registro formal del lenguaje.		
9. Precisión léxica.		

Gráfico 8
Promedio general de desempeño en evaluación diagnóstica de lenguaje
Estudiantes Universidad Bernardo O'Higgins

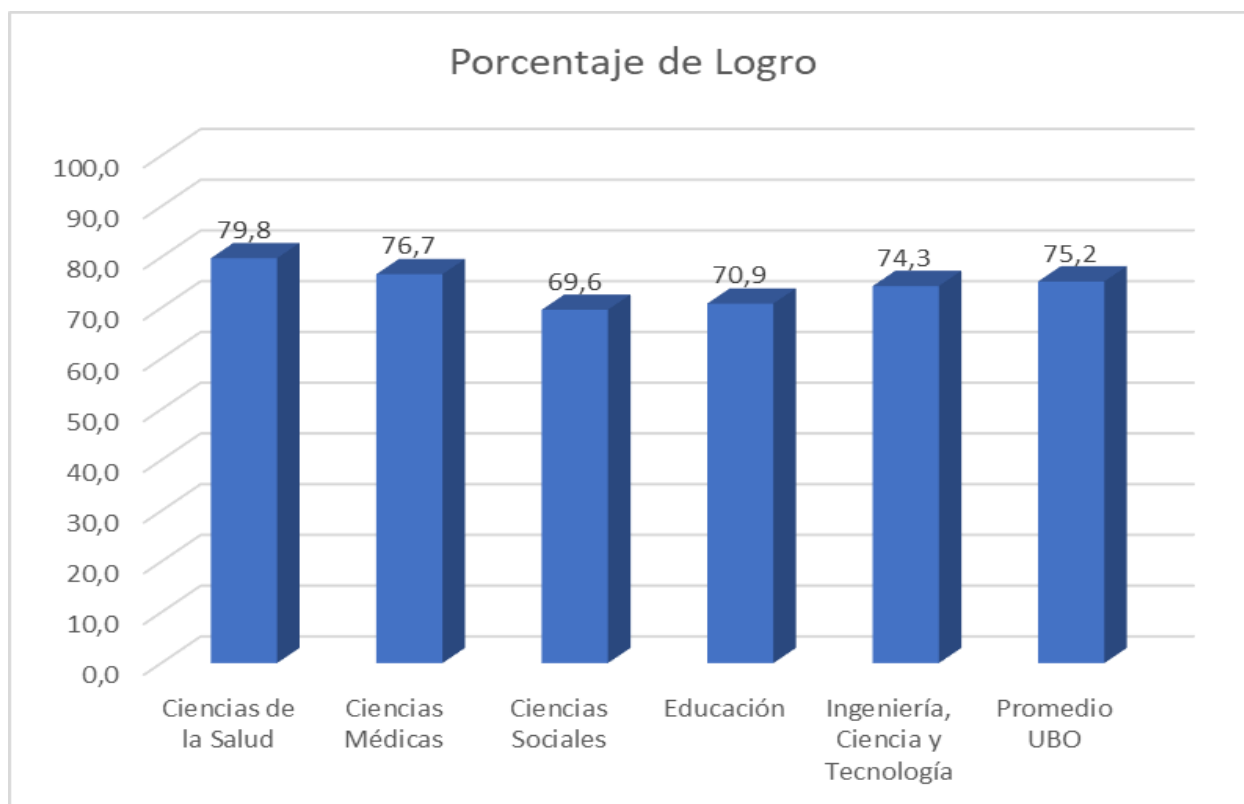


Tabla 42
Resumen Resultados Evaluación Diagnóstica de Lenguaje
Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales Cohorte 2021

Facultades y Escuelas	Promedio de Planificación de un texto expositivo	Promedio de Párrafos simétricos	Promedio de Estilo coordinado en párrafos	Promedio de Recursos de cohesión: elipsis, sinonimia, correferencia y pronominalización	Promedio de Recursos de cohesión: conectores y ordenadores	Promedio de Ortografía puntual	Promedio de Ortografía acentual	Promedio de Registro formal del lenguaje	Promedio de Precisión léxica	Promedio de Total Puntaje Obtenido	Promedio de % de Logro
Ingeniería, Ciencia y Tecnología	2,1	2,2	1,7	2,3	2,0	2,1	2,5	2,8	2,5	20,1	74,3
Ing. En Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	2,2	1,6	1,2	1,8	1,8	2,8	2,4	3,0	2,6	19,5	72,3
Promedio general UBO	2,1	2,2	2,0	2,2	2,2	2,1	2,4	2,7	2,5	20,3	75,23

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:

Escalas Primaria	Descripción
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.

Escalas Secundaria	Descripción
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.

Escalas Terciaria	Descripción
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 43
Resultados CSI Escalas Primarias, Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultades/Escuelas	Promedio de Autocrítica (AUC)	Promedio de Expresión emocional (EEM)	Promedio de Pensamiento desiderativo (PSD)	Promedio de Apoyo social (APS)	Promedio de Reestructuración cognitiva (REC)	Promedio de Evitación de problemas (EVP)	Promedio de Retirada social (RES)
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	44%	40%	42%	46%	45%	47%	44%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	52%	34%	43%	42%	44%	52%	55%
Total general UBO	47%	47%	47%	47%	47%	47%	47%

Tabla 44
Resultados CSI Escalas Secundarias, Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultades/Escuelas	Promedio de Manejo adecuado centrado en el problema	Promedio de Manejo adecuado centrado en la emoción	Promedio de Manejo inadecuado centrado en el problema	Promedio de Manejo inadecuado centrado en la emoción
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	46%	44%	45%	45%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	43%	37%	49%	55%
Total general UBO	48%	49%	48%	49%

Tabla 45
Resultados CSI Escalas Terciarias, Escuela de Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales
Cohorte 2021

Facultades/Escuelas	Promedio de Manejo adecuado	Promedio de Manejo inadecuado
Facultad de Ingeniería, Ciencia y Tecnología	45%	46%
Ingeniería en Realidad Virtual y Diseño de Juegos Digitales	39%	53%
Total general UBO	49%	49%