



Evaluación de la Utilidad Percibida de Charlas Profesionales en Grados Tecnológicos

Evaluation of the Perceived Usefulness of Professional Talks in Technology Degrees

Miriam Gil^a, Verónica Romero^b, Irene Zaragoza^c y Jose Ignacio Panach^d

^aEscola Tècnica Superior d'Enginyeria, Departament d'Informàtica, Universitat de València, miriam.gil@uv.es

^bEscola Tècnica Superior d'Enginyeria, Departament d'Informàtica, Universitat de València, verogo@uv.es

^cEscola Tècnica Superior d'Enginyeria, Departament d'Informàtica, Universitat de València, izal2@uv.es

^dEscola Tècnica Superior d'Enginyeria, Departament d'Informàtica, Universitat de València, joigpana@uv.es

How to cite: Gil, M.; Romero, V.; Zaragoza, I.; Panach J. (2024). Evaluación de la Utilidad Percibida de Charlas Profesionales en Grados Tecnológicos. En libro de actas: *X Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Valencia, 11 - 12 de julio de 2024. Doi: <https://doi.org/10.4995/INRED2024.2024.18115>

Abstract

One of the ways to motivate students in the learning process is to offer professional talks showing practical applications in the working world of the theoretical concepts worked on in the classroom. By listening the talks of professionals, students can identify with the speakers and find inspiration for their own career paths. This article analyzes whether a series of talks given by Capgemini employees in various degrees of the School of Engineering of the University of Valencia are perceived by students as useful in their training. In addition, it also aims to analyze the feedback from students to improve these lectures in future courses

Keywords: motivation; company talks; real-world application

Resumen

Una de las formas de motivar al estudiantado en el proceso de aprendizaje es ofrecer charlas profesionales donde se vea una aplicación práctica en el mundo laboral de los conceptos teóricos trabajados en el aula. Al escuchar relatos de profesionales, el estudiantado puede identificarse con los oradores y encontrar inspiración para sus propias trayectorias profesionales. En este artículo se analiza si una serie de charlas impartidas por trabajadores de Capgemini en diversos grados de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de la Universitat de València son percibidas por el alumnado como útiles en su formación. Además, también se pretende analizar la retroalimentación del alumnado para mejorar estas charlas en futuros cursos

Palabras clave: motivación; charlas de empresas; aplicación al mundo real

1. Introducción

Casos de abandono universitario y retrasos en los estudios pueden venir derivados de problemas relacionados con la motivación para aprender (Pedditzi & Spigno, 2012). Es por ello que la motivación del estudiantado juega un papel fundamental en todas las guías docentes de cualquier grado universitario. Existen trabajos previos como Girmus (Girmus, 2012) y Jones (Jones, 2018) que abordan un gran número de técnicas de motivación en clases universitarias: (1) Dar premios a los trabajos mejor elaborados; (2) Fomentar la interacción social entre el alumnado; (3) Fomentar la autonomía del alumnado y la selección de temas de interés; (4) Aplicar técnicas de interés situacional para aprovechar la motivación en contextos particulares; (5) Establecer objetivos para que el alumnado tenga una dirección y propósito claros en el aprendizaje; (6) Fomentar la competición entre el alumnado; (7) Fomentar la conexión con experiencias personales.

De todas estas técnicas de motivación, el presente artículo aborda la última, cómo motivar al alumnado con experiencias personales de expertos de la industria. Existen estudios previos como el de García et al. (García González et al., 2023) que afirman que cuando los ponentes de una clase aportan credibilidad a un contenido formativo y lo complementan con experiencias personales, la motivación del alumnado se incrementa.

En cuanto a trabajos relacionados, existen contribuciones previas que han analizado el impacto de charlas profesionales dentro de asignaturas universitarias. Uno de estos trabajos es el de Jablon-Roberts y McCracken (Jablon-Roberts & McCracken, 2022), el cual explora las percepciones de los estudiantes sobre las charlas de los invitados, destacando que una gran mayoría de los estudiantes valoran a los conferenciantes que trabajan en campos relacionados con el contenido del curso, apreciando particularmente las ideas sobre la vida laboral diaria y los consejos profesionales. El trabajo de Funnell (Funnell, 2020) sugiere que las charlas pueden mejorar significativamente el aprendizaje de los estudiantes y proporcionar valiosos conocimientos sobre carreras profesionales, ayudando en la transición de los estudiantes de la academia a roles profesionales. El trabajo de Percy et al. (Percy et al., 2019) destaca el impacto positivo de las charlas en las actitudes, la motivación y la comprensión de las carreras universitarias por parte del estudiantado. Señala que el estudiantado que asiste a más charlas tiene una mayor autoeficacia y confianza en sus carreras. El trabajo de Emblen-Perry (Emblen-Perry, 2023) discute cómo las charlas mejoran el compromiso de los estudiantes, diseminan conocimientos prácticos y cierran la brecha entre la academia y las aplicaciones del mundo real, enriqueciendo el currículo y ayudando al desarrollo de los estudiantes. El trabajo de Dalakas (Dalakas, 2016) destaca el potencial de las charlas para mejorar las experiencias y los resultados de aprendizaje de los estudiantes en cursos de marketing, enfatizando la importancia del aprendizaje activo y el compromiso de los estudiantes durante tales visitas. Como resumen de todos estos trabajos relacionados cabe resaltar que las charlas profesionales mejoran la motivación del alumnado y mejoran el aprendizaje. Por tanto, puede ser una buena solución para aplicar en las metodologías docentes de los grados tecnológicos.

La principal contribución de este artículo es explicar cómo hemos incorporado charlas impartidas por profesionales de la industria dentro de diversos grados tecnológicos de la Universitat de València y cuál ha sido la percepción del alumnado sobre estas charlas. Los grados implicados son el Grado de Ingeniería Informática (con las asignaturas de Ingeniería del Software II y Entornos de Usuario) y el Grado de Ingeniería Telemática (con la asignatura de Ingeniería del Software). Las charlas tratan sobre cómo abordar tareas de testing con Java aplicando técnicas de calidad e integración continua; la metodología de Design Thinking para el desarrollo de interfaces gráficas, la refactorización dentro de un proceso de desarrollo ágil y el uso de IA generativa para la Ingeniería del Software. Las charlas han sido impartidas por profesionales

trabajadores de la empresa Capgemini, que ofrece seminarios de formación de temas específicos dentro de la cátedra entre la Universitat de València y la empresa.

El hecho de impartir las charlas no siempre implica una mayor motivación del alumnado, y es posible que haya charlas que sean percibidas como poco útiles dentro del plan formativo (Joo et al., 2011). Es por ello que hemos evaluado la utilidad percibida mediante un cuestionario. En cada asignatura se ha evaluado si el contenido de la charla está relacionado con el plan docente de la asignatura, si la charla puede abrir oportunidades laborales, grado de satisfacción con la charla, y ventajas e inconvenientes a mejorar de cara a futuras charlas. Los resultados muestran que en general los estudiantes se muestran satisfechos con las charlas y les impulsan a esforzarse en la asignatura, al tiempo que les brinda una visión práctica de los contenidos y les abre posibilidades en el mercado laboral.

2. Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar con las charlas impartidas por profesionales de la industria son los siguientes:

- **(O1) Motivación:** Inspirar al estudiantado al presentar historias de éxito, desafíos superados y lecciones aprendidas por profesionales en el campo, motivándolos a alcanzar sus metas.
- **(O2) Aplicación práctica de conceptos:** Demostrar la aplicación práctica de los conceptos estudiados en clase a través de casos reales y ejemplos proporcionados por profesionales del campo.
- **(O3) Concienciación sobre la demanda de perfiles profesionales de la industria:** Aumentar la comprensión de los estudiantes sobre la industria, sus desafíos y oportunidades, brindando una visión más completa y práctica de lo que implica trabajar en ese campo.
- **(O4) Fomento del pensamiento crítico:** Estimular el pensamiento crítico al presentar situaciones y problemas reales que los profesionales han enfrentado y discutir cómo abordaron y resolvieron esos desafíos.

3. Desarrollo de la Innovación

Las charlas profesionales se imparten en varias asignaturas de 2 grados técnicos de la Universitat de València: Grado de Ingeniería Informática (GII) y Grado de Ingeniería Telemática (GIT). La empresa Capgemini, a través de una cátedra firmada con la Universitat de València, ofrece charlas especializadas en el ámbito de la informática. Es responsabilidad del profesorado determinar qué charla podría tener cabida dentro de cada asignatura y sustituir una clase teórica por una charla con profesionales. El día de la charla, los profesionales de Capgemini se desplazan hasta las aulas de la Universitat de València y allí imparten una charla donde se combina teoría y práctica, y el alumnado debe realizar un pequeño trabajo. Al finalizar la charla, aquellos alumnos que hayan asistido a la charla y además hayan participado en las actividades, reciben un certificado sobre la formación recibida por parte del responsable de la cátedra. Además de certificar el conocimiento en la materia, este certificado les puede ser útil de cara a ofrecer sus conocimientos en el CV en los primeros trabajos.

La Tabla 1 muestra para cada una de las charlas (Testing, Design Thinking, Refactoring y IA Generativa) las asignaturas donde se impartieron las charlas y los alumnos que asistieron a cada charla. Cabe resaltar que, para aprovechar al máximo a los profesionales, se intenta desde la coordinación de los grados que asistan estudiantes de varias asignaturas cuyo contenido está relacionado con algún tema de la asignatura.

Tabla 1. Asignaturas y charlas impartidas

Charlas	GII	GIT
Testing	Ingeniería del Software II, 3er curso (47 estudiantes).	Ingeniería del Software, 3er curso (19 estudiantes)
Design Thinking	Entornos de Usuario, 2o curso (34 estudiantes).	
Refactorización	Ingeniería del Software II, 3er curso (47 estudiantes).	
IA Generativa	Ingeniería del Software II, 3er curso (47 estudiantes).	

A continuación, se describe el contenido de cada charla y el tema de cada asignatura con el que se relaciona.

- Testing:** Esta charla se enfoca en brindar una comprensión integral de la integración continua de software, resaltando el uso de pruebas automatizadas, y detallando el proceso específico que se lleva a cabo en una empresa real, en este caso Capgemini. El taller, programado para cuatro horas, se distribuye en dos sesiones que se realizan el mismo día. La primera sesión, con una duración de dos horas, se realiza en horario de mañana, de 12 a 14 horas y se centra en explicar los fundamentos de la integración continua, destacando la importancia de las pruebas automatizadas y proporcionando una visión detallada de cómo se implementa este proceso en la empresa. Tras una pausa de una hora para comer, se inicia la segunda sesión, también con una duración de dos horas, de 15 a 17 horas, que se dedica a la práctica de los conceptos presentados en la primera parte del taller. En ella, los participantes, de forma individual, realizan actividades prácticas relacionadas con la integración continua y las pruebas de software automatizadas. Para ello, se les proporciona un pequeño proyecto software, en el que siguiendo las directrices del ponente deben añadir las pruebas necesarias para asegurar su correcto funcionamiento. Los contenidos que se abordan durante el taller incluyen una introducción al testing, un repaso de los diferentes tipos de test, enfoques, buenas prácticas, metodologías y herramientas, así como una introducción a DevOps mediante la integración continua. Esta charla está relacionada con el tema 7 de la asignatura de Ingeniería del Software de GII que trata sobre la fase de pruebas en el proceso de desarrollo del software. Además, está relacionada con el Tema 3 de la asignatura de Ingeniería del Software 2 de GII donde se tratan en profundidad las diferentes pruebas del software.
- Design Thinking:** es una metodología que se distingue por su enfoque centrado en el ser humano, la empatía hacia los usuarios y la experimentación rápida. Se utiliza para encontrar soluciones innovadoras y creativas a problemas complejos, enfocándose en las necesidades reales de las personas para lograr un impacto positivo. La charla describe cómo aplicar Design Thinking a la elaboración de interfaces. Esta charla está relacionada con el Tema 6 de la asignatura de Entornos de Usuario donde se explica el diseño centrado en el usuario y la usabilidad.
- Refactorización:** Esta charla trata sobre la refactorización del código, el proceso de reestructurar y mejorar el código existente sin cambiar su comportamiento externo. El objetivo principal de la refactorización es mejorar la legibilidad, mantenibilidad y eficiencia del código, así como reducir la complejidad y los posibles errores. La charla consta de dos partes, una primera parte más teórica donde se motiva la necesidad de la refactorización y se definen las acciones más comunes de

refactorización (“code smells”), y una segunda parte donde entre toda la clase refactorizan el código de un proyecto software. El ponente les proporciona unas tarjetas al alumnado con los “code smells”, elige a un alumno o alumna para que vaya refactorizando el código proyectado en el proyector de la clase y el alumnado pide la palabra para aplicar una tarjeta de refactorización. La refactorización es una práctica importante en el desarrollo de software ágil y ayuda a mantener el código en un estado saludable a medida que evoluciona el proyecto. Por ello, esta charla se relaciona con el Tema 2 (metodologías ágiles) y el Tema 6 (evolución del software) de la asignatura de Ingeniería del Software II de GII.

- **IA Generativa para la Ingeniería del Software:** La Inteligencia Artificial (IA) generativa en el contexto de la Ingeniería del Software se refiere al uso de técnicas generativas de IA para la creación, diseño y mejora de software. La IA generativa tiene como objetivo generar automáticamente artefactos de software, como código fuente, modelos de datos, o incluso arquitecturas completas, en lugar de depender únicamente de la programación manual por parte de los desarrolladores. El objetivo final es mejorar la eficiencia, calidad y rapidez del desarrollo de software al aprovechar las capacidades de generación y adaptación automática de la IA. La charla tiene una duración de una hora y era teórica. Esta charla está relacionada con todos los temas de la asignatura de Ingeniería del Software II de GII ya que abarca conceptos de todos los temas y se pretende automatizar parte del proceso de desarrollo manual.

4. Resultados

Al finalizar cada charla, el alumnado debía responder un cuestionario para evaluar si se habían alcanzado o no los objetivos propuestos con la incorporación de las charlas dentro de cada una de las asignaturas. La Tabla 2 muestra las preguntas utilizadas para evaluar la percepción que el alumnado tiene de las charlas. Aquellas preguntas que se han añadido para evaluar si se han alcanzado los objetivos propuestos incluyen las siglas del objetivo que miden. Las preguntas de la P1 a la P8 son de escala Likert de 5 puntos, mientras que la P9 y P10 son preguntas abiertas a redactar. A continuación, se muestran los resultados obtenidos en cada una de las charlas.

Tabla 2. Preguntas para evaluar la consecución de los objetivos del uso de las charlas profesionales

Identificador	Pregunta
P1	El contenido de esta charla está relacionado con el temario de la asignatura
P2	El profesorado de esta charla domina los contenidos
P3	Esta charla me motiva a esforzarme en aprender la asignatura (O1)
P4	Esta charla me ayuda a ver cómo los contenidos de la asignatura se proyectan en el mundo industrial (O2)
P5	Esta charla puede abrirme oportunidades en el mercado laboral (O3)
P6	Esta charla puede mejorar mi CV (O3)
P7	Recomendaría esta charla a cualquier estudiante del grado
P8	Estoy satisfecho con lo aprendido con esta charla
P9	Aspectos positivos (O4)
P10	Aspectos negativos (O4)

4.1. Testing

En la Figura 1 se presentan de manera detallada los resultados obtenidos durante la charla de Testing, abarcando una perspectiva global que aúna las respuestas recopiladas de todos los estudiantes que participaron en la misma. Estos incluyen tanto a los alumnos matriculados en la asignatura Ingeniería del Software II del grado de Ingeniería Informática como a aquellos inscritos en la asignatura Ingeniería del Software del grado de Ingeniería Telemática.

Como se puede comprobar en todos los casos, el porcentaje de respuestas que oscilan entre "De acuerdo" y "Muy de acuerdo" supera el umbral del 50%. En algunas preguntas, como P1 y P2, este porcentaje alcanza niveles superiores al 90 %, lo que denota que los estudiantes perciben una conexión directa entre el contenido de la charla y los temas tratados en sus respectivas asignaturas. Además, la mayoría coincide en que el profesorado que imparte la charla posee un dominio sólido sobre la materia.

Al analizar preguntas como P3, P4, P5, P7 y P8, se observa un porcentaje relativamente bajo de alumnos que han manifestado estar "En Desacuerdo" o "Muy en desacuerdo" con las afirmaciones. Este porcentaje se sitúa en torno al 13% para las preguntas P3, P4 y P5, y es incluso inferior al 10% para las preguntas P7 y P8. Estos resultados indican que una amplia mayoría de los alumnos perciben la charla como un factor motivador que les impulsa a esforzarse más en la asignatura, al tiempo que les brinda una visión práctica de los contenidos y les abre posibilidades en el mercado laboral. Es importante destacar que mayoritariamente los estudiantes se muestran satisfechos con la charla y expresan su disposición a recomendarla a otros compañeros.

En lo que respecta a los aspectos positivos (P9) identificados por los alumnos, resulta llamativo que la mayoría de ellos hayan percibido la charla como una primera toma de contacto con el mundo laboral. Les ha gustado ver cómo trabajan las empresas y la relación entre los conceptos teóricos de la asignatura y su aplicación práctica en el mundo laboral. En contrapartida, en relación con los aspectos negativos (P10), ciertos estudiantes expresan su deseo de que la parte teórica de la charla fuese más breve y que se extendiese más la parte práctica.

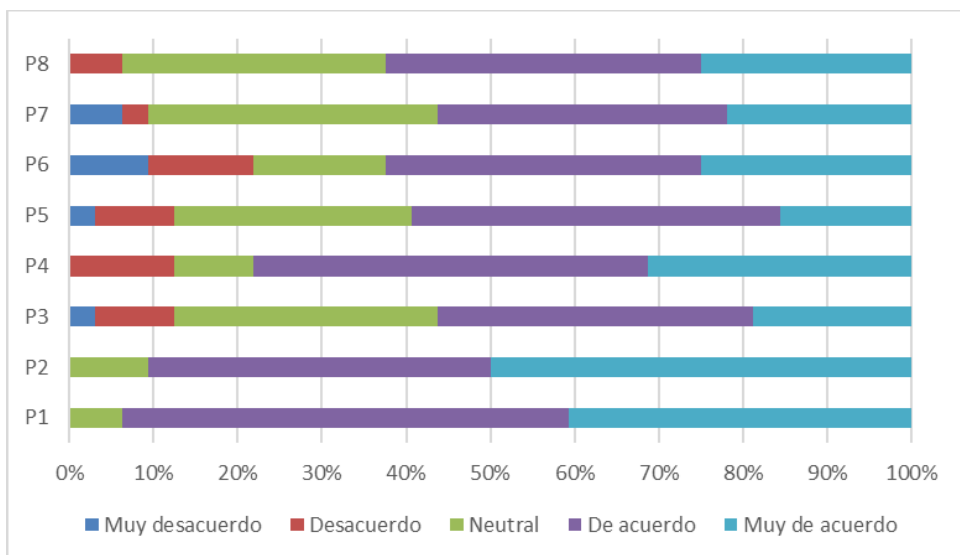


Fig 1. Resultados de la charla de Testing

4.2. Design Thinking

La Figura 2 muestra el resultado de la charla Design Thinking. Cabe resaltar que todas las preguntas están por encima del 50% entre Muy de acuerdo y De acuerdo. Nadie ha marcado Muy desacuerdo en ninguna pregunta y hay preguntas como la P2 que tienen un 100% de acuerdo. Esto demuestra que el alumnado percibe que el profesorado domina perfectamente los contenidos de la asignatura. Las preguntas P1 y P4 no tienen ninguna respuesta en Desacuerdo, lo que significa que todos coinciden en que el contenido está relacionado con el temario de la asignatura y que la charla le ayuda a proyectar los contenidos de la asignatura en el mundo industrial. Las preguntas P3, P5, P6, P7 y P8 tienen un mínimo porcentaje de respuestas con Desacuerdo (en torno al 5%). Esto significa que, aunque muy reducido, hay un pequeño número de alumnos que consideran que la charla no es útil para mejorar su motivación en la asignatura, que esta charla no les abre oportunidades laborales, que no es útil para mejorar su CV, que no recomendaría la charla a otros compañeros y que no están satisfechos con la charla. En general podemos concluir que el alumnado ha percibido esta charla como útil, tanto a nivel docente de la asignatura como aplicación práctica en el mercado laboral y en su CV.

Como aspectos positivos (P9), son varios los alumnos que indican la vertiente práctica de la charla, el trabajo en equipo para hacer las actividades formativas dentro de la charla, la innovación del contenido, que sea entretenida, y que se vea una aplicación práctica en la industria para fomentar el pensamiento crítico. Como aspectos negativos (P10), son varios los alumnos que indican alguna dificultad con la herramienta colaborativa utilizada en la charla, y algunos ven la charla demasiado corta para abordar bien los contenidos.

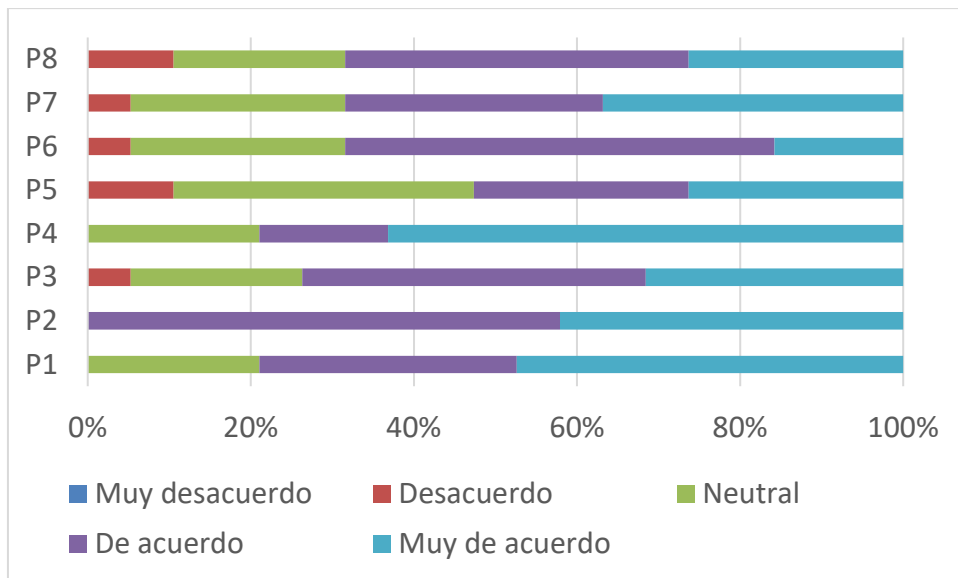


Fig 2. Resultados de la charla de Design Thinking

4.3. Refactorización

La Figura 3 presenta el resultado de la charla de Refactorización. Cabe resaltar que casi todas las preguntas están por encima del 50% entre Muy de acuerdo y De acuerdo. En algunas preguntas, como P1 y P2, no hay ninguna respuesta en Desacuerdo, lo que denota que los estudiantes perciben una conexión directa entre el contenido de la charla y los temas tratados en la asignatura y que el profesorado que imparte la charla posee un dominio sólido sobre la materia.

Las preguntas P3, P4, P5, P6, P7 y P8 tienen un mínimo porcentaje de respuestas con Desacuerdo. Este porcentaje se sitúa en torno al 15% para las preguntas P3 y P5, indicando que, aunque muy reducido, hay un pequeño número de alumnos que consideran que la charla no es útil para mejorar su motivación en la asignatura y que no les abre oportunidades laborales. Hay un 20% para las preguntas P4 y P6, lo que indica que para estos alumnos la charla no les ayuda a ver cómo los contenidos de la asignatura se proyectan en el mundo industrial, y que no es útil para mejorar su CV. Por último, un 10% del alumnado (preguntas P7 y P8) considera que no recomendaría la charla a otros compañeros y que no están satisfechos con la charla.

Es importante destacar que, a pesar de este pequeño grupo en desacuerdo, mayoritariamente los estudiantes han percibido esta charla como útil, tanto a nivel docente de la asignatura como aplicación práctica en el mercado laboral y en su CV, se muestran satisfechos con la charla y expresan su disposición a recomendarla a otros compañeros.

Como aspectos positivos (P9), el alumnado indicó que los ejemplos fueron muy ilustrativos y exponían muy bien el concepto de refactorización, el profesor fue claro en los contenidos, la charla fue de mucha utilidad, no fue muy extensa y dio tiempo a todo. Además, fue muy práctica, interactiva y con muchos ejemplos que facilitaban la comprensión. Un alumno indicó que fue la píldora más informativa para él, y la que más útil encontró. Como aspectos negativos (P10), algún alumno encontró la charla un poco lenta y con mucho contenido y que salió con la sensación de no haber aprendido mucho. Algunos encontraron algunas tareas repetitivas porque había “code smells” que se repetían mucho en el código de ejemplo.

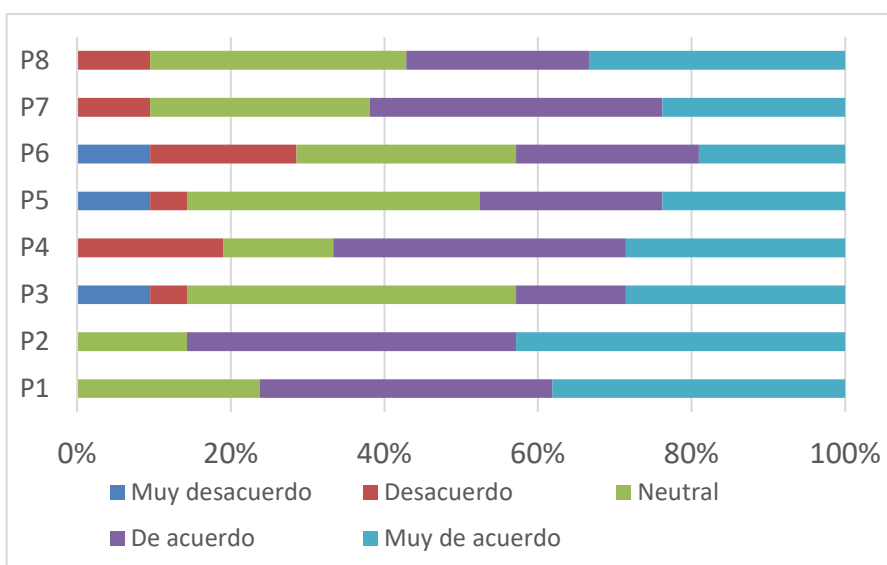


Fig 3. Resultados de la charla de Refactoring

4.4. IA Generativa

La Figura 4 muestra el resultado de la charla de IA Generativa. Esta charla, a diferencia de las otras, tiene más porcentaje de respuestas en Desacuerdo. Vamos a analizar cada pregunta por separado. La pregunta P1 posee un 32% de respuestas en Desacuerdo. Esto se puede deber a que no hay ningún tema específico en la asignatura relacionado con el contenido de la charla, sino que es una charla más transversal a la asignatura y los estudiantes no encontraron relación directa con el temario. La pregunta P2 es la que mejores resultados tiene, con un 80% que piensa que el profesorado de esta charla domina los contenidos. Las preguntas P3, P4, P5 y P7 tienen todas alrededor de un 25% de respuestas en Desacuerdo, por lo que a un 75% del estudiantado, la charla le motivó para la asignatura, le ayudó a ver en cierto modo cómo los contenidos de la asignatura se proyectan en el mundo industrial, le podría abrir oportunidades en el mercado laboral y la recomendaría a otros estudiantes del grado. Con respecto a la pregunta P6 acerca de si la charla puede mejorar su CV, solo un 32% está de acuerdo. Esto se puede deber a que la charla fue totalmente teórica sin ningún ejercicio práctico y los estudiantes no percibieron un gran aprendizaje. Por último, el 88% del estudiantado mostró satisfacción con lo aprendido en la charla (P8).

Como aspectos positivos (P9), el alumnado indicó que la charla le pareció muy interesante, crítica con respecto al uso de la IA y útil para saber cómo se usa la IA a nivel empresarial para formar código más rápidamente. Además, gran parte del alumnado indicó que el profesor se explicó muy bien y el contenido era muy actualizado. Muchos también indicaron que habían aprendido nuevas herramientas que podían usar para desarrollar proyectos software que no conocían. Como aspectos negativos (P10), algunos alumnos indicaron que era demasiado densa para ser una introducción, muy teórica y con mucho contenido a tratar en poco tiempo. Además, algún alumno comentó que hubiera sido más interesante ver una aplicación práctica en directo, aunque la charla hubiese sido más larga.

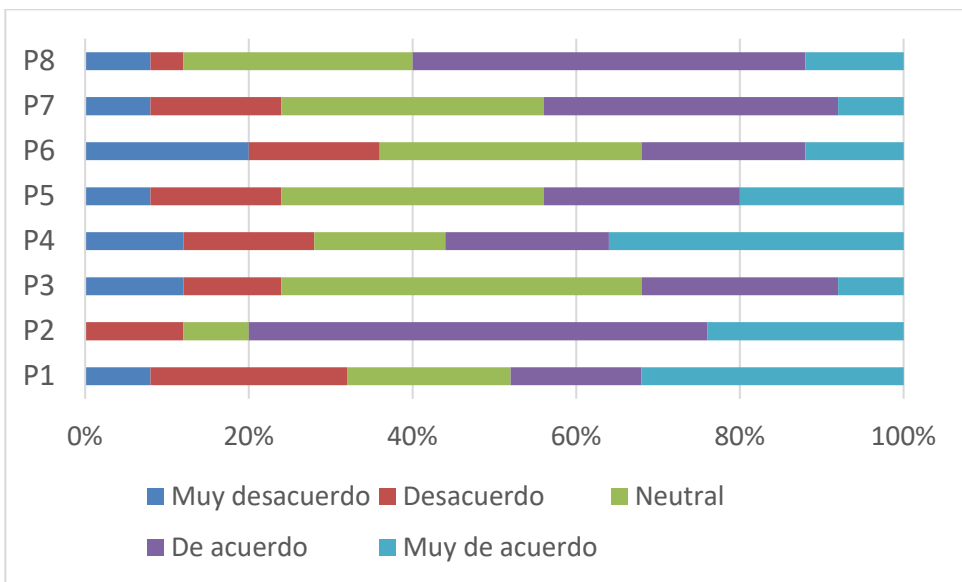


Fig 4. Resultados de charla de IA Generativa

5. Conclusiones

En general, las charlas profesionales han sido percibidas como útiles y satisfactorias por la mayoría de los estudiantes, lo que sugiere que han cumplido en gran medida con los objetivos propuestos de proporcionar una experiencia educativa enriquecedora y relevante para su formación académica y profesional. Las altas valoraciones en las preguntas P1 y P2 reflejan que los contenidos de las charlas están bien alineados con el temario de las asignaturas y que los profesionales de Capgemini dominan los contenidos. Esto es crucial para asegurar que las charlas sean percibidas como relevantes y valiosas por los estudiantes.

Los resultados muestran que las charlas han sido efectivas en motivar (O1) a los estudiantes. En la mayoría de las charlas, un alto porcentaje de estudiantes indicó estar "De acuerdo" o "Muy de acuerdo" en que las charlas les motivaron a esforzarse en aprender la asignatura (P3). La charla de Testing, por ejemplo, logró motivar a un gran número de estudiantes, con solo un 13% de respuestas negativas. Las historias de éxito y los desafíos superados por los profesionales han inspirado a los estudiantes a alcanzar sus metas.

Si nos centramos en el segundo objetivo, la aplicación práctica de conceptos (O2), las charlas han sido exitosas en demostrar la aplicación práctica de los conceptos estudiados en clase. La pregunta P4, que evalúa si los estudiantes vieron cómo los contenidos de la asignatura se proyectan en el mundo industrial, recibió respuestas mayoritariamente positivas. La charla de Design Thinking, en particular, no tuvo ninguna respuesta negativa en esta pregunta, lo que indica que los estudiantes vieron claramente la relevancia práctica de los conceptos aprendidos. La conexión entre la teoría y la práctica es fundamental para preparar a los estudiantes para el mundo laboral.

Con respecto al objetivo 3, concienciación sobre la demanda de perfiles profesionales, las charlas han contribuido a aumentar la comprensión de los estudiantes sobre la industria y sus oportunidades. Las preguntas P5 y P6, relacionadas con la apertura de oportunidades laborales y la mejora del CV, recibieron respuestas mayoritariamente positivas. Sin embargo, en la charla de IA Generativa, un 32% de los estudiantes no vieron cómo la charla podría mejorar su CV, posiblemente debido a la naturaleza teórica de la presentación. Este hecho indica un punto de mejora, la necesidad de equilibrar la parte teórica y práctica de las charlas. Aun así, las charlas en general han logrado aumentar la concienciación sobre la demanda de perfiles profesionales en la industria.

Finalmente, si nos fijamos en el objetivo de fomento del pensamiento crítico, las preguntas abiertas (P9 y P10) revelan que los estudiantes valoraron positivamente los aspectos prácticos e interactivos de las charlas, que fomentan el pensamiento crítico. Además, el alumnado agradeció la aplicabilidad de los ejemplos y situaciones presentadas en las charlas para ayudarles a abordar problemas y situaciones reales. Todo esto llevó a aplicar el pensamiento crítico, ya que al final de las charlas siempre se llevaban a cabo debates sobre los temas presentados.

En conclusión, las charlas han demostrado ser una herramienta valiosa para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes y prepararlos para el mundo laboral. Estos resultados están en línea con las conclusiones presentadas por Funnell (Funnell, 2020) y por Percy et al. (Percy et al., 2019). No obstante, es fundamental seguir buscando formas de mejorar y perfeccionar estas actividades, incorporando la retroalimentación estudiantil, equilibrando la teoría y la práctica, fortaleciendo la conexión con el temario académico y abordando cualquier preocupación o desafío identificado por el alumnado. De esta manera, podemos garantizar que las charlas profesionales sigan siendo una parte efectiva del proceso de aprendizaje. Todas estas conclusiones están en línea con la literatura existente. Estas prácticas son ampliamente

reconocidas en la educación superior como efectivas para mejorar el aprendizaje y preparar a los estudiantes para el mundo laboral.

6. Agradecimientos

Este trabajo está financiado por el proyecto "Soluciones para la docencia participativa: metodologías activas + nuevos entornos digitales" (UV-SFPIE_PIEC-2734743) de la Universitat de València.

Referencias

- Dalakas, V. (2016). Turning Guest Speakers' Visits into Active Learning Opportunities.
- Emblen-Perry, K. (2023). Guest Speakers: An Opportunity to Create Shared Value? In W. Leal Filho, A. Lange Salvia, E. Pallant, B. Choate, & K. Pearce (Eds.), *Educating the Sustainability Leaders of the Future* (pp. 191-210). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-22856-8_11
- Funnell, C. (2020). The impact of guest speakers on student learning: "It was more than just a careers talk." *Investigating Academic and Professional Practice in Higher Education*.
- García González, A. J., Froment, F. A., & Bohórquez Gómez-Millán, M. R. (2023). University Teacher Credibility as a Strategy to Motivate Students [CREDIBILITY; STRUCTURAL EQUATION MODELING; STUDENT MOTIVATION; PREDICTIVE VALIDITY]. *2023*, *12*(2), 15. <https://doi.org/10.7821/naer.2023.7.1469>
- Girmus, R. L. (2012). How to Motivate Your Students. *Online Submission*.
- Jablon-Roberts, S., & McCracken, A. (2022). Undergraduate Student Perceptions of Industry Guest Speakers in the College Classroom. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, *22*(3).
- Jones, B. D. (2018). *Motivating students by design: Practical strategies for professors*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Joo, Y. J., Lim, K. Y., & Kim, E. K. (2011). Online university students' satisfaction and persistence: Examining perceived level of presence, usefulness and ease of use as predictors in a structural model. *Computers & Education*, *57*(2), 1654-1664. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.02.008>
- Pedditz, M. L., & Spigno, M. (2012). Motivation to Learn: A Research on University Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *69*, 1198-1207. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.052>
- Percy, C., Rehill, J., Kashfepakdel, E., Hodges, A., & Haskins, M. (2019). Insight and Inspiration: Exploring the Impact of Guest Speakers in Schools. *Education and Employers*.