

Tendencias populares contemporáneas e involucramiento estudiantil en aprendizaje y proyectos de diseño

Mgr. Juan Pablo Aponte Ruidias
Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú
ORCID: 0000-0002-9901-8192

RESUMEN

La integración de tendencias populares contemporáneas en la educación, particularmente en campos como el diseño y la comunicación visual, se ha revelado como una estrategia innovadora para incrementar el involucramiento y la motivación de los estudiantes. Esta investigación se enfoca en la experiencia de estudiantes y docentes de diseño en instituciones educativas de Lima, destacándose la importancia de utilizar elementos de la cultura popular contemporánea, como el anime, el K-pop, los memes de internet o las referencias geek para fomentar un mayor involucramiento de los estudiantes de diseño en proyectos creativos interdisciplinarios.

La motivación y el compromiso estudiantil son aspectos cruciales para el aprendizaje efectivo y se ven influenciados por la relación interpersonal entre alumnos y docentes, así como por un clima motivacional positivo en el aula. La cultura popular y las tendencias contemporáneas pueden tener un impacto significativo en la percepción y la creatividad de los estudiantes de diseño, sugiriendo que su inclusión en la educación puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y mejorar el rendimiento académico. Se resalta la relevancia de comprender y apreciar estas tendencias como manifestaciones de la cultura global, lo que puede enriquecer la perspectiva de los estudiantes de diseño.

ABSTRACT

The integration of popular contemporary tendencies in education, specifically in areas like design and visual communication, has been shown as an innovative strategy to increase the motivation and involvement of students.

This investigation focuses on design student and teacher experiences from learning institutions in Lima, highlighting the importance of using elements of contemporary popular culture such as anime, k-pop, internet memes or geek culture references to encourage greater student involvement in designing interdisciplinary creative projects.

Student motivation and commitment are crucial aspects for effective learning and are influenced in their student-teacher relationship, as well as by a positive motivational environment in the classroom. Popular culture and contemporary tendencies can have a significant impact in creativity and perception of design students, suggesting the correct use of these elements in education can enrich the learning experience and improve academic performance. Relevance to comprehend and appreciate these tendencies as manifestations of a global culture, which could improve the students' perspective of design is also highlighted.

Introducción

La integración de tendencias populares contemporáneas en el ámbito educativo, especialmente en áreas como el diseño y la comunicación visual, representa una estrategia innovadora para fomentar el involucramiento y la motivación estudiantil. Este enfoque se basa en la premisa de que, al incorporar elementos de la cultura popular y tendencias actuales en el proceso de aprendizaje, se puede crear un entorno más atractivo y relevante para los estudiantes, lo que a su vez puede mejorar su participación y rendimiento académico.

La presente investigación está centrada en estudiantes y docentes de diseño en universidades e institutos limeños. Lima es una ciudad con una rica historia y una diversidad cultural significativa. Desde sus orígenes prehispánicos, pasando por la época colonial hasta la actualidad, ha sido un punto de encuentro de diversas culturas y tradiciones. En las últimas décadas, la globalización y los avances tecnológicos han introducido nuevas influencias culturales. En los años 90, la cultura popular norteamericana era la que imperaba, sin embargo, en los últimos años tendencias populares contemporáneas de Japón, Corea del Sur, India y otros países se han integrado en la vida cotidiana de los limeños, en especial de las generaciones Y y Z.

La incorporación de elementos culturales y tendencias populares en el currículo puede aumentar la relevancia del material de estudio y, por ende, la motivación de los estudiantes (Ríos, 2023). Además, una investigación sobre el involucramiento y la motivación estudiantil en Lima sugiere que la relación interpersonal entre alumnos y docentes, así como un clima motivacional positivo en el aula, son factores clave para optimizar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje (Kau, 2017). Cuando los alumnos perciben apoyo emocional y académico de sus profesores y compañeros, tienden a utilizar estrategias de autorregulación y a comprometerse más con su proceso educativo.

La influencia de la cultura popular y las tendencias contemporáneas como el anime y el K-pop en el involucramiento y la motivación de los estudiantes de diseño puede ser significativa, especialmente en el contexto de la educación de pregrado. Los docentes que están al

tanto de estas tendencias y las integran en su enseñanza pueden encontrar que sus estudiantes están más motivados e involucrados en el aprendizaje y los proyectos de diseño.

Un estudio realizado en la Universidad de Guayaquil examinó la influencia cultural del anime japonés en la recepción de estudiantes de diseño gráfico, encontrando que el anime puede tener un impacto significativo en la percepción y la creatividad de los estudiantes (Intriago y Rodríguez, 2018). Este hallazgo sugiere que la inclusión de elementos de la cultura popular en la educación de diseño puede enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y, potencialmente, mejorar su rendimiento académico.

Además, una investigación sobre el K-pop en Perú muestra que este género musical ha tenido una influencia cultural en los jóvenes, convirtiéndose en un complemento de su identidad y teniendo gran importancia en sus vidas (Mayhuascar y Santivañez, 2014). Esto indica que los estudiantes pueden estar más comprometidos con el contenido educativo que refleja sus intereses culturales y estéticos. En dicha investigación también se menciona que la teoría de las culturas híbridas puede aplicarse al diseño educativo, ya que sugiere que la integración de diferentes influencias culturales puede enriquecer el proceso de aprendizaje y fomentar la creatividad.

En términos de metodología de enseñanza, sobre la enseñanza de diseño y el método proyectual, se considera a la cultura y la herencia cultural como factores importantes que envuelven a estudiantes y docentes durante la carrera universitaria (Sánchez-Borrero, 2019). La propuesta de mejorar la metodología de enseñanza del diseño a través de proyectos integradores que consideren la cultura puede ser una forma efectiva de aumentar la motivación y el involucramiento de los estudiantes.

La integración de tendencias populares contemporáneas en la enseñanza del diseño y la comunicación visual en Lima, Perú, representa una estrategia prometedora para aumentar el involucramiento y la motivación estudiantil. Al hacer que el contenido del curso sea más relevante y atractivo para los estudiantes, se puede fomentar una mayor participación y un aprendizaje más significativo. Este enfoque requiere de una comprensión profunda

de la cultura local y global, así como de la capacidad de adaptar las tendencias actuales a contextos educativos específicos (Rodríguez, Robles y Arguedas, 2013).

Objetivos

1. Examinar las perspectivas de los estudiantes sobre el uso de la cultura popular y las tendencias contemporáneas en su aprendizaje.
2. Identificar las opiniones y preferencias de los estudiantes respecto a la integración de estos elementos culturales en proyectos de diseño.
3. Evaluar si la inclusión de tendencias populares contemporáneas aumenta el involucramiento y la motivación de los estudiantes en su proceso educativo.
4. Analizar cómo la motivación para aprender se ve afectada por la relevancia cultural y la actualidad de los temas tratados en los proyectos de diseño.

Metodología

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo para explorar cómo las tendencias populares contemporáneas, específicamente el K-pop y el anime, influyen en el involucramiento y la motivación de los estudiantes de diseño en el aprendizaje y la creación de proyectos. Este enfoque permite una comprensión profunda de las percepciones, opiniones y experiencias de los participantes respecto al uso de la cultura popular en el ámbito educativo.

Una de las estrategias metodológicas centrales de este estudio ha sido la observación participante. Se creó y participó activamente en el grupo de investigación "Branding y Gamificación" dentro de la carrera de Arte y Diseño Empresarial. El objetivo principal de este grupo es investigar la relación entre el K-pop, el branding, la gamificación y el diseño, culminando en la creación de un juego de mesa que refleje el concepto, marca y estética de un grupo de K-pop imaginario. La participación en este grupo ha sido notablemente entusiasta, con más de 15 estudiantes y 3 docentes involucrados activamente en el proyecto. Esta inmersión directa ha proporcionado insights valiosos, los cuales serán detallados en los resultados.

Además de la observación participante, se han realizado dos encuestas con muestreo no probabilístico por conveniencia. La primera encuesta se dirigió a estudiantes de la carrera de diseño, mientras que la segunda se enfocó en los docentes. El objetivo de estas encuestas fue recabar información sobre las perspectivas, opiniones y experiencias relacionadas con el involucramiento del K-pop, anime y otros temas de cultura popular contemporánea en el aprendizaje del diseño. Las preguntas de la encuesta estuvieron diseñadas para explorar cómo estos elementos culturales pueden influir en la motivación de los estudiantes para aprender y participar en proyectos de diseño, así como para identificar posibles desafíos y oportunidades en la integración de la cultura popular en la educación en diseño.

El análisis de los datos recopilados a través de la observación participante y las encuestas se realizó mediante técnicas cualitativas, como el análisis temático. Este enfoque permitió identificar patrones, temas y categorías emergentes relacionados con el impacto de las tendencias populares contemporáneas en el involucramiento estudiantil. Se prestó especial atención a las narrativas de los estudiantes y docentes sobre sus experiencias y percepciones, lo que facilitó una comprensión rica y matizada de cómo la cultura popular puede ser un recurso valioso en la educación en diseño.

Se tomaron medidas para asegurar el respeto a la ética investigativa, incluyendo el consentimiento informado de todos los participantes y la confidencialidad de las respuestas.

Resultados

Tras realizar observación participante en distintas reuniones a lo largo del año 2023 en el grupo de "Branding y Gamificación" de la carrera de Arte y Diseño Empresarial, se ha podido observar la motivación de los estudiantes involucrados en un proyecto que incluía la elaboración de un juego de mesa para crear la identidad visual de un grupo ficticio de K-pop. La capacidad de estas tendencias para crear comunidades y movimientos culturales ha demostrado cómo los estudiantes pueden aprender a trabajar en equipo y colaborar en proyectos que aprovechen la pasión compartida por estas tendencias, promoviendo un sentido de pertenencia y compromiso que

impulsa la creatividad. Asimismo, se ha observado cómo los estudiantes analizan críticamente estas tendencias, examinando su impacto en la sociedad y la industria del diseño, permitiéndoles evaluar su relevancia y efectividad en diferentes contextos creativos.

A través del pensamiento crítico, han podido identificar posibles desafíos y dilemas éticos asociados con el uso de estas tendencias, lo que fomenta discusiones significativas y decisiones informadas en sus proyectos. Se ha observado que al trabajar en equipo y al haber colaborado en proyectos con mayor involucramiento, los estudiantes cuestionan y debaten ideas, fortaleciendo su capacidad de análisis crítico y tomando decisiones basadas en evidencia para que, en última instancia, el pensamiento crítico enriquezca su enfoque creativo, alentándolos a explorar nuevas perspectivas y enfoques innovadores en su trabajo.

Asimismo, la encuesta realizada a 62 estudiantes reveló que un **90.4% considera que la cultura popular tiene una influencia significativa en su creatividad como diseñadores, con un 45.2% calificándola como muy influyente, escala 5, y otro 45.2% como bastante influyente, escala 4**. Este dato es crucial porque sugiere una correlación positiva entre la exposición a la cultura popular y la creatividad en el diseño, lo cual podría interpretarse como un aumento en el involucramiento y la motivación de los alumnos para aprender cuando se integran estos elementos en la enseñanza del diseño y comunicación visual. A su vez, el 56.5% de los estudiantes indicó que sí, algunas veces han utilizado referencias de K-pop, anime o cultura y tendencias populares en sus proyectos, mientras que el 29% afirmó que lo hace frecuentemente. Estos resultados sugieren que la cultura popular, incluyendo el K-pop y el anime, tiene una presencia notable en la esfera académica, al menos en el ámbito del diseño y la comunicación visual.

Sobre la utilidad de aspectos específicos del K-pop, el anime y la cultura popular para aprender sobre diseño gráfico y comunicación visual, las tres respuestas más destacadas fueron **“composición y color o identidad visual”, “estilos de dibujo o diseño” y “conceptos y producción”**. Estos resultados indican que los estudiantes ven una conexión directa entre las caracte-



terísticas visuales y estilísticas de la cultura popular y su aplicación. **Un 64.5% de los encuestados considera que sí, definitivamente, estos elementos aportan innovaciones al campo, mientras que un 32.3% cree que en algunos aspectos sí lo hacen**. Notablemente, ninguno de los encuestados opinó que estos elementos no aportan nada innovador al diseño gráfico y la comunicación visual.

La encuesta también revela que un rotundo 91.9% de los participantes considera que el conocimiento de la cultura popular, incluyendo el anime, el K-pop, los cómics y los memes, es algo importante o muy importante para un profesional de su área. Este resultado subraya la creciente relevancia de la cultura popular en el ámbito del diseño gráfico y la comunicación visual, reflejando una tendencia hacia la integración de elementos culturales contemporáneos en la práctica profesional. Sobre la frecuencia con la que los profesores incorporan ejemplos de

adquiridos del anime, el K-pop o la cultura popular. Este dato es significativo, ya que indica que más de la mitad de los estudiantes encuestados ven a la cultura popular no solo como una fuente de entretenimiento, sino también como un recurso valioso para su educación y práctica profesional. **La pregunta sobre la incorporación de elementos de la cultura popular en proyectos de diseño muestra que un 68.1% de los estudiantes se siente “muy interesado y motivado a realizarlos”, mientras que un 29% se siente “algo interesado y un poco motivado a realizarlos”**. Estos resultados manifiestan que la mayoría de los estudiantes encuentran una fuerte motivación y un interés significativo en proyectos que involucran elementos de la cultura popular.

La encuesta muestra que una mayoría de los estudiantes tiene una preferencia por trabajar en proyectos relacionados con la cultura popular. **El 51% de los encuestados expresó una preferencia por proyectos “relacionados con la cultura popular en general”, mientras que un 29% mostró un interés específico en proyectos “relacionados con anime y K-pop”**. Por otro lado, un 12.9% de los estudiantes indicó “me es indiferente” acerca del tipo de proyecto en el que trabajan. Estos resultados reflejan una tendencia entre los estudiantes de diseño gráfico y comunicación visual hacia la incorporación de elementos de la cultura popular en su trabajo. La cultura popular, que incluye al anime, al K-pop, a los cómics, a los memes y a otros fenómenos culturales, ofrece un vasto campo de inspiración y creatividad que puede ser atractivo para los futuros diseñadores.

La pregunta sobre el interés de los estudiantes en incorporar elementos de la cultura popular en sus proyectos de diseño muestra una clara inclinación hacia la integración de estos en su trabajo. Un 53.2% de los encuestados se siente “muy interesado” en incorporar elementos de la cultura popular, mientras que un 45.2% se siente “algo interesado”. Estos resultados indican que casi la totalidad de los estudiantes encuestados ven valor y relevancia en la inclusión de la cultura popular en sus proyectos de diseño gráfico y comunicación visual. La encuesta finalmente revela que un abrumador 83.9% de los estudiantes expresó su deseo de que se incluyan más contenidos o

K-pop, anime o cultura popular en sus clases de diseño gráfico y comunicación visual se revela una tendencia positiva hacia la integración de estos elementos en el ámbito educativo. **Un 48.4% de los estudiantes indicó que sus profesores utilizan ejemplos de cultura popular “a veces”, mientras que un 32.3% afirmó que ocurre “a menudo”**. Por otro lado, un **16.1% de los estudiantes mencionó que esto sucede “raramente”**. Estos resultados hacen inferir que una mayoría significativa de los docentes reconoce el valor de la cultura popular como herramienta didáctica en el campo del diseño gráfico y la comunicación visual. Y que la inclusión de temas como el K-pop, el anime y otros elementos de la cultura popular en la enseñanza puede tener varios beneficios.

Igualmente, la encuesta revela que un 58.1% de los estudiantes ha participado en proyectos o trabajos académicos en la universidad, donde han aplicado conocimientos

proyectos universitarios relacionados con el anime, el K-pop o la cultura popular en el currículo de su carrera. Este resultado denota la creciente importancia y el interés que la cultura popular tiene entre los estudiantes de diseño gráfico y comunicación visual. La cultura popular, con sus diversas manifestaciones, ofrece un rico campo de estudio que abarca desde la estética visual y la narrativa hasta la identidad cultural y las dinámicas de mercado. Su inclusión en el currículo académico puede aportar varios beneficios.

Por otro lado, se ha realizado una encuesta sobre el tema a docentes universitarios de diseño y comunicación visual. La encuesta revela una tendencia significativa hacia la integración de elementos de la cultura popular contemporánea en la enseñanza de ambas especialidades. Con un 85.7% de los docentes afirmando que utilizan o han utilizado elementos como el anime, el K-pop, los cómics y los memes de internet en sus ejemplos, presentaciones, proyectos o material de enseñanza, se evidencia una clara inclinación hacia la adopción de estas tendencias populares en el ámbito educativo.

La frecuencia con la que los docentes universitarios de diseño utilizan elementos de la cultura popular contemporánea en su enseñanza varía, según los resultados de la encuesta. Un 42.9% de los docentes indicó que utilizan dichos elementos “a veces”, mientras que un 35.7% afirmó que los utilizan “frecuentemente”. Esto sugiere que la mayoría de los docentes encuestados incorporan elementos de la cultura popular en su material de enseñanza con cierta regularidad, aunque no necesariamente de manera constante. La adopción de elementos de la cultura popular en la educación puede ser una estrategia para conectar con los estudiantes y hacer que el contenido sea más relevante y atractivo para ellos. La cultura popular puede servir como un puente entre los intereses personales de los estudiantes y los conceptos que se enseñan en el aula, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Además, al reflejar las experiencias cotidianas de los estudiantes y las tendencias actuales, los docentes pueden fomentar un aprendizaje más significativo y contextualizado.

La encuesta también revela una preferencia notable por ciertos tipos de contenido de cultura popular en las cla-

ses. Los resultados muestran que los memes de internet o trends son los más utilizados, con un 85.7% de los docentes incorporándolos en su material de enseñanza. Esto sugiere que los memes, por su naturaleza humorística y su capacidad para reflejar tendencias actuales, son considerados herramientas efectivas para captar la atención de los estudiantes y hacer el aprendizaje más atractivo y relevante.

La cultura geek, que incluye elementos de la ciencia ficción, los videojuegos, la tecnología, entre otros, es utilizada por el 64.3% de los docentes. Este alto porcentaje indica que la cultura geek, con su rica variedad de contenidos y su creciente aceptación y popularidad, es vista como un recurso valioso para enriquecer el proceso educativo, especialmente en campos creativos como el diseño y la comunicación visual.

El cómic es empleado por el 28,6% de los docentes, lo que refleja una apreciación moderada de este medio como herramienta educativa. A pesar de ser una forma de arte establecida con una larga historia en la narrativa visual, su uso es menos frecuente en comparación con los memes y la cultura geek. Esto podría deberse a la diversidad de intereses entre los estudiantes o a la percepción de que otros contenidos de cultura popular son más efectivos para involucrar a la audiencia joven.

El manga y el anime son utilizados por el 21.4% de los docentes, lo que indica una presencia menor, aunque significativa, de estos elementos en la enseñanza del diseño. Su inclusión puede ser una forma de aprovechar el interés de los estudiantes en estas formas de arte japonesas para explorar conceptos de diseño y narrativa visual.

El K-pop es mencionado por el 14.3% de los docentes, lo que sugiere que, aunque tiene una audiencia global y dedicada, su uso como herramienta educativa en el diseño y la comunicación visual es limitado. Esto podría reflejar una preferencia por contenidos que ofrecen más oportunidades directas para la exploración de conceptos visuales y de diseño.

Finalmente, los chismes y noticias de actualidad son el tipo de contenido menos utilizado, con solo un 7,1% de

los docentes incorporándolos en sus clases. Esto podría indicar que, aunque relevantes, estos temas pueden ser considerados menos útiles para lograr objetivos educativos específicos en el campo del diseño y la comunicación visual.

Igualmente, los resultados señalan que los docentes universitarios de diseño tienen objetivos claros al incorporar elementos de la cultura popular contemporánea en sus clases. Un 50% de los docentes señalan que su principal objetivo es “conectar con los estudiantes”, mientras que el 42.9% menciona que buscan “hacer las clases más interesantes, conectar con los estudiantes y estar al día con las tendencias”. Estos resultados subrayan la importancia de la relevancia cultural y la conexión emocional en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También se ha descubierto que la mayoría de los docentes universitarios de diseño perciben un aumento en el nivel de participación de los estudiantes cuando se utilizan elementos de la cultura popular contemporánea en las clases. Un 64.3% de los profesores observaron que la participación de los estudiantes es “algo mayor con dichos elementos”, mientras que un 14.3% notó que es “mucho mayor con dichos elementos”. Por otro lado, el 21.4% de los encuestados consideran que la participación es “igual”, independientemente de si se utilizan o no estos elementos. Estos datos sugieren que la inclusión de la cultura popular en el aula puede tener un impacto positivo en la participación estudiantil, aunque el grado de este impacto varía.

En cuanto a la afirmación “El uso de la cultura popular contemporánea consumida por millennials y GenZ en clases mejora la motivación de los estudiantes”, los resultados son los siguientes:

- **50%** de los docentes calificaron esta afirmación con un 4 (“de acuerdo”).
- **28.6%** de los docentes la calificaron con un 3 (“ni de acuerdo ni en desacuerdo”).
- **21.4%** de los docentes la calificaron con un 5 (“totalmente de acuerdo”).

Esto indica que una mayoría significativa de los docentes (71.4%) están de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la inclusión de la cultura popular contemporánea en

el aula mejora la motivación de los estudiantes. Solo un 28.6% se posiciona en un punto neutral, sin inclinarse hacia el desacuerdo o el acuerdo total.

Respecto a la afirmación “La cultura popular contemporánea consumida por millennials y GenZ es una herramienta efectiva para enseñar diseño gráfico”, los resultados son:

- **28.6%** de los docentes calificaron esta afirmación con un 5 (“totalmente de acuerdo”).
- **28.6%** de los docentes la calificaron con un 4 (“de acuerdo”).
- **42.9%** de los docentes la calificaron con un 3 (“ni de acuerdo ni en desacuerdo”).

Estos resultados sugieren una percepción mixta entre los docentes sobre la efectividad de la cultura popular contemporánea como herramienta para enseñar diseño gráfico. Una mayoría significativa (57.2%) se muestra de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación, lo que indica que los docentes ven valor en la integración de elementos de la cultura popular en la enseñanza del diseño gráfico. Sin embargo, un 42.9% se posiciona en un punto neutral, lo que podría reflejar ciertas reservas o la percepción de que la efectividad de estos elementos depende de otros factores como el contexto de la clase, los objetivos de aprendizaje específicos, o la manera en que se implementan estos elementos culturales.

Para finalizar, en cuanto a la afirmación sobre si incorporar elementos de cultura popular puede distraer más que ayudar en el proceso de aprendizaje, los resultados son:

- **57.1%** de los docentes calificaron esta afirmación con un 2 (“en desacuerdo”).
- **28.6%** de los docentes la calificaron con un 3 (“ni de acuerdo ni en desacuerdo”).
- **14.3%** de los docentes la calificaron con un 1 (“totalmente en desacuerdo”).

Estos resultados indican que la mayoría de los docentes encuestados (71.4%) no consideran que la incorporación de elementos de cultura popular en el aula sea principalmente una distracción. De hecho, la mayoría se inclina hacia el desacuerdo con la idea de que estos

elementos puedan ser más distractivos que beneficiosos. Esto sugiere que, en su experiencia, la integración de la cultura popular ha sido, en general, positiva o al menos no ha interferido significativamente con el proceso de aprendizaje.

Conclusiones

La investigación ha demostrado que la cultura popular y las tendencias contemporáneas son elementos altamente influyentes en la creatividad y la motivación de los estudiantes de diseño. Un porcentaje significativo de alumnos considera que la cultura popular influye en su creatividad como diseñadores, y muchos han utilizado referencias del K-pop, el anime o tendencias populares en sus proyectos. La utilidad de estos elementos para aprender sobre diseño gráfico y comunicación visual es reconocida por los estudiantes, quienes ven una conexión directa entre las características visuales y estilísticas de la cultura popular y su aplicación en el diseño.

La mayoría de los docentes también reconoce el valor de la cultura popular como herramienta didáctica y la incorpora en su enseñanza. La inclusión de contenidos relacionados con el anime, el K-pop o la cultura popular en el currículo es deseada por una abrumadora mayoría de estudiantes, lo que subraya la importancia y el interés que la cultura popular tiene entre los estudiantes de diseño gráfico y comunicación visual.

La integración de tendencias populares contemporáneas en la enseñanza del diseño y la comunicación visual representa una estrategia prometedora para aumentar el involucramiento y la motivación estudiantil. Al hacer que el contenido del curso sea más relevante y atractivo para los estudiantes, se puede fomentar una mayor participación y un aprendizaje más significativo.

Referencias

Intriago, D. J., y Rodríguez, T. (2018). Influencia cultural del anime japonés en la recepción de estudiantes de Diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil. *Question/Cuestión*, 1(59), e084. <https://doi.org/10.24215/16696581e084>

Kau, M. (2017). Involucramiento escolar en alumnos del colegio público 7014 y el colegio particular Sor Querubina en el distrito de Surquillo. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d9aca002-db08-4c49-adf8-4315c29936a9/content>

Mayhuascar, K., y Santivañez, V. (2014). La práctica del kpop en jóvenes del distrito de Huancayo. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional del Centro. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/911/TTS_22.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Parrales, S., Robles, J., y Arguedas, I. (2013). Involucramiento estudiantil en el proceso educativo: cuestionario para determinar necesidades de capacitación de docentes. *Actualidades Investigativas en Educación*, 13(2), 51-53. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032013000200002

Ríos, R. (2023). *Motivación y compromiso en el Aula de Educación Básica: Claves para un Aprendizaje Significativo*. Escuela de Profesores del Perú. <https://epperu.org/motivacion-y-compromiso-en-el-aula-de-educacion-basica-claves-para-un-aprendizaje-significativo/>

Sánchez-Borrero, G. (2019). El estudiante de diseño y su herencia cultural. *Diseño, Arte y Arquitectura*, (6), 43-52. <https://doi.org/10.33324/daya.vi6.218>