



# Instagram como herramienta para la exposición de obras visuales

Autor(a): Raquel Pérez Razo  
Esc. Sec Of. No. 0275 "Tepochcalli" 15EES0691T  
Cuautitlán Izcalli, México  
17 de febrero de 2023



## **Instagram como herramienta para la exposición de obras visuales.**

### **INTRODUCCIÓN.**

El presente trabajo tiene como finalidad orientar a aquellos docentes de las artes visuales acerca de la aplicación y el uso de *Instagram*, red social, como instrumento de apoyo que ayude a motivar, innovar y despertar el interés de los alumnos dentro de la práctica educativa y la enseñanza de las artes en las instituciones de educación básica, con la creación de galerías para exposición y venta que involucre a los alumnos en la creación y difusión de sus obras artísticas.

Se tomarán en cuenta el uso de las plataformas digitales que en su mayoría son utilizadas por los adolescentes como parte de su entretenimiento cotidiano, tal es el caso de Instagram, entendiéndola como la aplicación que permite el intercambio de fotos y videos cortos a usuarios de manera gratuita; en donde se acepta agregar un título y descripción al contenido compartido; además de posibilitar la libre búsqueda de usuarios interesados, a través de hashtags y geotags (Urritia, 2021). Es importante saber el uso ordinario de esta aplicación y cómo se puede intervenir para transformar su uso, hacia el ámbito educativo.

### **MARCO CONTEXTUAL.**

La estrategia implementada que se abordará a continuación, fue integrada en la materia de Artes en la Escuela Secundaria Oficial No. 0275 Tepochcalli, en su turno vespertino, ubicada en Paraje los Pinos s7n, San Francisco Tepojaco, zona urbana en el municipio de Cuautitlán Izcalli, Estado de México.

La comunidad presenta una serie de carencias económicas que marcan la vida cotidiana de los pobladores, al ser una población en donde predomina la clase media baja, los habitantes establecen como prioridad el trabajo antes que la educación, es por ello que, en su mayoría, los habitantes de la comunidad solo cumplen con el curso de la educación básica para poder entrar al mundo laboral, sin aspiraciones de ir más allá.

En su mayoría los habitantes de la comunidad se dedican al comercio minorista,

actividad que de igual manera genera el mayor ingreso económico a la población.

Dentro de la comunidad se encuentran escuelas de nivel básico como preescolar, primaria y secundaria y una más de nivel medio superior; la infraestructura predominante de la población son viviendas de concreto de una o dos plantas; cuenta con servicios de alumbrado público, drenaje, pavimentación en su mayoría de calles, redes telefónicas y de internet, tiendas comerciales y como ya se mencionó comercios locales, todos los datos son retomados del reporte anual del Market Data México (2022).

## **DESARROLLO.**

La educación es algo que al igual que los seres humanos y su entorno, mantiene una evolución constante a través del paso de los años. (Comneno, 1995) define la educación como un proceso por el cual el ser humano atraviesa para convertirse en lo que se desea ser. Es bien sabido que la educación académica que recibieron nuestros papás no es igual a la que recibimos nosotros; y de la misma manera, la educación de nuestros abuelos, no se asemeja a la que cursaron nuestros padres; esto se debe a la evolución de la sociedad, las tecnologías, el pensamiento, la música, las creencias, las nuevas modas y todo el contexto en el que nos desenvolvemos año con año.

El ámbito educativo, es adaptable a cada paso del ser humano, la educación debe responder a las exigencias de la sociedad, los intereses y necesidades de la misma. Actualmente el currículo para la educación básica en México, “tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo a lo largo del trayecto de su formación” (SEP, 2023), es por ello que la práctica docente se ha visto en la necesidad de implementar nuevas estrategias para alcanzar dichos objetivos.

Dentro de los planes y programas establecidos por la Secretaría de Educación Pública en el año 2017, se maneja a la educación artística como una materia que les permita el acercamiento a las diferentes expresiones de arte y a su vez ayude a desarrollar el pensamiento artístico más que el dominio de las técnicas; además menciona que “se requiere que en los espacios para la creación se motive al ejercicio libre y no condicionado, y que los docentes orienten a los estudiantes proponiéndoles temáticas que resulten desafiantes e interesantes para ellos”

(2017). La estrategia que a continuación se desarrolla, se presta perfectamente para ser aplicada en cualquier grado de la educación básica y para abordar el aprendizaje esperado que se desee trabajar, dado a que el objetivo principal es el uso de las herramientas digitales, es decir para ejemplificar la galería digital, puede responder a los siguientes aprendizajes esperados, los cuales son pertenecientes al segundo grado de secundaria y se encuentran en el eje de práctica artística.

1. Elabora ejercicios artísticos explorando materiales y técnicas de las artes plásticas o para desarrollar un proyecto artístico colectivo.
2. Participa en las tareas y acciones necesarias en la planeación y realización de una exhibición artística.

Partiendo de éstos, se considera a la galería como el proyecto colectivo y la creación de su obra pictórica, formará parte de la exhibición; durante el proceso se pueden desarrollar temas que se vinculen con alguna otra materia, trabajar con temas que ayuden a reforzar los valores académicos como la inclusión, el respeto, la empatía; ya sea estableciéndolos como tema principal de la galería o indirectamente con las actividades, es decir, pueden trabajar en equipos ciertas actividades y lograr integrarlos de manera estratégica para conseguir que cada uno explote al máximo sus habilidades y logren apoyarse entre todos, por mencionar solo algunas actividades.

La motivación por su parte es un aspecto que se debe trabajar en todo el transcurso del proyecto, puesto que es de vital importancia mantenerla de manera intrínseca, es decir, favorecer el interés que sale del interior del alumno para despertar curiosidad e interés; aunque se dice fácil, es en muchas ocasiones muy complejo lograr potenciar esa motivación. Algunas de las acciones que pueden facilitar el despertar de la motivación, son las siguientes:

1. Conocer al grupo, pareciera fácil conocer los grupos con los que se trabaja, sobre todo si se lleva tiempo trabajando con ellos; sin embargo, conocerlos

va mucho más allá de saber solo como se llaman. Conocerlos para despertar la motivación implica conocer sus gustos, sus intereses, interesarse en sus inquietudes y todo lo que los mueve para actuar y aprender, si se logra conocer a fondo un grupo, será más fácil proponerles actividades que sean llamativas para ellos.

2. Valorar lo que hacen y darle importancia a todas las acciones. En ocasiones no tenemos conciencia de que todo lo que se realiza en una clase tiene un porque por tanto, todo es importante por más pequeña que sea la acción. Reconocer sus esfuerzos y logros, y brindar retroalimentaciones objetivas, potencializa el interés de los alumnos para continuar mejorando.
3. Dedicar tiempo a los cierres, es decir, designar un espacio para la reflexión de cada uno de las actividades, el hacer consciente al alumno de cada uno de los objetivos de las actividades, ayudará a la adquisición de conocimientos; además de que en ocasiones, al no realizar una reflexión de cierre en las actividades, se suele confundir a algunos alumnos, llegando a pensar que las actividades que realizaron, no sirven para nada.
4. Reconocer a aquellos que mantienen una actitud positiva, así como reconocer el trabajo bien hecho y por “bien hecho”, se refiere no solo a los trabajos que cumplen con los estándares de calidad, si no aquellos que han sido realizados con mucho esfuerzo y dedicación, aunque en técnica no sean perfectos.
5. Despertar el interés del estudiante mediante el factor sorpresa, ésta es quizá la estrategia más complicada de implementar, puesto que es complicado que a nuestros alumnos, hoy en día les cause impresión algo, sin embargo, una manera muy fácil de lograrlo es comunicarles lo que se va a realizar, pero no decirles cómo, no quiere decir que no se les va a decir jamás, sin embargo, es mejor dosificarlo, irlo diciendo de poco a poco e incluso dejar que ellos resuelvan la actividad como mejor logren hacerlo.

El ámbito artístico responde de igual manera a la misma necesidad, según Touriñán (2011):

Las artes han alcanzado un incremento prominente en el discurso educativo y en el debate público. Este incremento se identifica con la incorporación de determinados géneros artísticos (música, artes visuales, teatro y otros) al currículo escolar y con la incorporación de las nuevas tecnologías y productos multimedia como soportes de la enseñanza y de la creación artística (p.64).

Partiendo del punto anterior y tomando en cuenta que nos desenvolvemos actualmente en dos mundos distintos, tanto el mundo real, como el virtual, que ha tomado la misma fuerza, es de vital importancia introducir la práctica artística en ambos ámbitos. A pesar de que el mundo digital es cada vez más conocido, dentro de la educación en México, es un espacio que se ha utilizado poco, sin embargo, existen investigaciones realizadas con anterioridad y algunos autores han logrado destacar innumerables beneficios del mundo digital, como que

Permite expresarse a través de otros medios y de manera más creativa (por ejemplo, a través de videos y fotografías) lo cual beneficia a aquellas personas que tienen más facilidad para comunicarse, a través de estos medios.

Aumenta el respeto a la diversidad. En muchas ocasiones el rechazo hacia las personas que son diferentes, proviene del miedo a lo desconocido. Las redes sociales permiten estar en contacto e interactuar con gente de diferentes culturas, capacidades, religiones, etc.; y por tanto, rompe con ese desconocimiento (Garbada, Orellana, Pérez, 2017, p. 253).

Tomando en cuenta los beneficios expuestos y buscando responder a las necesidades actuales, se exponen a continuación una serie de usos de la plataforma digital *Instagram*, que pueden ayudar en gran medida a despertar el interés y la motivación en los estudiantes de las artes visuales, dentro de la educación básica; si tomamos en cuenta que las redes sociales han sido utilizadas en su mayoría para el entretenimiento y en menor parte para las ventas, la

incorporación de ellas suele causar en los alumnos asombro e interés, puesto que son aplicaciones que dominan y conocen en toda su amplitud, sin embargo, el encontrar un uso diferente, en este caso educativo y artístico, ayuda a generar en el estudiante y en la comunidad escolar en general, incertidumbre e interés.

“El concepto de expresión en las artes visuales se relaciona directamente con la transmisión de ideas, pensamientos y emociones a terceros, por medio de trabajos de propuestas visuales y trabajos artísticos” (Cárdenas y Troncoso, 2014, p. 3). Desde esta idea se entienden las artes visuales como un medio transmisor de ideales, pensamientos o sentimientos que son plasmados en obras gráficas que pueden percibirse mediante la vista, utilizando la infinidad de técnicas para la elaboración de las mismas como: el dibujo, la pintura, la escultura, por mencionar algunos.

Se podría creer que las artes visuales, la educación y las redes sociales son temas que se desenvuelven en ámbitos distintos, sin embargo, tomando en cuenta que la finalidad de las artes visuales, es la expresión de pensamientos, ideales y sentimientos en una obra gráfica que además se componga de elementos armónicamente estéticos que puede ser percibida a través de la vista y que sirve como herramienta de apoyo a la educación, puesto que la finalidad de la educación, es la creación de seres humanos integrales en toda la extensión de la palabra, es en este punto en donde apoyan en gran medida, ya que:

Se promueve, en la niñez, la integración de las emociones, la imaginación, las experiencias significativas, el conocimiento divergente por medio de la exploración, a través de la utilización de diferentes técnicas que ofrecen los lenguajes artísticos para potenciar la generación de ideas con base en el trabajo personal y colectivo (Cárdenas y Troncoso, 2014, p.4).



Y en conjunto con las redes sociales que:

Actúan como puntos de encuentro donde es posible acceder a información, compartir impresiones, consultar archivos y recursos disponibles a tiempo real, como es el caso de *Facebook*, *Hi5*, *Twitter*, *My Space*, etc. Pero aún más útil que tan solo el intercambio de fotos, videos o mensajes, es la creación de otra clase de redes sociales, aquellas que tienen como fin el apoyo y la difusión de diversos temas (Nass de Lerdo, 2011, p.1).

Logran la creación de un combo que pareciera fue creado con la misma finalidad.

El *Instagram* es una de las redes sociales que ha sido mejor recibida por usuarios de todas las edades, por ello, se posiciona en el segundo puesto por debajo de *WhatsApp*, según los datos arrojados en el Ranking de las redes sociales por la Marketing 4 Ecommerce Mx. *Instagram* es la red social que permite compartir cualquier tipo de contenidos en formato fotográfico o audio visual de manera rápida, a través de un celular (González, 2018). El sitio web, se presta como una galería digital.

Dentro de las instituciones educativas se busca difundir y dar a conocer las obras artísticas creadas por los alumnos del plantel, ya sea exponiéndolas en aulas especializadas para ello o no, en los espacios abiertos del centro educativo, como patios, pasillos, fachadas de los salones e incluso, instaladas fuera de la institución. *Instagram* se presta perfectamente para implementar una galería virtual en donde se digitalicen las obras creadas por los alumnos de instituciones educativas y con ello, poder llevar la educación artística al mundo virtual y hacerse presente dentro del mundo que los alumnos conocen y que además disfrutan.

A continuación, se desarrolla una guía para la planeación de una galería virtual, utilizando como herramienta la aplicación de *Instagram*.

Etapa	Objetivo	Materiales	Acciones
<b>Diagnóstico</b>	Obtener información sobre temas de interés para los alumnos y técnicas a utilizar.	1. Encuestas impresas, si es que así se decide.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planteamiento de la idea a realizar frente a los grupos participantes.</li> <li>2. Realizar encuestas que ayuden a delimitar los temas y técnicas a abordar, ya sean digitales, de manera impresa o verbal.</li> <li>3. Analizar los resultados arrojados en la aplicación de encuestas, elección de uno o varios temas y técnicas a emplear.</li> </ol>
<b>Planeación</b>	Elaborar un plan detallado de aplicación sobre la creación de la galería, en él, deben considerarse: el tiempo, los materiales, los objetivos, la evaluación y las estrategias a implementar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Resultados de la aplicación del diagnóstico.</li> <li>2. Planes y programas por los que se rija la institución educativa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Delimitar y redactar el objetivo de la galería, el cual debe responder en algún aspecto a los planes y programas de estudio vigentes y por los que trabaja la institución.</li> <li>2. Establecer el tiempo que se utilizará para la creación de las obras visuales que realizarán los alumnos para la toma de evidencias fotográficas que servirán para la creación de la galería en la aplicación, la elección y publicación del material fotográfico; y para la exposición de las obras.</li> <li>3. Organizar las acciones a realizar tomando en cuenta</li> </ol>

			<p>todas aquellas actividades que se requieren, desde el planteamiento del tema con los alumnos, como la explicación, elaboración y toma de evidencia fotográfica, hasta la evaluación y el acompañamiento que brindará el profesor a lo largo de la aplicación.</p> <p>4. Elección de los materiales y técnicas a utilizar.</p>
<b>Desarrollo del proyecto</b>	<p>Ejecución de la planeación diseñada, tomando en cuenta cada uno de los momentos plasmados en ella para el alcance de los objetivos planteados.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materiales establecidos en la planeación.</li> <li>2. Cámara fotográfica.</li> <li>3. Celular.</li> <li>4. Computadora.</li> <li>5. Aplicación de Instagram.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentar a los alumnos el proyecto y analizarlo en plenaria; aclarar dudas, escuchar inquietudes y posibles propuestas de cambios con el fin de dar a conocer los objetivos y las actividades que desarrollarán cada uno de los actores del proyecto.</li> <li>2. Brindar acompañamiento en todo momento a los estudiantes.</li> <li>3. Realizar las actividades diseñadas en la planeación.</li> <li>4. Evaluar continuamente con el fin de detectar áreas de oportunidad e imprevistos.</li> <li>5. Intervenir de manera activa en las áreas de oportunidad con estrategias para</li> </ol>

			encaminar al alcance de los objetivos.
<b>Evaluación</b>	Analizar el alcance de los objetivos y el progreso de los estudiantes.	1. Instrumentos de evaluación que se decidan (Rúbricas, guía de observación, diario de trabajo, portafolio, lista de cotejo, etc.)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recopilar los resultados de las evaluaciones anteriores.</li> <li>2. Análisis de los resultados obtenidos.</li> <li>3. Dar a conocer los objetivos alcanzados a los estudiantes y brindar retroalimentación.</li> </ol>

Fuente: Elaboración propia. Guía para la planeación de una galería virtual, utilizando como herramienta la aplicación de Instagram con base en el Plan de Estudios 2017. (Secretaría de Educación Pública, 2017).

A continuación, se presenta un ejemplo de rúbrica que puede servir de apoyo para evaluar el desempeño de los discentes, en la elaboración de su obra pictórica visual.

<b>RÚBRICA DE EVALUACIÓN</b>				
<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>Puntaje</b>
<b>Planeación</b>	Realizó un boceto previo a la elaboración de la obra en donde se consideraron además los materiales a utilizar, se determinaron las fases para la creación de la obra y se	Realizó un boceto y estableció los materiales necesarios para la realización de la obra.	Realizó un boceto previo.	

	asignaron tiempos para cada fase.			
<b>Desarrollo</b>	Respetó la planeación previa, realizó cada una de las actividades propuestas en el tiempo establecido e intervino de manera acertada al presentarse áreas de oportunidad.	Respetó la planeación previa, realizó cada una de las actividades en el tiempo establecido.	No respetó la planeación establecida.	
<b>Cédula de identificación</b>	La cédula incluye los datos necesarios (Título de la obra, nombre del autor, técnica, medidas, año de creación y descripción); mantiene las especificaciones de tamaño y material establecidos.	La cédula incluye los datos necesarios (Título de la obra, nombre del autor, técnica, medidas, año de creación y descripción).	La cédula carece de los datos necesarios.	
<b>Técnica</b>	La técnica utilizada es	La técnica utilizada carece	La técnica utilizada no se	

	limpia y respeta las características principales del material utilizado.	de limpieza, el material no fue utilizado en su totalidad de manera apropiada.	trabajó de manera correcta.	
--	--	--	-----------------------------	--

*Fuente: Elaboración propia de un ejemplo de rúbrica, para la evaluación de una obra pictórica visual.*

El proceso de evaluar en la educación, es uno de los momentos más importantes; puesto que su objetivo es “obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros del aprendizaje de los alumnos; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje” (Secretaría de Educación Pública, 2012). Es recomendable incorporar en todo momento, la evaluación formativa, es decir, evaluar el desempeño y no a la persona; se debe tener presente que se busca obtener información para tomar decisiones que propicien la mejora continua en el proceso de enseñanza aprendizaje y de la misma manera, involucrar a alumnos y docentes en la toma de decisiones para conseguir seguir avanzado de una mejor manera y hacia el logro de su proceso de aprendizaje, el hacer partícipes a los alumnos en los procesos de evaluación nutrirá la actividad. Durante las actividades, preguntase en conjunto ¿En dónde estamos?, ¿Hacia dónde vamos? Y ¿Cómo podemos seguir avanzando?, será parte fundamental para el logro de los propósitos.

Finalizando la actividad, la autoevaluación es una práctica que sin duda puede sumar mucho a la apropiación de los aprendizajes, ya sea de manera individual o en plenaria, puesto que como ya se mencionó anteriormente, es importante hacer hincapié en la reflexión final. En éste proceso los alumnos deberán concientizar de manera muy particular su desempeño durante la actividad, además de que les permitirá establecer cambios aplicables en proyectos futuros.

Se debe tomar en cuenta que será un trabajo mucho más organizado, si el profesor es el que administra la galería desde el comienzo, es decir, él debe ser el creador

de la cuenta en la aplicación, el que carga las fotografías, el que recibe los comentarios y decide si es pertinente mantenerlos públicos o no y el que puede recibir mensajes directos con la audiencia; esto ayudará en gran medida a salvaguardar la identidad de los estudiantes y los mantendrá alejados de los posibles peligros de la red.

Dicha galería puede traer consigo grandes beneficios, entre ellos, la difusión en el mundo virtual y lograr con ello, hacer llegar el mensaje que se quiere transmitir a lugares mucho más lejanos con el objetivo de dar a conocer el trabajo que se realiza dentro de la institución, potencializar la motivación de los alumnos, recibir retroalimentaciones externas que sin lugar a dudas pueden enriquecer el trabajo del alumnado; además de despertar el interés de los alumnos por la publicación de sus obras, en un espacio que originalmente no fue diseñado para la escuela.

Algunas de las variantes que tiene esta red social, son las actuales tiendas virtuales, que de igual manera pudieran hacerse uso para convertir la galería en una tienda de artículos de arte, exponiendo las obras y poniéndoles un precio para ofrecerse al público espectador y dar así la oportunidad de adquirir la obra por la cual está interesado, sin embargo, la creación de este proyecto requiere mucho más de una planeación, puesto que aquí intervienen recursos monetarios que deben ser tratados con mucho más cuidado y seriedad y por tanto ser previamente aprobados por las diferentes instancias educativas, los estudiantes, las madres, padres y /o tutores de los estudiantes.

## **CONCLUSIÓN**

Las redes sociales llegaron para quedarse, hoy en día estas forman parte de nuestra vida, adultos, niños, jóvenes y adolescentes forman parte de ellas; es tal el impacto del mundo digital en nuestros días que la misma educación tuvo que adaptarse a ellas y buscar la manera de integrarlas, hoy son parte de nosotros, a tal grado que existe un campo laboral digital, al cual las generaciones mayores no estamos acostumbradas; sin embargo, es una realidad y no queda más que tomar todas las virtudes de éstas para aplicarlas a nuestra comunidad. Las plataformas digitales le

están brindando la oportunidad a la educación de nutrirse de ellas, de entrar a las sociedades del conocimiento, es momento de aprovechar la oportunidad que nos brindan, incorporemos las herramientas disponibles para reformar la educación y viceversa; de las aulas escolares podemos rescatar mucho, la calidez y el sentido humano es algo que podemos aportar a la comunidad digital; podemos inundar la red con compañías artísticas pasivas que disminuyan los artículos de violencia que inundan las redes, llenemos la web de valores, respeto y paz, tomemos la oportunidad de fundir la educación y las plataformas digitales en uno mismo.



## REFERENCIAS.

- Cárdenas, R. E. y Troncoso, A. (2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18 (3), p. 6. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582014000300011&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582014000300011&script=sci_arttext)
- Comneno, C. L. (1955). UN CONCEPTO DE EDUCACION. *Revista Española de Pedagogía*, 13(51), 163–175. <http://www.jstor.org/stable/23762053>
- Gabarda, S., Orellana Alonso, N. y Pérez Carbonell, A. (2017). La comunicación adolescente en el mundo virtual: una experiencia de investigación educativa. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 251-267DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.251171>
- González, P. (2018). Instagram, ¡mucho más que fotos!. Comercial Grupo ANAYA, SA. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LZybDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT52&dq=instagram&ots=zJoVsx-xt6&sig=QQftO1EH0qO8pXsvPwQJ\\_AYAEAQ#v=onepage&q=instagram&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LZybDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT52&dq=instagram&ots=zJoVsx-xt6&sig=QQftO1EH0qO8pXsvPwQJ_AYAEAQ#v=onepage&q=instagram&f=false)
- M. (2022). MarketDataMéxico Perfil sociodemográfico: Colonia San Francisco Tepojaco, Cuautitlán Izcalli, en Estado de México. MarketDataMéxico. <https://www.marketdatamexico.com/es/article/Perfil-sociodemografico-Colonia-San-Francisco-Tepojaco-Cuautitlan-Izcalli-Estado-Mexico>
- Nass de Lerdo, I. (2011). Las redes sociales. *Revista Venezolana de Oncología*, 23 (3), p. 1. [http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S0798-05822011000300001&script=sci\\_arttext](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S0798-05822011000300001&script=sci_arttext)

Secretaría de Educación Pública. (2012). El Enfoque Formativo de la Evaluación. .  
<https://sector2federal.files.wordpress.com/2014/04/1-el-enfoque-formativo-de-la-evaluacion.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2023). La Nueva Escuela Mexicana: Principios y orientaciones pedagógicas. .  
<https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

Touriñán, J. M. (diciembre del 2011). Claves para aproximarse a la educación artística en el sistema educativo: educación “por” las artes y educación “para” un arte. Estudios sobre educación, 21 (1), p. 64.  
[https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/22549/2/Art%c3%adculo\\_3\\_Claves%20para%20aproximarse%20a%20la%20educaci%c3%b3n.pdf](https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/22549/2/Art%c3%adculo_3_Claves%20para%20aproximarse%20a%20la%20educaci%c3%b3n.pdf)

Urrutia,D. (2021, 31 de diciembre) Qué es Instagram-Definición, significado y ejemplos. Arimetrics. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/instagram>