

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO FACULTAD DE INGENIERÍA MECÁNICA
ÁREA: CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Programa de la asignatura de:
APRECIACIÓN DE LAS ARTES

CARRERA:	LICENCIATURA EN INGENIERÍA MECÁNICA		AÑO o MÓDULO:	PRIMERO	
DURACIÓN DEL CURSO					
ÁREA DEL CONOCIMIENTO:	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES		ACADEMIA:	ADMINISTRACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES	
SEMANAS:	32	HORAS TOTALES:	64	HORAS A LA SEMANA:	2
HORAS EN AULA:		64	HORAS VIRTUALES		
HORAS EN TEORÍA:	2	HORAS DE TALLER:	0	HORAS DE LABORATORIO	0
NÚMERO DE CRÉDITOS:		8	CLAVE DE LA ASIGNATURA		204153
OBLIGATORIA:	SI	OPTATIVA:	NO	MODALIDAD*:	presencial
ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: 2025		NUEVA PROPUESTA: julio 26	No. ACTA H.C.T.		

**Presencial.*

Asignaturas obligatorias antecedentes: ninguna

OBJETIVO/COMPETENCIA GENERAL DEL CURSO:
Objetivo general del curso: El estudiante comprenderá y analizará críticamente las manifestaciones artísticas en su contexto histórico, cultural y social, reconociendo su relación con la ciencia, la tecnología y la innovación a lo largo de la historia. A partir de esta comprensión, valorará la contribución del arte al desarrollo de las sociedades y desarrollará una visión integral que le permita comprender la interacción entre los procesos creativos, científicos y tecnológicos, así como su importancia en el ejercicio profesional de la ingeniería. Objetivos Específicos: 1. Comprender la relación entre las manifestaciones artísticas, la ciencia y la tecnología a lo largo de la historia, reconociendo cómo su interacción ha contribuido al desarrollo de las sociedades y a la evolución del pensamiento humano. 2. Reconocer el papel de la creatividad como elemento común en el desarrollo del arte, la ciencia y la tecnología, valorando su contribución a la innovación y al desarrollo cultural, social y tecnológico de las sociedades 3. Desarrollar habilidades de análisis e interpretación para explicar las manifestaciones artísticas en su contexto histórico, cultural y social, identificando su relación con los avances científicos, tecnológicos y los valores estéticos de cada época.

--

Competencias:

Comunicación oral y escrita efectiva (Atributo de Egreso AE5):

El estudiante comunica ideas, análisis y argumentos de manera clara, coherente y fundamentada, tanto de forma oral como escrita, utilizando un lenguaje pertinente para diferentes contextos y audiencias. Asimismo, escucha, dialoga y participa con respeto, favoreciendo el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento.

Análisis crítico e interdisciplinario

El estudiante analiza las manifestaciones artísticas en su contexto histórico, cultural, social, científico y tecnológico, identificando la interacción entre el arte, la ciencia y la tecnología, valorando su contribución al desarrollo de las sociedades y a la evolución del pensamiento humano.

Trabajo colaborativo (Atributo de Egreso AE8)

El estudiante participa de manera activa y responsable en equipos de trabajo para planear, organizar y desarrollar actividades académicas, como exposiciones, análisis colaborativos y proyectos académicos. Colabora en el logro de objetivos comunes mediante la distribución de responsabilidades, el cumplimiento de actividades y plazos establecidos, así como la identificación y resolución conjunta de situaciones que surgen durante el desarrollo del trabajo en equipo.

ATRIBUTOS DE EGRESO QUE IMPACTA:																							
AE1			AE2			AE3			AE4			AE5			AE6			AE7			AE8		
												X									X		
Nivel			Nivel			Nivel			Nivel			Nivel			Nivel			Nivel			Nivel		
I	M	A	I	M	A	I	M	A	I	M	A	I	M	A	I	M	A	I	M	A	I	M	A
												X									x		

* I –Introductorio, M –Medio, A –Avanzado

TEMAS DEL PROGRAMA DE “APRECIACIÓN DE LAS ARTES”

CAPÍTULO	TÍTULO	HO RAS	%	% ACUM.
	INTRODUCCIÓN	2	3.125	0
1	LOS INICIOS DEL ARTE, LA CREATIVIDAD Y LA TÉCNICA	4	6.25	9.375

2	CULTURAS ANTIGUAS: ARTE, CONOCIMIENTO Y DESARROLLO TÉCNICO EN MESOPOTAMIA Y EGIPTO	4	6.25	15.625
3	ARTE, CULTURA, CONOCIMIENTO Y TECNOLOGÍA EN GRECIA, ROMA Y MESOAMÉRICA	10	15.625	31.25
4	EL PENSAMIENTO MEDIEVAL Y EL MUNDO PREHISPÁNICO: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA	10	15.625	46.875
5	EL PENSAMIENTO MODERNO: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA	10	15.625	62.50
6	DE LA ILUSTRACIÓN A LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL: ARTE, TECNOLOGÍA Y TRANSFORMACIÓN SOCIAL	12	18.75	81.25
7	ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN EL LOS SIGLOS XX Y XXI	12	18.75	100.00
	TOTALES	64		100%

CONTENIDO DEL PROGRAMA “APRECIACIÓN DE LAS ARTES”

INTRODUCCIÓN

La asignatura Apreciación de las Artes tiene como propósito acercar al estudiante al conocimiento y valoración de las manifestaciones artísticas como expresiones de la creatividad, el pensamiento y la cultura de las sociedades a lo largo de la historia. A partir del estudio de los principales periodos históricos, el curso analiza la evolución del arte y su relación con el contexto social, científico y tecnológico, destacando cómo estos elementos han contribuido al desarrollo de las civilizaciones.

El estudio del arte desde esta perspectiva contribuye a la formación del estudiante de Ingeniería Mecánica al fortalecer su capacidad de observación, análisis y reflexión, promoviendo una comprensión más amplia de la creatividad y la innovación como elementos comunes al arte, la ciencia y la tecnología. De esta manera, favorece una visión interdisciplinaria que enriquece su formación profesional y humanística.

CAPÍTULO 1. LOS INICIOS DEL ARTE, LA CREATIVIDAD Y LA TÉCNICA

Objetivo: Analizar la relación entre el arte, la naturaleza y las primeras técnicas desarrolladas por el ser humano durante la Prehistoria, comprendiendo cómo la observación del entorno, la creatividad y el ingenio dieron origen a herramientas, construcciones y expresiones simbólicas para satisfacer sus necesidades.

Competencias del capítulo: El estudiante interpreta la relación entre las primeras manifestaciones artísticas y el desarrollo de técnicas y conocimientos prácticos en las sociedades prehistóricas, reconociendo cómo la creatividad humana permitió la elaboración de herramientas, construcciones y expresiones simbólicas. Comunica sus ideas con claridad, participa en equipos de trabajo y representa gráficamente procesos constructivos y manifestaciones culturales de las primeras sociedades humanas.

1.	Introducción general a los orígenes de la humanidad y la relación entre arte, creatividad y técnica
1.1.	Etapas de la Prehistoria y evolución de las primeras sociedades humanas (quiénes eran y cómo evolucionaron)
1.2.	La observación de la naturaleza y el pensamiento simbólico: origen del arte y las primeras expresiones culturales (cómo comenzaron a representar el mundo)
1.3.	Creatividad, herramientas y principios mecánicos en la Prehistoria: fuego, palancas, transformación de materiales y solución de necesidades (cómo resolvieron problemas)
1.4.	Arte y técnica en las primeras sociedades: integración de la función práctica y la expresión simbólica
1.5.	Construcciones megalíticas: técnica, organización social y significado cultural (cómo aplicaron esos conocimientos en grandes construcciones)

CAPÍTULO 2. CULTURAS ANTIGUAS: ARTE, CONOCIMIENTO Y DESARROLLO TÉCNICO EN MESOPOTAMIA Y EGIPTO

Objetivo: Analizar el desarrollo del conocimiento y de las técnicas constructivas en las culturas antiguas de Mesopotamia y Egipto, identificando cómo sus aportaciones artísticas, técnicas y arquitectónicas reflejan procesos de observación, medición, cálculo y organización aplicados a la solución de necesidades sociales, culturales y religiosas de cada civilización.

Competencias del capítulo: El estudiante analiza las aportaciones artísticas, técnicas y constructivas de Mesopotamia y Egipto, reconociendo la relación entre arte, conocimiento y desarrollo técnico en sus contextos históricos. Identifica la aplicación de principios básicos de medición, organización del trabajo y transformación de materiales en sus principales obras. Comunica sus ideas de forma clara y argumentada y participa en equipos para analizar y representar las manifestaciones artísticas y técnicas de estas civilizaciones.

2.	Introducción general a las culturas antiguas: arte, conocimiento y desarrollo técnico
2.1.	Mesopotamia: organización social, escritura y desarrollo técnico
2.1.1.	Contexto geográfico, histórico y cultural de las primeras civilizaciones mesopotámicas
2.1.2.	Arte, arquitectura y tecnología: escritura cuneiforme, sistemas de medición, rueda, agricultura, canales y organización del conocimiento
2.2.	Egipto: simbolismo, arquitectura y desarrollo técnico
2.2.1.	Contexto geográfico, histórico y religioso del antiguo Egipto
2.2.2.	Arte, arquitectura y construcción monumental: pirámides, templos, herramientas, transporte de materiales y organización del trabajo

CAPÍTULO 3. ARTE, CULTURA, CONOCIMIENTO Y TECNOLOGÍA EN GRECIA, ROMA Y MESOAMÉRICA

Objetivo: Analizar las manifestaciones artísticas, arquitectónicas y constructivas de las civilizaciones de Grecia, Roma y Mesoamérica, comprendiendo cómo sus conocimientos técnicos, formas de organización y concepciones del mundo dieron origen a obras que integran diseño, funcionalidad y expresión cultural.

Competencias del capítulo: El estudiante interpreta la relación entre arte, conocimiento y desarrollo técnico en Grecia, Roma y Mesoamérica mediante el análisis de sus obras arquitectónicas, sistemas

urbanos y soluciones constructivas. Identifica principios de diseño, proporción, funcionalidad y adaptación al entorno, reconociendo sus aportaciones al desarrollo histórico de la arquitectura y la ingeniería. Comunica sus ideas con claridad, participa en equipos de trabajo y fortalece su capacidad de análisis crítico.

3.	Introducción general a la cultura, el arte, el conocimiento y el desarrollo técnico en Grecia, Roma y Mesoamérica.
3.1.	Grecia: arte y pensamiento clásico
3.1.1.	Contexto histórico, social y cultural de la Grecia Clásica
3.1.2.	Arte y arquitectura griega: proporción, equilibrio, orden y función
3.1.3.	Soluciones constructivas y desarrollo técnico: mecanismos, sistemas hidráulicos y organización del espacio urbano
3.2.	Roma y el mundo paleocristiano: arquitectura, ingeniería y desarrollo tecnológico
3.2.1.	Contexto político, social y cultural del Imperio Romano
3.2.2.	Innovación constructiva romana: arco, bóveda, cúpula, concreto y técnicas de edificación
3.2.3.	Ingeniería romana e infraestructura urbana: caminos, acueductos, espacios públicos y sistemas hidráulicos
3.2.4.	Arquitectura paleocristiana: adaptación de la basílica romana y transformación del espacio simbólico
3.3.	Mesoamérica: arte, arquitectura y conocimiento del entorno
3.3.1.	Contexto histórico y cultural de las civilizaciones mesoamericanas: olmecas, teotihuacanos y mayas
3.3.2.	Cosmovisión, astronomía y simbolismo en el arte y la arquitectura mesoamericana
3.3.3.	Planeación urbana y soluciones constructivas: ciudades, pirámides, materiales y sistemas hidráulicos
3.3.4.	Adaptación al entorno y aprovechamiento de recursos: agricultura, agua y organización del territorio (chinampas, terrazas agrícolas, etc.)
3.3.5.	Análisis comparativo: arte, diseño y desarrollo técnico en Grecia, Roma y Mesoamérica

CAPÍTULO 4. EL PENSAMIENTO MEDIEVAL Y EL MUNDO PREHISPÁNICO: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Objetivo: Analizar las manifestaciones artísticas, culturales y los conocimientos técnicos desarrollados durante la Edad Media y el mundo prehispánico, comprendiendo cómo las formas de pensamiento, las necesidades sociales y la relación con el entorno dieron origen a expresiones arquitectónicas, soluciones constructivas e innovaciones técnicas que transformaron sus sociedades.

Competencias del capítulo: El estudiante interpreta la relación entre arte, conocimiento y desarrollo técnico en la Edad Media y el mundo prehispánico, identificando cómo las creencias, necesidades y saberes de cada sociedad influyeron en su arquitectura, expresiones artísticas y soluciones técnicas. Comunica sus ideas de manera clara y argumentada, participa en equipos de trabajo y valora el legado cultural, arquitectónico y técnico de estas civilizaciones.

4.	Introducción general al arte, la ciencia y el desarrollo técnico en la Edad Media y el mundo prehispánico.
4.1.	El pensamiento medieval: cultura, conocimiento y expresión artística

4.1.1.	Pensamiento religioso y cosmovisión medieval: su influencia en el arte y la arquitectura
4.1.2.	Centros de conocimiento medieval: monasterios, universidades y talleres como espacios de transmisión del saber.
4.1.3.	El arte medieval como expresión simbólica de la sociedad, las creencias y la vida cotidiana
4.2.	Arquitectura medieval: diseño, construcción e innovación técnica
4.2.1	Del románico al gótico: evolución de la arquitectura medieval y nuevas formas del espacio.
4.2.2.	Soluciones estructurales del gótico: arco apuntado, bóveda de crucería, arbotantes y vitrales
4.2.3.	Organización y técnicas de construcción medieval: grúas, poleas, tornos y mecanismos de elevación.
4.2.4.	Mecanismos y autómatas medievales: relojes monumentales e ingenio técnico
4.3	El mundo prehispánico: arte, arquitectura y conocimiento del entorno
4.3.1.	Cosmovisión y expresiones artísticas: mexicas y purépechas.
4.3.2.	Arquitectura, urbanismo y conocimiento del entorno: Templo Mayor, yácatas purépechas, orientación astronómica, ciudades y sistemas hidráulicos.
4.3.3.	Técnicas de adaptación al territorio: manejo del agua, agricultura, terrazas y transmisión del conocimiento mediante códices y tradición oral.
4.4	Análisis comparativo y reflexión
4.4.1	Similitudes y diferencias entre Europa medieval y el mundo prehispánico en el arte, la arquitectura y desarrollo técnico
4.4.2	Legado artístico, técnico y cultural de la Edad Media y el mundo prehispánico en la actualidad

CAPÍTULO 5. EL PENSAMIENTO MODERNO: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Objetivo: Analizar el surgimiento del pensamiento moderno a través de las transformaciones culturales, artísticas, científicas y tecnológicas del Renacimiento y el Barroco, comprendiendo cómo el Humanismo, la observación de la naturaleza y el desarrollo tecnológico transformaron la manera de concebir el arte, el conocimiento y la tecnología, sentando las bases del mundo moderno.

Competencias del capítulo: el estudiante interpreta la relación entre arte, ciencia y tecnología durante el Renacimiento y el Barroco, reconociendo cómo el Humanismo, la observación de la naturaleza y la innovación técnica transformaron la comprensión y representación del mundo. Comunica sus ideas de manera clara y argumentada, participa en equipos de trabajo y valora el legado artístico, científico y tecnológico de este periodo.

5.	Introducción general a la cultura, el arte, la ciencia y la tecnología en la Edad Moderna y la Nueva España
5.1.	El pensamiento moderno: Humanismo, arte y conocimiento
5.1.1.	Contexto histórico del Renacimiento.
5.1.2.	Humanismo y redescubrimiento de la Antigüedad clásica.
5.1.3.	Leonardo da Vinci: integración del arte, la ciencia y observación de la naturaleza
5.2.	Ciencia, tecnología y arte durante el Renacimiento
5.2.1.	La imprenta y la revolución científica: Copérnico y Galileo
5.2.2.	Filippo Brunelleschi y la cúpula de la Catedral de Santa María del Fiore: innovación constructiva.

5.3.	El Barroco y la Nueva España: arte, tecnología y transformación del espacio
5.3.1.	El Barroco: contexto histórico, cultural y pensamiento de la época
5.3.2.	Arte barroco europeo: espacio, tecnología e innovación
5.3.3	El Barroco en la Nueva España: arte, materiales, soluciones constructivas y adaptación al contexto.
5.4.	Análisis comparativo y reflexión
5.4.1	Similitudes y diferencias entre el Barroco europeo y el Barroco novohispano

CAPÍTULO 6. DE LA ILUSTRACIÓN A LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL: ARTE, TECNOLOGÍA Y TRANSFORMACIÓN SOCIAL

Objetivo: Comprender la transición del pensamiento ilustrado hacia la Revolución Industrial, analizando cómo la razón, el conocimiento científico, el desarrollo tecnológico y los nuevos procesos de producción transformaron el arte, la arquitectura y la organización social.

Competencias del capítulo: El estudiante interpreta la relación entre arte, tecnología y sociedad desde la Ilustración hasta la Revolución Industrial, reconociendo cómo los nuevos conocimientos, materiales y procesos productivos modificaron las formas de crear, construir y representar el mundo. Comunica sus ideas de manera clara y argumentada, participa en equipos de trabajo y valora las transformaciones culturales, científicas y tecnológicas de este periodo.

6.	Introducción general al arte, la tecnología y la transformación social durante la Revolución Industrial
6.1.	Del pensamiento ilustrado a la Revolución Industrial: razón, arte y tecnología
6.1.1.	La Ilustración y una nueva visión del conocimiento (razón, ciencia, observación, clasificación del conocimiento)
6.1.2.	El Neoclasicismo: razón, proporción y recuperación del mundo clásico (arquitectura neoclásica: orden, geometría y función)
6.1.3.	Del trabajo artesanal a la producción industrial (fábricas, división del trabajo, mecanización y nuevas formas de producción)
6.1.4.	Innovaciones tecnológicas y nuevos procesos de producción (máquina de vapor, telar mecánico, imprenta industrial, mecanización y división del trabajo).
6.1.5.	Transformación del espacio y de la movilidad (ferrocarril, puentes, arquitectura del hierro y del vidrio, fábricas, estaciones y ciudades industriales).
6.1.6.	Las exposiciones universales: diseño, cultura y modernidad. (Crystal Palace, Torre Eiffel, etc.)
6.2.	Análisis comparativo y reflexión
6.2.1.	La Revolución Industrial en Europa y su influencia en México. (industrialización, ferrocarril, fábricas, arquitectura del hierro y transformación urbana).

CAPÍTULO 7. ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN LOS SIGLOS XX Y XXI

Objetivo: Comprender la relación entre el arte, la ciencia y la tecnología en los siglos XX y XXI, reconociendo cómo los avances científicos, el desarrollo tecnológico y la innovación han

transformado las formas de crear, diseñar y comunicar, así como su influencia en el desarrollo de la sociedad contemporánea.

Competencias del capítulo: El estudiante interpreta la relación entre el arte, la ciencia y la tecnología en los siglos XX y XXI, identificando cómo la innovación, el diseño y los avances científicos han transformado las expresiones artísticas, los procesos creativos y la vida contemporánea. Comunica sus ideas de manera clara y fundamentada, participa en equipos de trabajo y reflexiona sobre la importancia de la creatividad, la innovación y la responsabilidad social frente a los desafíos del mundo actual.

7.	Introducción general al arte, la ciencia y la tecnología en los siglos XX y XXI.
7.1.	El siglo XX: arte, diseño e innovación
7.1.1	Contexto histórico del siglo XX (Guerras mundiales, Revolución Mexicana, industrialización, cambios sociales y desarrollo científico.)
7.1.2.	Vanguardias artísticas y diseño moderno. (Bauhaus, diseño industrial y nuevas formas de representación).
7.1.3.	Ciencia, tecnología y nuevos materiales. (Acero, concreto reforzado, aluminio, vidrio y plásticos).
7.1.4.	Arquitectura moderna y funcionalismo. (Rascacielos, puentes y relación entre forma y función).
7.2.	El siglo XXI: arte, diseño y sociedad contemporánea
7.2.1.	Arte y cultura digital (Nuevas formas de creación, difusión y apreciación del arte mediante herramientas digitales)
7.2.2.	Diseño contemporáneo: creatividad, estética y funcionalidad (Relación entre arte, diseño de objetos y espacios de la vida cotidiana)
7.3.	Análisis comparativo y reflexión
7.3.1.	Continuidades y transformaciones del arte, la ciencia y la tecnología en la sociedad contemporánea.

	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
X	Lectura y análisis de textos especializados, con discusión y reflexión en el aula.
X	Análisis de obras artísticas, arquitectónicas y desarrollos tecnológicos en su contexto histórico.
X	Aprendizaje colaborativo mediante investigaciones, actividades y proyectos en equipo
X	Exposiciones orales individuales y grupales apoyadas con recursos digitales.
X	Uso de recursos audiovisuales, plataformas educativas, museos y recorridos virtuales.
X	Elaboración de líneas del tiempo, infografías y análisis comparativos.
X	Visitas presenciales o virtuales a museos, sitios históricos y eventos culturales.
X	Proyecto colaborativo (AE5 y AE8): desarrollo de un proyecto en equipo que implique la planeación de actividades, distribución de responsabilidades, análisis de información y presentación oral de resultados en las fechas establecidas.

	ELEMENTOS DE EVALUACIÓN
X	Participación en clase, discusiones y análisis de obras, textos y casos de estudio.

X	Actividades individuales y colaborativas desarrolladas en el aula.
X	Comunicación oral y escrita mediante exposiciones, reportes y presentaciones
X	Trabajos de investigación, análisis y actividades extra clase
X	Asistencia y reporte de visitas a museos, recorridos y eventos culturales (presenciales o virtuales)
X	Exámenes parciales
X	Examen departamental
X	Proyecto colaborativo final (AE5 y AE8), evaluado mediante una rúbrica que considere la planeación del proyecto, la distribución de responsabilidades, el cumplimiento del cronograma, la comunicación de resultados y el trabajo colaborativo.

PERFIL DEL DOCENTE			
Licenciatura en Historia del Arte y/o Arquitectura. Experiencia comprobable de 2 años en la docencia y haber realizado investigación en temas de historia y arte.			
CONOCIMIENTOS	EXPERIENCIA PROFESIONAL	HABILIDADES	ACTITUDES
Historia del Arte y Arquitectura. Relación entre arte y otras ciencias.	Haber trabajado en el área de las Artes Investigación o difusión cultural y artística Formación pedagógica Artística	Planeación didáctica y manejo de grupos Diseño de estrategias de aprendizaje y evaluación.	Ética Compromiso con la docencia Respeto profesional Superación personal docente y profesional

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Gombrich, Ernst H. (2013). *La historia del arte*. Barcelona: Phaidon.
2. Farga Mullor, María del Rosario. (2012). *Historia del arte*. México: Pearson Educación.
3. Lozano Fuentes, José Manuel. (2018). *Historia del arte*. México: Grupo Editorial Patria.
4. Honour, Hugh y Fleming, John. (2018). *Historia mundial del arte*. Madrid: Akal.
5. Roth, Leland M. (2019). *Entender la arquitectura. Sus elementos, historia y significado*. Barcelona: Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Alonso Pereira, José Ramón. (2019). *Introducción a la historia de la arquitectura. De los orígenes al siglo XXI*. Barcelona: Editorial Reverté.
2. Bautista Paz, Emilio. (2007). *Breve historia ilustrada de las máquinas*. Madrid: Asociación Española de Ingeniería Mecánica.
3. Lozano Fuentes, José Manuel. (2014). *Historia de la cultura*. México: Grupo Editorial Patria.
4. Ruhrberg, Karl; Schneckenburger, Manfred; Fricke, Christiane y Honnef, Klaus. (2017). *Arte del siglo XX*. Colonia: TASCHEN.
5. Scarre, Chris. (2016). *Las setenta maravillas del mundo antiguo*. Barcelona: Blume.
6. Childe, V. Gordon. (2011). *Los orígenes de la civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.

BIBLIOGRAFÍA DIGITAL COMPLEMENTARIA

1. Google Arts & Culture. Plataforma digital para consulta de colecciones, obras de arte y recorridos virtuales de museos internacionales.
2. Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH). Recursos digitales sobre patrimonio arqueológico, histórico y cultural de México.
3. Museo Nacional de Antropología. Colecciones digitales y recursos educativos sobre culturas prehispánicas.
4. Museo del Palacio de Bellas Artes. Recursos digitales sobre arte mexicano y patrimonio cultural.
5. Biblioteca Digital Bibliotechnia. Recursos electrónicos disponibles a través de instituciones educativas.