



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8938-31

**“ELABORACIÓN DE UN ÁLBUM INFANTIL CON ILUSTRACIONES PARA LA
DIFUSIÓN DE LA CULTURA MAYA EN LOS NIÑOS DE MÉRIDA, YUCATÁN”**

TESINA

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTADO POR:
PABLO JOSÉ MARTÍN PEREYRA

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO, 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL

Mérida, Yucatán, a 31 de enero de 2017.

Lic. Manola Giral de Lozano
Directora General DGIRE
Presente

Como Presidenta del Comité de titulación de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, hago constar que el trabajo recepcional denominado:

**“Elaboración de un álbum infantil con ilustraciones
para la difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán”,**

realizado por:

Pablo José Martín Pereyra,

en opción al título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,

Cumple con las normas institucionales de estilo y su estructura corresponde a lo solicitado para los trabajos de titulación en la modalidad de:

Tesina

Por lo que declaro que este documento permite al alumno, continuar con sus trámites que correspondan al proceso de titulación.

Atentamente

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE REVISIÓN

Mérida, Yucatán, a 31 de enero de 2017.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como revisor del trabajo recepcional:

“Elaboración de un álbum infantil con ilustraciones para la difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán”,

realizado por:

Pablo José Martín Pereyra,

en opción al título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión del formato institucional del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.A.V. Juan Ramón González Valle

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE ASESORÍA

Mérida, Yucatán, a 31 de enero de 2017.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como asesor del trabajo recepcional:

“**Elaboración de un álbum infantil con ilustraciones para la difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán**”,
realizado por:

Pablo José Martín Pereyra,

en opción al título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión de redacción, ortografía y contenido, así como de la originalidad del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.D. David Arcila Arcila

Hoja de advertencia

Por este medio, declaro que esta Tesina titulada:

“Elaboración de un álbum infantil con ilustraciones para la difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán”

es de mi autoría, a excepción de las citas y referencias que he empleado para fundamentar este trabajo de investigación y en el que se otorga crédito a sus autores. Asimismo, afirmo que no ha sido presentado previamente con éste o algún otro nombre, para la obtención de título profesional o grado académico equivalente.

Pablo José Martín Pereyra

Agradecimientos

A mis papás, que me impulsaron a seguir en la carrera, cuyas palabras y consejos ayudaron a superarme, a mi hermana que me animó para continuar mi vida tanto laboral como personal, al resto de mi familia y amigos por brindarme su ayuda cuando la requería.

Resumen

La cultura maya va decayendo debido a la explotación de la tecnología, tanto los medios de comunicación (televisión, radio, etc.) como de entretenimiento (videojuegos, historietas, etc.), por lo que la gente ya no conserva sus costumbres y menos la influencia a sus descendientes. Varios han intentado encontrar un modo de conservarlos, aprovechando los medios actuales tal como los cómics, novelas gráficas, infografías e incluso ilustraciones.

Los libros de texto que narran sobre la cultura maya tampoco ayudan, por el contenido extenso y contiene pocas fotografías, por lo que los niños, siendo a esa edad hiperactivos, no logran el entusiasmo al leerlas de la misma manera que un libro con ilustraciones.

En la presente tesina se verán los problemas y propuestas para difundir la cultura maya por medio de la elaboración del álbum con estampas, explicando cada paso del proceso y cómo influirá en los niños.

Tabla de contenidos

Portada / I

Informe final / II

Informe final de revisión / III

Informe final de asesoría / IV

Hoja de advertencia / V

Agradecimientos / VI

Resumen / VII

Tabla de contenidos / VIII

Índice de figuras / XI

Capítulo I / 1

Introducción / 1

Antecedentes del estudio/ 2

Planteamiento del problema / 5

Objetivo general / 6

Objetivos particulares / 6

Variable independiente/ 6

Variable dependiente/ 7

Definición de términos/ 7

Justificación / 7

Delimitaciones del estudio / 10

Limitaciones del estudio / 11

Capítulo II / 12

La cultura maya / 12

Los dioses mayas / 13

La pintura maya / 14

Códices / 15

 Códice París / 16

 Códice Madrid / 18

 Códice Dresde / 20

 Popol Vuh / 20

Diseño editorial / 22

 Formatos de libro / 23

 Tipos de encuadernación / 24

 El poder del papel impreso / 24

 La imprenta en la era digital / 25

 Contenido / 25

 El texto como imagen / 26

La revolución digital / 27

Anatomía / 28

 Cubiertas / 28

 Retículas / 29

La importancia de la tipografía / 30

Imágenes / 32

 Color / 32

Editorial Panini / 33

Capítulo III / 36

 Método / 36

Diseño de la investigación / 36
Tipo de estudio / 37
Enfoque de la investigación / 38
Modalidad de la investigación / 38
Metodología de diseño / 38

Capítulo IV / 42

Presentación de resultados / 42

Diseño Editorial /42

Retículas / 42

Las plantillas / 43

La paginación/ 43

Las señalizaciones / 43

Las secciones/ 44

El planillo/ 45

La selección del papel/ 46

El formato/ 46

Tipos de encuadernación/ 47

Diseño de personajes / 47

Herramientas tradicionales / 47

Herramientas digitales / 48

Materiales y tecnología / 49

Dibujos constructivos / 51

Portada / 53

Plecas / 56

Paginación / 57

Formato / 63

Retículas / 63

Tipografía / 65

Impresión / 69

Discusión / 69

Conclusión / 70

Recomendaciones / 72

Referencias / 76

Apéndice A / 79

Apéndice B/ 96

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1. Ilustración de Carson Ellis, 2011, pág. 3*
- Figura 2. Ilustración de Jerad S. Marantz, 2014, pág. 3*
- Figura 3. Portada de la saga del Popol Vuh, de la fundación Dondé, 2011, pág. 4*
- Figura 4. Fotografía de niños leyendo con su papá, (s/f), pág. 8*
- Figura 5. Pintura de la civilización maya, 2012 pág. 13*
- Figura 6. Fotografía de la pintura maya, (s/f), pág. 15*
- Figura 7. Fotografía de algunas páginas del código París, (s/f), pág. 18*
- Figura 8. Fotografía de una de las páginas del código Madrid, (s/f), pág. 19*
- Figura 9. Fotografía de una de las páginas del código Dresde, (s/f), pág. 20*
- Figura 10. Fotografía de una de las páginas del Popol Vuh, (s/f), pág. 22*
- Figura 11. Fotografía de algunas de las páginas del álbum de Panini, 2010, pág.*
- 35
- Figura 12. Plantilla de una página, 2015, pág. 43*
- Figura 13. Guías de la señalización, 2015, pág. 44*
- Figura 14. Prueba de estructura, 2015, pág. 44*
- Figura 15. Prueba de estructura 2, 2015, pág. 45*
- Figura 16. Prueba de estructura 3, 2015, pág. 45*
- Figura 17. Ejemplo de planillo, 2015, pág. 46*
- Figura 18. Comparación de tamaños, 2015, pág. 47*
- Figura 19. Herramientas tradicionales usadas en el proceso, 2015, pág. 48*
- Figura 20. Escáner utilizado para las ilustraciones, 2015, pág. 49*
- Figura 21. Herramientas digitales utilizadas en el proceso, 2015, pág. 49*

- Figura 22. Programa de Adobe Illustrator utilizado para realizar vectores, 2015*
pág. 50
- Figura 23. Programa de Adobe Indesign utilizado para el armado del álbum, 2015,*
pág. 50
- Figura 24. Proceso de ilustración de una estatua, 2015, pág. 51*
- Figura 25. Proceso de diseño de personajes, 2015, pág. 52*
- Figura 26. Proceso de elaboración de la portada, según los pasos de Patmore,*
2015, pág. 53
- Figura 27. Bocetos para la portada, 2015, pág. 53*
- Figura 28. Boceto de la portada, el cual incluye el contexto general, 2015, pág. 55*
- Figura 29. Resultado final de la portada, 2015, pág. 56*
- Figura 30. Diseño de plecas, 2015, pág. 57*
- Figura 31. Paginación, 2015, pág. 58*
- Figura 32. Bocetos de los personajes, 2015, pág. 59*
- Figura 33. Digitalización de los personajes, 2015, pág. 59*
- Figura 34. Coloreado digital de los personajes, 2015, pág. 60*
- Figura. 35. Resultado final de los personajes, 2015, pág. 59*
- Figura 36. Sitios arqueólogos digitalizados, 2015, pág. 61*
- Figura 37. Sitios arqueólogos finalizados, 2015, pág. 62*
- Figura 38. Algunas de las actividades, 2015, pág 62*
- Figura 39. Diferentes tipos de retículas, 2015, pág. 64*
- Figura 40. Retícula jerárquica en el álbum, 2015, pág. 64*
- Figura 41. Uso de la tipografía en 'Misión UADY', 2015, pág. 65*

Figura 42. Colocación de la fuente en la enumeración de las estampas y la paginación del álbum, 2015, pág. 66

Figura 43. Uso de la tipografía en los títulos, 2015, pág. 66

Figura 44. Uso de la tipografía en la información, 2015, pág. 67

Figura 45. Uso de la tipografía en la información de cada estampa, 205, pág. 67

Figura 46. Uso de la tipografía en la carta, 2015, pág. 68

Figura 47. Colocación de la fuente en los títulos, 2015, pág. 68

Figura 48. 'Mitología Maya', 2011, pág. 73

Figura 49. 'El Gran Libro de las Leyendas Mayas', (s/f), pág. 74

Figura 50. La gruta del alux, s/f, pág. 68

CAPÍTULO I

Introducción

La cultura maya fue una de las más brillantes y poderosas culturas de Mesoamérica; su civilización se extendió por un período aproximado de más de tres mil años.

Actualmente existen millones de mayas, de raza y cultura que se encuentran en el sureste de México. La mayoría de ellos han conservado los aspectos cotidianos de la cultura maya, otros también el idioma y aún otros la totalidad de la cultura general maya (Cordourier, Mantilla, Perera, Rodríguez, 1998).

Pero el interés de los niños por aprender sus costumbres y tradiciones se ha ido perdiendo considerablemente, por la falta de atención hacia la historia de nuestro pueblo, debido a que las personas mayores no se toman el tiempo de enseñarles, por lo tanto son influidos por otras culturas y costumbres mediante los medios como la televisión o los videojuegos que con el tiempo se suelen adaptar.

En el desarrollo del proyecto, se analizan diversos autores que abordan lo relacionado a la falta de interés por su cultura, así como temas que explican cómo los medios de comunicación han influido a los niños en Yucatán, estos temas se toman como base para la sustentación del presente trabajo encaminado a dar algunos elementos gráficos del proceso de elaboración del álbum infantil y la creación de las estampas.

Un álbum infantil o libro álbum es un formato editorial en donde existe una relación interdependiente entre texto e imagen. No se puede entender uno sin considerar al otro.

Antecedentes del estudio

La ilustración se ha ido definiendo como un nuevo arte, gracias a la creciente aceptación del público, el cual Eisner (1998) comenta en su libro titulado '*El comic y el arte secuencial*':

En los tiempos modernos la tira diaria de los periódicos y más recientemente el *comic book*, suponen el grueso de la producción de arte secuencial. Sin embargo, como potencial de este medio resulta cada vez más patente, se ha ido produciendo una mejora de calidad tanto en su forma como su contenido. Eso, a su vez, se ha traducido en unas bonitas publicaciones a todo color que atraen a un público más sofisticado, a la vez que los *comic books* en blanco y negro e impresos en buen papel han encontrado su grupo de incondicionales.

Los cómics siguen creciendo como forma válida de lectura (p. 9).

La tecnología que existe actualmente, va abriendo nuevas fronteras hacia el término de la ilustración, en diferentes aspectos tanto manuales como digitales, mejorando la calidad de dibujo de cada ilustrador.

La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje; los mejores profesionales combinan la agudeza del pensamiento analítico crítico con armoniosas dotes prácticas para crear imágenes que tengan algo que decir, y con los caminos y medios para decirlo (Zeegen, 2009).

Varios proyectos van requiriendo la ilustración, como los cuentos infantiles, ilustraciones narrativas, diseño de arte, entre otros. Como ejemplos de ilustración se pueden observar las siguientes imágenes:

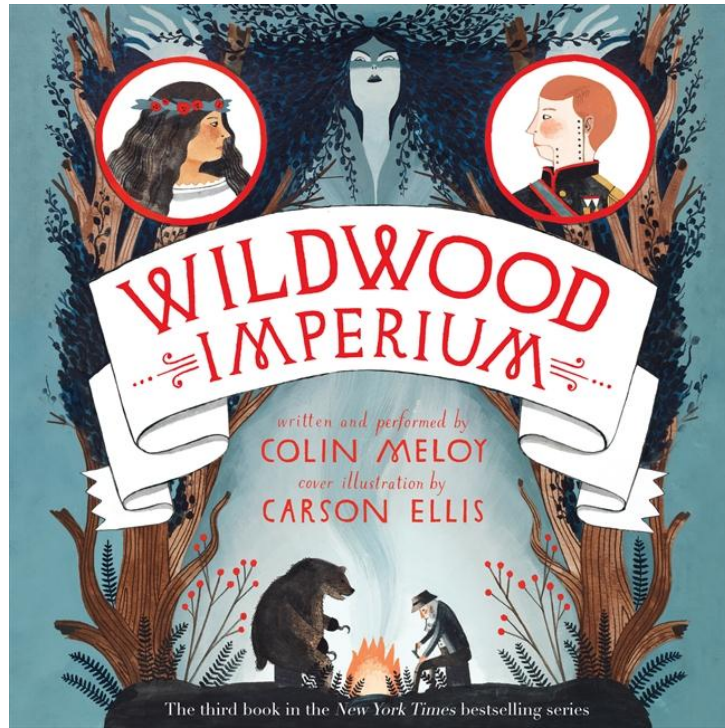


Figura 1. Ilustración de Carson Ellis, 2011



Figura 2. Ilustración de Jerad S. Marantz, 2014

En Yucatán, no se tienen elementos gráficos que narren la historia de los mayas, desde los orígenes, hasta la decadencia. Muchos han intentado difundir por medio de ilustraciones o diseños de arte, pero no recibían apoyo económico. Actualmente existe un cómic titulado “*La saga de Popol Vuh*”, financiado por la fundación Dondé como parte del programa Guardianes Dondé cuyo objetivo es fomentar y proteger el rescate de las raíces prehispánicas, así como el cuidado del medio ambiente (Dondé, 2013, s/p).

Pero el cómic fue entregado a clientes de esa fundación, lo cual no logra mayor difusión a nivel regional, además de que contiene la historia del Popol Vuh y no la cultura en general.

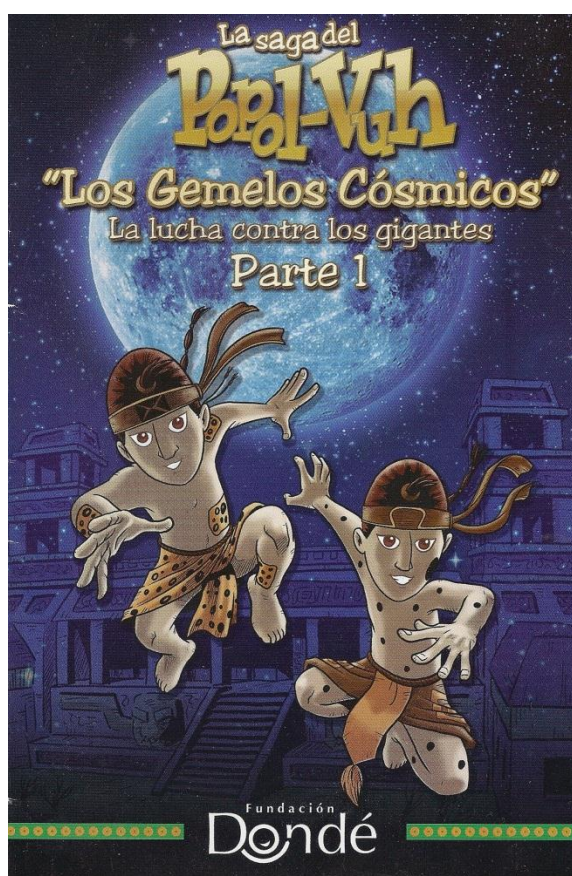


Figura 3. Portada de la saga del Popol Vuh, de la fundación Dondé, 2011

Planteamiento del problema

Hoy en día, se está perdiendo el interés en la cultura maya debido a la falta de la enseñanza de las personas mayores, por lo que los niños terminan prefiriendo los medios de comunicación que, según Trejo (2000), son omnipresentes y tienen más influencia que cualquier otro factor de poder en las sociedades contemporáneas.

Con la falta de la enseñanza, el lenguaje entre los niños y jóvenes va decayendo, se limita la comunicación verbal y las personas ya no socializan, razón por la que la cultura cambia.

Enfrentamos la seria problemática de que los niños, sobre todo en Mérida, no tienen el hábito de la lectura, eso influye en su desarrollo académico y social, y a la larga se traduce en un bajo nivel cultural en el país.

En la actualidad, las comunidades mayas enfrentan nuevos retos; frente a la tendencia general hacia la globalización y la homogenización del planeta, intentan reafirmar sus diferencias y permanecer ajenos a las modas que han hecho de innumerables culturas indígenas objetos de consumo. Esto se debe, en buena medida, a que los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías han acortado las distancias en prácticamente todos los rincones del mundo, de tal forma que para las comunidades mayas ha sido imposible permanecer aisladas.

Otras causas de la pérdida de la cultura maya se deben al racismo que viven hoy en día, que llega a retenerlo el avance de su tradición, como lo dice Campos (2010), han sido condenados desde hace más quinientos años a resistir de muy diversas formas de todo tipo de discriminación, injusticia, explotación y marginación por parte del grupo o clase en el poder.

Todas las etapas históricas que van desde la Colonia hasta el Capitalismo Neoliberal actual han sido transitado con la plena intención de integrar, asimilar o de plano desaparecer a los pueblos y culturas indígenas de México (Campos, 2010).

También está el problema de los padres que no ayudan a fomentar la lectura, como comenta Montes (s/f) la falta de interés dentro del núcleo familiar para fomentar el hábito de la lectura y la falta de difusión de actividades culturales en las escuelas, hacen que los niños se inclinen hacia actividades ociosas y productos novedosos o de moda: consolas de videojuegos, televisión, etc., haciendo deficiente la lectura frente al avance tecnológico.

El exceso de texto sin imágenes no resulta favorable para los niños, ya que la imagen forma parte de la vida de los niños desde que nacen. Antes de saber hablar, leen los rostros de sus seres queridos, y antes de leer, son capaces de comprender un texto a través de la interpretación de carteles e imágenes.

También comenta Montes (s/f) que los niños del nuevo milenio crecen en una cultura mucho más visual que antes, lo cual les permite utilizarla para desarrollar otras habilidades, entre ellas su apreciación artística y su capacidad de lectura.

Objetivo general

Elaborar un álbum infantil con ilustraciones para la difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán.

Objetivos particulares

1. Establecer un estilo visual que refleje la cultura maya.
2. Desarrollo de gráficos que generen interés en los lectores.
3. Elaboración del diseño editorial para el álbum con estampas.

Variable independiente

Elaborar un álbum infantil con ilustraciones.

Variable dependiente

Difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán.

Definición de términos

Difundir: Extender, esparcir, propagar físicamente.

Cultura: Conjunto de conocimientos de una sociedad o de un país, lo que conlleva un sistema de creencias y tradiciones, un sistema de valores y un sistema de acciones.

Maya: Se aplica a un pueblo mesoamericano que desarrolló una civilización propia en la península de Yucatán (México) y a los actuales estados de Belice, Guatemala y Honduras.

Ilustración: Pintura o dibujo que acompaña un texto.

Diseño: Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos.

Editorial: Artículo de fondo de un periódico o revista.

Álbum: Libro en blanco para coleccionar fotografías, sellos, autógrafos, etc.

Estampa: Grabado impreso por estampación o fotografía.

Visual: Línea recta que se considera tirada desde el ojo del espectador hasta el objeto.

Decadencia: Período de declive político, económico y cultural de una sociedad.

Estructura: Distribución y orden de las partes de un todo.

Guía: Lo que dirige o sirve de orientación.

Justificación

Hoy en día está en auge las impresiones como las revistas, historietas, folletos, donde envían información utilizando más imágenes que textos como la expresión que se da por medio de una fotografía.

En esos días, la llegada de la era digital ha traído consigo nuevas formas de relación con los textos. Cada vez más, la lectura secuencial está dejando paso a la navegación hipertextual. Así, cuando se lee en la pantalla de una computadora, va transitando de una idea a otra a través de enlaces, combinando imágenes y palabras, percepciones visuales e incluso sonidos. Esta forma de lectura también ha influido en la concepción del libro infantil, con un creciente despliegue de recursos que integran lo gráfico y lo verbal.

Montes (1999) comenta que los niños pequeños son expertos lectores de imágenes y que los álbumes ilustrados les permiten desarrollar su potencial de alfabetización visual. Los niños del nuevo milenio crecen en una cultura mucho más visual que antes, lo cual les permite utilizarla para desarrollar otras habilidades, entre ellas su apreciación artística y su capacidad de lectura.



Figura 4. Fotografía de niños leyendo con su papá, (s/a), (s/f).

De este modo, los creadores se han apoyado en la imagen y en el diseño para establecer diferentes niveles de texto, han adoptado varios estilos y técnicas pictóricas

según el tono narrativo, han integrado la tipografía en las ilustraciones y adecuando la composición gráfica del concepto del relato o al formato de colección (Arellano, s/f).

El libro álbum es una de las herramientas que logra comunicar por medio de las imágenes acompañados de información en textos breves que aportan al lector de manera atractiva y entretenida, como lo comenta Bonnici (2000):

El lenguaje visual es el ver y sentir de un objeto de diseño-credo por elementos como color, proporción, tipografía, forma, textura... comunica algo independientemente de los elementos descriptivos-literales o simbólicos- de las imágenes. Transmite mensajes emocionales a la audiencia, que siente algo por el cliente, servicio o producto (s/a, 2008, s/p).

Los libros de primaria contienen información extensa sobre la cultura maya, eso no ayuda a facilitar el aprendizaje en los niños, por el contenido nulo de las ilustraciones.

El álbum ayudaría a que los niños disfruten el aprendizaje de la cultura maya por medio del álbum infantil que contengan ilustraciones, incluyendo las actividades de aprendizaje, consecuentemente la recomendación hacia otros niños, logrando así expandir y difundir la cultura maya en la ciudad de Mérida.

Bajour y Carranza (2009) comentan que el tipo de lectura que implica un libro álbum remite a las capacidades cognitivas dominantes en los niños actuales. Como es bien sabido, los niños que nacieron bajo el signo de televisor desarrollan diferentes capacidades y habilidades a los niños nacidos bajo el signo de la radio. Los niños en el siglo XXI son más visuales y capaces de leer dos o más códigos de manera simultánea (s/p).

Se va realizar el álbum infantil con estampas sobre la cultura maya, con un contenido de fácil entendimiento para los niños, con una imagen visual entretenida y atractiva.

El álbum es una herramienta didáctica que fomenta la preservación de la cultura maya, ya que permite la interacción familiar por medio de preguntas y respuestas.

Se aprovechó esta etapa para que los niños descubran el amor por la cultura maya.

También es un buen medio para la mayoría de la población que no dispone de solvencia económica, por lo que no adquiere información por medio de lo digital, como la computadora, el internet, el celular, entre otras cosas.

Se estudió el proceso de la elaboración y armado de un álbum infantil, desde la estructura de las páginas hasta la composición de las ilustraciones, usando técnicas de dibujo como la perspectiva, los encuadres, entre otras, resultando así una visualización atractiva sobre la cultura maya.

Se pusieron en práctica los conocimientos que se adquirieron en la universidad para comprobar que el diseño es una gran herramienta para la investigación, desarrollo y producción.

Delimitaciones del estudio

Delimitación teórica

El proyecto se enfocó en elaborar un álbum infantil con estampas cuyo contenido trata de la cultura maya para los niños de las escuelas primarias seleccionadas en Mérida, Yucatán. El proyecto se difundió por medio del Centro de Investigaciones Regionales ‘Dr. Hideyo Noguchi’ de manera gratuita.

Los elementos que se abordaron sobre el álbum infantil con estampas fueron el proceso de elaboración de las ilustraciones, los diseños finales y las escuelas que fueron seleccionadas para recibir los álbumes.

Para seguir los pasos de la creación de los personajes, se basa en el proceso de trabajo de Chris Patmore de su libro llamado *Diseño de personajes. Cómo crear personajes*

fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas, y para la estructura del álbum infantil se basa en la guía de Ambrose, G. en su libro titulado *Formato*, junto con el *Diseño Editorial. Periódicos y revistas* de Yolanda Zapattera.

Para la elaboración del álbum infantil con estampas como material didáctico se tomó de influencia la Editorial Panini, por su éxito en cuanto a la venta de los álbumes con temas de mayor popularidad (caricaturas, películas, fútbol, etcétera).

Delimitación del campo de investigación:

Se realizó en el municipio de Mérida, Yucatán, en el Centro de Investigaciones Regionales ‘Dr. Hideyo Noguchi’, avenida Itzáes con 59. El álbum está dirigido a los niños de 6 a 12 años de edad, con el nivel socioeconómico de rango medio y medio alta en las escuelas seleccionadas.

El proceso se inició en mayo del 2012, finalizando en abril del 2013, el cual se tomó el tiempo durante la investigación del contenido del álbum infantil, junto al antropólogo Adrián Verde Cañetas, responsable del proyecto.

Para tomar forma el álbum infantil con estampas como material didáctico, se influyó de la Editorial Panini por su éxito en cuanto a la venta de sus álbumes con temas de mayor popularidad (caricaturas, películas, fútbol, entre otras cosas).

Limitaciones del estudio

En el proceso de investigación, la información que se puede encontrar es muy extensa pero en su mayoría son de fuentes arqueológicas que tienen diferentes definiciones y relatos de la cultura maya, por lo que no se encuentra una respuesta exacta.

El contenido del álbum infantil se trata sobre los orígenes de los mayas, pasando por la evolución en su cultura, en las personas e incluso héroes, hasta en lo contemporáneo.

CAPÍTULO II

Revisión de la literatura

Introducción

En ese capítulo se tratarán dos partes que llevará durante el proceso de la investigación. La primera parte se tratará sobre la historia de la cultura maya en general, la cual contará con los orígenes según las descripciones de los textos que fueron hallados por los arqueólogos. También se mencionarán las diferentes etapas de la cultura y su riqueza en distintas partes. La segunda parte hablará sobre diferentes elementos que lleva el diseño editorial, con definiciones y partes de cada elemento, logrando un mejor entendimiento para poder realizar el armado del álbum infantil.

La cultura maya

Grube (2001) dice que sabe muy poco de la primera fase de la cultura maya, la época arcaica, aunque consta que en el segundo milenio anterior a la era cristiana la gente ya residía en aldeas, como consecuencia de la aparición de la agricultura y de los comienzos del cultivo de maíz.

También comenta Grube (2001) que los arqueólogos califican del preclásico el período en que fue desarrollándose lentamente la cultura maya y lo subdividen en temprano (2000-900 a.C.), medio (900-300 a.C.) y tardío (300-250 d.C.).

El mundo maya comprende los actuales estados mexicanos meridionales de Chiapas, Tabasco, Campeche, Yucatán y Quintana Roo, el pequeño país de Belice, Guatemala, El Salvador y Honduras.

Los primeros indicios de una colonización del territorio maya datan de poco después del final de la última época glacial (2400-8000 a.C.), varios milenios después de que los primeros hombres hubieran llegado al continente americano.



Figura 5. Pintura de la civilización maya, 2012 (s/a)

Los dioses mayas

Los dioses mayas surgen con la civilización en Chichén Itzá, por el impulso de otras religiones mesoamericanas, apareciendo las imágenes esculpidas en templos y estelas, de igual manera la pintura en los muros de edificios religiosos y en vasijas de cerámicas, incluyendo los códices.

Según Baudez (2007) los libros de Chilam Balam o en el Ritual de los Bacabs, el número de dioses parece infinito. Es evidente que muchos de estos nombres en realidad son títulos o sobrenombres, varios de ellos referidos a la misma criatura.

Contienen varias representaciones divinas, como menciona Baudez (2007) las siguientes características:

1. Tienen un cuerpo antropomorfo, pero su cabeza no es humana sino deliberadamente monstruosa o grotesca, es decir, compuesta por rasgos simbólicos inspirados en los reinos animal y vegetal.

2. Dentro de un mismo códice, y el conjunto de los códices, han sido identificados los mismos personajes caracterizados por ciertos rasgos físicos, elementos de su atuendo o atributos específicos.
3. Los personajes no sólo fueron individualizados mediante la atribución de una apariencia propia, sino que además tiene un nombre jeroglífico específico.
4. Los personajes aparecen realizando diversas acciones, a menudo rituales.
5. Los personajes ocupan un sitio definido y cíclicamente recurrente en el calendario.
6. Durante el período con el que se encuentran asociados, se atribuye a los personajes una influencia sobre el curso de los acontecimientos, generando de esa manera profecías que remiten a augurios favorables o desfavorables.
7. Los personajes poseen en ciertas ocasiones cuatro advocaciones, que corresponden respectivamente a un rombo cardinal.

La pintura maya

Vela (2008) comenta en su artículo que las pinturas tienen unas cualidades estéticas y el uso de técnicas de probada eficacia, la cual tiene una guía de estudios de numerosos aspectos de la cultura maya, convirtiéndolo en una de las expresiones pictóricas que se encuentran entre los mejores ejemplos de su género en la época prehispánica.

Entre las pinturas se puede mostrar la evidencia en tres soportes, que son la pintura mural, los códices y las vasijas de cerámica, donde se puede encontrar escenas acompañadas de textos jeroglíficos que informan sobre la visión del mundo de los mayas, sus ritos y el calendario.

Las pinturas murales más famosas son las que se encuentran en Bonampak, ubicada en Chiapas, donde muestran una apariencia en la que predomina el tono de la piedra desnuda, tanto en los exteriores como en los interiores. Otra de las pinturas está en

los muros de Calakmul, en Campeche. Se plasman una variedad de temas que dan cuenta de la complejidad de la cultura maya (Vela, 2008).

Los mayas unen las representaciones pictóricas y la escritura jeroglífica para crear complejas composiciones en cerámica, donde cuenta el dominio de la cosmogonía y la historia de su pueblo.

Son de carácter adivinatorio y en su mayor parte están estructurados con base en registros calendáricos donde se incluyen ceremonias como el año nuevo y temas como la agricultura, la cacería y los dioses, entre otras cosas. Tienen profecías que toman los ciclos de veinte años, que les hace llamar katunes por los mayas y temas de astronomía.



Figura 6. Fotografía de la pintura maya, s/a, s/f.

Códices

Los códices fueron hechos para guiar a los sacerdotes y con ellos a pueblos enteros a lo largo del tiempo, por lo que aún conservan tres que son el París, Madrid y Dresde, llamados así por la ciudad en donde se Alberta. Los tres tienen características semejantes y comparten elementos formales, pero tiene diferentes asuntos a tratar (Vela, 2008).

Códice París

Love (2008) menciona en su artículo que las manos pintadas, libros sagrados, pinturas, santo ju'uno'ob, ventanas hacia lo sobrenatural, guías del cosmos: Los códices fueron esenciales para el funcionamiento y ejercicio cotidiano del sacerdocio maya. El códice París se ocupa al menos de ocho temas, entre ellos anotaciones históricas, almanaques adivinatorios e incluso movimientos de constelaciones. La superficie fibrosa se cubre de una capa crema, donde tiene pintura de media docena de colores que incluyen café, rosa, turquesa y varios tonos de azul, además del negro y rojo, que son la base y los predominantes.

De acuerdo al artículo, Love (2008) dice que en los mayores centros del poder de Posclásico en Yucatán se elaboraban estos libros sagrados y se utilizaban para enseñar las ciencias a los sacerdotes visitantes; éstos llevaron copias a sus provincias de origen y lo usaron como instrumentos esenciales para la vida religiosa de sus pueblos (p.66).

Se ocupa unos ocho temas que hablan desde las anotaciones históricas hasta movimientos de constelaciones.

De la página seis hasta la doce, se habla de la sucesión de k'atunes, que significa un período de veinte tunes, donde cada tun significa trescientos sesenta días, completando una cara completa del Códice París.

En la página seis, se puede ver al dios viejo, señor del k'antun siete ajaw, que se representa con los brazos extendidos y recibiendo la cabeza del dios K, emblema del gobierno y a sus pies está una ofrenda que contiene una vasija con tres panes sagrados horneados y cuentas de piedras preciosas.

De acuerdo a Love (2008) las celebraciones sobre k'antun fueron medios importantes para consolidar el poder o ejercer control sobre territorios determinados, los

ritos y ceremonias celebraban en todo el territorio político e incluyen poblaciones lejanas donde se dirigen a sus dioses patronos y a sus dirigentes políticos en la red de procesiones y peregrinajes (p. 66).

En el reverso del Códice París, las cuatro primeras páginas forman una unidad con los dos registros superiores que dedican al dios C y la parte inferior que tiene dos o más almanaques de doscientos sesenta días consagrados a Chaak.

También dice Love (2008) que en la página diecisiete se puede ver una columna vertical con signos de días, por lo que un sacerdote maya al revisar las páginas para buscar secciones importantes, se enfocaba en las columnas con signos de los días para elegir la página adecuada según las situaciones específicas (p.66).

Las páginas diecinueve y veinte son portadoras de años donde cuenta los 260 días que coinciden con el primer día del mes. Se presenta una serie de cincuenta y dos portadores de los años sucesivos. Le permiten al sacerdote predicar el carácter general de los años por venir mediante una consulta rápida.

Las veintiuno y veintidós tiene un tema general sobre la predicción de las lluvias, donde la mayoría de los investigadores lo interpretan como una escena catastrófica de tinte milenarista, como la destrucción del mundo, mientras que otros la interpretan una representación de la creación.

Por lo último, las páginas veintitrés y veinticuatro se pueden mencionar las constelaciones, donde se identifican tres figuras de animales que son la culebra de cascabel con las Pléyades, la tortuga con Orión y el escorpión con Lepus.

Otras constelaciones que aún no se identifican son la Osa mayor del norte y la Cruz del Sur.

Actualmente quedan once páginas pintadas por ambos lados, donde originalmente es de trece o más páginas cosidas y plegadas en forma de acordeón.



Figura 7. Fotografía de algunas páginas del códice París, s/a, s/f.

Códice Madrid

Vail (2008) habla en su artículo sobre las investigaciones recientes que muestran que el Códice Madrid como códice más voluminoso y menos estudiado de los códices mayas, es sin lugar a dudas prehispánico y proviene del norte de las Tierras Bajas mayas. En sus 112 páginas, que contienen augurios agrícolas y astronómicos, hay claves que nos hacen suponer que los escribas que lo pintaron estuvieron estrechamente relacionados con sus lejanos colegas del Centro de México

El códice está hecho de papel con la corteza interna de una higuera, el cual se hace llamar kopó, donde separa la capa de fibra de corteza para usarla en la fabricación de papel, la cual se logra lavando e hirviendo la fibra con cal para hacerla flexible. Se golpea con una

piedra hasta obtener una pieza de papel suave y delgado, añadiendo pegamento entre las capas de fibra para hacer la hoja que luego se recubre con una capa delgada de yeso para obtener una superficie adecuada para trazar las figuras y los textos (Vail, 2008).

A diferencia del Códice de Dresde que utilizaba plumas de ave, Coe (1997) propone que los escribas del Códice Madrid usaron pinceles, dado un mayor espesor de las líneas.

Según los estudios, se dice que incluyen los almanaques relacionados con los rituales públicos, profecías y muchos detalles de la vida cotidiana.

Uno de los ejemplos que contiene ese código es el almanaque 102c, que contiene cuatro divisiones, dos con imágenes y dos sin ellas. Las dos divisiones con imágenes indican a las actividades previas al tejido, es decir, a la preparación del telar.

El conocimiento ritual permite a los especialistas señalar las fechas y actividades ceremoniales adecuadas que deben asignarse a las diversas tareas sagradas como el encendido de un fuego nuevo, la presentación de una ofrenda o el sagrado ritual como pago de una deuda con los dioses, quienes también se sacrifican para crear a la humanidad.



Figura 8. Fotografía de una de las páginas del código Madrid, s/a, s/f.

Códice Dresde

Paxton (1993) menciona en su artículo que en ese códice se trata de asuntos adivinatorios que se desenvuelven en un complejo marco de rituales vinculados con la cosmovisión, la astronomía y los sistemas calendáricos, en especial las dedicaciones particulares como la deidad lunar, el ciclo venusino, las tablas lunares e incluso las profecías asociadas con los *k' atune*.

Por el contenido del lenguaje primario de los textos glíficos, Paxton (1993, p.74) asume que es de origen yucateco, aunque también tiene influencias y palabras procedentes del *chólan* y algunos préstamos lingüísticos del náhuatl. También propone que, de acuerdo a su información calendárica, procede de Chichén Itzá como el lugar de origen.



Figura 9. Fotografía de una de las páginas del códice Dresde, 2012

Popol Vuh

El Popol Vuh fue uno de los varios testimonios que se han conservado después de la conquista española. Contiene 112 folios, escritos a dos columnas y se titula '*empiezan las historias del origen de los indios de esta provincia de Guatemala*'. Vela (2007) comenta

que los quichés de Guatemala son los que nos han dejado el más rico legado mitológico. Su descripción de la creación es una de las más reliquias del pensamiento aborigen.

El texto se da a conocer en París en 1861, traducido por el francés el Abate Brasseur de Bourbourg.

Para Vela (2007) Popol Vuh significa Libro del Consejo, por su referencia en uso ante los antiguos señores mayas donde consultan manuscritos pictóricos en las reuniones cuando discuten sobre los asuntos del gobierno.

Según dice Vela (2007) unos autores logran traducirlos y transmitir la historia y creencias religiosas de los antiguos mayas de las Tierras, una poca influencia directa de la visión cristiana del mundo, razón por lo que los evangelizadores tratarían de prohibirlos y destruirlos.

Según los traductores, contienen historias de los linajes Kaweq, Nijayib' y Ajaw K'iche, de los más alto rango entre los señores del renio quiché. Se trata de tres señores que llevan el título de nim chokoj, "*maestro de ceremonias*".

Vela (2007) dice que los códices lo utilizaban como guías para relatos míticos e históricos largos y complejos, cuya forma final se basaba en gran medida en una rica y antigua tradición oral.

Esos códices contienen textos breves y concisos, con referencias a fechas, personajes, eventos, generalmente acompañados por imágenes que ayudan a comprenderlos mejor.

Los temas que menciona en la narración del Popol Vuh se encuentran a continuación:

1. La creación. Es el inicio del libro, donde hablan sobre el nacimiento de la tierra, invocando a los seres vivos para hacer ofrenda a los dioses mismos. También

hablan del fracaso en los intentos de la creación, como los animales, que son incapaces de hablar. Después de varios intentos, finalmente crean al hombre, que supuso cumplir obligaciones con sus creadores.

2. Los héroes divinos. En esta parte relatan las historias sobre los héroes que limpian obstáculos para la humanidad, siendo más común las parejas.

3. Historia del linaje quiché. Cuenta la historia del linaje, donde se encuentra a los primeros seres humanos desde tiempos antiguos hasta después de la conquista española.



Figura 10. Fotografía de una de las páginas del Popol Vuh, s/a, s/f.

Diseño editorial

En la práctica moderna del diseño se dispone de una gran cantidad de herramienta con las que se puede crear un material impreso que comunique de manera efectiva. De esta manera Ambrose (2006) explica que la compaginación, la tipografía, el color y la imagen son fundamentales para diferenciar un diseño de otro y transmitir información, pero el

formato, la presencia física de la pieza, es una herramienta que suele subestimarse e infrautilizarse.

Ambrose (2006) define al diseño editorial como un libro que es un modo de organización y presentación de múltiples unidades de información en un solo continente, sea mediante compilación de viñetas relacionadas, aplicación de un orden secuencial o cualquier modo de combinación aleatoria de unidades de información, un libro se convierte en la suma de sus partes (s/p).

Al decidir el formato del libro están la naturaleza y la cantidad de información que se va a presentar, el tiempo de vida que se espera que tenga el producto y factores siempre presentes como el público al que va designado y el costo. Estas variables afectan a decisiones como la elección del soporte, el tamaño o los acabados de impresión.

La elección del tamaño del papel de soporte puede ser el punto de partida de un proyecto, aunque el diseño ofrece un amplio campo para desarrollar la creatividad.

Formatos de libro

Un libro es un bloque que está unido con guardas a unas tapas que se elaboran por separado; se entiende que las páginas del libro pueden estar o no impresas y que el método para unirlos puede ser cosido o adhesivo (Hochuli, et al., 2005).

Existen dos factores principales que determinan el tamaño final de las páginas de un libro que son, según Ambrose, et al. (2009), el tamaño de la hoja de papel original y el número de veces que se dobla esa hoja antes del guillotinado. Las ediciones en tamaño folio son libros hechos a partir de hojas que se han doblado sólo una vez. Las ediciones en cuarto se hacen con soportes doblados dos veces y las ediciones en octavo se elaboran a partir de papeles que dobla tres veces (s/p).

Tipos de encuadernación

1. Encuadernación a la americana.
2. Encuadernación a caballete (método de encuadernación usado para folletos, programas y pequeños catálogos. Los pliegos se igualan y se grapan por todo el lomo. Al abrirlos, los libros encuadernados a caballete quedan planos).
3. Encuadernación wiro/con canutillo.
4. Encuadernación francesa o en cruz.
5. Encuadernación canadiense/semicanadiense.
6. Encuadernación japonesa.

En términos de diseño de publicación, existen las siguientes seis áreas clave que pueden afectar a un diseño acabado:

1. Formato.
2. Retícula.
3. Tipografía.
4. Color.
5. Cubierta o cabecera.
6. Uso de las imágenes.

El poder del papel impreso

La palabra escrita en pergamino quedaba reservada para los ricos. Aunque es mucho más duradero que el papel, el pergamino era mucho más caro y costaba más tiempo producirlo. Un libro de 200 páginas se creaba en cuatro o cinco meses y valía lo mismo que una granja (Bhaskaran, 2006).

La primera fábrica de papel conocida en Europa fue fundada en la ciudad italiana de Fabriano en 1282. El papel se producía de manera rápida y barata, así que enseguida se reemplazó al pergamino como material preferido por los editores.

La llegada de los tipos móviles en Europa se atribuye al metalista alemán Johannes Gutenberg, cuyo sistema permitía la producción de miles de letras duraderas y reutilizables, y permitía una impresión rápida de materiales escritos. Esta innovación resultó en una explosión de información en Europa renacentista.

Una de las primeras publicaciones más famosas fue el pliego suelto, que era una única hoja de papel impresa por una cara usada para propagar información religiosa.

Luego se adoptó como medio para compartir información regional, así que se convirtió en el precursor del periódico actual.

La imprenta en la era digital

Bhaskaran (2006) habla en su libro sobre la revolución digital, el cual el medio impreso se ha visto reforzado ya que actualmente existen otros medios para publicar de manera barata, más rápida e incluso más fácil de producir, como el Internet. Pero no tiene la misma sensación que comunica un libro o revista, incluso las imágenes tiene más definición en papel que en la pantalla (s/p).

Tampoco poseen esa variación en profundidad que pueden conseguir los diferentes tipos de papel. Además, las publicaciones impresas poseen una autenticidad que sobrepasa a sus compañeros digitales.

Contenido

Al realizar el libro álbum, se dio la tarea de investigar el contenido que debe llevar en un álbum con estampas. No existe una o varias reglas en cuando a su contenido, sino que puede tener la libertad de realizarlo, tal como dice Bhaskaran (2006) que el contenido

puede adoptar diversas formas. Texto, imágenes, gráficos, incluso color y forma pueden considerarse contenido por derecho propio.

Para lograr que el contenido sea lo más atractiva visualmente posible, se deberá usar primeramente las ilustraciones antes que cualquier texto, cuya función es la prioridad del álbum, ya que las imágenes literales o representativas suelen usarse para una comunicación más objetiva, en el otro extremo del espectro visual se encuentran las imágenes abstractas usadas de manera más subjetiva (Bhaskaran, 2006).

Hochuli (2005) dice que en la actualidad es frecuente encontrar ilustraciones que ocupan una cantidad de espacio innecesaria, a costa de su manejabilidad y legibilidad. Algunas ilustraciones no pierden en absoluto su valor informativo al reproducirlas en tamaños menores, lo cual es especialmente válido para planos, dibujos técnicos, representaciones gráficas y objetos similares.

Es por lo mismo que al incluir una estampa sobre el texto siendo una representación gráfica, por ser la prioridad en los niños ya que para ellos es lo más atractivo.

El texto como imagen

Un tratamiento tipográfico con fuerza puede convertir una pieza de texto en una imagen por derecho propio. Las imágenes pueden ser caras; así, el uso de la topografía ilustrativa puede proporcionar una alternativa efectiva y económica.

Una fuente es un grupo completo de caracteres, o glifos, que conforman una tipografía. Incluye todos los caracteres de letras y números normales, los signos ortográficos, todos los símbolos y caracteres especiales y los diversos grosores en cursiva y negrita (Simmons, 2007).

Para poder identificarlos, la tipografía es el aspecto visual o el estilo del tipo, y la fuente es una versión específica de una tipografía.

La mayoría de los diseñadores utilizan diariamente alguna clase de texto. Menciona Simmons (2007) que el texto es una poderosa herramienta de comunicación, y seleccionando el cuerpo de letra y la tipografía adecuados, el diseñador puede sugerir ciertos estados de ánimo, emociones y tonos.

El debate entre legibilidad y visibilidad es largo y complicado, además de tener especial importancia para el diseño editorial.

Bhaskaran (2006) hace referencia la visibilidad a la forma del tipo o carácter independiente, mientras que legibilidad implica la velocidad y facilidad con las que pueden leerse un texto.

La revolución digital

Aunque internet puede otorgar a un impreso el poder para llegar a un público mundial de consumidores, algo difícil y caro de conseguir con una publicación impresa, no es tan fácil como pasar páginas a una pantalla, como muchos han intentado hacer. La red es un medio bastante desconocido, por no decir complejo, y posee sus propias limitaciones.

En contraste, la industria editorial es algo conocido y que funciona. No necesita instrucciones, pilas ni banda ancha.

Hoy en día, los diseñadores pueden usar la tecnología para experimentar con mezclas de color, imágenes y texto, como nunca había sido posible, con la intención de atraer al lector y conseguir que la información presentada sea lo más accesible y útil posible.

Bhaskaran (2006) comenta que la forma en que se vende una publicación afecta a su diseño. No es una coincidencia que la cabecera de una revista se coloque siempre horizontalmente en la parte más larga de la portada o que el logotipo de la editorial

aparezca en el lomo de todos los libros. La decisión tiene más que ver con la forma en que dicha publicación se presentará ante sus consumidores potenciales que con el diseño en sí.

Anatomía

El trabajo del diseñador no sólo consiste simplemente en maquetar la información con respecto a un número de páginas, sino también tiene que tener en cuenta el tipo de contenido y la mejor manera de organizarlo, así como la forma de estructurar cada página para hacerla más legible y fácil de comprender, además de equilibrar las imágenes con respecto al texto.

Para decidir la forma del libro, se requería de la propuesta propia usando sus características, como lo dice Hochuli (2005), el diseñador de libros se ocupa de las siguientes particularidades: formato, extensión y tipografía; materiales; reprografía; impresión y acabados.

Cubiertas

La cubierta es lo primero que verá el público y determinará si un lector se toma la molestia de abrir una publicación para leer el interior. Para Bhaskaran (2006) el diseño de la cubierta no sólo consiste en ser bonito; una cubierta bien diseñada también debe comunicar, con claridad y de manera sucinta, el contenido de la publicación. En el diseño de las revistas, la cabecera es una herramienta muy útil, no sólo para reforzar la identidad de la revista, sino también para crear una sensación de familiaridad con sus lectores.

La maquetación de una publicación hace referencia a la ubicación del contenido y a cómo se relacionan estos elementos entre sí y con la publicación como un todo. La maquetación puede cambiar por completo la forma de ver y leer una publicación. Una buena maquetación puede hacer que sea fácil orientarse por la publicación y que sea agradable leerla, mientras que una maquetación mal diseñada puede dejar al lector

confundido y frustrado. Se consigue en gran medida ideando una o más retículas para la publicación que te permitan organizar los diversos elementos en la página. La retícula será invisible para el lector, que sólo será consciente de la estructura que el diseñador ha creado a lo largo de la publicación.

Simmons (2007) dice que la fase de la maquetación de un proyecto es en la que todas las ideas y planes empiezan a tomar forma. Los textos, las fotografías y las ilustraciones estarán acabados o, como mínimo, dispondrás del borrador, y es entonces cuando puedes ver los elementos como un todo coherente (s/p).

El contenido y forma en la que usará la publicación determinarán la maquetación.

Retículas

Hernández (2009) define en su artículo la retícula como una estructura en dos dimensiones hecha de líneas verticales y horizontales utilizada para estructurar el contenido, sirve como un armazón para organizar textos, imágenes o videos de una forma racional y fácil de visualizar.

El uso de una retícula es una forma más efectiva de organizar información en una página para asegurar una coherencia visual en la publicación. Bhaskaran (2006) explica que la retícula es una de las herramientas más importantes en el diseño editorial. Se usa para ubicar y contener los diferentes elementos en un único diseño, asegurando un resultado mucho más exacto y calculado. Puede ayudar a definir los parámetros, proporcionando flexibilidad en el diseño.

Una retícula ayuda mucho durante el armado de cada página; el cual, según Ambrose/Harris (2008), aporta mayor precisión y coherencia en la situación de elementos en una página, un marco que hace posible a un grado mayor de creatividad.

Más que nada, una retícula aporta a la maquetación un orden sistematizado, distinguiendo los diversos tipos de información y facilitando a navegación del usuario a través del contenido.

A la hora de diseñar y armar una retícula tenemos que tener muy en cuenta (s/a):

1. Los márgenes
2. Los medianiles
3. La mancha tipográfica o el cuerpo de texto
4. Espacios en blanco

El uso de una retícula permite que un diseñador pueda maquetar cantidades ingentes de información, como por ejemplo en un libro o en una serie de catálogos, en un tiempo sustancialmente más corto, porque muchas de las cuestiones que afectan al diseño ya se habrán resuelto en el momento de construir la estructura reticular (Samara, 2004).

La importancia de la tipografía

La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente el cómo percibimos un diseño. Los tipos de fuentes tienen una personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones (Bhaskaran, 2006).

La tipografía es una herramienta muy poderosa en el diseño editorial y su capacidad para transformar una publicación no debería subestimarse nunca.

Una familia tipográfica es un grupo de signos escriturales que comparten rasgos de diseño comunes, conformando todas ellas una unidad tipográfica. Los miembros de una familia se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios.

Las familias se dividen según la clasificación de Maximilien Vox:

1. Humanas

2. Garaldas
3. Reales
4. Didonas
5. Mecanos
6. Lineales
7. Incisas
8. Scriptas
9. Manuales

Simmons (2007) dice que las tipografías son probablemente el ingrediente más importante que posee el diseñador gráfico.

También opina dos familias tipográficas más elaboradas que son las sanserif y las serifas.

Las tipografías san serif no tienen remates y visualmente son mucho más limpias y modernas. Lo mejor de las de palo seco es que son buenas para titulares o para tiradas reducidas de texto, como una tabla o párrafos espaciados de longitud limitada.

Las tipografías serifas son fácilmente identificables por las serifas cortas, o remates, al final de los ascendentes, descendentes, tallos, etc. Se consideran, en general, la mejor opción si el diseño debe adoptar un aire de autoridad, ya que poseen un aire más clásico que las fuentes sans serif (Simmons, 2007). También tienden a ser más fáciles de leer en periodos de tiempos prolongados, por lo que suelen ser la opción favorita en las novelas y periódicos.

De acuerdo a Jury (2006), la tipografía y la escritura, por su naturaleza, siempre se han entrelazado, puesto que la tipografía es la disciplina y la práctica profesional que media entre el contenido de un mensaje y el lector que lo recibe.

Imágenes

Según Bhaskaran (2006) las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de cualquier publicación; pueden cambiar de forma espectacular con su aspecto estético, tanto como elemento subsidiario de un texto principal o como fuerza conductora de todo el diseño.

La forma de usar las imágenes en las publicaciones depende de toda una serie de factores, como quién es el público objetivo de la publicación o qué función tendrán dichas imágenes, como dice Eisner (1998) “los artistas que trabajaban en historias dibujadas trataban de crear una estructura, un lenguaje coherente que le sirviera de vehículo para expresar una complejidad de pensamientos, acciones e ideas en una disposición secuenciada y distribuida en viñetas”.

Una imagen vale más que mil palabras. Usar una imagen es la manera más sencilla y rápida de transmitir un mensaje, aunque éste sea complicado (Simmons, 2007).

Color

El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico, puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato (Bhaskaran (2006).

El color es muy visualmente atractivo, el cual logra impactar cada lector, el cual Bergström (2009) dice: “la imagen a color sobre papel atrae y cautiva al receptor, lo mismo que los elementos gráficos en colores fuertes y contrastados atrapan la vista en un sitio web” (s/p).

Los colores se clasifican en cálidos o fríos, suaves o duros, claros u oscuros, pasivos o activos, características todas que cabe emplear por separado o combinadas.

El sistema de color más usado en la impresión editorial es el CMYK, mientras que el RGB se usa sobre todo para la edición digital.

Ambrose/Harris (2005) clasifican que las imágenes RGB tiene 3 canales: rojo, verde y azul y las imágenes CMYK tiene cuatro canales: cyan, magenta, amarillo y negro.

Las publicaciones más formales, como informes anuales, demás documentación corporativa y catálogos, suelen usar una codificación de color en su diseño que permite a los lectores encontrar lo que buscan de manera fácil y rápida.

En una cabecera de revista bien diseñada, el color suele ser lo único necesario para que el lector habitual reconozca de inmediato la revista y su marca.

Para Gordon, et. al (2005, s/p) definen lo siguiente:

“El color aporta una dimensión añadida, casi mágica, a la comunicación visual. Refleja la experiencia cotidiana del mundo y de las personas, lo que proporciona al diseñador un poderoso lenguaje común con el que expresar sentimientos, emociones y significados”.

Editorial Panini

Panini se fundó en 1961 con el lanzamiento de la primera colección sobre el campeonato italiano de fútbol. En 1945 los fundadores, los hermanos Panini, abrieron un quiosco cerca de la catedral de Módena y en 1954 empezaron una compañía de distribución de periódicos. La compañía continuó en manos de la familia hasta alcanzar una facturación anual de unos 8.500 millones de pesetas (s/a, 2010, s/p).

En 1988 la empresa se vendió al grupo Maxwell, que hizo una serie de cambios y puso la dirección en manos extranjeras. Después de años de inestabilidad financiera, en 1992 fue comprada por Bain Gallo Cuneo y De Agostini. En sólo dos años de prudente administración se devolvió a la empresa su antiguo esplendor. Panini fue adquirida por

Marvel Entertainment Group, que mantuvo el mismo equipo directivo encabezado por A.H. Sallustro. La sede central permaneció también en Italia.

El 8 de octubre de 1999 la compañía volvió a manos italianas y fue adquirida por Fineldo Spa, la Sociedad Financiera de Vittorio Merloni, junto al equipo directivo de la sociedad de Módena, bajo la guía de Aldo Hugo Sallustro, que mantuvo una parte importante del capital social.

Este año el Grupo Panini ha llegado a un acuerdo para la compra de la parte mayoritaria de las acciones de DigitalSoccer, que desarrolla revolucionarios software en el sector del deporte.

Además Panini ha adquirido en Francia la World Foot Center, sociedad que actúa en el sector en el mercado de venta, distribución y promociones en el mundo del fútbol, tanto de los clubes como de la selección nacional francesa. En Este mismo período, Panini ha cedido su actividad de producción de papel adhesivo, conocida como la división Adespan, a Avery Dennison, uno de los líderes mundiales de este sector.

El grupo Panini, con sede en Módena y filiales en Europa, USA y Latinoamérica, es líder mundial en el sector de las estampas y de tarjetas de intercambio (s/a, 2010, s/p).



Figura 11. Fotografía de algunas de las páginas del álbum de Panini, 2010, s/a.

CAPÍTULO III

Método

Introducción

El capítulo abarca diferentes tipos y modalidades de investigación, así como sus definiciones, para poder definir el formato y el proceso del proyecto que se llevará a cabo. Se explica el desarrollo de la investigación por medio de varios autores que corroboren al mismo método elegido para el proceso de la creación del álbum.

Diseño de la investigación

Según Hernández, et al. (2006), el diseño se divide en:

1. Diseño experimental: se manipulan deliberadamente dentro de una situación controlada una o más variables independientes para realizar las consecuencias de la manipulación de una o más variables dependientes.
2. Diseño no experimental: no se manipulan variables y sólo se observan fenómenos tal y como se dan en su entorno natural.

Por lo tanto, en la presente tesina se utilizó el diseño no experimental, ya que sólo se analizarán los elementos y etapas presentes en el desarrollo de la creación del álbum con estampas, para después aportar información al respecto.

En cuanto al diseño no experimental, se clasifica, según Hernández et al. (2006), en diseño transversal y longitudinal dependiendo de su dimensión temporal o puntos en el tiempo durante los cuales se recolecta la información.

Se dice que es un diseño transversal cuando se recolecta información del estado de una o más variables o su relación en un solo momento del tiempo; y es un diseño longitudinal cuando se recolectan datos a través del tiempo o en períodos específicos para evaluar los cambios, sus determinantes y consecuencias.

De acuerdo a la investigación, el tipo de tesina fue no experimental transversal, puesto que se recolectaran datos en un tiempo dado único.

Tipo de estudio

Existen 4 tipos de investigación que se mencionará según Hernández, et al. (2006):

1. Exploratorios: Se efectúan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se han abordado antes. Sirve para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un cuestionario particular, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de determinada área, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras.
2. Descriptivos: Se centran en recolectar datos que muestren un evento, una comunidad, un fenómeno, hecho, cuestionario o situación que ocurre. Buscar especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Además pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos y las variables a los que se refieren.
3. Correlacionales: Tienen como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables. La utilidad principal de este estudio es saber cómo se puede comportar un concepto o una variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas.
4. Explicativos: Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder las causas

de los eventos físicos o sociales. Su interés es explicar el por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.

De acuerdo al tipo de esta investigación, será descriptivo, ya que según Hernández, et al. (2006), buscan especificar las propiedades más relevantes de personas, comunidades o cualquier fenómeno que sea sometido a un análisis.

Por lo tanto se describirá diferentes etapas del proceso de elaboración del álbum con estampas de la cultura maya como tema.

Enfoque de la investigación

Por lo consiguiente, el enfoque determinado para este proyecto es el enfoque cualitativo “porque se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, principalmente los humanos y sus instituciones”, Hernández, et al. (2006, p.9). En el proceso se realizó la recopilación de imágenes como accesorios mayas, glifos, pinturas, vestimentas y fotografías de las zonas arqueológicas al ser descubiertas, etc., con el fin de crear un panorama mental y representarlo por medio del bosquejo.

Modalidad de la investigación

La modalidad es una tesina proyectual, “ese tipo de tesis abarca los trabajos en los que se desarrolla una exploración sobre algún tema, tópico o conocimiento concreto que sea congruente con las materias de una disciplina de licenciatura” dice Muñoz (1998, p.7), por lo cual se desea realizar un álbum con estampas sobre la cultura maya.

Metodología de diseño

Para realizar la metodología, se realizó la propuesta de Bruno Munari del libro titulado ‘¿Cómo nacen los objetos?’.

De la lista de sectores que presenta Munari menciona que cada punto a su vez es ampliable; por lo cual se utilizaron metodologías complementarias, para el proceso de la creación de los personajes sobre la cultura maya se llevó a cabo la elaboración del trabajo de Chris Patmore de su libro llamado *Diseño de personajes. Cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas*.

Es importante definir en qué consiste una metodología, por lo que Munari (2004) la define como: “el método proyectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia, su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo” (p.18).

1. Identificar el problema de diseño
2. Definición del problema
3. Elementos del problema
4. Recopilación de datos
5. Análisis de datos
6. Creatividad
7. Materiales y tecnología
8. Experimentación
9. Modelos
10. Verificación
11. Dibujos constructivos
12. Solución

Las técnicas que emplea según Patmore (2006, p. 12) “depende de la herramienta que desee emplear el ilustrador, ya sea desde herramientas tradicionales, digitales, las

fuentes de inspiración, la investigación, el arquetipo del personaje que va a definir el papel que desempeñará éste dentro de la historia”.

Patmore (2006), autor del libro *Diseño de personajes. Cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas* plantea la siguiente metodología para la creación de personajes:

1. Herramientas tradicionales.
2. Herramientas digitales.
3. Técnicas.
4. Fuentes de inspiración.
5. Mitología y arte.

Para establecer con éxitos los cimientos sobre los que se construye la maqueta, hay que escoger el formato y el papel y crear una retícula o cuadrícula apropiada, sabiendo cómo usar el diseño para señalar las prioridades y trabajando con un planillo que garantice que las secciones y paginación mantienen la fluidez y el ritmo de la publicación a pesar de los cambios constantes que se operan (Zapatero, 2008).

1. Retícula
2. Las plantillas
3. La paginación
4. Las señalizaciones
5. Las secciones
6. El planillo
7. La selección del papel
8. El formato
9. La elección y uso de la tipografía

10. Las imágenes

CAPÍTULO IV

Presentación de resultados

Introducción

Después de realizar una lista de las metodologías mencionadas en el Capítulo III, se responderá los objetivos del capítulo uno, para lograr la elaboración del álbum infantil con ilustraciones para la difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán, siguiendo la estructura del libro de *Metodología proyectual* de Bruno Munari, la elaboración de diseño editorial basando en el libro *Diseño Editorial*, de Yolanda Zapattera, el cual habla de los pasos para realizar un diseño en el álbum ilustrado y por lo último el diseño de personajes de acuerdo al libro *Diseño de personajes* de Chris Patmore.

Para responder al objetivo general que es elaborar un álbum infantil con ilustraciones para la difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán, se requirió las metodologías de los libros de *Diseño Editorial* de Yolanda Zapattera y la elaboración de ilustraciones, cuyos resultados se muestran en el apéndice A, siguiendo los pasos del libro *Diseño de personajes* de *Chris Patmore*.

Diseño Editorial

Retícula

Las retículas sirven para tener un apoyo visual de manera atractiva, logrando que el receptor despierte su interés, como lo define Ambrose, et al. (2008): una retícula proporciona una estructura para todos los elementos de diseño de una página, lo que facilita y simplifica el proceso creativo y la toma de decisiones por parte del diseñador.

La retícula aporta mayor precisión y coherencia en la situación de elementos en una página un marco que hace posible un grado mayor de creatividad. El tipo de retícula es jerárquica, ya que está compuesta por columnas horizontales.

Las plantillas

Sirven para guiar la estructura en donde se logra armar el álbum, estableciendo una guía visual de manera atractiva.

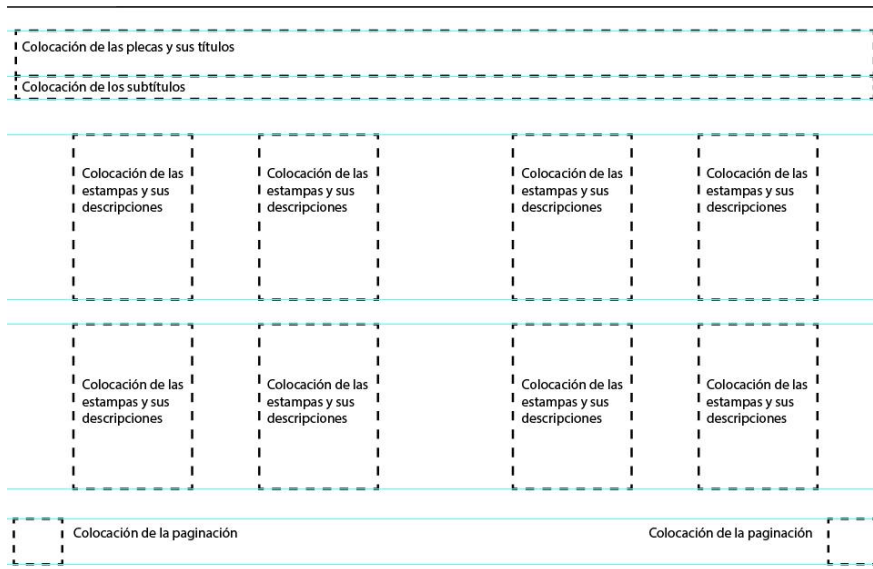


Figura 12. Plantilla de una página. Tesista, 2015.

La paginación

Como en todo diseño editorial, es importante llevar la enumeración de páginas, que ayude al lector ubicar el tema o imagen.

Las señalizaciones

En cada página, se marca unas líneas en donde llevará el doblez o áreas de impresión, que sirven para guiar al diseñador al momento de finalizar el libro e imprimir sin contratiempos.

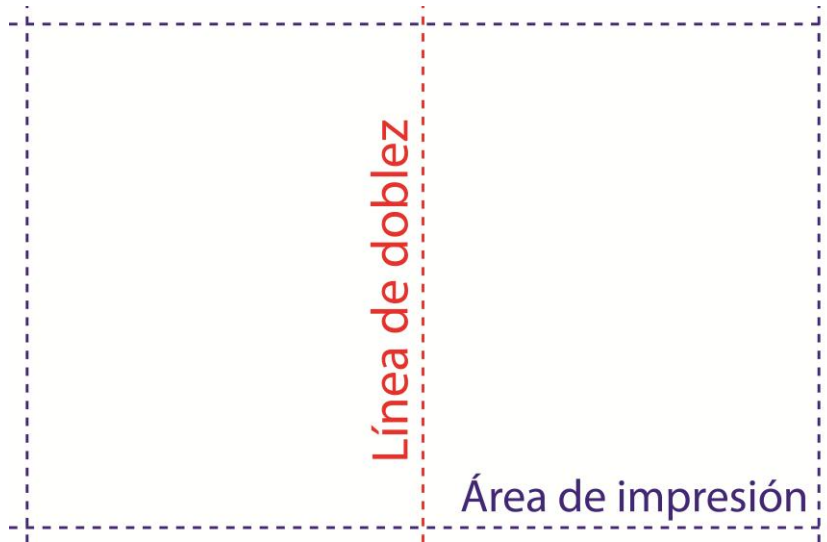


Figura 13. Guías de la señalización. Tesista, 2015.

Las secciones

Sirve para realizar diferentes pruebas de estructura de la página, que logre aceptar la guía visual del lector.

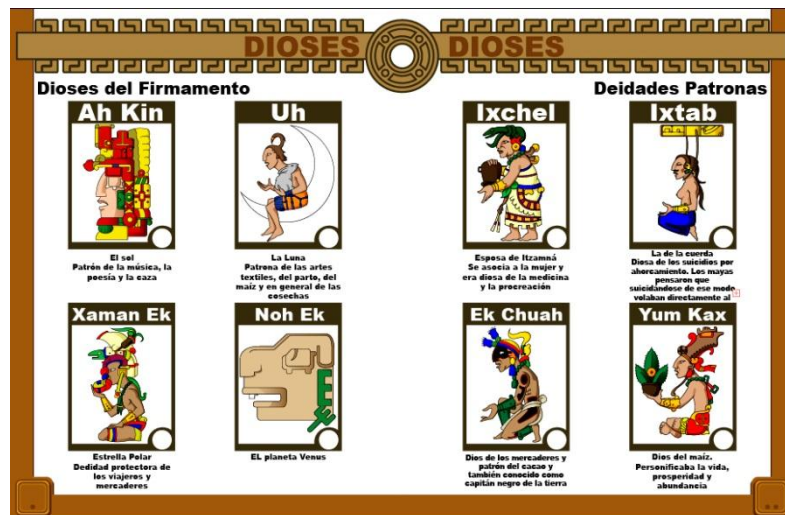


Figura 14. Prueba de estructura. Tesista, 2015.

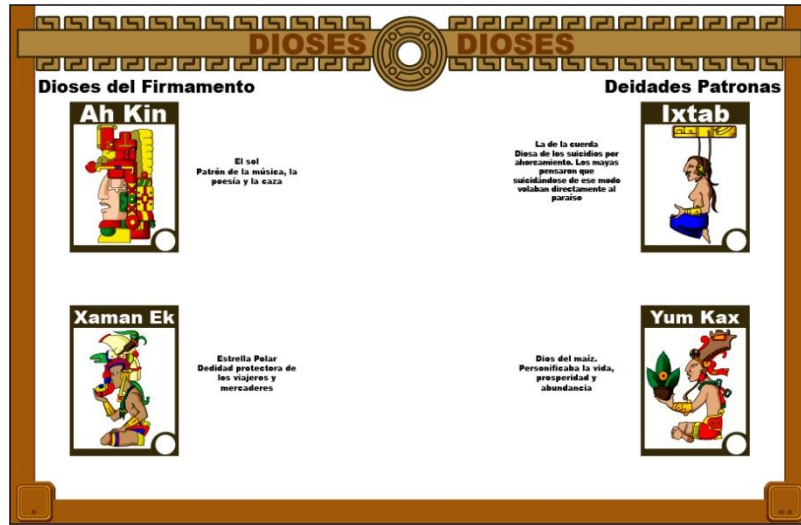


Figura 15. Prueba de estructura 2. Tesista, 2015

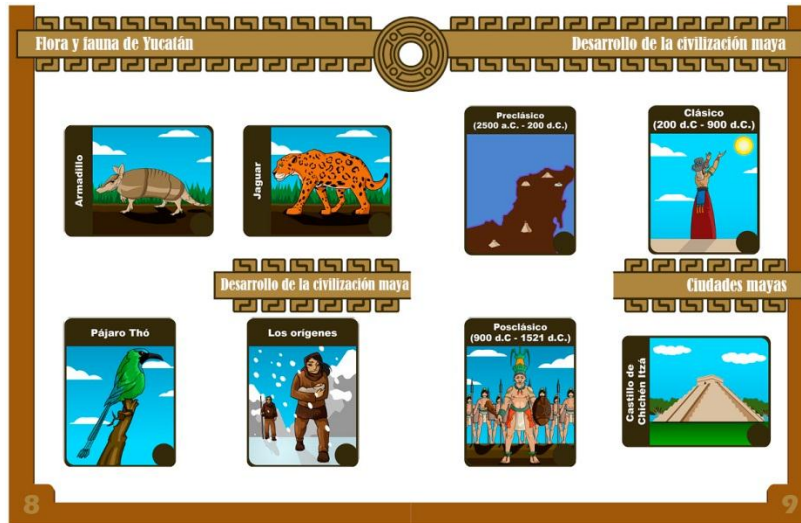


Figura 16. Prueba de estructura 3. Tesista, 2015

El planillo

Es una maquetación previa al diseño, también conocido como dummy o mock up, que serviría para guiar el armado del álbum. Se realizó muestra de un álbum de Panini existente para verificar su maquetación y realizar el armado del proyecto.

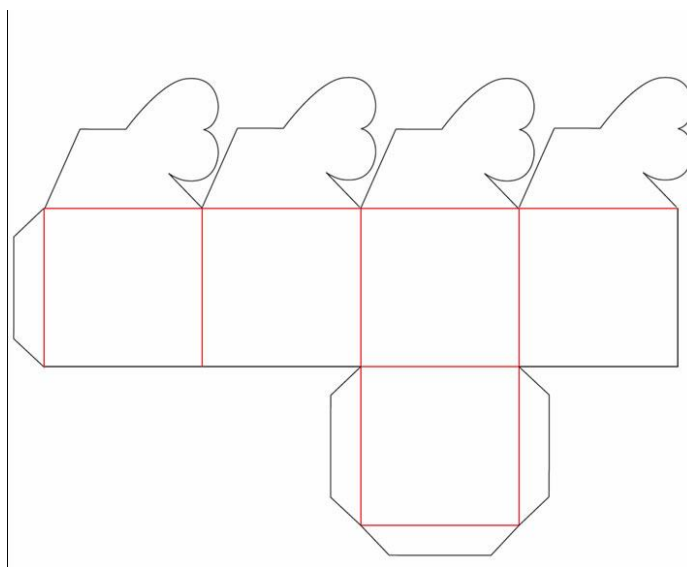


Figura 17. Ejemplo de un planillo. Tesista, 2015.

La selección del papel

Existen varios tipos, los ejemplos a más destacar son couché, opalina, cascarón, kraft, entre otros, y de diferentes gramajes. Se eligió para el interior del álbum el papel bond de 80 gramos, cuyo grosor ayuda a soportar el pegamento de las estampas y para el exterior se utilizó el couché que sirve de protección a las páginas interiores.

El formato

Se inició con la propuesta del formato del álbum, eligiendo las medidas de 21.3 cm de ancho y 28 cm de altura.

Con las medidas seleccionadas, logra el espacio adecuado para su contenido de estampas y sus definiciones. También aporta mucho a la transportación, ya que los niños por su tamaño tienen la comodidad de cargarlo incluso con otras revistas o cuadernos.

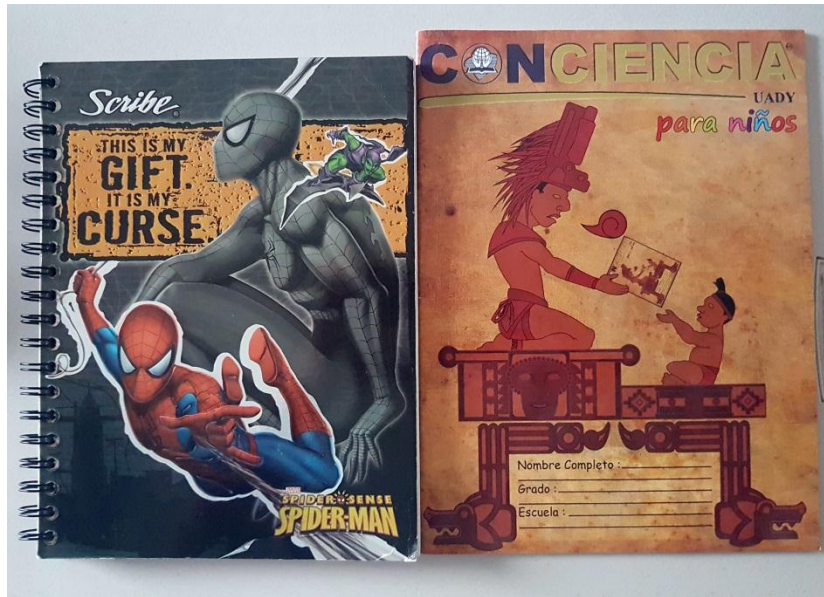


Figura 18. Comparación de tamaños. Tesista, 2015.

Tipos de encuadernación

Existen varias encuadernaciones, entre ellos están a la americana, a caballete, francesa, canadiense, entre otros. Para el álbum, se eligió la encuadernación a caballete, que gracias a que el lomo este engrapada, al abrir quedan planos y le da facilidad de utilizarla por la colocación de las estampas.

Diseño de personajes

De acuerdo al método de su libro, se hizo lo siguiente:

Herramientas tradicionales

El papel y los lápices son indispensables en la tarea creativa. Las libretas de espiral y los cuadernos de bocetos de diferentes tamaños son idóneos. Existe una infinidad de posibilidades de entintado para obtener trazos definidos, desde un pincel jâpones hasta una pluma de marca.

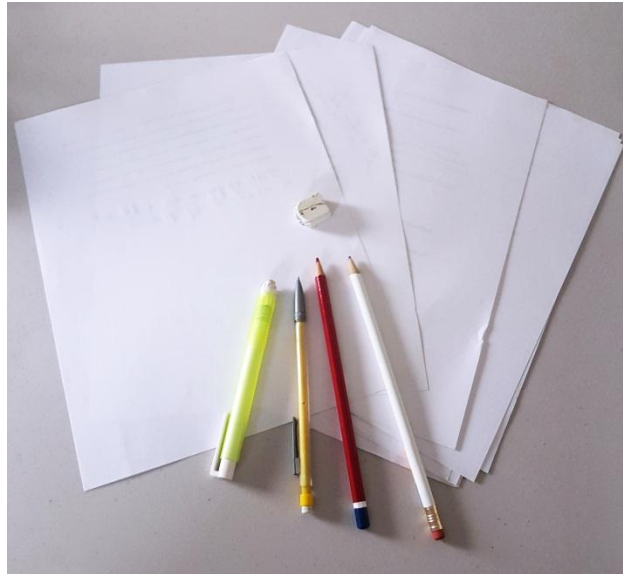


Figura 19. Herramientas tradicionales usadas en el proceso. Tesista, 2015

Herramientas digitales

La mayoría de los escáneres, incluso más baratos, tienen una resolución óptica muy alta y resultan más que apropiados para escanear los bocetos para colorearlos posteriormente de manera digital. También puede optar por los escáneres en color. La tableta gráfica es un elemento fundamental para crear ilustraciones digitales, ya que su manejo es mucho más fluido y natural que el ratón. Son sensibles a la presión, así que el resultado es muy similar al de los lápices y pinceles de verdad. El programa basado en píxeles más utilizado es el Adobe Photoshop.



Figura 20. Escáner utilizado para las ilustraciones. Tesista, 2015.



Figura 21. Herramientas digitales utilizadas en el proceso. Tesista, 2015.

Materiales y tecnología

Consiste en otra pequeña recogida de datos relativos a los materiales y a las tecnologías que el diseñador tiene a su disposición en aquel momento para realizar su proyecto. Los programas que se utilizaron en el álbum son el Adobe Illustrator, que sirvió

para hacer vectores en las ilustraciones; y el Adobe Indesign que sirvió para armar el álbum.

El papel para la portada y contraportada se usó el couché, sirviendo como protección para las páginas interiores y por la seguridad en los niños, y el papel bond de 80 gramos se usó para el interior, sirviendo por su resistencia al pegamento para la colocación de las estampas.

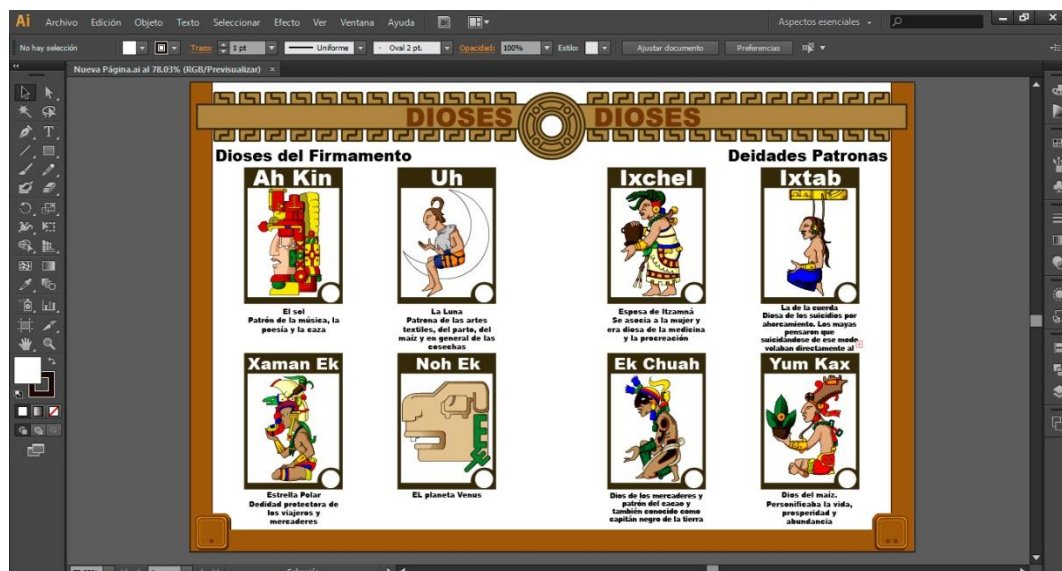


Figura 22. Programa de Adobe Illustrator utilizado para realizar vectores. Tesista, 2015.

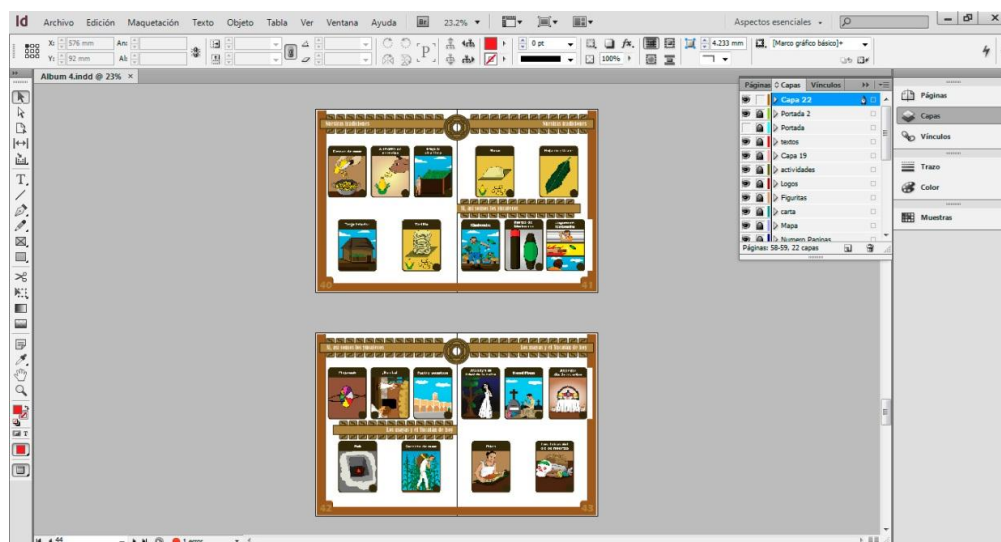


Figura 23. Programa de Adobe Indesign utilizado para el armado del álbum. Tesista, 2015.

Dibujos constructivos (bocetos)

En algunos de los bocetos que se puede ejemplificar la aplicación del método de Chris Patmore, el cual se utiliza los mismos pasos al crear un personaje, de misma forma en otras ilustraciones como las culturas, accesorios, entre otros se muestra en la siguiente imagen.

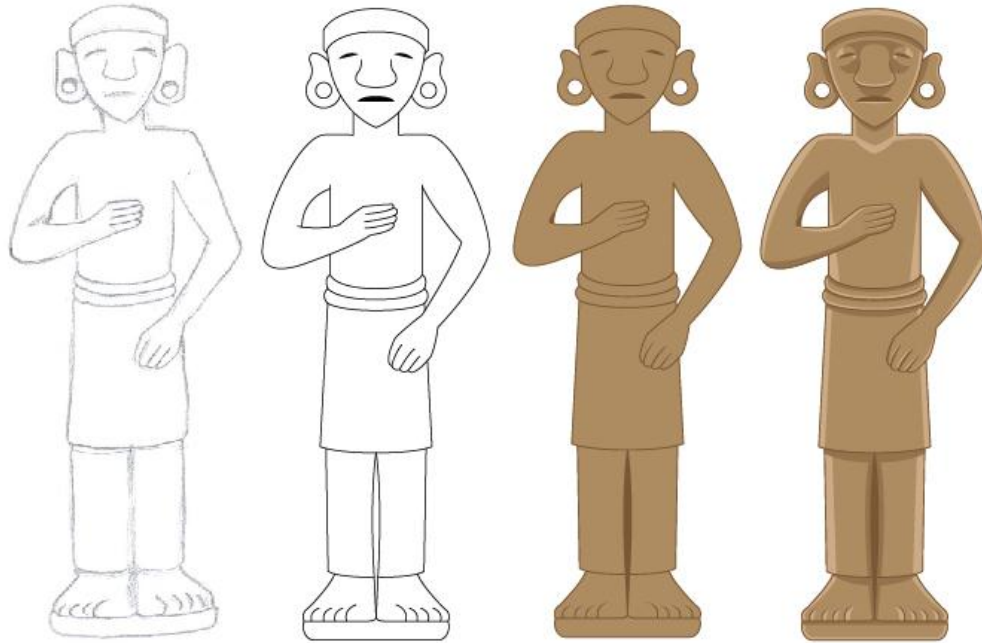


Figura 24. Proceso de ilustración de una estatua. Tesista, 2015.



Figura 25. Proceso de diseño de personajes. Tesista, 2015.

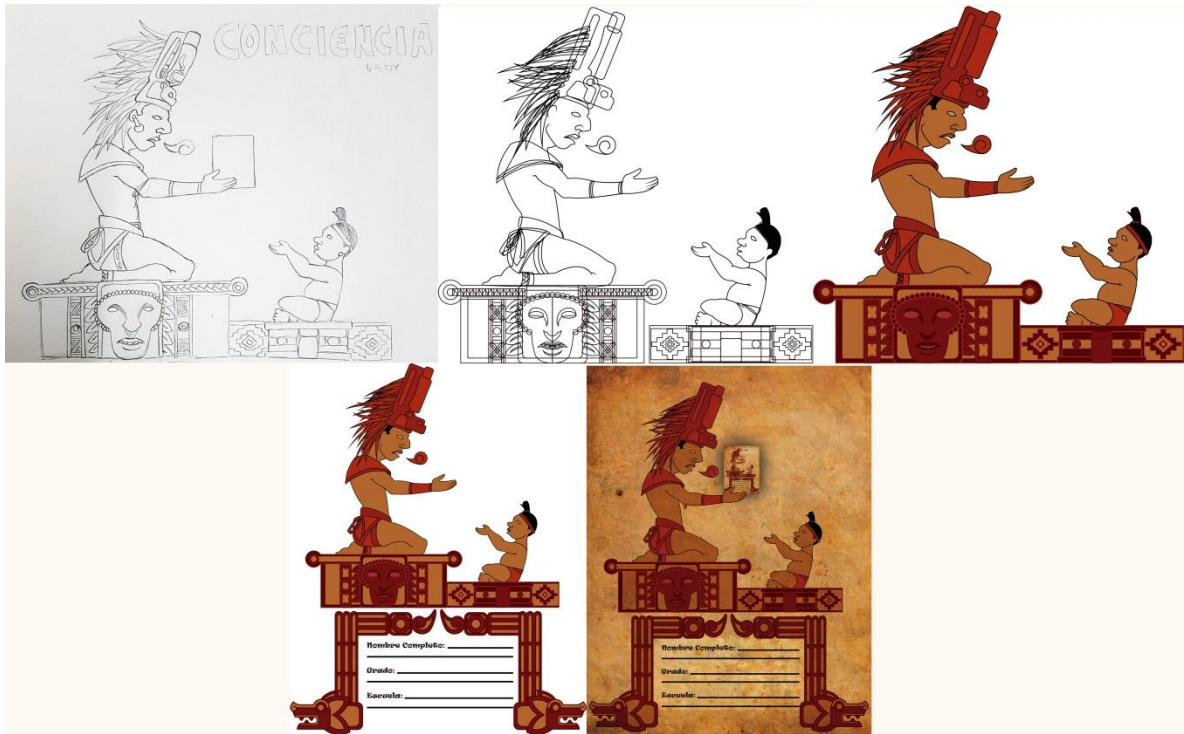


Figura 26. Proceso de elaboración de la portada, según los pasos de Patmore. Tesista, 2016.

Para responder al primer objetivo particular, que es establecer un estilo visual que refleje la cultura maya, se utilizaron elementos representativos de la misma, obtenidos mediante la recopilación de datos en la presente investigación. A continuación se muestra los siguientes detalles elaborados en el álbum.

Portada

Se basó primeramente en la investigación del contenido del álbum, para realizar varias propuestas y una vez elegida la más adecuada, se procede a elaborar los bocetos hasta llegar al diseño final. Cabe resaltar que cada boceto de la portada se basa en el contenido de estampas.



Figura 27. Bocetos para la portada. Tesista, 2015.

Después de analizar las ideas, se llegó a concluir que funciona mejor incluir un contexto general, el cual se trata de entregar la enseñanza de la cultura maya a los niños.



Figura 28. Boceto de la portada, el cual incluye el contexto general. Tesista, 2015.

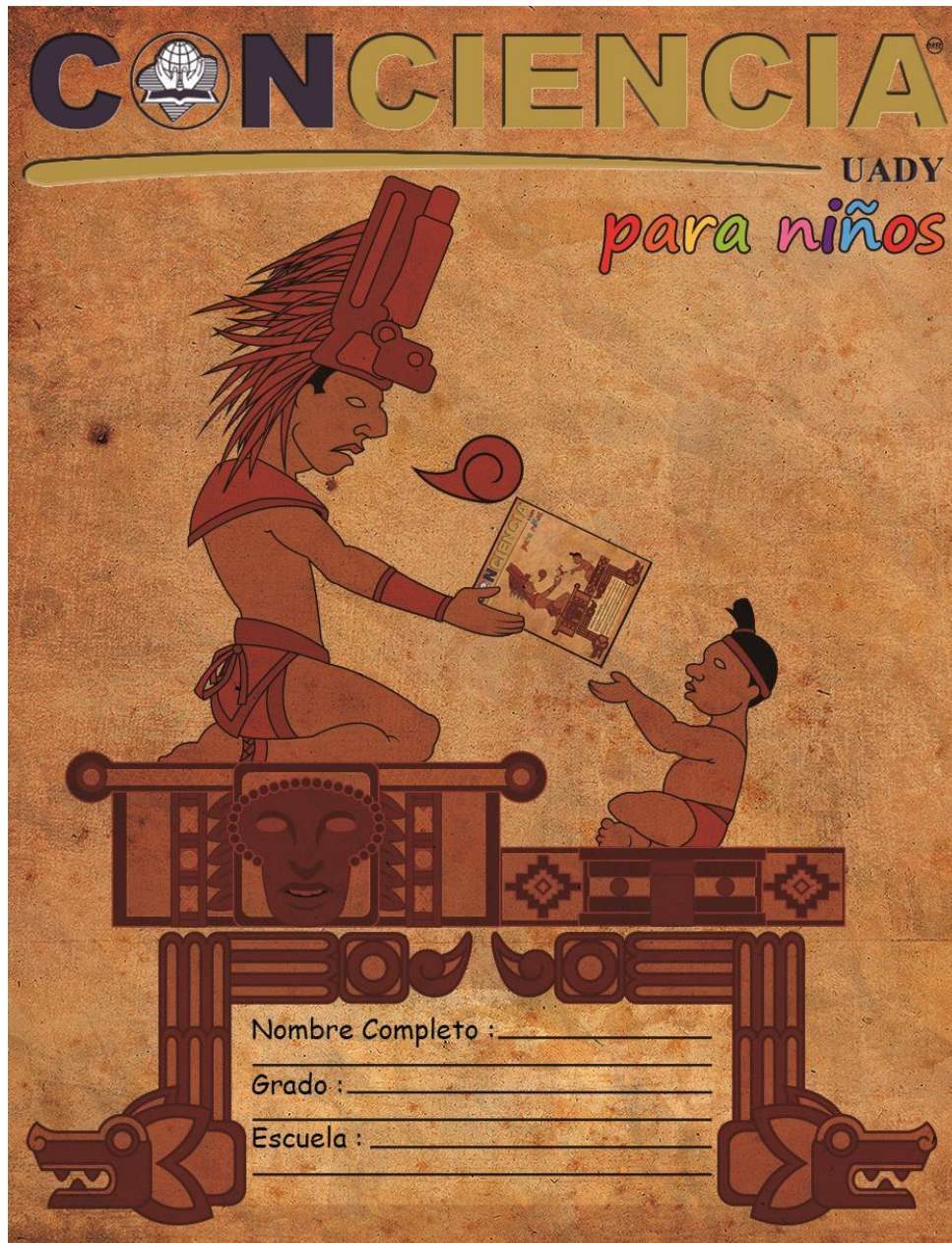


Figura 29. Resultado final de la portada. Tesista, 2015

Ya con el resultado final, se incluyó textura para simular a un libro viejo, para representar lo antiguo de la cultura maya.

Plecas

En todas las páginas se incluyeron las plecas (líneas normalmente gruesas, para resaltar información importante) basadas en la cultura maya, ya que de esta manera destaca

el contenido del álbum. El símbolo utilizado en las plecas es el de los glifos mayas y para enlazar dos plecas se utilizó el aro del juego de pelota, por considerarse éste uno de los símbolos de más tradición.



Página 30. Diseño de pleca. Tesista, 2015.

Paginación

Como todo diseño editorial, es vital llevarse una enumeración en cada página, ya que es útil para el lector, resolviendo de manera fácil la búsqueda del contenido o tema en específico, junto al índice en el cual incluye la paginación completa.

Se realizó los bocetos digitales sobre la paginación, cuya idea era asemejar los glifos mayas, con su numeración junto a la traducción en español, resultando una de las formas de enseñar el lenguaje a los niños.

Después de analizar el contenido, se decidió omitir la idea, la cual tiene dos razones, una es por falta del espacio, y otra es porque una de las estampas contiene la numeración y su significado. Por ende, se decidió numerarla de manera simple y entendible, aunque se respetó la idea del glifo maya por medio del marco que cubre la página.

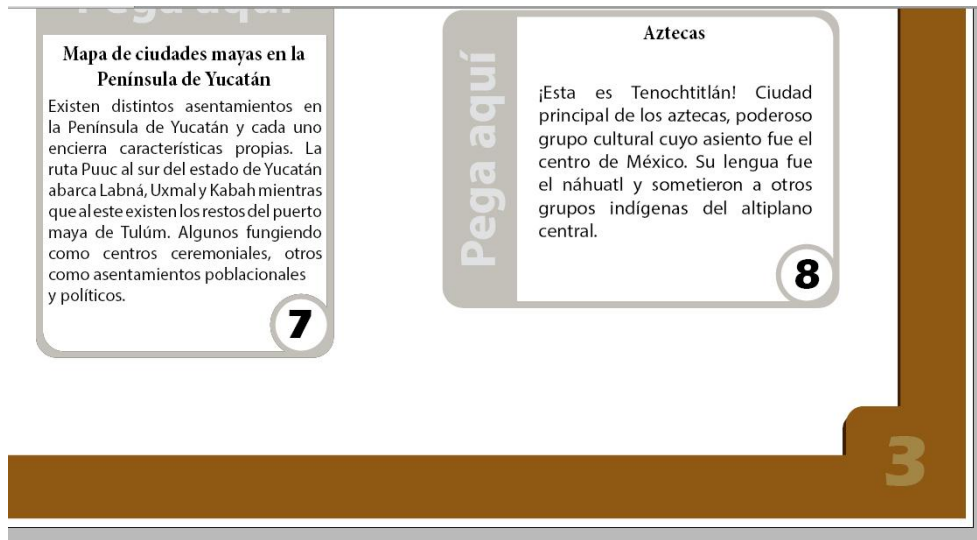


Figura 31. Paginación. Tesista, 2015.

Con esos elementos mencionados cumplieron los resultados del objetivo, el cual son los más destacados del álbum en cuando a la representación de la cultura maya.

Para el segundo objetivo particular, que sería el desarrollo de gráficos que generen interés en los lectores, el cual se usó la metodología de Chris Patmore, cuyo contenido destaca la creación de los personajes, basando en las investigaciones o usando imágenes de referencia, para resaltar detalles de algún elemento.

Para que el álbum sea más entretenido, se incluyeron también actividades que relacionan con el contenido.

En lo siguiente, se muestra los pasos de la creación de personajes según Patmore:



Figura 32. Bocetos de los personajes. Tesista, 2015.



Figura 33. Digitalización de los personajes. Tesista, 2015.



Figura 34. Coloreado digital de los personajes. Tesista, 2015.



Figura 35. Resultado final de los personajes. Tesista, 2015.

En cuando a los sitios arqueólogos, no se necesitó realizar bocetos sino se digitalizó directamente de una imagen de referencia, ya que la idea es mostrar la simplicidad de la ilustración pero al mismo tiempo detallado para poder identificar bien en cada sitio arqueólogo.

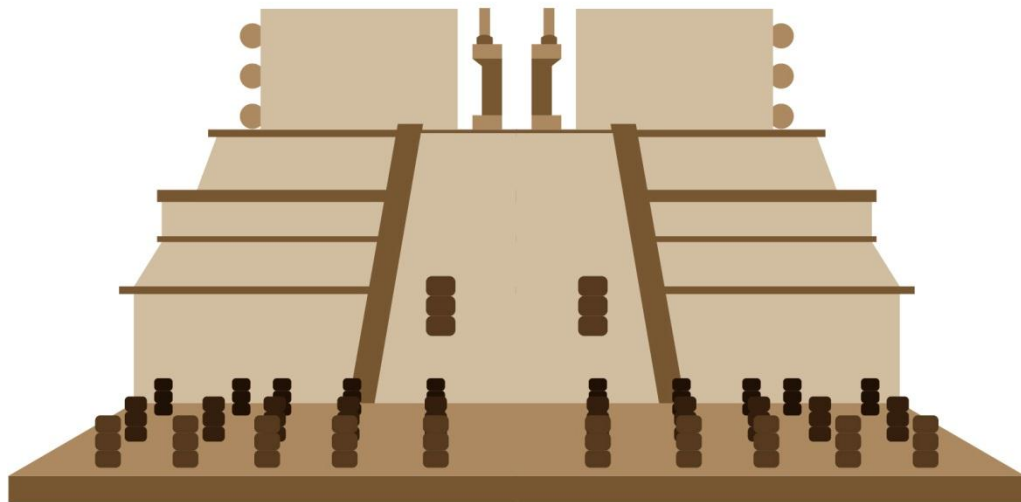


Figura 36. Sitios arqueológicos digitalizados. Tesista, 2015.

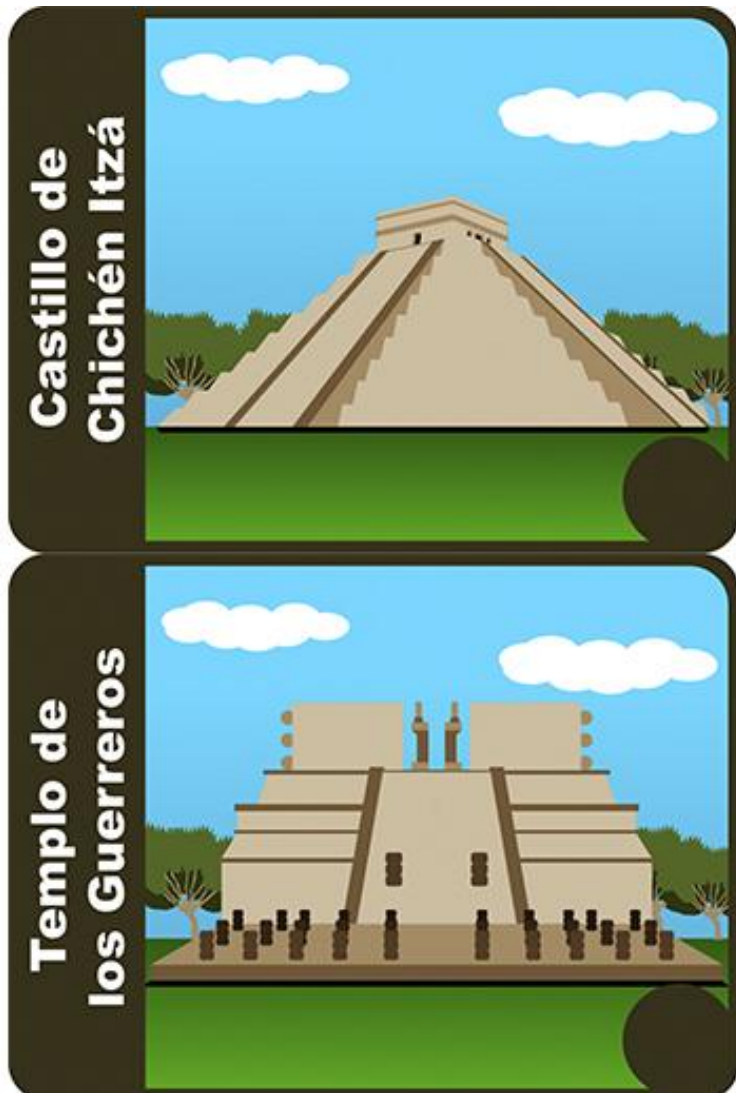


Figura 37. Sitios arqueológicos finalizados. Tesista, 2015.

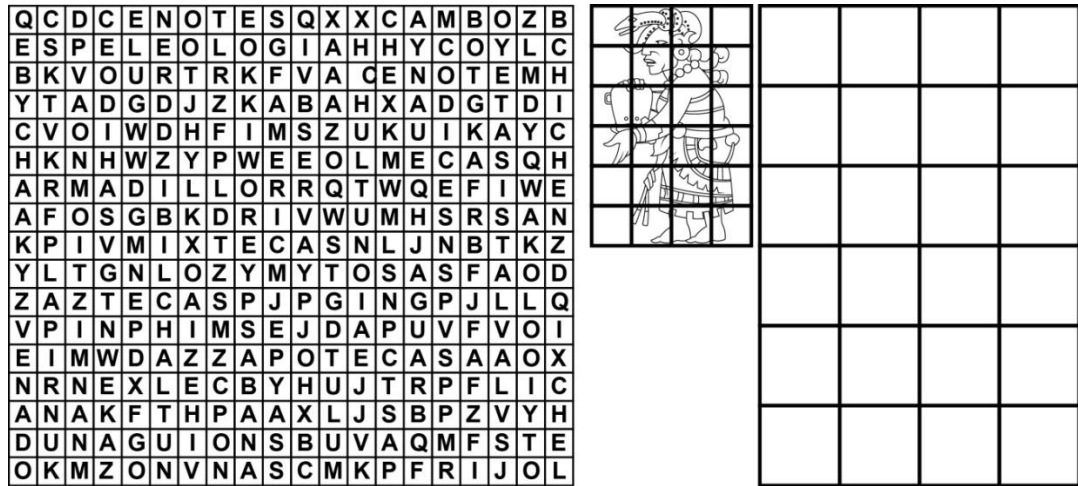


Figura 38. Algunas de las actividades. Tesista, 2015.

Para el tercer y último objetivo particular, que es la elaboración del diseño editorial para el álbum con estampas, se utilizó el método de Yolanda Zapattera, el cual explica algunos pasos para realizar el libro.

Formato

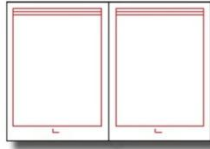
Se inició con la propuesta del formato del álbum, eligiendo las medidas de 21.3 cm de ancho y 28 cm de altura, logrando el espacio adecuado para su contenido de estampas y sus definiciones. También aporta mucho a la transportación, ya que los niños por su tamaño tienen la comodidad de cargarlo incluso con otras revistas o cuadernos.

Retículas

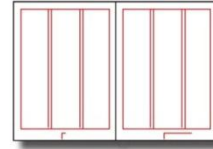
El uso de retículas es fundamental en el diseño editorial, porque ayuda mucho a la composición visual y la formación del contenido, para tener una buena atracción hacia el lector. A continuación se muestra diferentes tipos de retículas:

RETÍCULA DIAGRAMAS DE RETÍCULAS BÁSICAS

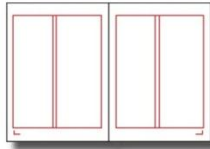
La **RETÍCULA DE UNA SOLA COLUMNA** se emplea por lo general para texto seguido, como ensayos, informes o libros. El principal elemento de la página es el bloque de texto.



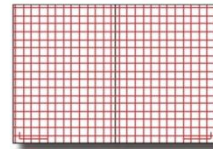
La **RETÍCULA DE MÚLTIPLES COLUMNAS** permiten una mayor flexibilidad que las de una o dos columnas. Convinan varias de diversas anchuras y resultan útiles para revistas y páginas web.



La **RETÍCULA DE DOS COLUMNAS** sirve para organizar un texto extenso o para presentar diferentes tipos de información en columnas separadas. Puede incluir columnas de ancho igual o distinto. Para conseguir las proporciones ideales, cuando una columna es más ancha que la otra, la primera debe ser el doble de ancha que la segunda.



Las **RETÍCULAS MODULARES** son las más adecuadas para organizar el tipo de información compleja que hallamos en periódicos, calendarios, gráficos y tablas. Combinan columnas verticales y horizontales, que distribuyen la estructura en espacios más pequeños.



Las **RETÍCULAS JERÁRQUICAS** descomponen la página en zonas. Muchas de ellas se componen de columnas horizontales.

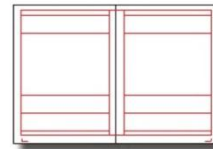


Figura 39. Diferentes tipos de retículas

Como señala la imagen, existen diferentes tipos de retículas, dependiendo de la elección del diseñador para acomodar una página que logre una atracción visual del lector. Al realizar un estudio del contenido, se eligió la jerárquica, debido al tamaño y posición de las estampas, además ayuda a la composición, reforzando así la calidad visual.

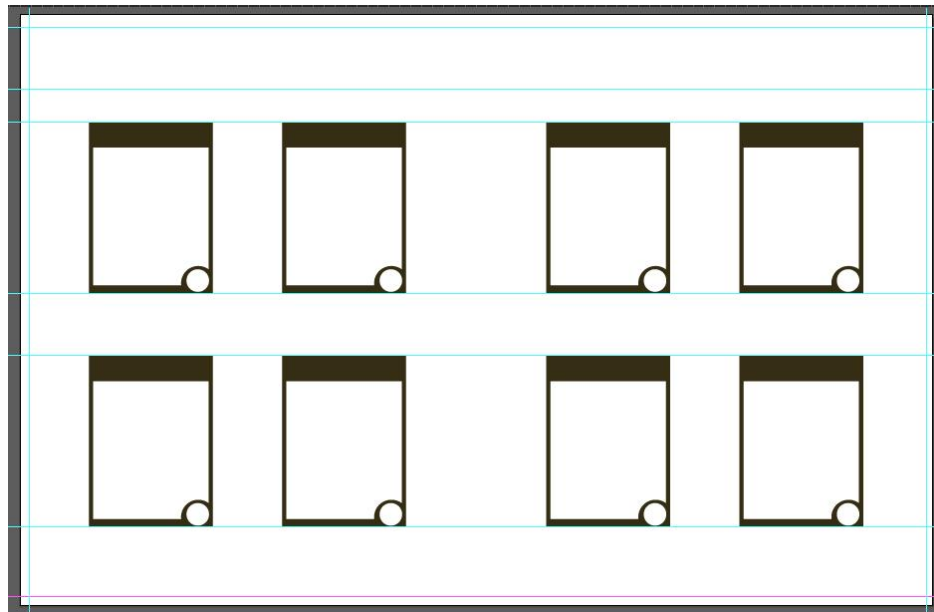


Figura 40. Retícula jerárquica en el álbum. Tesista, 2015.

Tipografía

Se utilizaron diferentes tipografías el cual se llaman: Cooper, Eras Bold ITC, Minion Pro, Myriad, Myriad Pro, Segoe Print y Bernard MT Condensed, de acuerdo al tema, siendo entendible durante la lectura del receptor.

Con la tipografía Cooper se utilizó para la letra ‘Misión UADY’, por ser una de las fuentes selectas en su imagen corporativa.



Figura 41. Uso de la tipografía en ‘Misión UADY’. Tesista, 2015.

Para la tipografía Eras Bold ITC se utilizó tanto en la paginación del álbum, así como el número de las estampas, debido al tamaño de la fuente en la que resulta pequeña, por lo que gracias a su grosor, ayuda a visualizar mejor.

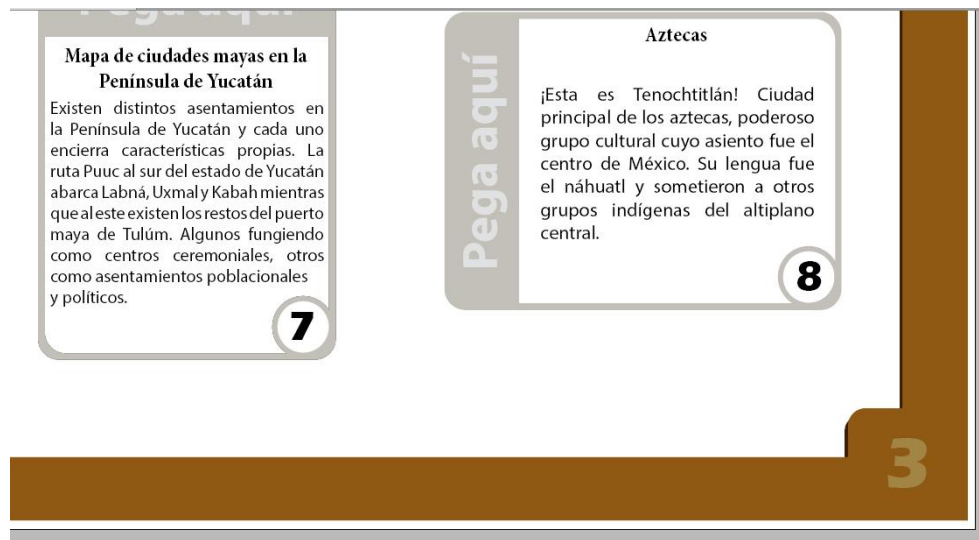


Figura 42. Colocación de la fuente en la enumeración de las estampas y la paginación del álbum. Tesista, 2015.

Con Minion Pro se utilizó para los títulos de información en cada estampa, que ayuda a resaltar por su letra negrita, también ayuda a destacar la importancia del contenido de la estampa.

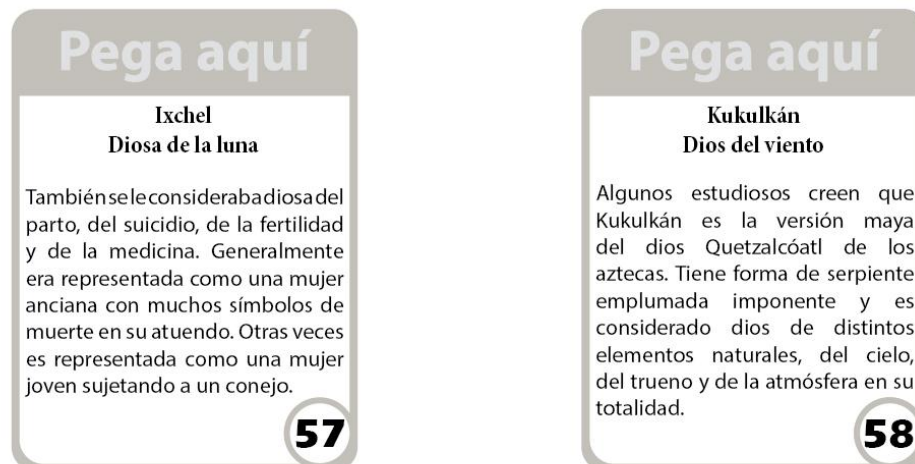


Figura 43. Uso de la tipografía en los títulos. Tesista, 2015.

La fuente seleccionada Myriad se utilizó en dos partes, una Myriad Pro para el contenido de la ‘Misión UADY’ y una Myriad regular para la información de las estampas.

Su sencillez ayuda a estructurar en un pequeño espacio de cada estampa, al mismo tiempo logra tener una letra legible para los lectores.

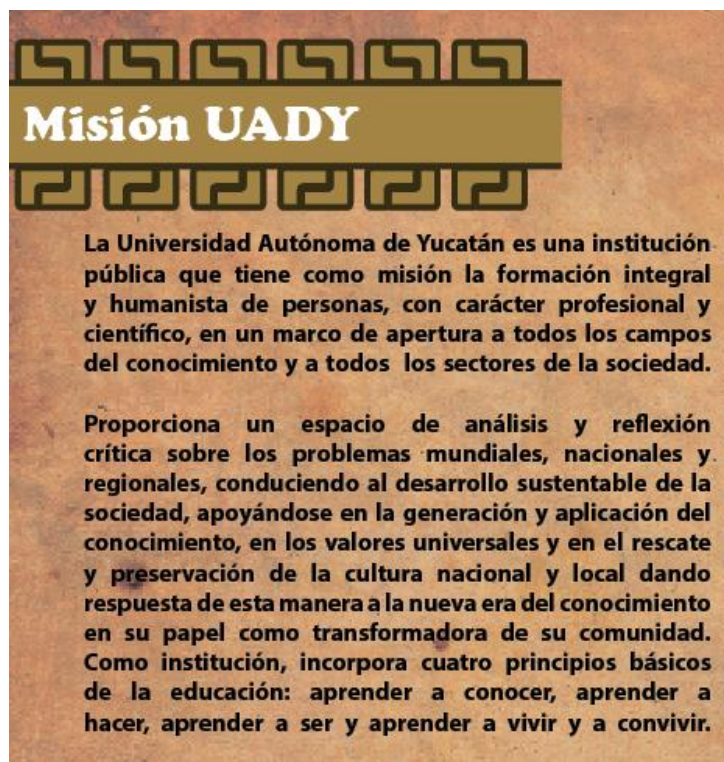


Figura 44. Uso de la tipografía en la información. Tesista, 2015.

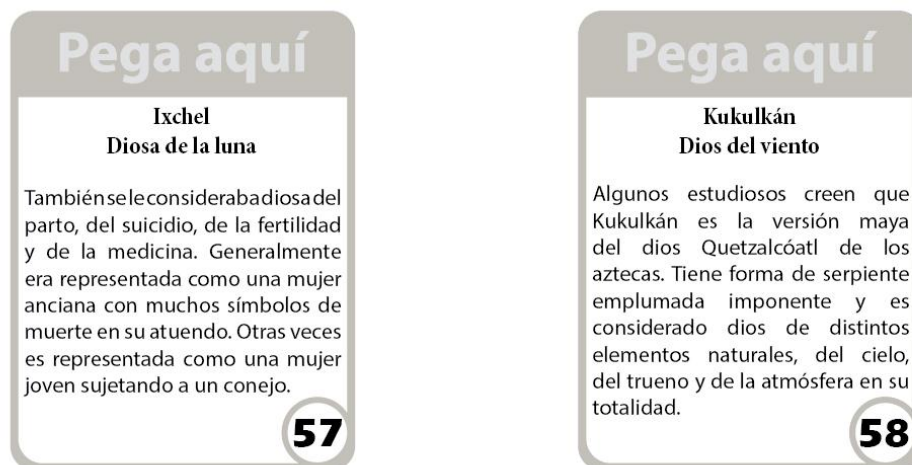


Figura 45. Uso de la tipografía en la información de cada estampa.

En cuando a la tipografía Segoe Print, se utilizó para la carta en la que está dirigida a los niños, por su acomodo de letras de forma divertida, adecuado para sus edades.

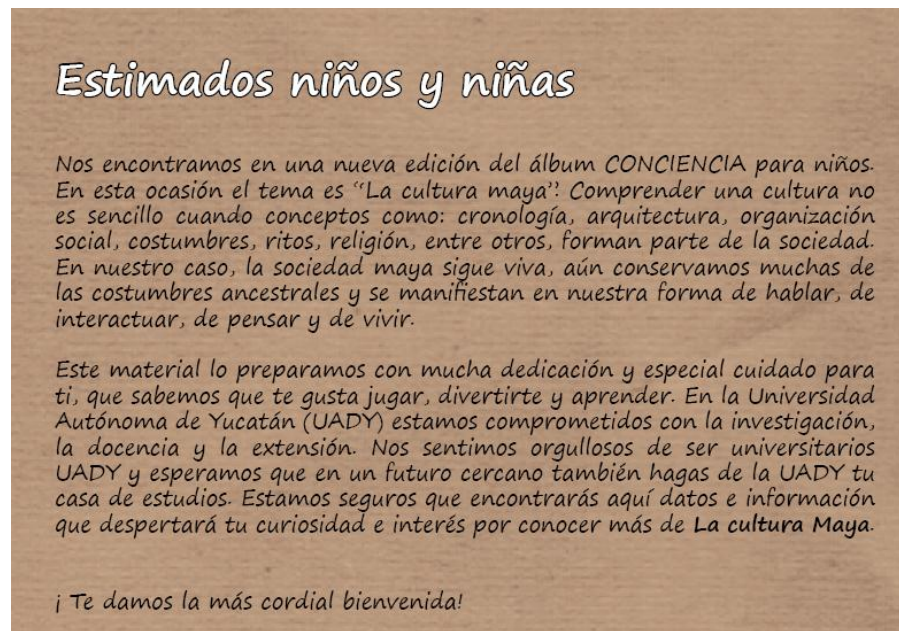


Figura 46. Uso de la tipografía en la carta. Tesista, 2015.

Por lo último, la fuente Bernard MT Condensed se utilizó para los temas que divide históricamente las estampas, por su elegancia que resalta la importancia de cada tema.

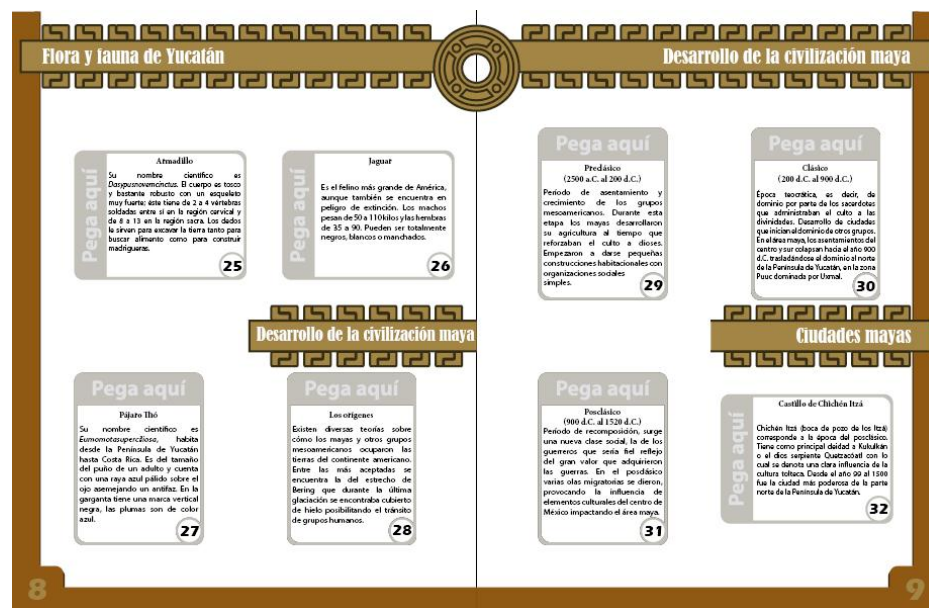


Figura 47. Colocación de la fuente en los títulos. Tesista, 2015.

Impresión

Como material indispensable para la elaboración del álbum y las estampas se ha contemplado de entre varios tipos de papel, uno en específico como es el papel de bond de 80 gramos para utilizarse en las páginas interiores debido a su maleabilidad y compatibilidad con el pegamento que se le aplique a las estampas, y de igual forma se pensó en el papel couché para la portada y contraportada como medio de protección para las páginas interiores; y además ambos papeles se consideran como económicos para lograr tener el tiraje de los 2000 ejemplares necesarios, y como un medio de reproducción igualmente accesible y económico se eligió la impresión en offset, porque es una técnica de impresión común y de mayor consumo en el ámbito del diseño editorial y mayormente para producir cantidades de gran volumen, sin embargo, al existir varias imprentas en la ciudad de Mérida, se asignó en cuanto a la relación de ‘costo en producción’ a la imprenta Unicornio por ser de confianza para la empresa que ha desarrollado el proyecto.

Discusión

Para perseverar la cultura maya en nuestra región y se logre expandir tanto nacional como internacional, se necesita enseñar a los niños de edad temprana, se debería crear un libro de ilustraciones con textos breves, una historieta, o un libro para colorear. Pero como había mencionado en los capítulos anteriores, la falta de apoyo económico no se ha realizado ese tipo de información, por ejemplo en Yucatán sólo existe una historieta titulado ‘La saga de Popol Vuh’, el cual contiene buenas ilustraciones y buen contexto de la cultura maya, pero como solo se entregaba a los que asistían a la Fundación Dondé, no hubo mayor difusión. Aparte de esa historieta, no se ha encontrado otras similares que sean independientes y puedan difundir. La librería Dante invirtió en 2 libros que lograron buena difusión llamados ‘Mitología maya’ que se trata de seres mitológicos que describen las

creencias mayas y ‘El gran libro de las leyendas mayas’ que contienen historias de los seres. Cada uno tiene ilustraciones con descripciones de menor contenido, destaca visualmente, el último que tiene ilustraciones coloridas y llamativas para los niños. Aunque se relacionen con la cultura maya, no tiene información suficiente, ya que no trae tradiciones o costumbres, pero sería un acercamiento al interés en los niños.

Albert Kapr comenta el formato apropiado de una revista que sería 21 x 24 cm ó 24 x 27cm, pero no fue adecuado para el álbum, ya que por la cantidad de estampas y la información no encajarían. Por eso, se optó por las medidas propias de 21.3 cm de ancho y 28 cm de altura, debido a que el tamaño influye para la estructura y el contenido de las estampas y por las proporciones ha de ser accesible y maniobrable para los niños.

De la misma manera que Chris Patmore comenta en su libro que una ilustración debería tener el nivel mayor de detalle para atraer atención, pero al analizarlo, se percató que cada ilustración no requiere el alto nivel de detalle, sino la cuestión del proyecto es destacar el contenido en ciertas escenas o momentos importantes de la cultura maya; tal como la tradición, el tipo de vestimenta, el nivel jerárquico, entre otros elementos a plasmar que fueron obtenidos durante la investigación.

Conclusión

Como conclusión, se analizará el objetivo general que fue elaborar un álbum infantil con ilustraciones para la difusión de la cultura maya en los niños de Mérida, Yucatán. El método utilizado resultó ser con base al ‘Diseño Editorial. Periódicos y revistas’ de Yolanda Zapattera, en complemento con el libro ‘Diseño de personajes. Cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas’ de Chris Patmore, cuyo resultado final fue satisfactorio con el álbum de 54 páginas con actividades y 200 estampas que contienen ilustraciones de la cultura maya.

Analizaremos los siguientes objetivos particulares para concluir esta sección:

Para el primer objetivo particular, ‘establecer un estilo visual que refleje la cultura maya’ se puede concluir que contiene un buen reforzamiento visual en cuanto a la estructura, ya que por medio de la reinterpretación de varios elementos simbólicos de la cultura maya se logra transmitir el estilo visual, como por ejemplo: las plecas que simulan ser estelas mayas, la portada y las páginas interiores del libro son reinterpretación de un códice antiguo y las estampas que son referencia a los glifos que narra la historia.

Segundo objetivo particular, ‘desarrollo de gráficos que generen interés en los lectores’ se crearon personajes auténticos divertidos, carismáticos complementando con sus vestuarios llamativos con colores tomados de la vestimenta tradicional de la cultura maya, para complementar se interpretaron elementos, como el entierro del pib, o el hetzmek, donde muestra de manera clara y precisa las tradiciones de la cultura maya. Las zonas arqueológicas también se han creado unas ilustraciones simples pero interpretativas respetando las características destacadas de cada edificio.

Por lo último, el tercer objetivo particular, ‘la elaboración del diseño editorial para el álbum con estampas’, cuyo éxito fue gracias a las metodologías de Yolanda Zapattera, la cual ayudó mucho a elaborar los pasos del proceso del álbum, llegando a un resultado atractivo para los niños y posiblemente adultos también, el cual por su tamaño y resistencia logró ser útil como material didáctico, la idea de incluir actividades aportó mucho para los niños que a su edad son creativos y con ganas de jugar, logrando interactuar con el álbum., mismo que puede ser utilizado como fuente de información.

Como conclusión final, el álbum con estampas fue un éxito, ya que los niños se vieron emocionados y no dudaron en relacionar la estampa con el número correspondiente,

después de leer la información consecutiva de cada imagen despertó el interés para aprender más de la cultura maya.

La razón por el cual se enfocó en los niños como meta, es porque a su edad son fácilmente influenciados por su rápido aprendizaje, por lo tanto al transmitir la cultura maya se influirán de manera positiva, reforzando así los conocimientos. Eso ayudaría a conservar nuestra cultura, sin ser minimizada por las influencias extranjeras.

El libro álbum es un modelo de aprendizaje para los niños como material didáctico, que logra transmitir la cultura maya, para ayudar a la preservación de nuestras tradiciones y costumbres, con la ayuda de la ilustración, siendo la combinación una herramienta poderosa que logra impactar a los niños de esa edad, para lograr despertar el interés en aprender nuevas cosas sobre nuestras tradiciones. El juego es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Recomendaciones

La cultura maya busca mejorar su difusión mediante nuevas tendencias digitales y de esparcimiento, una de las opciones posibles es la propuesta de material didáctico donde presenta la mejor estructura posible. Dentro de este grupo podemos encontrar el álbum con estampas, debido a que la información presentada es concisa y atractiva para el lector, lo cual representa una propuesta de interés para asegurar la comprensión y el aprendizaje de los niños.

Un cómic donde cuente la cultura maya desde sus orígenes hasta sus rasgos en la vida cotidiana es también una forma de difundir su cultura, pero por falta de apoyo económico y el menor interés en producción, no logra cumplir la meta.

Otros medios que pueden ayudar a la mayor difusión posible serían los libros con ilustraciones modernas, intentando tener el menor texto informativo posible, como los

libros existentes titulados “*Mitología Maya*” y “*El gran libro de las Leyendas mayas*”, donde cuentan las leyendas mayas por medio de imágenes, aunque no cuente con la historia de la cultura, sino como una extensión.

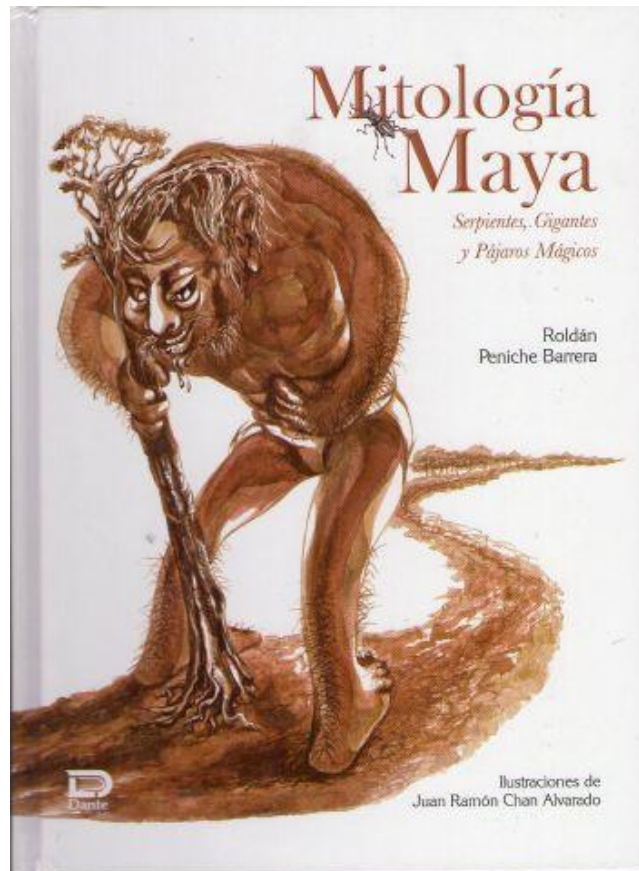


Figura 48. ‘*Mitología Maya*’, de la editorial Dante, 2011.

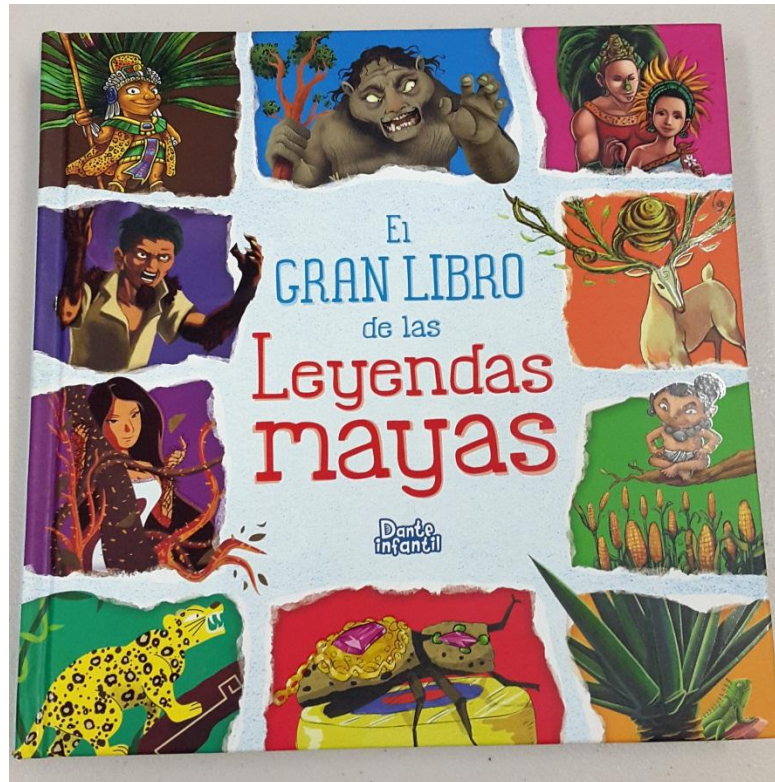


Figura 49. “*El Gran Libro de las Leyendas Mayas*”, de la editorial Dante, s/f.

De la misma manera si hablamos de lo digital, la caricatura o documental también son buenas opciones para difundir la cultura maya a nivel regional, un ejemplo es la serie animada titulada “*la Gruta del Alux*”, el cual se trata de aventuras e historias de un alux y sus amigos, representando la serie yucateca un éxito.



Figura 50. La gruta del alux, de Sergio Neri, s/f.

REFERENCIAS

- Ambrose, G., Harris, P. (2008). *Formato*. (1ª. ed.). España: Parrámon Ediciones.
- Ambrose, G., Harris, P. (2008). *Retículas*. (1ª. ed.). España: Parrámon Ediciones.
- Ambrose G., Harris, P. (2005). *Imagen*. (1ª ed.). España: Parrámon Ediciones.
- Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el diseño editorial?* (1ª. ed.). España: Index Books S.L.
- Bergström, B. (2009). *Tengo algo en el ojo*. (1ª ed). Barcelona: Promopress.
- Bonnici, P. (2000). *Lenguaje visual: El miedo oculto de la comunicación*. (1ª. ed.).
Barcelona: Luis Hernando Ramírez C.
- Campos, C. (s/f). *Enseñanza histórica y cultura maya*. Reportaje
- Cordourier, Mantilla, Perera, Rodríguez (2000). *Historia y Geografía de Yucatán*. (2ª. ed.).
México: Mc Graw-Hill.
- Eisner, W. (1998). *El cómic y el arte secuencial*. (1ª.ed.). Barcelona: Editorial Norma S.A.
- Fundación Dondé. Recuperado el 18 de noviembre de 2015 en
<http://www.dondeguardian.com.mx/>
- Fernández, C. (2010). *El cuento como recurso didáctico*. (S/e). Artículo
S/a. Retículas para diseñar boletines, anuarios, catálogos, folletos y manuales. (s/e).
Artículo
- Gordon, B., Gordon, M. (2005). *Manual de diseño gráfico digital*. (1ª ed.). Barcelona:
Gustavo Gili.
- Guirola, C. (s/f). *Tintes naturales. Su uso en Mesoamérica desde la época prehispánica*.
(1ª. ed.). México: Asociación FLAAR Mesoamérica.
- Grube, N. (2001). *Los mayas. Una civilización milenaria*. (Ed. 2001). España: Köemann.
- Hernández, R. Fernández, C & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ª.
ed.). México: Mc Graw-Hill Interamericana.

Hernández, M. (2009). *La retícula en el diseño gráfico*. Recuperado el 2 de febrero de 2016 en <http://www.uxabilidad.com/disenio/la-reticula-en-el-diseno-grafico.html>

Hochuli, J., Kinross, R. (2005). *El diseño de libros: práctica y teoría*. (1ª ed.). Londres: Campgráfic Editors.

Jury, D. (2006). *¿Qué es la tipografía?* (1ª .ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Kapr, A (s/f). *101 reglas para el diseño de libros*. Recuperado el 28 de marzo de 2014 en http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/encimed/reglas_diseño.pdf

Littleton, S. (2007). *Mitología. Antología ilustrada de mitos y leyendas del mundo*. (1ª. ed.). México: Sep.

Marzona, D. (2005). *Arte conceptual*. (1ª.ed.). Barcelona: Taschen Editorial.

Moreno, L (2004). Recuperado el 4 de enero de 2016 en <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1626.php>

Montes, G. (1999). *Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales*. Recuperado el 20 de enero de 2015 en <http://www.banrepcultural.org/node/64100>

García, S. (s/f). *¿Por qué los niños mexicanos no tienen hábito de lectura y cómo fomentarlo?* Recuperado el 18 de abril de 2016 en <http://www.canacindraem.org.mx/boletines/2014/boletin12/images/boletin%20No%2012-indice%20de%20lectura%20infantil%20en%20mexico.pdf>

Munari, B. (2003). *Diseño y Comunicación Visual*. (1ª. ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Muñoz, C. (1998). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. (1ª. ed.). México: Prentice Hall.

Osborne, P. (2006). *Arte conceptual*. (1ª.ed.). New York: Phaidon Editorial.

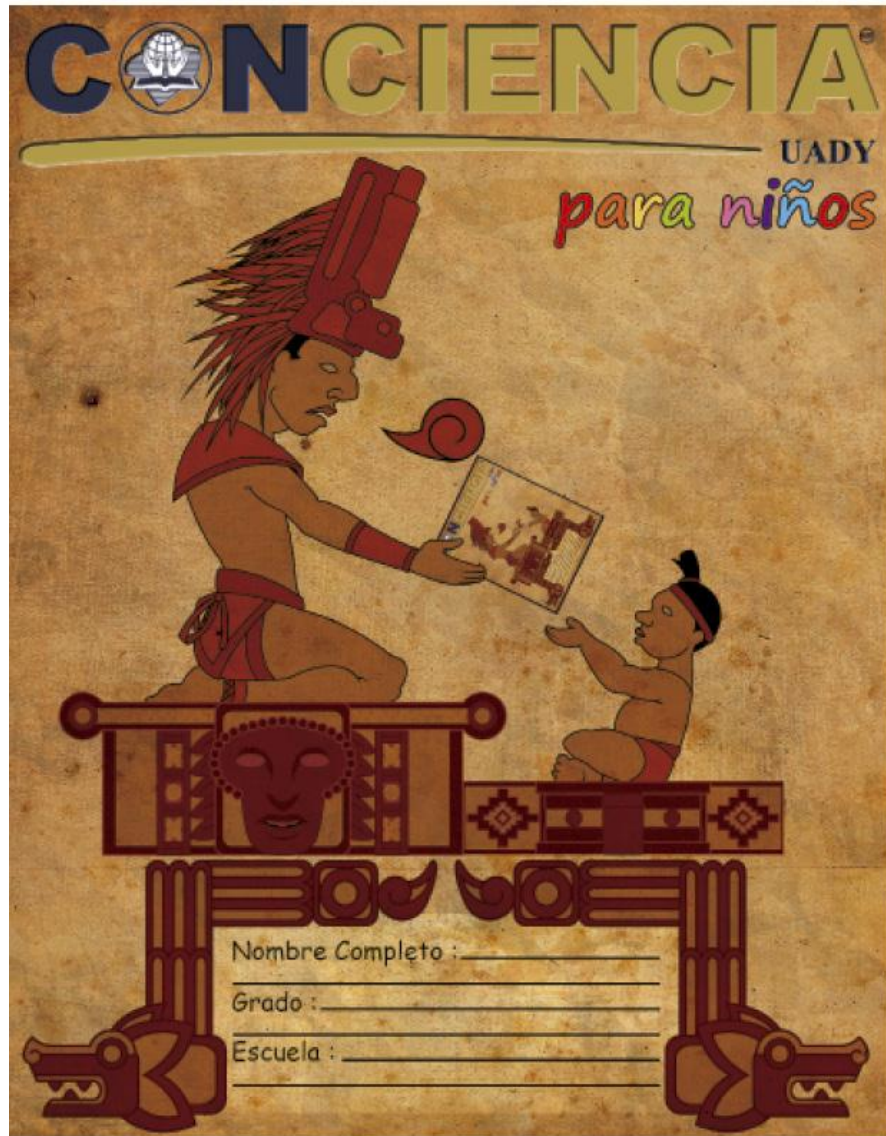
Panini. Recuperado el 14 de enero de 2015 en <http://www.paninionline.com/collectibles/institucional/el/mx/azienda.asp>

- Patmore, C. (2006). *Diseño de personajes .Cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas*. (1ª. ed.). Barcelona: Norma Editorial.
- Quevedo, E. (2004). *Norma. Diccionario Escolar Ilustrado*. (1ª. ed.). México: Editorial Norma S.A.
- Recinos, A. (1947). *Popol Vuh. Las antiguas historias de Quiché*. (1ª. ed.). México: Cultura Sep.
- Ruz, A. (1992). *El pueblo maya*. (2ª. ed.). Editorial Promotora.
- Sánchez, G (2010). *Como familiarizar a los niños con el lenguaje de la imagen*. Recuperado el 18 de abril de 2016 en http://www.lecturalab.org/story/_1788
- Simmons, J. (2007). *Manual del diseñador*. (1ª. ed.). Barcelona: Index Book S.L.
- Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. (1ª. ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- S/a. (2010). *Cuentos imaginados: el arte de la ilustración infantil*. Recuperado el 28 de enero de 2016 en <http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>.
- Vela, E. (2006). *Arqueología mexicana. El estado de Guerrero*. (Vol. 14). México: CONACULTA.
- Vela, E. (2007). *Arqueología mexicana. Los dioses mayas*. (Vol. 15). México: CONACULTA.
- Vela, E. (2008). *Arqueología mexicana. La pintura maya*. (Vol. 16). México: CONACULTA.
- Zapaterra, Y. (2008). *Diseño Editorial. Periódicos y Revistas*. (1ª. ed.). Barcelona: Gustavo Gili, S.L.
- Zeegen, L. (2009). *Principios de ilustración*. (1ª. ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

APÉNDICE A

Álbum con estampas

En los apéndices se muestra el resultado final del álbum en dos partes, una con estampas y otra sin estampas, por el texto informativo dentro de cada estampa.



Misión UADY

La Universidad Autónoma de Yucatán es una institución pública que tiene como misión la formación integral y humanista de personas, con carácter profesional y científico, en un marco de apertura a todos los campos del conocimiento y a todos los sectores de la sociedad.

Proporciona un espacio de análisis y reflexión crítica sobre los problemas mundiales, nacionales y regionales, conduciendo al desarrollo sustentable de la sociedad, apoyándose en la generación y aplicación del conocimiento, en los valores universales y en el rescate y preservación de la cultura nacional y local dando respuesta de esta manera a la nueva era del conocimiento en su papel como transformadora de su comunidad. Como institución, incorpora cuatro principios básicos de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir y a convivir.

"La trascendencia social implica también la capacidad de generar un pensamiento crítico, al mismo tiempo que una actitud de mejorar cada día la calidad de vida propia y la de los demás, y la capacidad de lograr cambios duraderos en las formas de convivir al mundo y nuestro lugar en él, generando una mayor responsabilidad social entre los diversos miembros de la población."

Plan de Desarrollo Institucional UADY 2010-2020-64

Este álbum es gratuito y está dirigido a los niños que cursan su educación primaria, en especial de 4° a 6° grado. No es patrocinado por partido político alguno. Queda prohibido el uso para fines distintos a la promoción de cambios sustantivos que impacten en beneficio de nuestra sociedad contemporánea en el marco del Programa de Desarrollo Institucional 2010-2020 y el Programa de Responsabilidad Social Universitaria de la UADY.

CONCIENCIA para niños.
Volumen 2. Mérida, Yucatán, México.
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN, 2013o
Tiraje: 2 000 ejemplares



Calle 60 por 57 No. 914 Centro Histórico C.P. 97006.
Mérida, Yucatán, México.
www.uady.mx

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
Dr. Alfredo F. J. Dajer Abinehri
Rector

MDO. Juan de Dios Pérez Alayón
Dirección General de Planeación

Dr. Jorge Zavala Castro
Director
Centro de Investigaciones Regionales
"Dr. Halsey Noguchi"

Dirección de elaboración y desarrollo:
MNE. Adrián Verde Canetas
Facultad de Ciencias Antropológicas
Profesor-Investigador

Colaboradores:
- Asesor de contenido
LH. Ricardo Fernández Castillo

- Diseño editorial y creativo
LDCV. Pablo José Martín Poreyra

- Ciudad de la Impresión
MINE. Paulina Isabel Camillo Espadas

CONCIENCIA

UADY

la sociedad avanza, mejoramos
nuestras vidas y nuestro entorno.

CONCIENCIA

UADY

logramos unir los esfuerzos hacia
metas comunes.

Este álbum fue
elaborado para que
juegues, te diviertas
y **aprendas** con tus
amigos.

Estimados niños y niñas

Nos encontramos en una nueva edición del álbum CONCIENCIA para niños. En esta ocasión, el tema es "La cultura maya". Comprender una cultura no es sencillo cuando conceptos como: cronología, arquitectura, organización social, costumbres, ritos, religión, entre otros, forman parte de la sociedad. En nuestro caso, la sociedad maya sigue viva, aún conservamos muchos de los costumbres ancestrales y se manifiestan en nuestra forma de hablar, de interactuar, de pensar y de vivir.

Este material lo preparamos con mucha dedicación y especial cuidado para ti, que sabemos que te gusta jugar, divertirse y aprender. En la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) estamos comprometidos con la investigación, la docencia y la extensión. Nos sentimos orgullosos de ser universitarios UADY y esperamos que en un futuro cercano también lo seas de la UADY tu casa de estudios. Estamos seguros que encontrarás aquí datos e información que despertará tu curiosidad e interés por conocer más de La cultura maya.

¡Te damos la más cordial bienvenida!

Dr. Jorge Zavala Castro
Centro de Investigaciones Regionales
"Dr. Halsey Noguchi", UADY
DIRECTOR

Mtro. Adrián Verde Canetas
Facultad de Ciencias Antropológicas
PROFESOR-INVESTIGADOR

*"Que el conocimiento no se quede en las aulas y laboratorios,
que salga, se comparta y sea parte de la vida"*
Alfredo Dajer Abinehri,
Rector de la Universidad Autónoma de Yucatán

La cultura Maya en contexto Comprendiendo el pasado prehispánico

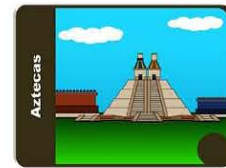


"El cambio que hoy se anuncia, el sustituto que se muestra tras la ceiba al mundo, es la señal de Hunab Ku, única-deidad, la que habrás de adorar".

Vista maya sobre el día de un día. Tomado de "El libro de los días" del Códice de Madrid, 1579

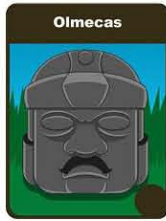


Otros grupos mesoamericanos



Otros grupos mesoamericanos

Otros grupos mesoamericanos

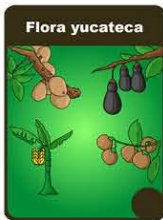
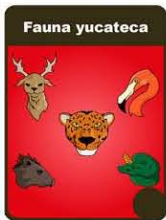


4

5

Flora y fauna de Yucatán

Flora y fauna de Yucatán

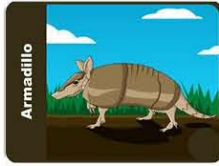


6

7

Flora y fauna de Yucatán

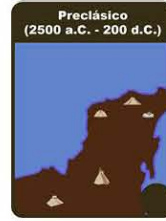
Desarrollo de la civilización maya



Armadillo



Jaguar



Preclásico
(2500 a.C. - 200 d.C.)



Clásico
(200 d.C. - 900 d.C.)

Desarrollo de la civilización maya

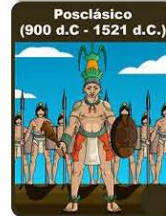
Ciudades mayas



Pájaro Thó



Los orígenes



Posclásico
(900 d.C. - 1521 d.C.)



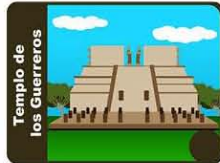
Castillo de
Chichén Itzá

8

9

Ciudades mayas

Ciudades mayas



Templo de
los Guerreros



Cenote Sagrado



Pirámide de
Kinich-Kakmó



Uxmal



Mayapán



Ek-Balam



Pirámide del
Adivino



Kabah

10

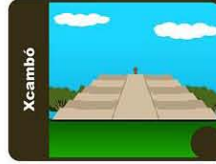
11



Arco del Triunfo



Dzibilchaltún



Xcambó



Tulum

La arqueología y el rescate del pasado



Casa de las 7 Muñecas



Cenote Xlacah



John Lloyd Stephens, descubridor de ruinas mayas



Trabajo de prospección

Dioses, creencias y cosmovisión



Espeleología



Cerámica en restauración



Utensilios



Chaak Dios de la lluvia



Dintel de Dzibilchaltún



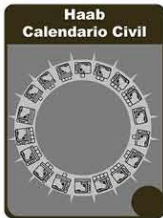
Pirámide en restauración



Itzamná Señor del cielo



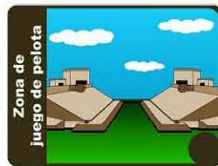
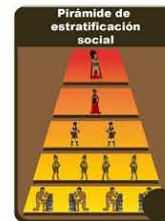
Yuum Kaax Señor del maíz



Rituales



Organización social



Organización social

Organización social

Sacerdote regular



Nobleza



Campeño



Guerrero



Artesano



Esclavo



Vestimentas y accesorios

Calzón pati



Aretes de piedra



20

21

Vestimentas y accesorios

Agricultura maya

Aretes de hueso de pescado



Collares



Xuul



Maíz Xmehenal



Agricultura maya

Perforaciones



Milpa



Maíz Xnuknal



El cacao



22

23

Agricultura maya

Códices mayas



Códices mayas



¡Afina tu capacidad de observación y encuentra las 20 diferencias!



24

25

MAPA DEL ÁREA MAYA



Encuentro entre culturas
Conquista y época colonial



“Mis amados y muy venerados señores caciques de los pueblos de Ticul, Nohacab y todos los del Camino Real. Os hacemos saber que nosotros de este pueblo de Cisteil parece que queremos guerra con los españoles, por eso os lo hacemos saber (...) ya nos enfadamos aquí de los españoles”.

Mensaje de rebelión maya tomado de "Roy Canak. Documentos sobre la sublevación maya de 1761".

28

Conquista y época colonial

Descubrimiento de Thó



El encuentro de dos culturas



Ciudad de Thó



Evangelización



Auto de fé de Mani



29

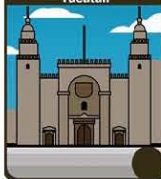
Conquista y época colonial

Conquista y época colonial

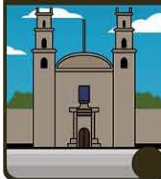
Nachi Cocom
Príncipe maya



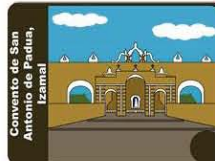
Catedral de San
Ildefonso, Mérida,
Yucatán



Iglesia de
Tercera Orden



Convento de San
Antonio de Padua,
Izamal



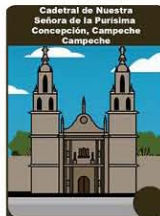
Jacinto Canek



Símbolo Pop /
Mural de
Tercera Orden



Catedral de Nuestra
Señora de la Purísima
Concepción, Campeche
Campeche



Los mayas en la época colonial

Guerra de Castas



Las causas



Inicio

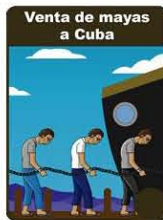


30

31

Los mayas en la época colonial

Los mayas a fines del siglo XIX y principios del XX

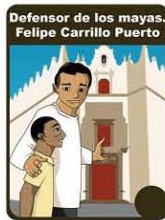


32

33

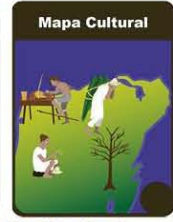
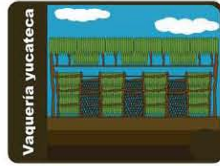
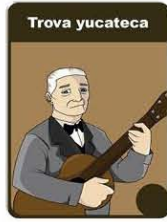
Los mayas a fines del siglo XIX y principios del XX

Sabemos que algunas veces nos inspiramos para combinar colores y expresar nuestra alegría dibujando. Este espacio es para que te des vuelo como más te gusta. ¡A dibujar a Ixchel, diosa de la luna!



34

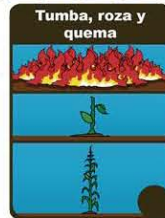
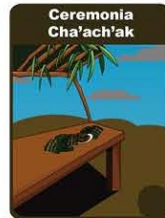
35

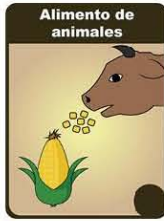


Vitalidad de la cultura maya

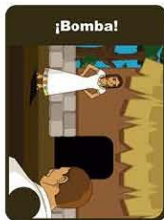
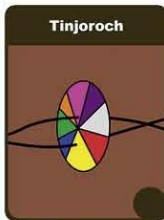
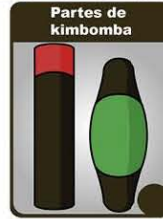


Nuestras tradiciones





Si, así somos los yucatecos



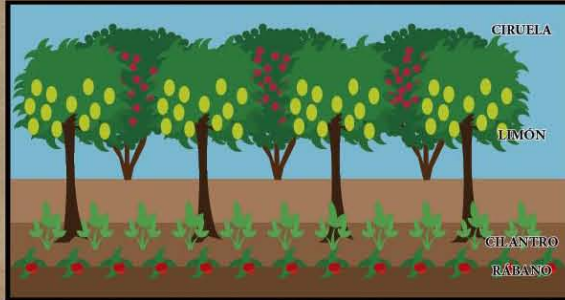
Los mayas y el Yucatán de hoy



Un patio con

CONCIENCIA

UADY



“Intenta sembrar una de estas plantas en una porción adecuada de tierra, atiéndela, cuidala y espera a que dé fruto. Ten CONCIENCIA de los sanos nutrientes que nuestro suelo yucateco nos puede aportar”.

44

Leyendas mayas

Aluxes



Tunkuruchú



Way Chivo



Vocabulario maya

Serpiente Tsukán



Pronombres personales

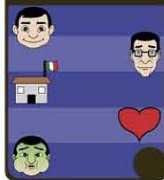


45

Vocabulario maya

Vocabulario maya

Sustantivos



Verbos en presente



Animales



Frases comunes 1



Frases comunes 2



Somos herederos de la cultura maya

Listado de colores 1



Listado de colores 2



Lek



Hamaca



Comal y fogón



46

47

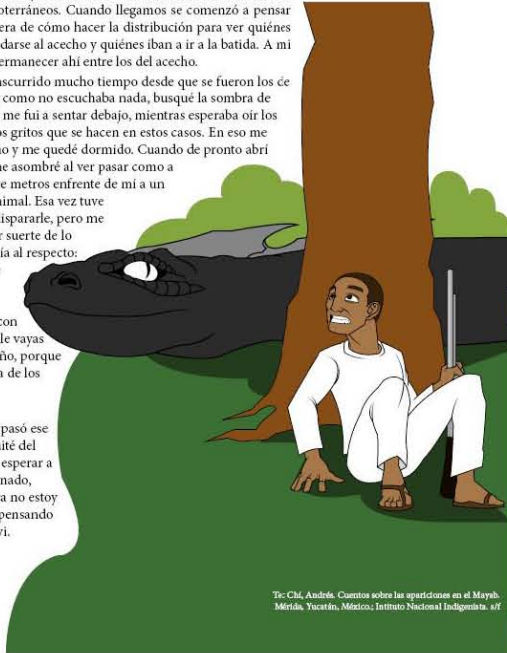
Impresiona a tu familia y amigos contando relatos de tu tierra

Un cazador dormilón

En una ocasión yo también fui al monte, a la cacería de venado con mis coterráneos. Cuando llegamos se comenzó a pensar en la manera de cómo hacer la distribución para ver quiénes iban a quedarse al acecho y quiénes iban a ir a la batida. A mí me tocó permanecer ahí entre los del acecho.

Había transcurrido mucho tiempo desde que se fueron los ce a la batida y como no escuchaba nada, busqué la sombra de un árbol y me fui a sentar debajo, mientras esperaba oír los ruidos y los gritos que se hacen en estos casos. En eso me entró sueño y me quedé dormido. Cuando de pronto abrí los ojos, me asomé al ver pasar como a unos veinte metros enfrente de mí a un enorme animal. Esa vez tuve ganas de dispararle, pero me acordé por suerte de lo que se decía al respecto: "el día que veas esa enorme serpiente con crines, no le vayas a hacer daño, porque es la dueña de los cenotes."

No se que pasó ese día, me quité del monte sin esperar a cazar el venado, hasta ahora no estoy tranquilo pensando en lo que vi.



Ti: CMI, Andrés. Cuentos sobre las apariciones en el Mayab. Mérida, Yucatán, México; Instituto Nacional Indigenista. s/f

48

Somos herederos de la cultura maya

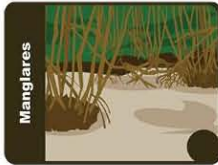


Cuidemos nuestro Yucatán



49

Cuidemos nuestro Yucatán



Encuentra las 24 palabras para completar la misión

Q	C	D	C	E	N	O	T	E	S	Q	X	X	C	A	M	B	O	Z	B
E	S	P	E	L	E	O	L	O	G	I	A	H	H	Y	C	O	Y	L	C
B	K	V	O	U	R	T	R	K	F	V	A	C	E	N	O	T	E	M	H
Y	T	A	D	G	D	J	Z	K	A	B	A	H	X	A	D	G	T	D	I
C	V	O	I	W	D	H	F	I	M	S	Z	U	K	U	I	K	A	Y	C
H	K	N	H	W	Z	Y	P	W	E	E	O	L	M	E	C	A	S	Q	H
A	R	M	A	D	I	L	L	O	R	R	Q	T	W	Q	E	F	I	W	E
A	F	O	S	G	B	K	D	R	I	V	W	U	M	H	S	R	S	A	N
K	P	I	V	M	I	X	T	E	C	A	S	N	L	J	N	B	T	K	Z
Y	L	T	G	N	L	O	Z	Y	M	T	O	S	A	S	F	A	O	D	
Z	A	Z	T	E	C	A	S	P	J	P	G	I	N	G	P	J	L	L	Q
V	P	I	N	P	H	I	M	S	E	J	D	A	P	U	V	F	V	O	I
E	I	M	W	D	A	Z	Z	A	P	O	T	E	C	A	S	A	A	O	X
N	R	N	E	X	L	E	C	B	Y	H	U	J	T	R	P	F	L	I	C
A	N	A	K	F	T	H	P	A	A	X	L	J	S	B	P	Z	V	Y	H
D	U	N	A	G	U	I	O	N	S	B	U	V	A	Q	M	F	S	T	E
O	K	M	Z	O	N	V	N	A	S	C	M	K	P	F	R	I	J	O	L

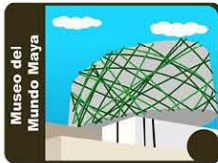
1. CHULTUN
2. KABAHA
3. AMÉRICA
4. AZTECAS
5. OLMECAS
6. MIXTECAS
7. ZAPOTECAS
8. TASISTAL
9. SABANA
10. VENADO
11. DUNA
12. JAGUAR
13. ARMADILLO
14. CHICHEN
15. CENOTES
16. DZIBILCHALTUN
17. XCAMBO
18. TULUM
19. CHIAK
20. ESPELEOLOGIA
21. ITZIMNA
22. IXCHEL
23. FRJOL
24. CODICE

50

51

Lugares para divertirse y aprender

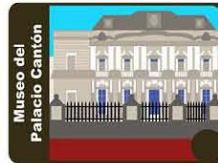
Lugares para divertirse y aprender



Museo del Mundo Maya



Museo del pueblo maya, Dzibichaltun



Museo del Palacio Cantón



Museo de la canción yucateca



Museo de la cultura maya, Chetumal, Quintana Roo



Museo de la ciudad de Mérida



Reserva Ecológica Cuxtal



Parque zoológico del Centenario

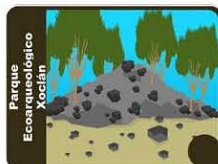
52

53

Lugares para divertirse y aprender



Parque recreativo de oriente



Parque Eoarqueológico Xocón



Cenote de Cuzáma



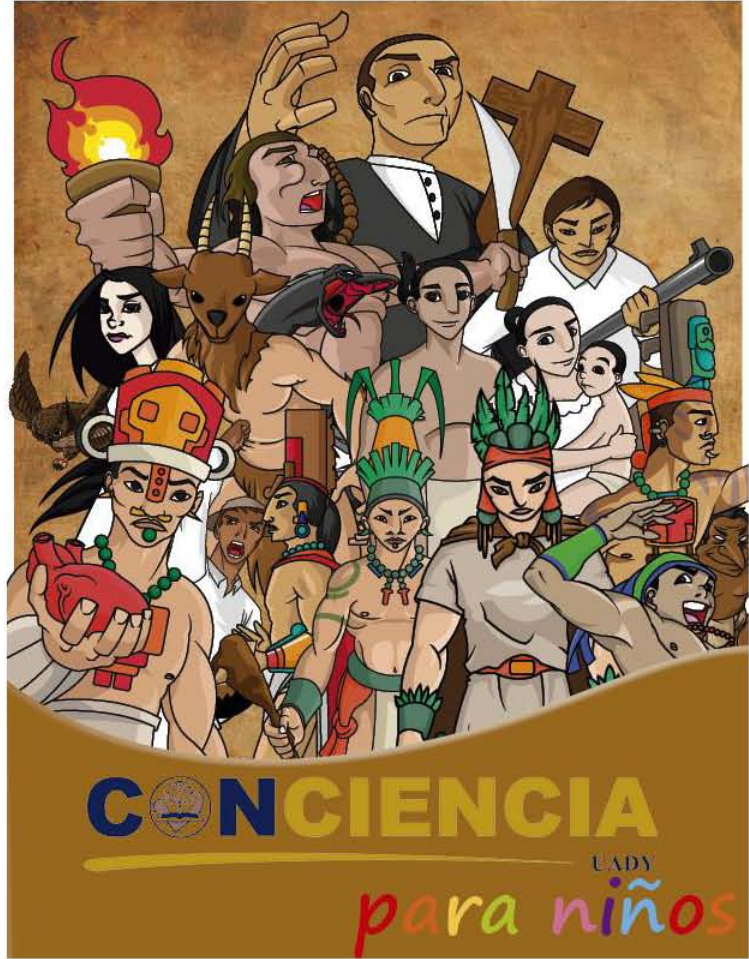
Cenote de Dzitnup

54

Si quieres aprender más acerca de los mayas y de muchos otros temas visita nuestra página en internet, para que sigas divirtiéndote, jugando y aprendiendo.
www.decir.mx

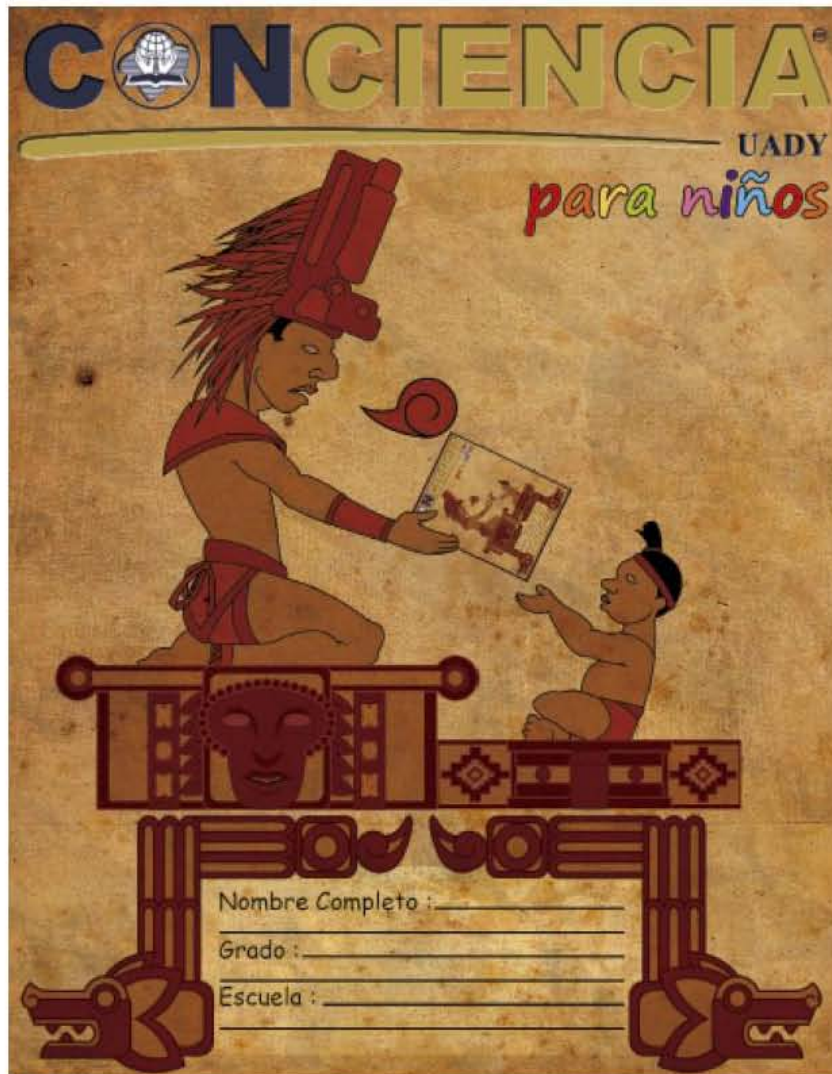


Visítanos en nuestra casa de estudios en la Universidad Autónoma de Yucatán. Aquí encontrarás uno de nuestros más grandes tesoros: nuestra biblioteca central, donde podrás continuar leyendo y aprendiendo.



APÉNDICE B

Álbum sin estampas



Misión UADY

La Universidad Autónoma de Yucatán es una institución pública que tiene como misión la formación integral y humanista de personas, con carácter profesional y científico, en un marco de apertura a todos los campos del conocimiento y a todos los sectores de la sociedad.

Proporciona un espacio de análisis y reflexión crítica sobre los problemas mundiales, nacionales y regionales, conduciendo al desarrollo sustentable de la sociedad, apoyándose en la generación y aplicación del conocimiento, en los valores universales y en el rescate y preservación de la cultura nacional y local dando respuesta de esta manera a la nueva era del conocimiento en su papel como transformadora de su comunidad. Como institución, incorpora cuatro principios básicos de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir y a convivir.

"La trascendencia social implica también la capacidad de generar un pensamiento crítico, al mismo tiempo que una actitud de mejorar cada día la calidad de vida propia y la de los demás, y la capacidad de lograr cambios duraderos en las formas de concebir el mundo y nuestro lugar en él, generando una mayor responsabilidad social entre los diversos miembros de la población."

Plan de Desarrollo Institucional UADY 2010-2020:64

Este álbum es gratuito y está dirigido a los niños que cursan su educación primaria, en especial de 4° a 6° grado. No es patrocinado por partido político alguno. Queda prohibido el uso para fines distintos a la promoción de cambios sustantivos que impacten en beneficio de nuestra sociedad contemporánea en el marco del Programa de Desarrollo Institucional 2010-2020 y el Programa de Responsabilidad Social Universitaria de la UADY.

CONCIENCIA para niños.
Volumen 2. Mérida, Yucatán, México.
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN, 2013C
Tiraje: 2 000 ejemplares



Calle 60 por 57 No. 491-A Centro Histórico CP. 97000.
Mérida, Yucatán, México.
www.uady.mx

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN
Dr. Alfredo F. J. Dajer Abimerhi
Rector

MDO. Juan de Dios Pérez Alayón
Dirección General de Planeación

Dr. Jorge Zavala Castro
Director
Centro de Investigaciones Regionales
"Dr. Hideyo Noguchi"

Dirección de elaboración y desarrollo:
MINE. Adrián Verde Cañetas
Facultad de Ciencias Antropológicas
Profesor-Investigador

Colaboradores:
- Asesor de contenido
LH Ricardo Fernández Castillo

- Diseño editorial y creativo
LDCV. Pablo José Martín Pereyra

- Cuidado de la impresión
MINE. Paulina Isabel Carrillo Espadas

CONCIENCIA

UADY

la sociedad avanza, mejoramos
nuestras vidas y nuestro entorno.

CONCIENCIA

UADY

logramos unir los esfuerzos hacia
metas comunes.

Este álbum fue
elaborado para que
juegues, te diviertas
y **aprendas** con tus
amigos.

Estimados niños y niñas

Nos encontramos en una nueva edición del álbum CONCIENCIA para niños. En esta ocasión el tema es "La cultura maya". Comprender una cultura no es sencillo cuando conceptos como: cronología, arquitectura, organización social, costumbres, ritos, religión, entre otros, forman parte de la sociedad. En nuestro caso, la sociedad maya sigue viva, aún conservamos muchas de las costumbres ancestrales y se manifiestan en nuestra forma de hablar, de interactuar, de pensar y de vivir.

Este material lo preparamos con mucha dedicación y especial cuidado para ti, que sabemos que te gusta jugar, divertirse y aprender. En la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) estamos comprometidos con la investigación, la docencia y la extensión. Nos sentimos orgullosos de ser universitarios UADY y esperamos que en un futuro cercano también hagas de la UADY tu casa de estudios. Estamos seguros que encontrarás aquí datos e información que despertará tu curiosidad e interés por conocer más de La cultura maya.

¡Te damos la más cordial bienvenida!

Dr. Jorge Zavala Castro
Centro de Investigaciones Regionales
"Dr. Hideyo Noguchi", UADY
DIRECTOR

Mtro. Adrián Verde Cañetas
Facultad de Ciencias Antropológicas
PROFESOR-INVESTIGADOR

*"Que el conocimiento no se quede en las aulas y laboratorios;
que salga, se comparta y sea parte de la vida"*
Alfredo Dajer Abimerhi,
Rector de la Universidad Autónoma de Yucatán

La cultura Maya en contexto Comprendiendo el pasado prehispánico



"El cambio que hoy se anuncia, el sustituto que se muestra tras la ceiba al mundo, es la señal de Hunab Ku, única-deidad, la que viene de los cielos, la que habréis de adorar".

Visión maya sobre el fin de un ciclo. Tomado de: *El libro de los libros del Ch'abán Balam*, 1979

Localización geográfica y cultural

Localización geográfica y cultural

Pega aquí

América
Continente que ha albergado culturas de distinto tipo, fue la cuna de grandes civilizaciones que se adaptaron al gran número de ecosistemas. Incas, Aztecas, Chichimecas, Olmecas, Mayas, etc. Son solo algunos de los grupos indígenas que se desarrollaron en la masa continental americana.

1

Pega aquí

Aridoamérica
Sección norte de lo que actualmente es México y sección sur, norte y oeste de lo que actualmente es Estados Unidos. Por las condiciones áridas de su suelo, Aridoamérica albergó grupos nómadas, cazadores y recolectores que solían ir de lugar en lugar ante la dificultad de establecer prácticas agrícolas.

2

Pega aquí

Área Maya
La región en la que se desarrolló la civilización maya abarcó los actuales estados de Yucatán, Campeche, Quintana Roo, Tabasco y la mitad oriental de Chiapas, en la República Mexicana; además de Guatemala, Belice, El Salvador y la sección occidental de Honduras.

5

Pega aquí

Puntos cardinales de los mayas
A través de la observación del cielo, los mayas diseñaron una cosmovisión que dividía los puntos cardinales de la tierra en el siguiente orden: Norte-Xaman, Este-K'in, Oeste-Och'k'in, Sur-K'an K'in.

6

Otros grupos mesoamericanos

Oasisamérica
Área cultural precolombina que abarcó desde el territorio de Utah en Estados Unidos hasta el sur de Chihuahua en México y desde la costa de Sonora hasta el valle del Río Bravo. Algunos grupos de esta zona fueron los Anasazi, los Hohokam y los Mogollón. Practicaron la agricultura pero por las condiciones áridas del suelo se vivían en la necesidad de también dedicarse a la caza y la recolección de frutos.

3

Mesoamérica
Marco territorial y cultural que ocupó parte de México, Salvador, Guatemala y Honduras. Fue la zona en la que se desarrollaron las civilizaciones más avanzadas y poderosas de la época prehistórica, lugar de asiento de los Aztecas, Olmecas, Mayas entre otros. Con suelos generalmente fértiles, se desarrollaron prácticas comerciales así como también conocimientos astronómicos y matemáticos.

4

Pega aquí

Mapa de ciudades mayas en la Península de Yucatán
Existen distintos asentamientos en la Península de Yucatán y cada uno encierra características propias. La ruta Pauc al sur del estado de Yucatán abarca Labna, Uxmal y Kabah mientras que al este existen los restos del puerto maya de Tulum. Algunos fungiendo como centros ceremoniales, otros como asentamientos poblacionales y políticos.

7

Aztecas
Esta Tenochtitlán Ciudad principal de los aztecas, poderoso grupo cultural cuyo asiento fue el centro de México. Su lengua fue el náhuatl y sometieron a otros grupos indígenas del altiplano central.

8

2

3

Otros grupos mesoamericanos

Otros grupos mesoamericanos

Olmecas
Olmecas o "gente del país del hule", se instalaron en el territorio del actual estado de Veracruz y oeste de Tabasco hacia el año 1500 a.C. Considerados los primeros en crear una civilización mesoamericana.

9

Zapotecas
Pueblo mesoamericano establecido desde el primer milenio a.C. en la sierra, valle central y en la parte del istmo de Tehuantepec, en la actualidad el estado de Oaxaca. Alcanzaron su mayor esplendor entre los años 200 a.C. y 750 d.C.

10

Purépechas
Pueblo mesoamericano cuya ciudad principal fue Tzitzintzán, su territorio abarcaba el sur del estado de Guanajuato, todo Michoacán y la parte norte del actual estado de Guerrero. Durante los siglos XV y XVI resistieron al dominio mexica.

13

Huastecos
No se puede hablar de un solo grupo huasteco sino más bien de una región huasteca conformada por Tlaxiahuatl, Otomíes y Totonacos. La región huasteca comprendió el territorio norte de Veracruz, sur de Tamaulipas y partes de San Luis Potosí e Hidalgo.

14

Mixtecas
Grupo cultural que ocupó partes de los actuales estados de Guerrero, Puebla y Oaxaca. Se cuentan con noticias de su desarrollo en los asentamientos de Yacuita y Monte Negro y en Teotihuacán y Monte Albán, alcanzando el esplendor en el posclásico.

11

Mezcalas
Entre el año 200 a.C. y el 1000 d.C. Sus asentamientos abarcaron aproximadamente el actual estado de Guerrero entre los periodos preclásico y clásico. El sitio más antiguo de la cultura mezcala es "La organera-xochipala" en la Riviera del río mezcala.

12

Mayas
Abarcaron desde Centroamérica hasta la Península de Yucatán. En todo este territorio se encuentran más de 44 dialectos derivados de la lengua maya. Sus asentamientos más antiguos se encuentran en Centroamérica pero muchos otros han sido encontrados en la Península de Yucatán tales como Chichén Itzá y Uxmal.

15

Área cultural mesoamericana
No solo fue un territorio determinado sino también el lugar en el que se desarrollaron las familias lingüísticas: otomangueanas, mayas, mixtozoqueanas, totonacas y uto-aztecas. Estas familias tuvieron su expresión en varias culturas tales como la mexica, la maya, la teotihuacana, la zapoteca, la mixteca, la olmeca y la tarasca.

16

4

5

Flora y fauna de Yucatán

Flora y fauna de Yucatán

Pega aquí

Fauna yucateca

El clima cálido y las lluvias en verano hacen que Yucatán sea una región que alberga una infinidad de formas de vida. Por ejemplo, se tienen registradas 457 especies de peces y 548 de aves, a esto se suma una rica diversidad de mamíferos tales como el venado cola blanca, el pecarí, el jaguar, el flamenco así como también reptiles tales como la boa constrictor y la serpiente de cascabel.

17

Pega aquí

Flora yucateca

Hay alrededor de 1,402 especies de plantas, entre las más representativas se encuentran la coiba, el guano de costa, la tocoma amarilla y la caoba. Por supuesto también existen sembrados cuyos frutos son de alto valor comestible tales como el mamey, el plátano, el mango y el aguacate.

18

Pega aquí

Taxistal

Es un tipo de vegetación baja altamente poblada de herbáceas que cubre casi totalmente el suelo. El taxistal es minoría en la Península de Yucatán. En la imagen aparece la *Acoelophewrightii*, principal planta componente del taxistal.

21

Pega aquí

Duna Costera

Se extiende por las regiones cercanas a las costas de toda la Península de Yucatán, la duna costera incluye manglares y marismas, así como también una colección de especies que solo pueden vivir en este tipo de ambiente. Los petenes o lugares en donde florecen ojos de agua también son comunes al interior de las regiones comprendidas por la duna costera.

22

Pega aquí

Selva Baja Caducifolia

Es un tipo de selva baja espinesa que se distribuye en la parte noroeste del estado abarcando varias zonas costeras. Se desarrolla en superficies rocosas en forma de hábitat por lo que es de extrema resistencia y aridez.

19

Pega aquí

Sabana

Se encuentra en el suroeste de Campeche y en el extremo suroeste de Quintana Roo, en ambas zonas se pudo haber tratado de sabana introducida por la mano humana.

20

Pega aquí

Venado Cola Blanca

En maya es "Caf" pronunciado Kaly, su nombre científico es *Odocoileus virginianus yucatanensis*. Se dividen en casi 38 subespecies. Los adultos miden entre 60 y 114 cm. El color general es pardo rojizo o pardo grisáceo, la garganta tiene un área blanquecina y la cola es parda por arriba pero muy blanca abajo. Los machos cuentan con astas en la cabeza.

23

Pega aquí

Faisán

Su nombre científico es *Phasianus versicolor*, es una especie de ave galliforme. Tiene cola larga, la hembra es marrón con estrías muy oscuras y el macho tiene el cuerpo cobrizo y el cuello púrpura verdoso.

24

6

7

Flora y fauna de Yucatán

Desarrollo de la civilización maya

Pega aquí

Armadillo

Su nombre científico es *Dasypus novemcinctus*. El cuerpo es tosco y bastante robusto con un esqueleto muy fuerte, éste tiene de 2 a 4 vértebras soldadas entre sí en la región cervical y de 8 a 13 en la región sacra. Los dedos le sirven para excavar la tierra tanto para buscar alimento como para construir madrigueras.

25

Pega aquí

Jaguar

Es el felino más grande de América, aunque también se encuentra en peligro de extinción. Los machos pesan de 50 a 110 kilos y las hembras de 35 a 90. Pueden ser totalmente negros, blancos o manchados.

26

Pega aquí

Preclásico (2500 a.C. al 200 d.C.)

Periodo de asentamiento y crecimiento de los grupos mesoamericanos. Durante esta etapa los mayas desarrollaron su agricultura al tiempo que reforzaban el culto a diosas. Empezaron a darse pequeñas construcciones habitacionales con organizaciones sociales simples.

29

Pega aquí

Clásico (200 d.C. al 900 d.C.)

Época teocrática es decir, de dominio por parte de los sacerdotes que administraban el culto a las divinidades. Desarrollo de ciudades que iniciaban el dominio de otros grupos. En el área maya, los asentamientos del centro y sur colapsan hacia el año 900 d.C. trasladándose el dominio al norte de la Península de Yucatán, en la zona Puuc, dominada por Uxmal.

30

Desarrollo de la civilización maya

Ciudades mayas

Pega aquí

Pájaro Tío

Su nombre científico es *Eumomota superciliosa*, habita desde la Península de Yucatán hasta Costa Rica. Es del tamaño del puño de un adulto y cuenta con una raya azul pálido sobre el ojo asemejando un antifaz. En la garganta tiene una marca vertical negra, las plumas son de color azul.

27

Pega aquí

Los orígenes

Existen diversas teorías sobre como los mayas y otros grupos mesoamericanos ocuparon las tierras del continente americano. Entre las más aceptadas se encuentra la del estrecho de Bering que durante la última glaciación se encontraba cubierto de hielo posibilitando el tránsito de grupos humanos.

28

Pega aquí

Posclásico (900 d.C. al 1520 d.C.)

Periodo de recomposición, surge una nueva clase social, la de los guerreros que sería fiel reflejo del gran valor que adquirieron las guerras. En el posclásico varias olas migratorias se dieron, provocando la influencia de elementos culturales del centro de México impactando el área maya.

31

Pega aquí

Castillo de Chichén Itzá

Chichén Itzá (boca de pozo de los itz'a) corresponde a la época del posclásico. Tiene como principal deidad a Kukulkan o el dios serpiente Quetzacoatl con lo cual se denota una clara influencia de la cultura tolteca. Desde el año 99 al 1500 fue la ciudad más poderosa de la parte norte de la Península de Yucatán.

32

8

9

Pega aquí

Templo de los Guerreros
Fue construido en el posclásico en el año 1,200 d.C. Mide 40 metros de lado. A la entrada hay dos pilares en forma de serpiente, al interior existe un altar sostenido por figuras humanas en forma de atlantes. Los muros cuentan con grabados de Chaac y Kukulcán aunque muchas pinturas que representaban adivinos, agricultores y guerreros se han perdido por el tiempo y la acción humana.

33

Pega aquí

Cenote Sagrado
Imponente cenote localizado en las ruinas de Chichén Itzá, utilizado no únicamente para el abastecimiento de agua sino también para efectuar sacrificios humanos. Tiene 60 metros de diámetro y la máxima profundidad del cenote es de 13.50 metros. Uno de los primeros exploradores que intentó estudiarlo fue el francés Désiré Chamay en 1882.

34

Pega aquí

Pirámide de Kinich-Kakmó
Kinich-Kakmó "el guacamayo de fuego con rostro solar". Situada en Izamal en la calle 28 por 25 y 23 al norte de la plaza principal. Fue construido entre los años 250 y 600 d.C., durante el periodo Clásico Temprano. En esta pirámide, de 35 metros de altura, se adoraba al dios del sol, Kinich.

37

Pega aquí

Uxmal
Su nombre original es Oxmál, significa "la tres veces edificada". Las primeras referencias de Uxmal son del periodo clásico, se ubica en la ruta Puuc al norte de la Península de Yucatán. Sus edificios son de estilo Puuc, con muros bajos lisos sobre los que se abren frisos muy adornados a semejanza de las cabañas típicas mayas.

38

Pega aquí

Mayapán
Su etapa de esplendor, cuando llegó a albergar a más de 12,000 habitantes, se dio en el periodo posclásico manteniendo gran semejanza en la arquitectura con la ciudad de Chichén e incluso con el sitio arqueológico costero de Tulum. Posee un pequeño cenote entre el "Templo del cenote" y la "Sala de los mascarones".

35

Pega aquí

Ek-Balam
Su existencia, desarrollo y abandono se dio entre el año 300 a.C. hasta el inicio de la época colonial en el siglo XVI. La mayoría de sus edificios datan del periodo clásico, su verdadero nombre fue Takú, fundada por el príncipe Ek-Balam (jaguar negro). Cuenta con varios Sacbé (caminos blancos) que la conectan con las ruinas de Chichén Itzá y Cobá.

36

Pega aquí

Pirámide del adivino
También llamada del hechicero o del enano. Su nombre viene de la antigua leyenda maya según la cual un enano apóstrofo con el entonces gobernador de Uxmal para probar que podía construir el edificio más alto del mundo en una sola noche a cambio de tomar su puesto como gobernador, logró que evidentemente obtuvo.

39

Pega aquí

Kabah
Su Nombre significa "el señor de la mano fuerte y poderosa". Tiene una extensión de 1.2 kilómetros cuadrados aunque se sabe que hay maticados por afuera de esta área. La inexistencia de fuentes de agua naturales obligaba a la utilización de chultunes. Posee una rica ornamentación de mascarones en el edificio denominado CodzPop, el más sobresaliente de Uxmal.

40

Pega aquí

Arco del triunfo
Se encuentra en Kabah cerca del centro de la ciudad y marca el inicio o final del sac-bah (camino) que llevaba a Hopyat y Uxmal.

41

Pega aquí

Dzibilchaltún
Su nombre significa "donde hay escrituras sobre piedras planas". Su templo más importante es el Templo de las Siete Muñecas. En el equinoccio de primavera, el sol se levanta de modo que brilla directamente desde la parte posterior de la puerta del templo dando un reflejo peculiar a quienes observan desde la puerta delantera.

42

Pega aquí

Xcambó
Se encuentra en la jurisdicción del municipio de Dzmul, se encuentra a solo 2 km de la costa norte de la península de Yucatán, y se cree que funcionó a manera de aduana de los productos provenientes del mar. Por ubicarse en la diénaga se cree que fue una ciudad importante en la producción de sal. El principal basamento es el Templo de la Cruz.

45

Pega aquí

Tulum
Significa "ciudad amurallada", sin embargo, su nombre original fue Zamná que significa "amanecer". La mayor parte de sus edificios datan del posclásico y se desarrolló como un punto de comercio. El principal edificio llamado "El Castillo" funciona a manera de faro y servía de guía a las embarcaciones.

46

Pega aquí

Casa de las 7 Muñecas
Debe su nombre a que en ella fueron encontradas 7 figurillas. Al amanecer la luz del sol se introduce en la habitación y se proyecta por lo que a través de este medio los mayas calculaban los tiempos de primavera o de otoño.

43

Pega aquí

Cenote Xlocab
Significa "pueblo viejo" y es uno de los más grandes y profundos de Yucatán. De él se han rescatado diversas vasijas y sus aguas están cubiertas de lirios.

44

La arqueología y el rescate del pasado

Pega aquí

John Lloyd Stephens, descubridor de ruinas mayas
Viajero norteamericano quien junto a Frederick Catherwood exploraron a fondo en 1841 las ruinas de Uxmal, Mayapán, Chichén Itzá, Tulum, entre muchas otras que aún permanecen cubiertas por la selva yucateca.

47

Pega aquí

Trabajo de prospección
Los arqueólogos usan una infinidad de materiales y técnicas para recuperar el pasado de la civilización maya. Cualquier detalle como huellas, utensilios, cenizas y la localización de las ruinas son altamente valiosos para reconstruir la historia.

48

La arqueología y el rescate del pasado

La arqueología y el rescate del pasado

Pega aquí

Espeleología

Definida como la exploración científica de cenotes, esta actividad nos ha dado interesantes descubrimientos de vasijas, huesos y otros materiales relacionados a las prácticas religiosas de los mayas y en concreto de los sacrificios realizados.

49

Cerámica en Restauración

A través de la reconstrucción de la cerámica no solo se logra restaurar el objeto (vasijas, vasos, recipientes, comales) sino también acceder a las inscripciones que generalmente llevan, de tal forma que su contenido puede tener información sobre linajes y vida cotidiana.

50

Utensilios

Adornos de obsidiana, vasijas, herramientas para labrar la tierra, utensilios para construir edificios, aretes y hasta juguetes han sido encontrados en toda el área maya como evidencia de la existencia de artes refinados en la cultura maya.

53

Dioses, creencias y cosmovisión

Pega aquí

Chaak Dios de la lluvia

Es el más representado en los códices mayas. Tiene forma de hombre con larga nariz y colmillos que salen de su boca. Presente en prácticamente todas las ruinas de la parte norte de la Península de Yucatán.

54

Pega aquí

Dintel Dzibilchaltun

Ejemplo de dintel de Dzibilchaltun. Los dinteles eran maderos (aunque también podían ser en piedra) tallados con motivos religiosos y políticos. Generalmente aportan información sobre linajes reyes, sobre todo para el periodo postclásico. Los hay en cantidades abundantes en ciudades mayas guatemaltecas, sin embargo también fueron encontrados en Uxmal, Chichén Itzá y otros centros del norte de la Península.

51

Pirámide en Restauración

Muchas ruinas han sido descubiertas y se encuentran abiertas al público, sin embargo, existen muchas otras que aun están cubiertas por la selva esperando a que el hombre pueda descubrir su valor histórico. Incluso las ruinas ya encontradas como Mayapán y Uxmal aun tienen montículos sin restaurar cuya observación nos da una idea de lo grande de estas ciudades.

52

Pega aquí

Itzamná Señor del cielo

Era dios del cielo, de la noche y del día, entendidos como ciclos del día. Solía ser representado como un anciano sin dientes, considerándolo al mismo tiempo como un sacerdote maya por lo que también se le atribuyó el ser dios de la escritura.

55

Pega aquí

Yuum Kaax Señor del maíz

Dios del maíz y de la agricultura. Era representado como un joven con una mazorca en la cabeza muy deformada. Este dios dependía de Chaac como dios de la lluvia.

56

14

15

Dioses, creencias y cosmovisión

Dioses, creencias y cosmovisión

Pega aquí

Ischéel Diosa de la luna

También se le consideraba diosa del parto, del suicidio, de la fertilidad y de la medicina. Generalmente era representada como una mujer anciana con muchos símbolos de muerte en su atuendo. Otras veces es representada como una mujer joven sujetando a un conejo.

57

Pega aquí

Kukulkán Dios del viento

Algunos estudiosos creen que Kukulkán es la versión maya del dios Quetzalcoatl de los aztecas. Tiene forma de serpiente emplumada imponente y es considerado dios de distintos elementos naturales, del cielo, del trueno y de la atmósfera en su totalidad.

58

Pega aquí

Popol Vuh

Escrito elaborado por los mayas quiché de las tierras altas de Guatemala que guarda valiosa información sobre cosmología, cosmogonía y religión, contiene más de 9,000 versos.

61

Pega aquí

Chilam Balam

Advinos indígenas con conocimiento sobre creencias religiosas y astrológicas. Sus escritos pasaron a la historia por ser identificados de acuerdo al pueblo en el que eran creados, ejemplo: Chilam Balam de Mani, Chilam Balam de Tizimin, Chilam Balam de Chumayel.

62

Pega aquí

Tzolkin Calendario sagrado

Es un ciclo sagrado de 260 días divididos en veinte treceas. Es un calendario tridimensional, basado en el sol, la luna y la estrella Sirio, por lo que es más exacto que el calendario gregoriano.

59

Pega aquí

Haab Calendario civil

Muchas fechas eran calculadas con ese calendario, tiempos de guerra, tiempos de cultivo, de cosecha. Este calendario se basaba en el ciclo del sol de 365 días, se divide en 18 periodos de 20 días cada uno más un ciclo de 5 días utilizado para la "purificación".

60

Pega aquí

Sacrificios en templos religiosos

Eran realizados por los sacerdotes mayas y en la mayoría de los casos consistían en la extracción del corazón de la víctima para dárselo como ofrenda a los dioses, junto con la sangre.

63

Pega aquí

Sacrificios en cenotes

A través de los hallazgos espeleológicos en los cenotes se ha comprobado que no solo eran sacrificados adultos sino también niños. El sacrificio venía acompañado de ofrendas materiales tales como vasijas y utensilios.

64

Rituales

16

17

Rituales

Pega aquí

Deformación del cráneo

Los mayas consideraban que la deformación en el cráneo dotaba de virtudes a la persona. Desde los pocos días de nacido el niño era colocado boca abajo para aplicarle tablas que presionaban el cráneo hasta deformarlo.

65

Pega aquí

Desviación de los ojos

El estrabismo era altamente estimado por los mayas para lo cual colgaban del cabello de los niños una palotilla que les caía sobre la frente, esta acción llamaba la atención del infante provocando que sus ojos, ante el gran número de repeticiones, se desviarán.

66

Rituales

Pega aquí

Ritos funerarios

Para los mayas la muerte era únicamente el inicio de una nueva etapa para el ser. La inhumación y la cremación eran practicadas. Cuando se trataba de un enterramiento, se colocaban objetos preciados y útiles para la que la persona muerta pudiese utilizar en la siguiente vida. Entre estos objetos se suelen encontrar máscaras en los rostros de los difuntos.

69

Organización social

Pega aquí

Pirámide de estratificación social

La sociedad maya no era igualitaria, contaba con jerarquías que diferenciaban a sus integrantes e incluso contraponiéndolos uno con otro.

70

Pega aquí

Juego de pelota

Contrario a lo que pueda pensarse, el juego de pelota no era un simple deporte sino un ritual con fines religiosos. Un sacerdote fungía como juez mientras que los dos equipos jugaban una bola de resina a través de golpes en la cadera. El perdedor era inmediatamente sacrificado.

67

Pega aquí

Zona de juego de pelota

Hay zonas de juego de pelota por todo Mesoamérica, contando con excelentes ejemplos en Chichén Itzá y Uxmal. Consistían en una zona plana en cuyos costados se levantaban paredes con aros de piedra en los cuales era preciso hacer pasar la pelota. En la visión maya, la zona de juego de pelota era un punto de transición entre la vida y la muerte.

68

Pega aquí

Sacerdote gobernador

Llamado Halach Uinik, contaba con funciones políticas aunque también religiosas. Era el principal miembro de la nobleza indígena, siendo al mismo tiempo un cargo hereditario dentro de una sola familia (de padre a hijo y así sucesivamente). El dictaba las órdenes, recibía tributo y llamaba a los guerreros para la batalla.

71

Pega aquí

Sumo sacerdote

La casta sacerdotal contaba con un lugar preferencial en la sociedad maya. El sacerdote supremo era llamado Ah Kin May o Ahucán May, quien no solo efectuaba ritos sino también aconsejaba al Halach Uinik.

72

18

19

Organización social

Pega aquí

Sacerdote regular

Por debajo de los Ah Kin May estaban los Chilanes o sacerdotes regulares que también eran médicos y se encontraban más en contacto con las necesidades del pueblo. Estos también participaban como auxiliares en los ritos funerarios y de sacrificio.

73

Pega aquí

Nobleza

La nobleza como término distintivo, recibía el nombre de Ahchehnoob. Generalmente se formaba por hombres que tenían méritos de guerra; sin embargo, el conocimiento, la capacidad de escribir y el parentesco también eran factores decisivos de ascenso social.

74

Pega aquí

Campesino

Llamados Ah Chembal Uinicob, hombres libres y labradores pero igualmente hombres comunes y vulgares. No solo se dedicaban al cultivo de las milpas sino también a la caza, recolección de frutos. Rendían tributo a los nobles o incluso prestaban su mano de obra en la construcción de los edificios que hoy día son ruinas de la civilización maya.

77

Pega aquí

Guerrero

La guerra entre los mayas fue importante no solo por cuestiones de poder sino también para obtener esclavos que pudiesen servir en trabajos forzados o incluso para los sacrificios. El capitán de los guerreros, persona honrada y respetada era denominado Nacom y el resto de los guerreros eran llamados Holcanes.

78

Pega aquí

Artesano

Vasijas, plumas, adornos para la perforación, escultura de gran variedad, trabajos en relieves de edificios religiosos, objetos para el culto y también utensilios de la vida cotidiana tales como vasos y platos. Todo lo anterior, ha sido parte de descubrimientos arqueológicos que advierten sobre la existencia de artesanos en la sociedad maya.

75

Pega aquí

Esclavo

Recibían el nombre de Pentacob y junto con los campesinos llevaban a carga que implicaba el cultivo de las milpas y los trabajos forzados. La condición de esclavo se obtenía por ser prisionero de guerra, por cometer algún delito o por haber nacido de padres esclavos. Usualmente los esclavos eran utilizados para sacrificios humanos.

76

Vestimentas y accesorios

Pega aquí

Calzón Pati

Pataloncillo corto utilizado mayormente por los campesinos mayas. Su nombre original fue "ex". En la época prehispánica consistía en un atado que en la colonia y la época independiente fue cambiando hasta formar una especie de delantal de algodón para cubrir las partes bajas de la persona.

79

Pega aquí

Aretes de piedra

Aretes de piedra o de ámbar eran utilizados tanto por hombres como mujeres en la época prehispánica. Los mayas adornaban su cuerpo con estos artículos agregando tatuajes a su rostro y practicando la deformación craneana.

80

20

21

Vestimentas y accesorios

Agricultura maya

Pega aquí

Aretes de hueso de pescado

Eran comunes entre los mayas prehispánicos. El objetivo del arete de hueso de pescado no era tanto cumplir una función estética sino más bien producir una herida cuya sangre fuese destinada al culto a los dioses.

81

Pega aquí

Collares

Gran número de collares han sido encontrados entre las ruinas y tumbas de los antiguos mayas. Muchos de ellos estaban hechos de materiales que no existen en la Península de Yucatán. Los arqueólogos y estudiosos piensan que el comercio entre Aztecas, Toltecas y Mayas era latente.

82

Pega aquí

Xutul

El xutul era un palo puntiagudo cuya longitud variaba, siempre y cuando pudiese ser manejado por el milpero quien lo utilizaba para crear un hoyo en la tierra en donde pudiese tirar una semilla de maíz para el cultivo de la milpa.

85

Pega aquí

Maíz Xmehanal

Existen diversos tipos de maíz. En Yucatán uno de los más cultivados es el maíz Xmehanal o maíz chico con siete variantes. Tarda en crecer de 1.5 a 3.5 meses.

86

Agricultura maya

Pega aquí

Perforaciones

No solo se efectuaban perforaciones permanentes sino que además de la investigación se ha comprobado que con varias cuerdas aspiradas se realizaban perforaciones en la lengua en la búsqueda de sangre. La sangre, su poder mágico y su papel como ofrenda, hacen que estas perforaciones fuesen un vínculo entre los mayas y los dioses. En ocasiones cierto tipo de perforación podía distinguir la posición social de la persona.

83

Pega aquí

Milpa

Campo de cultivo propio de los indígenas mayas. De él se extraen granos de maíz, principal cereal de la región yucateca, sirvió y seguirá sirviendo como sustento básico puesto que de él se produce la masa y la tortilla.

84

Pega aquí

Maíz Xnuknal

Otra variante del maíz que se cultiva en Yucatán es el Xnuknal o maíz grande, con tres variedades y ciclo de 4 a 5 meses.

87

Pega aquí

El cacao

El cacao era utilizado como moneda de comercio entre Aztecas y Mayas, su uso se arraigó tanto que durante la época colonial las autoridades españolas luchaban para erradicarlo e imponer la moneda de metal circulante.

88

22

23

Agricultura maya

Códices mayas

Pega aquí

Erijol

Leguminosa cultivada y consumida por los mayas de ayer y hoy. En Yucatán se cuenta con diversas variedades tales como el Xmejen, Xpéeron, Tsamb'ut'ul y Xwaachbu'ul. Utilizados no solo en guisos regionales sino también en la preparación de los tradicionales pibes de espéolon.

89

Pega aquí

Chile

El chile habanero cultivado y consumido en Yucatán cuenta con un sabor especial debido a que la capsaicina, sustancia que produce el sabor picante, esta considerada de las de mejor calidad a nivel internacional.

90

Pega aquí

Códice de Paris

Resguardado en la biblioteca nacional de Francia, se dio a conocer en 1829 justo después de ser salvado de entre un cerro de papeles a punto de quemarse en una chimenea. El documento dispone de once páginas aunque no todas se encuentran en buen estado. Cuenta con temas de religión, mitología así como también con un zodiaco maya.

93

Pega aquí

Códice de Grolier

Data del año 1220 d.C., consta de once páginas aunque se asume que originalmente poseía 20. Fue encontrado en una cueva de la sierra de Chiapas en 1965, perteneció al doctor José Saenz quien se lo mostró al mayista Michael Coe en el club Grolier en Nueva York, de ahí el nombre.

94

Códices mayas

Pega aquí

Códice de Dresde

Consta de varias partes, cada una con su propia fecha de elaboración; la más reciente data del año 1210 d.C. En general este códice trata de asuntos rituales y adivinatorios, sobre todo con respecto a la observación del cielo, los movimientos de la luna y profecías derivadas de ello.

91

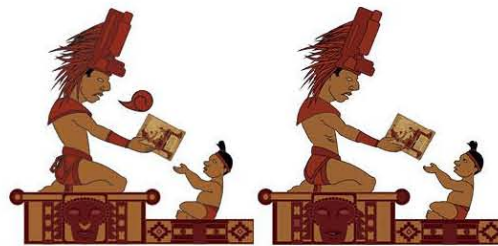
Pega aquí

Códice de Madrid

Es el más amplio y menos estudiado de todos los códices, proviene de las tierras bajas del norte de la Península de Yucatán. Contiene augurios agrícolas y astronómicos mostrando elementos que nos hacen pensar en la estrecha relación que los escribas mayas guardaron con los habitantes del centro de México.

92

¡Afina tu capacidad de observación y encuentra las 20 diferencias!



24

25



Encuentro entre culturas Conquista y época colonial

“Mis amados y muy venerados señores caciques de los pueblos de Ticul, Nohacab y todos los del Camino Real. Os hacemos saber que nosotros de este pueblo de Cisteil parece que queremos guerra con los españoles, por eso os lo hacemos saber (...) ya nos enfadamos aquí de los españoles”.

Mensaje de rebelión maya tomado de "Rey Cank. Documentos sobre la sublevación maya de 1761".

Conquista y época colonial

Pega aquí

Descubrimiento de Thó

Fue descubierta en 1542, año en el que igualmente se funda la ciudad de Mérida por encima de las ruinas de la ya abandonada ciudad de Thó. El nombre de Mérida se refiere al hecho de que las ruinas de la antigua ciudad maya hicieron recordar a los españoles las ruinas de la ciudad romana augusta de Mérida en Extremadura.

95

Pega aquí

Encuentro de dos culturas

Mérida y la provincia de Yucatán fueron lugar de encuentro de españoles y mayas. Desde los primeros años de la época colonial las prácticas de ambos grupos se mezclaron para poco a poco conformar un mestizaje del que somos producto hoy en día.

96

Pega aquí

Ciudad de Thó

La ciudad maya de Thó o Ixcansihó ("los nacidos de la serpiente"), constó de cinco grandes basamentos o edificios con más varias estructuras de índole política, religiosa y doméstica. Alcanzó a tener importancia y dimensiones comparables a las de Chichén, Uxmal e Itzamal.

97

Pega aquí

Evangelización

En 1546 llega el primer grupo oficial de religiosos franciscanos a Yucatán, inicia la evangelización. Esta labor era apoyada tanto por la corona española como por los conquistadores puesto que representaba la justificación para continuar con la colonización y descubrimiento de tierras.

98

Pega aquí

Auto de Fé de Mani

A pesar de que la evangelización de los mayas inició la época colonial, los indígenas se aterroraban a sus anteriores creencias. En 1562 el entonces obispo de Yucatán fray Diego de Landa visita el pueblo de Mani en donde descubre e incendia gran cantidad de ídolos y artículos de idolatría maya en el convento franciscano situado en dicho pueblo.

99

Pega aquí

Nachi Cocom
Príncipe maya

Líder maya de la provincia de Sotuta, altamente agresivo en contra de la dominación española. Desde su comarca organizó una ofensiva en contra de T'ho que ya para 1541 se encontraba ocupada por Francisco de Montejo. Los mayas perdieron esta batalla pero su resistencia continuó.

100

Pega aquí

Catedral de San Ildefonso
Mérida, Yucatán

Primera catedral de Hispanoamérica iniciada en 1561 y concluida en 1598. Su estilo es morisco y renacentista pero teniendo en cuenta que su construcción, aunque ordenada por los españoles, fue hecha por mayas, es posible encontrar algunas secciones de arquitectura indígena.

101

Pega aquí

Iglesia de Tercera Orden

En 1618 se fundó como convento de la compañía de Jesús (jesuita) hasta que en 1767, con la expulsión de estos terminó por ser una iglesia en manos de los frailes franciscanos. Su construcción, al igual que la de otras iglesias coloniales, estuvo en manos de los indígenas mayas quienes terminaron por imprimir algunos rasgos prehispánicos.

102

Pega aquí

Convento de San Antonio de Padua, Izamal

Exconvento franciscano construido por encima de un pirámide maya en el poblado de Izamal. Su construcción, en 1562, fue gracias al uso de piedras provenientes de las pirámides circundantes. Alberga la imagen de la Virgen de la Inmaculada Concepción.

105

Pega aquí

Jacinto Canek

Nació en 1730 en el puerto de Campeche. Encabezó en el pueblo de Cisteil, en 1761, la rebelión indígena en contra de los abusos de dominio español. Este abuso consistió en el excesivo cobro de tributos y en la pérdida de tierras. Murió ejecutado el 14 de diciembre de 1761 en Mérida.

106

Los mayas en la época colonial

Pega aquí

Símbolo Pop / Iglesia de Tercera Orden

Símbolo presente en la Iglesia de Tercera Orden y que corresponde a varias ruinas mayas a lo largo del estado de Yucatán. Es una evidencia de que manos mayas construyeron este edificio y terminaron por imprimir un estilo arquitectónico autóctono. Encuéntralo en el muro sur.

103

Pega aquí

Catedral de Nuestra Señora de la Purísima Concepción
Campeche, Campeche

Iglesia de estilo barroco y neoclásico. Su construcción se inició en 1540 y no terminó sino hasta 1760.

104

Pega aquí

Guerra de Castas

Iniciada en 1847 y culminada en su totalidad en 1901, la guerra de castas fue el conflicto bélico que enfrentó a los campesinos mayas del sur y oriente de la Península de Yucatán con el gobierno yucateco de la época.

107

Pega aquí

Las causas

Precarias condiciones de vida de los indios mayas, pérdida de tierras, pésimo trato recibido por los campesinos mayas en las haciendas.

108

Pega aquí

Inicio

La revuelta que pronto se convirtió en guerra dio inicio en 1847 en el poblado de Tepich. Los sublevados llegaron a controlar la mayor parte de la Península de Yucatán y el gobernador Miguel Barbachano, tuvo que solicitar apoyo militar a México.

109

30

31

Pega aquí

Los líderes

Manuel Antonio Ay, cacique de Cichimilá, Cecilio Chi, cacique de Tepich, Jacinto Pat, cacique de Tihosuco. Tanto ellos como los mayas que lo siguieron fueron llamados "cruzoob".

110

Pega aquí

Enfrentamiento con los blancos

Al tomar una población los masas sublevados usualmente mataban a los españoles, sobre todo a los comerciantes y hacendados que tenían la mala fama de haber sido explotadores de pobres y campesinos. Tepich, Tihosuco, Villahadid, Izamal, entre otros pueblos fueron tomados por los mayas y posteriormente recuperados por las fuerzas del gobierno, ambas acciones representaban catalizos entre los bandos en conflicto.

111

Pega aquí

La cruz parlante

Cruz reverenciada por los mayas cuyos movimientos considerados como "milagrosos" indicaban a los cruzoob qué medidas tomar en el campo de batalla y qué acciones adoptar para la vida diaria. Fue el principal símbolo de culto religioso de los sublevados.

112

Pega aquí

Las haciendas henequeneras

Las haciendas existían desde la época colonial, en ellas se cultivaban maíz y se criaba ganado con fines comerciales. Sin embargo a principios del siglo XX surgió el cultivo y la producción en masa de la fibra de henequén por lo cual las haciendas cambiaron su forma e introdujeron maquinaria así como también más mano de obra de peones mayas.

115

Pega aquí

Henequén

Nombre científico, *Agave Fourcroydes Lemaitre*, presenta hojas lanceoladas, angostas, rígidas y planas que miden de 8 a 12 cms de ancho y 1.25 cm de altura. Puede llegar a vivir 25 años, de los cuales solo los últimos 20 son de etapa productiva. De él se extrae una fibra muy resistente que sirve para hacer cuerdas y atados.

116

Pega aquí

Chan Santa Cruz

Nombre original del actual municipio quinarianoense que lleva el nombre de Felipe Carrillo Puerto. Fue el centro de la región que los mayas sublevados establecieron como su zona de dominio en el suroeste de la Península de Yucatán. En ella se planeaban las estrategias militares de los cruzoob y se daba culto a la cruz parlante.

113

Pega aquí

Venta de mayas a Cuba

Los mayas rebeldes que eran capturados fueron vendidos a la isla de Cuba como esclavos en plantaciones. La complicidad de comerciantes y gobierno hicieron que los presos a su vez produjeran beneficios monetarios.

114

Pega aquí

Cultivo de henequén

Al menos hay que esperar siete años para que la planta de henequén pueda ser procesada. Para ello hay que cortar la penca con un machete evitando lastimarse con los espinos propios de la planta. Posteriormente se quita la superficie y la pulpa para poder acceder a la fibra que es preciso poner a secar.

117

Pega aquí

Henequén Sisal

La agave sisalana es el tipo de henequén que principalmente se cultivaba en el estado de Yucatán. Su resistencia generó una alta demanda y lleva ese nombre debido a que era embarcada en el puerto de Sisal para su comercialización en el extranjero.

118

Pega aquí

Henequén Chelam

Agave angustifolia, no requiere de cuidados puesto que es un agave silvestre; sin embargo, su resistencia no se compara a la de la agave sisalana.

119

32

33

Los mayas a fines del siglo XIX y principios del XX

Pega aquí

Fibra de Henequén

Con la fibra es posible elaborar cuerdas para su uso industrial y comercial. También se pueden elaborar otros artículos tales como bolsas, hamacas, zapatos, manteles, cestos, tapetes, entre otros. También la pulpa del henequén tiene gran valor puesto que puede utilizarse con fines medicinales.

120

Pega aquí

Truck de hacienda henequera

Consistía en carros habilitados para ser tirados por una mula. El fin era transportar las pencas para que fuesen desfibradas. También servían en la etapa final para transportar las fibras hasta su punto de embarcación.

121

Pega aquí

Billetes de haciendas henequeneras

Se acuñaban monedas y se imprimían billetes que solo eran válidos en una o pocas haciendas, esto con el fin de que los peones mayas tuvieran que pagar su deuda con este tipo de moneda particular y no pudiesen recurrir a apoyos externos.

122

Pega aquí

Castigos en las haciendas henequeneras

El robo, la embriaguez e incluso la huida de peones mayas de las haciendas eran usualmente sancionados con azotes en público. El delito común era evadir el pago de las altas deudas que los campesinos adquirían para con el señor hacendado.

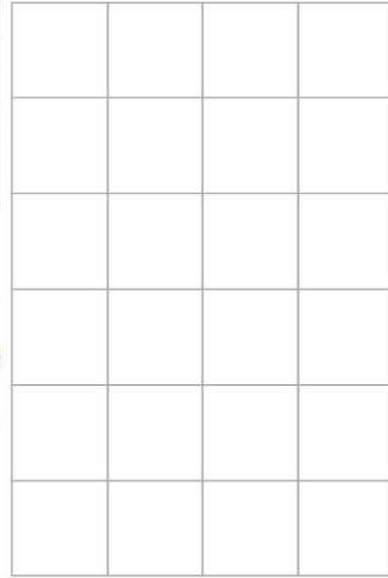
123

Pega aquí

Defensor de los mayas

Felipe Carrillo Puerto (1874-1924), gobernador de Yucatán de 1922 a 1924, es conocido por sus acciones de tipo social y educativa a favor de las clases necesitadas y sobre todo para ayudar a los indígenas mayas. Se enfrentó a los hacendados latifundistas de su época. Terminó siendo derrocado y asesinado.

124



Sabemos que algunas veces nos inspiramos para combinar colores y expresar nuestra alegría dibujando. Este espacio es para que te des vuelo como más te gusta. ¡A dibujar a Ixchel, diosa de la luna!

34

35

Mestizaje cultural

Mestizaje cultural

Pega aquí

Trova Yucateca

Ricardo Palmerín, uno de los primeros trovadores. Son los aires mestizos típicos de Yucatán que se expresan en melodías dulces al oído. Su origen se remonta a finales del siglo XIX y principios del XX. Ha sido producto de una mezcla de ritmos tales como el bambuco de origen colombiano, el bolero de origen cubano e incluso la misma jarana yucateca.

125

Pega aquí

Vaquería Yucateca

El tablado improvisado para corridos de toros es característico de cada una de las fiestas de vaquería en los pueblos de Yucatán. Su composición lo hace resistente y fácil de remover aunque no son raros los accidentes cuando algún asistente reta al toro quien sin pensarlo arremete y rompe parte del tablado.

126

Pega aquí

Huipil

Atuendo mestizo que consiste en una tela de algodón en forma rectangular con un colorido bordado en hilo contado alrededor del escote y en las orillas del vestido. Al interior del mismo se usa un fustán blanco que siempre es más largo con el fin de mostrar un bordado decorativo.

130

Pega aquí

Terno

Variación del huipil considerado mucho más elegante. Consiste en tres partes: Jubón, huipil y fustán, todos bordados en punto de cruz y encajes. Se usa con zapaticas blancas y prendedores con flores para el cabello. Joyas y un rosario complementan el cuadro de belleza de las yucatecas.

131

Pega aquí

Mapa Cultural

Mapa de Yucatán en el Museo de Antropología e Historia (México, D.F.). A nivel nacional Yucatán es reconocido como un estado portador de cultura mestiza, de mezcla entre el elemento maya y el elemento español. Prácticas que se han realizado a lo largo de la historia como el cultivo del henequén, la milpa, consumo de maíz, waq'ulees entre otras, son consideradas como una unión entre estos bloques culturales.

132

Vitalidad de la cultura maya

Pega aquí

Fiesta del gremio

Son una serie de misas, procesiones y convivios en las cuales la imagen del santo es venerado. Por ejemplo, en Campeche es famoso el gremio de transportistas que presenta al Cristo Negro de San Román, incluso los comerciantes del mercado Lucas de Gálvez en Mérida ofrece fiestas de gremio al Cristo de las Ampollas de la Catedral.

127

Pega aquí

Mestizas

Su vestimenta y alegre trato las hacen características de la cultura en nuestro estado. Son herederas directas de la cultura maya, no solo por hablar la lengua de los antepasados sino por tener toda una serie de prácticas ancestrales.

128

Pega aquí

Lengua Maya

La lengua maya-yucateca sigue viva en nuestro estado y es utilizada en la vida cotidiana. Lamentablemente la discriminación nos hace apartarnos de ella y tratarla como una lengua inferior, pero en realidad su uso nos proporciona conocimientos de gran valor así como también de vínculos de unión con nuestro pasado.

129

Pega aquí

Campestino yucateco

Aunque su vestimenta ha cambiado, en realidad la agricultura y el cultivo del maíz siguen siendo una de las principales actividades económicas practicadas en el campo yucateco.

133

Pega aquí

Balles regionales

Balles tales como la angaripola, el chinito koykoy, nicté há, degollete y tunkurukuchú son tradicionales y típicos de Yucatán. Usualmente son bailados en las fiestas de pueblo y dan lugar a un desplante de elegancia y belleza del mestizaje distintivo de nuestra región.

134

36

37

Pega aquí

Casa maya

La casa maya de paredes de bajareque y techo de palma es muy resistente a los vientos huracanados debido a su diseño ovalado. Sin embargo, ya casi no son usadas y las pocas existentes ya implementan techos de lámina o porciones de cemento en las paredes.

135

Pega aquí

Hetzmeek

Ceremonia que se hacía a los recién nacidos en la cual el sacerdote maya (mejor conocido como *h'men*) hacía augurios sobre el futuro del niño o niña. A través del día del *tz'ikin* se hacían presuposiciones sobre la función que cumpliría el recién nacido en la comunidad.

136

Pega aquí

Papadzules

Este guisado típico de Yucatán consiste en tacos de huevo sancochado cubiertos de un preparado a base de semilla de calabaza (comúnmente conocido como *pepatá*), se le agrega salsa de tomate al gusto.

140

Pega aquí

Panuchos

Nacional e internacionalmente, los panuchos son propiedad cultural de los yucatecos. Sean de pavo o de gallina son un alimento típico y distintivo de nuestra cultura mestiza.

141

Pega aquí

Maíz

Conocido con el nombre botánico *Zea Mays*, Linnaeus. Es un género monotípico procedente de la América tropical pero cultivado en todo el mundo actualmente. Fue el principal cultivo y alimento de los mayas, su economía se basaba en el maíz.

142

Nuestras tradiciones

Pega aquí

Ceremonia de Hetz'u'm

Consiste en pedir a los dioses y antiguos propietarios de la tierra que el nuevo terreno sea fértil tanto para el cultivo de la tierra como para la cría del ganado.

137

Pega aquí

Ceremonia Cha'a Ch'ak

Ceremonia en la cual se le pide al dios maya de la lluvia que aleje las sequías y envíe suficientes precipitaciones para tener una cosecha abundante. Se realiza mediante un altar o *canché* provisto de tamales, mole y otras ofrendas.

138

Pega aquí

Canché

Es la palabra maya para altar y tiene a su vez mucho contenido cultural e histórico ya que es utilizado no solo para ceremonias mayas sino también para ceremonias cristianas por lo que ha sido un objeto indicador de mestizaje.

139

Pega aquí

Tumba, roza y quema

Es el sistema que los mayas utilizaban para cultivar maíz. Primero quitaban los árboles y el matorral, luego las quemaban durante los meses de marzo y abril, las cenizas son dispersadas en el terreno para ser utilizadas como abono. Con las primeras lluvias de mayo se procede a la siembra del maíz.

143

Pega aquí

Mazorca

Se llama mazorca al cuerpo entero del maíz cubierto por la hoja. Al centro se encuentra el hueso o "bical" que a su vez trae los granos de maíz alrededor.

144

Pega aquí

Granos de maíz

Granos provenientes del elote con los cuales es posible hacer masa y tortillas o incluso consumirlos hervidos en agua.

145

Pega aquí

Alimento de animales

Es importante entender que los granos de maíz cumplen funciones múltiples en la vida de los mayas. No solo sirven para hacer tortillas y alimentar a la gente sino también para dar de comer a los animales.

146

Pega aquí

Troje al aire libre

Se colocan las mazorcas de esta forma para que los rayos del sol las mantengan frescas y para que los animales no las alcancen. Los trojes al aire libre también son para destinar el maíz para semillas de la próxima cosecha.

147

Pega aquí

Masa

Es un sólido maleable que se obtiene a través de la trituración del grano de maíz. Por supuesto es necesario lavarla antes de decidir si con la masa se harán tortillas, tamales, pibes o pocanés.

150

Pega aquí

Hoja de plátano

La hoja de la planta de plátano es continuamente utilizada para preparar tamales y pibes. La hoja de plátano ayuda a dar un mejor sabor a los tamales, manteniéndolos frescos por más tiempo. Además, al abrir el tamal, la hoja de plátano funciona a manera de plato.

151

Si, así somos los yucatecos

Pega aquí

Troje interior

Se colocan en esta disposición cuando las mazorcas se van a destinar al consumo familiar. Su posicionamiento permite la protección contra insectos y bacterias del suelo.

148

Pega aquí

Tortilla

El legendario derivado del maíz, la tortilla que pocas veces falta en las mesas de los yucatecos. Actualmente existe una producción tecnificada en los molinos pero las más sabrosas y de mejor calidad son las torteadas a mano.

149

Pega aquí

Kimbomba

Juego tradicional yucateco. El objetivo es golpear la perilla de madera sin que ningún integrante del otro equipo la atrape, de esta forma se anotan puntos hasta ganar.

152

Pega aquí

Partes de la kimbomba

Una madera de 10 cm. de largo y de forma cónica por ambas puntas, más otra madera de 20 cm de largo con un diámetro de 3 cm.

153

Pega aquí

Juguemos kimbomba

Se juega con las mismas reglas del beisbol pero también puede jugarse de la siguiente manera: cada jugador tiene un turno para intentar batear la perilla lo más lejos posible ganando el que logre la mayor distancia.

154

Pega aquí

Tinjoorch

Consiste en una corcholata y un hilo que puede ser de henequén. Sin importar los diversos movimientos que puedan darse a la tapa lo que define al ganador es el mayor tiempo en el que esta puede mantener girando a la misma tapa.

155

Pega aquí

¡Bomba!

Ayer al salir de misa
Te vi muy sonriente,
Pero entro tu sonrisa
Había un frijol en tu diente.
¡Bomba!

156

Pega aquí

Pueblo Yucateco

Algunos pueblos existen desde antes de la llegada de los españoles; sin embargo, muchos otros fueron el producto del ordenamiento espacial que se implantó en la época colonial. Tengamos en cuenta que otros pueblos surgieron a raíz del desmembramiento de haciendas y ranchos en el campo yucateco. Es en ellos donde mayormente se conservan nuestras tradiciones.

157

Pega aquí

Ytabay y el árbol de la coiba

En maya lleva el nombre de Y'aaaché, era altamente reverenciado como un árbol sagrado entre los antiguos mayas. Puede llegar a tener hasta 40 metros de altura y 3 metros de diámetro. Es el árbol en el cual, según las antiguas leyendas, aparece una bella mujer con larga cabellera que se lleva al infierno a los desorientados que pasan por el lugar.

160

Pega aquí

Hanal Pixán

En castellano "comida de muertos", consiste en una serie de prácticas por medio de las cuales los yucatecos conmemoran a sus difuntos. Visitas al cementerio, ofrendas de flores, altares en las casas con las fotos de los familiares fallecidos, rezos y los tradicionales pibes, son parte importante de esta tradición.

161

Pega aquí

Altar del día de muertos

El altar es un sitio de ofrendas destinadas a los familiares y amigos difuntos. Se prepara durante el hnal pixán y lleva consigo las fotos y comidas propias de los muertos. Puede tener pibes, chocolate, jicara con atole nuevo, pibinales, cigarros, licor o incluso juguetes si el difunto fue niño o niña.

162

Los mayas y el Yucatán de hoy

Pega aquí

Pibib

Consiste en un hueco en la tierra lo suficientemente amplio como para introducir alimentos. Suele ser tapado con hojas de plátano, palmas o incluso láminas de metal con el fin de que una vez prendida la leña al interior del mismo, los alimentos puedan ser calentados.

158

Pega aquí

Cosecha de maíz

El sistema de tumba, roza y quema para la preparación y cultivo del suelo da como resultado la cosecha de maíz, que si no ocurren calamidades como plagas, sequías o robos, debe ser abundante tanto para consumo familiar como para vender o incluso regalar a la comunidad.

159

Pega aquí

Pibes

Mejor conocido como Mukbilpolko, consiste en un preparado de masa relleno de pollo, condimentos y el famoso col, preparado que da sabor a la carne y al tamal. Pueden ser cocinados con frijol e incluso con carne de puerco en salsa de tomate.

163

Pega aquí

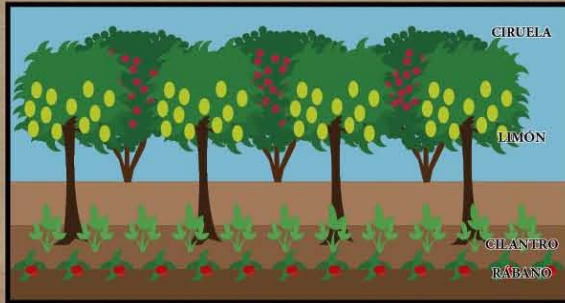
Los dulces del día de muertos

Calaveritas de dulce, mazapanes de distintos sabores, pan dulce, chocolate, dulce de calabaza, dulce de yuca y cualquier cosa que los niños difuntos hayan degustado estando en vida.

164

Un patio con

CONCIENCIA UADY



“Intenta sembrar una de estas plantas en una porción adecuada de tierra, atiéndela, cuidala y espera a que dé fruto. Ten CONCIENCIA de los sanos nutrientes que nuestro suelo yucateco nos puede aportar”.

Leyendas mayas

Pega aquí

Aluxes

Son duendecillos que cuidan los terrenos de sus amos. Antiguamente se creía que los brujos mayas o hman conectan los secretos para preparar un alux y destinarlo a la vigilancia de un solar, ya sea tirando piedras a los intrusos o incluso provocándole calenturas y la muerte.

165

Pega aquí

Tunkuruchú

Es la palabra en maya para lechuzca, existen canciones y leyendas propias de esta ave en Yucatán. Se cree que si en la noche se escucha su canto significa que una persona conocida morirá inevitablemente.

166

Pega aquí

Way Chivo

Mitad hombre, mitad chivo; un ser existente en las leyendas mayas que corresponde a las fuerzas oscuras. Se cree que los brujos malvados podían convertirse en chivos y salir a asustar a la gente de sus respectivos pueblos.

167

Vocabulario maya

Pega aquí

Serpiente Tsukán

Serpiente gigantesca cuidadora de los cenotes y grutas, suele aparecerse a los campesinos perdidos y se cree que si se le daña provoca calenturas y la muerte al agresor.

168

Pega aquí

Pronombres personales

Español	Maya
Yo	Iim
Tú	Teech
Él	Leit'
Nosotros	Toda
Vosotros	Téix
Ellas	Leit'ob

169

Pega aquí

Sustantivos

Maya	Español
Paal	Niño
K'a'ansah	Maestro
Nahil Xook	Escuela
Yaah	Amor
Ch'otnak	Código

170

Pega aquí

Verbos en Presente

Maya	Español
Xook	Leer
Bax'al	Jugar
Ch'ich'il	Crecer
Yak'nah	Enamorar
T'éson	Cazar

171

Pega aquí

Animales

Maya	Español
Ti'imin	Caballo
K'a'ax	Gallina
Ch'oon	Zapilote
Bech'	Cordonil
Kitan	Cuchino de Monte
K'a'mbil	Faisán

172

Pega aquí

Frases Comunes 1

Español	Maya
¿Qué haces?	It'at'abventik
¿Qué comes?	It'ax'k'ax'e-j'aa'aj
¿Dónde vives?	It'ax'k'aj'oh'ok
¿A dónde vas?	It'ax'k'abin

175

Pega aquí

Frases Comunes 2

Español	Maya
¿Cómo estás?	It'ax'a'wani
Adiós	Nad'ab'ab
Gracias	Ni'ho'olal
¡Voy a comprar!	It'ax'a'k'ax'ab
¿Dónde es?	It'ax'a'k'ax'ab

176

Somos herederos de la cultura maya

Pega aquí

Listado de Colores 1

Maya	Español
B'oonil'oh'	Ceniza
B'óax	Negro
Ch'ó'oh	Azul
K'ha'ak'an	Amarillo
Ch'ak	Rojo

173

Pega aquí

Listado de Colores 2

Maya	Español
Chuk'ra	Atabacado
Sak	Blanco
Sam'ch'ak	Rosado
Sam'y'ax	Verde Bajo
Sam'ch'ó'oh	Azul Bajo

174

Pega aquí

Lek

Palabra maya que se refiere a una vasija obtenida del epicarpio leñoso del fruto de este mismo nombre. El lek es usado mayormente para guardar tortillas y mantenerlas calientes.

177

Pega aquí

Hamaca

Se usa desde la época prehispánica. Con la producción en masa de fibra del henequén el material del cual se tejen las hamacas ha mejorado en resistencia y calidad. Para los mayas de ayer y hoy, la hamaca representa los brazos de una madre que cobijan y dan calor al hijo.

178

Pega aquí

Comal y Fogón

El comal consiste en una pieza de metal en la cual se calientan alimentos, mayoritariamente tortillas que previamente son teñidas. El fogón en las casas mayas tradicionales, suelen estar en un rincón. El fogón funciona perfectamente con leña del monte aunque también con carbón.

179

Impresiona a tu familia y amigos contando relatos de tu tierra

Un cazador dormilón

En una ocasión yo también fui al monte, a la cacería de venado con mis coterráneos. Cuando llegamos se comenzó a pensar en la manera de cómo hacer la distribución para ver quiénes iban a quedarse al acecho y quiénes iban a ir a la batida. A mí me tocó permanecer ahí entre los del acecho.

Había transcurrido mucho tiempo desde que se fueron los ce a la batida y como no escuchaba nada, busqué la sombra de un árbol y me fui a sentar debajo, mientras esperaba oír los ruidos y los gritos que se hacen en estos casos. En eso me entró sueño y me quedé dormido. Cuando de pronto abrí los ojos, me asomé al ver pasar como a unos veinte metros enfrente de mí a un enorme animal. Esa vez tuve ganas de dispararle, pero me acordé por suerte de lo que se decía al respecto: "el día que veas esa enorme serpiente con crines, no le vayas a hacer daño, porque es la dueña de los cenotes."

No se que pasó ese día, me quité del monte sin esperar a cazar el venado, hasta ahora no estoy tranquilo pensando en lo que vi.



Tic CM, Andrés. Cuentos sobre las apariciones en el Mayab. Mérida, Yucatán, México; Instituto Nacional Indigenista, s/f

Somos herederos de la cultura maya

Pega aquí

Chen Kah / Pozo comunitario

Yucatán tiene un clima caluroso y no en toda su geografía es posible encontrar cenotes o aguadas que nos abastezcan del vital líquido. En varios casos los pobladores mayas construyeron pozos en los cuales se almacenara el agua de lluvia y en otros casos, construyeron pozos conectados con cenotes para extraer más fácilmente el agua, siempre a beneficio de toda la comunidad.

180

Pega aquí

Jicara

Recipiente para tomar chocolate y atole proveniente de la planta *Crescentia cujute*, mejor conocido como jicaro. Se usa únicamente la corteza que tiene superficie dura y con forma adecuada para verter líquidos.

181

Pega aquí

Chultún

Proviene del maya Chulub Tun, aljibe o depósito para guardar maíz y sobre todo para almacenar agua de lluvia. Era de creación artificial e incluso provista de canales para captar el agua de lluvia.

182

Cuidemos nuestro Yucatán

Pega aquí

Rejollada

Rejollada en el parque hundido en Mérida. Son acumulaciones de agua en depresiones naturales hechas a lo largo del tiempo.

183

Pega aquí

Flamenos

Fenicopteriformes (*Phenicopteriformes*). Tienen cráneo *desmognatholomino*, con 16 a 20 vértebras cervicales y pies anisodáctilos. Se alimentan de crustáceos y algas. Las crías del flamenco son de plumaje blanco, pero paulatinamente van cambiando a rosado. Habitan en lasiénagas de la costa norte del estado de Yucatán.

184

Cuidemos nuestro Yucatán

Pega aquí

Manglares

Es un tipo de hábitat formado por árboles (mangles) resistentes a la sal y por una diversidad biológica que incluye aves, peces, crustáceos, moluscos entre otras. A pesar de estar constantemente amenazados por el hombre, los manglares juegan un papel principal en la protección de las costas en contra de la erosión eólica y por oleaje.

185

Pega aquí

Incendio de los Montes

Sea por vidrios, por cerillos y cigarrillos o incluso por la simple quema de basura, la flora y fauna yucateca ha vivido continuamente la afectación por medio de incendios que dañan no solo a la selva sino también a su rica colección de animales e insectos.

186

Pega aquí

Abeja Mellipona

Género de abejas cuya cría para el consumo de miel se efectuaba desde la época prehispánica por los mayas. Sus colonias pueden tener una o más reinas fecundas, la coloración de las abejas es amarillenta. La miel que producen tiene altos rendimientos económicos y se compra a nivel internacional.

187

Pega aquí

Cenote contaminado

Sin darnos cuenta, con basura o agua contaminada, infectamos constantemente los cenotes. Sin embargo, también contaminamos con la introducción de especies ajenas al ecosistema de los cenotes. Muchos se han curdido de tortugas que a su vez fueron mascotas, las cuales devoran los peces existentes en el cenote.

188

Encuentra las 24 palabras para completar la misión

Q	C	D	C	E	N	O	T	E	S	Q	X	X	C	A	M	B	O	Z	B
E	S	P	E	L	E	O	L	O	G	I	A	H	H	Y	C	O	Y	L	C
Y	T	A	O	U	R	T	R	K	F	V	A	C	E	N	O	T	E	M	H
B	T	V	A	D	G	D	J	Z	K	A	B	A	H	X	A	D	G	T	D
C	V	O	I	W	D	H	F	I	M	S	Z	U	K	U	I	K	A	Y	C
H	K	N	H	W	Z	Y	P	W	E	E	O	L	M	E	C	A	S	Q	H
A	R	M	A	D	I	L	L	O	R	R	Q	T	W	Q	E	F	I	W	E
A	F	O	S	G	B	K	D	R	I	V	W	U	M	H	S	R	S	A	N
K	P	I	V	M	I	X	T	E	C	A	S	N	L	J	N	B	T	K	Z
Y	L	T	G	N	L	O	Z	Y	M	Y	T	O	S	A	B	A	O	D	
Z	A	Z	T	E	C	A	S	P	J	P	G	I	N	G	P	J	L	L	Q
V	P	I	N	P	H	I	M	S	E	J	D	A	P	U	V	F	V	O	I
E	I	M	W	D	A	Z	Z	A	P	O	T	E	C	A	S	A	A	O	X
N	R	N	E	X	L	E	C	B	Y	H	U	J	T	R	P	F	L	I	C
A	N	A	K	F	T	H	P	A	A	X	L	J	S	B	P	Z	V	Y	H
D	U	N	A	G	U	I	O	N	S	B	U	V	A	Q	M	F	S	T	E
O	K	M	Z	O	N	V	N	A	S	C	M	K	P	F	R	I	J	O	L

1. CHULTUN
2. KABAH
3. AMERICA
4. AZTECAS
5. OLMECAS
6. MIXTECAS
7. ZAPOTECAS
8. TASISTAL
9. SABANA
10. VENADO
11. DUNA
12. JAGUAR
13. ARMADILLO
14. CHICHEN
15. CENOTES
16. DZIBILCHALTUN
17. XCAMBO
18. TULUM
19. CHAAK
20. ESPELEOLOGIA
21. ITZIMNA
22. IXCHEL
23. FRIJOL
24. CODICE

50

51

Lugares para divertirse y aprender

Lugares para divertirse y aprender

Pega aquí

Museo del Mundo Maya

Ubicado a un costado del centro de convenciones Siglo XXI, carretera a puerto Progreso, en la parte norte de la ciudad de Mérida. Contiene la más amplia gama de objetos relativos a la cultura maya prehispánica, incluyendo varias piezas nunca antes vistas.

189

Pega aquí

Museo del pueblo maya Dzibilchaltun

Ubicado en la zona arqueológica de Dzibilchaltun, km 6.5 carretera a Chablekal. Fue inaugurado en 1994. Fue una propuesta arquitectónica de Fernando González Cortázar y actualmente se exhiben aproximadamente 700 piezas arqueológicas e históricas que resumen tres mil años de desarrollo de la cultura maya.

190

Pega aquí

Museo del Palacio Cantón

Ubicado en la calle 485 por 43 del Paseo de Montijo. Fue inaugurado en diciembre de 1959 en una casa de estilo francés propia de los hacendados de fines del siglo XIX y principios del XX. Cuenta con una importante colección de la cultura maya en Yucatán, estelas, piedras labradas y esculturas de distintos yacimientos desde el preclásico hasta el posclásico tardío.

193

Pega aquí

Museo de la Canción Yucateca

Se encuentra en el antiguo barrio de La Mejorada en la ciudad de Mérida, ofrece recitales de tríos y trovadores semanalmente. Posee esculturas de los primeros trovadores yucatecos tales como Pepe Domínguez, Guty Cárdenas y por supuesto, Ricardo Palmaín.

194

Pega aquí

Museo de la cultura maya Chetumal, Quintana Roo

Con una gran museografía y escenografía posee estatuas y objetos del periodo clásico, preclásico y posclásico. Hay suficiente información sobre linajes de reyes y artículos de la vida cotidiana. El museo está localizado en la Avenida Héroe sin número entre Mahatma Gandhi y Cristóbal Colón.

191

Pega aquí

Museo de la ciudad de Mérida

Ubicado en la calle 56 número 529A entre 65 y 65A. Centro, ex-edificio de correos, frente al parque Eulogio Rosado. Cuenta con más de 150 piezas que abarcan las distintas etapas históricas de la ciudad de Mérida: Época prehispánica, colonia o Mérida novohispana, Mérida en el siglo XIX y albores del XX, siglo XX.

192

Pega aquí

Reserva Ecológica Cuxtal

Es un área en el sur de Mérida formada por 10,575 hectáreas. Abarca antiguas haciendas, capillas, pueblos mayas, flora y fauna típica de Yucatán, un paradisíaco cenote bajo tierra y un agradable paseo a caballo. En los alrededores existen ruinas mayas en proceso de restauración y en la misma reserva es posible observar ejemplares del venado cola blanca.

195

Pega aquí

Parque Zoológico del Centenario

Ubicado en las calles 59 por la avenida Itz'ees, justo enfrente del parque de La Faz. Cuenta con un aviario de 75 m de largo por 35 m de ancho y 10.6 m de altura. Cuenta con una muestra de las principales especies de nuestra región aunado a ejemplares de especies foráneas, tales como leones, panteras, monos, jirafas e hipopótamos.

196

52

53

Lugares para divertirse y aprender

Pega aquí

Parque Recreativo de Oriente

Situado en la parte oriente de la ciudad de Mérida, alberga las ruinas de Chen Hó, un asentamiento maya que creció a la par de la ciudad de Thó. Actualmente es un sitio ideal para hacer ejercicio, convivir y por supuesto, conocer las tres pirámides restauradas de esta antigua ciudad.

197

Pega aquí

Parque Etnoarqueológico Xocán

Es un proyecto de rescate arqueológico que el ayuntamiento de Mérida en conjunto con la universidad de Barcelona están haciendo con el fin de habilitar el lugar como un parque de servicios públicos recreativos para las más de 3,200 familias de 20 colonias y fraccionamientos a la redonda.

198

Pega aquí

Cenote de Cuzamá

Es una serie de cenotes tales como el Chelemtún, Chansiniche y el Bolonchoojol. El paseo por los cenotes es a través de un truck tirado a caballo a la usanza antigua, durando aproximadamente 4 horas.

199

Pega aquí

Cenote de Dzitaup

Ubicado en la carretera Mérida-Valladolid a 3 km antes de llegar a Valladolid. Recibe el nombre de X'haekem (cerdo). Cuenta la leyenda que los habitantes cercanos veían a un cerdo que constantemente se escapaba y regresaba cubierto de lodo, incluso en los tiempos de sequía. Al seguirlo descubrieron ese hermoso cenote.

200

Si quieres aprender más acerca de los mayas y de muchos otros temas visita nuestra página en internet, para que sigas divirtiéndote, jugando y aprendiendo.
www.decir.mx



Visítanos en nuestra casa de estudios en la Universidad Autónoma de Yucatán. Aquí encontrarás uno de nuestros más grandes tesoros: nuestra biblioteca central, donde podrás continuar leyendo y aprendiendo.

