

Legado del Preclásico

Hacia finales del periodo Preclásico se desarrollaron varios núcleos de población donde aparecieron y se fueron forjando algunos de los elementos más representativos de las culturas mesoamericanas, entre los que destacan: la construcción y planeación de centros ceremoniales y pirámides, el uso de altares y estelas, la numeración, la escritura, el juego de pelota, el uso del calendario y la práctica del sacrificio humano. Estos elementos fueron adoptados y transformados por las distintas culturas mesoamericanas del periodo Clásico.

La escritura y el calendario

La evidencia más antigua de escritura mesoamericana es el *bloque de Cascajal* (900 a.n.e.), una piedra con **glifos** que se asocia con el sitio olmeca de San Lorenzo (figura 1.27). Desde el Golfo, la escritura se extendió por Mesoamérica. Gracias a la **epigrafía** se han logrado avances en la lectura de los glifos mayas, cuyos ejemplos más antiguos datan del siglo III a.n.e. La escritura maya era logosilábica, es decir, cada glifo representa una palabra o una sílaba (1.28).

Una característica compartida de las culturas mesoamericanas fue el uso de dos calendarios: el de 365 días, que servía para la agricultura, era un calendario solar y constaba de 18 meses de 20 días, más cinco días adicionales; mientras que el de 260 días era un calendario religioso, denominado lunar y constaba de 13 meses de 20 días.

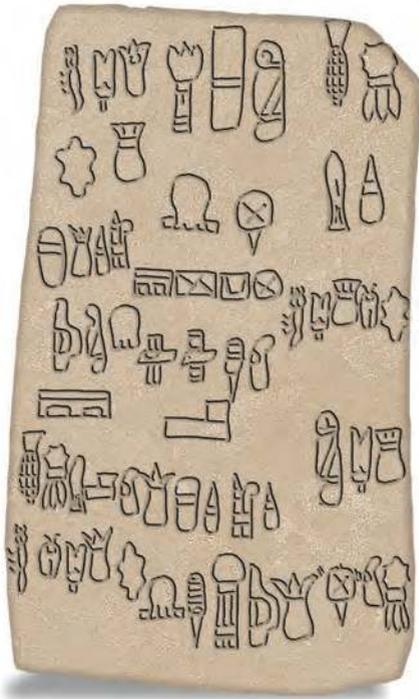


Figura 1.27 Hasta ahora, no se ha podido descifrar el contenido grabado en esta piedra. *Bloque de Cascajal*, Veracruz, Preclásico.

Glifos

Signo que equivale a una palabra o una sílaba.

Epigrafía

Ciencia auxiliar a la historia que estudia inscripciones sobre materiales duros como piedra o metal.

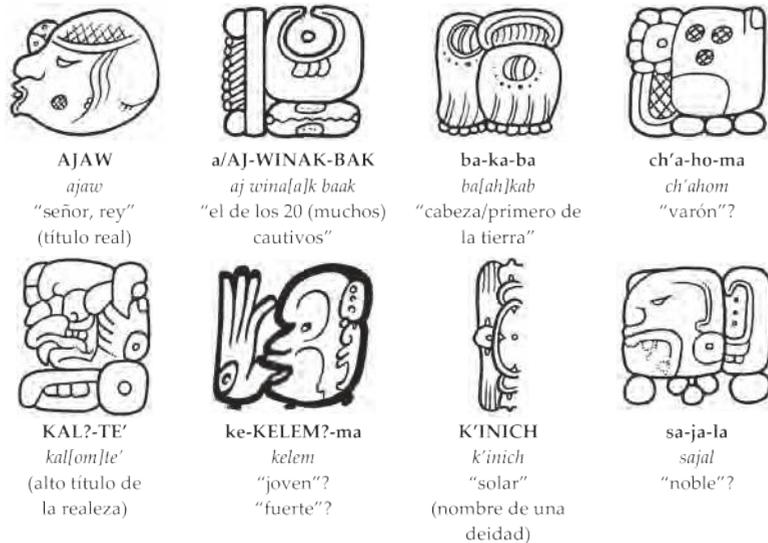


Figura 1.28 Ejemplo de glifos mayas. Los signos de interrogación indican posibles significados de esos glifos. Harri Kettunen y Christophe Helmke (2010). *Introducción a los jeroglíficos mayas*.

El juego de pelota

Hay indicios de que el juego de pelota, que luego formaría parte de prácticamente todas las culturas mesoamericanas, tiene sus orígenes alrededor del año 1500 a.n.e. (figura 1.29). El material para elaborar las pelotas se extrae del árbol de hule. Desde la región olmeca, el juego de pelota se expandió hacia otros lugares de Mesoamérica, incluidas las culturas de Occidente.

Las reglas del juego

Debido a que el juego de pelota se practicó durante milenios y en muchos lugares, lo más probable es que hayan existido muchas variantes de éste. Aunque no hay claridad acerca de sus reglas, es posible reconstruir algunos aspectos sobre las formas de jugarlo a partir de la interpretación de los vestigios que se han encontrado: canchas, pelotas, aros y figurillas de cerámica. Asimismo, se identifica la existencia de dos equipos; con respecto a los jugadores, éstos podían llevar máscaras, vestir protecciones (rodilleras, por ejemplo) o jugar en taparrabos (figura 1.30); la meta era pegar a la pelota —que, por cierto, bota mucho— con las caderas o los antebrazos, para meterla por el aro o, por lo menos, para hacer que lo tocara (figura 1.31). El juego se asociaba con sacrificios rituales; a nivel cósmico, representaba la lucha entre el día y la noche, mientras que la pelota simbolizaba el Sol.



Figura 1.29 Las pelotas más antiguas que se han encontrado tienen alrededor de 3400 años.



Figura 1.30 El juego de pelota, con origen en el Preclásico, se practicó durante toda la historia de Mesoamérica. *Jugador del juego de pelota de la isla de Jaina, Campeche.*



Figura 1.31 Existían muchas variaciones en la forma y dimensiones de las canchas. *Escena de un juego de pelota. Culturas de Occidente.*

Cosmovisión

Conjunto de creencias que tiene un grupo de personas sobre su manera de ver e interpretar el mundo.



Los animales mitológicos de Mesoamérica

Los alfareros y escultores del Preclásico representaron animales y seres fantásticos. Dos seres muy importantes en la **cosmovisión** mesoamericana fueron el jaguar y la serpiente emplumada. Sus representaciones más antiguas tienen su origen en el arte olmeca.

A los soberanos o sacerdotes supremos se les asociaba con la figura del jaguar porque éste poseía cualidades a las cuales aspiraba el poder político, como la valentía y la ferocidad. Al jaguar también se le relacionaba con la noche, la tierra y la fertilidad (figura 1.32).



Figura 1.32 En el arte olmeca es frecuente encontrar figuras humanas mezcladas con rasgos de felinos. Monumento 52, San Lorenzo, Veracruz.

La serpiente emplumada era relacionada con la tierra, el agua y los poderes fecundadores. Con el paso del tiempo fue acumulando diversos significados. Se representó por primera vez en sitios como La Venta; después, fue retomada por los teotihuacanos, los mayas la nombraron Kukulcán, mientras que los mexicas la llamaron Quetzalcóatl (figura 1.33).

Desarrollos regionales

Tras el declive de la cultura olmeca hacia el año 400 a.n.e., a lo largo de Mesoamérica se comenzaron a desarrollar culturas con características distintivas. En el valle central de Oaxaca se empezó a construir la ciudad de Monte Albán, capital zapoteca que perduraría 1 500 años. En la actual Ciudad de México surgió Cuicuilco, sitio que sería afectado por la erupción del volcán Xitle, por lo que gran parte de su población migró hacia Teotihuacan, en el actual Estado de México, una ciudad que a finales del Preclásico ya tenía miles de habitantes y en la que habían comenzado a construir las pirámides del Sol y de la Luna. En la zona maya, mientras tanto, ya se registraba el tiempo con precisión y se construían estelas como las de Calakmul, en Campeche.

Para conocer más sobre los principales centros de población del periodo Preclásico, observa el recurso audiovisual [Primeros centros urbanos mesoamericanos](#).



Figura 1.33 Una de las representaciones más antiguas de la serpiente emplumada. Se puede observar su cresta y las plumas que cubren su cuerpo. Monumento 19, La Venta, Tabasco.

Mientras tanto

Alrededor del año 1750 a.n.e., mientras se elaboraba la primera cerámica conocida en el área del Golfo, en Babilonia se establecía el *Código de Hammurabi* (leyes escritas en una estela).



Actividad 3

Otras aportaciones olmecas

1. Formen parejas y completen su cuadro sinóptico sobre los olmecas.
 - a) Consideren temas como la escritura, el juego de pelota y las representaciones de animales y seres fantásticos.

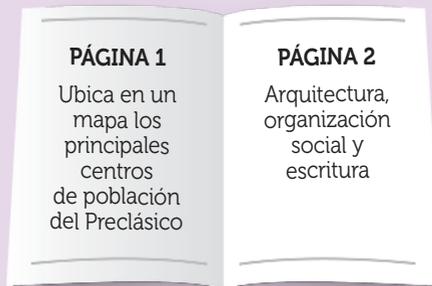
■ Para terminar

Sesión
4

Actividad 4

El Preclásico: de aldeas a ciudades

1. De manera individual, elabora un díptico ilustrado y con textos breves sobre las características del Preclásico. Puedes utilizar la información de tu cuadro sinóptico sobre los olmecas y los textos de este tema.
 - Comparte tu díptico con un compañero. Entre los dos mencionen qué podrían hacer para mejorarlo.



2. Investiga la diferencia entre las aldeas agrícolas y las ciudades del Preclásico. Después completa el cuadro comparativo.

Característica	Aldeas agrícolas	Ciudades del Preclásico
Materiales de construcción		
Forma de organización social		
Expresiones artísticas		
Escritura y uso del calendario		