



Misión 1

GLIFOS MAYAS CORRESPONDENCIA



Misión 1

GLIFOS MAYAS CORRESPONDENCIA



Misión 3

EL SOL NO HABLA,
PERO SU LUZ
MARCA EL DÍA SAGRADO...



Misión 3

EL SOL NO HABLA,
PERO SU LUZ
MARCA EL DÍA SAGRADO...



Misión 3

SOY LA LENGUA PERDIDA
DE LOS INCAS.
GUARDO EL SABER DE UN
MUNDO ANTIGUO.



Misión 3

SOY LA LENGUA PERDIDA
DE LOS INCAS.
GUARDO EL SABER DE UN
MUNDO ANTIGUO.



Misión 3

SOY LA LENGUA PERDIDA
DE LOS INCAS.
GUARDO EL SABER DE UN
MUNDO ANTIGUO.



Misión 3

SOY LA LENGUA PERDIDA
DE LOS INCAS.
GUARDO EL SABER DE UN
MUNDO ANTIGUO.



Misión 3

SOY LA LENGUA PERDIDA
DE LOS INCAS.
GUARDO EL SABER DE UN
MUNDO ANTIGUO.



Misión 3

SOY LA LENGUA PERDIDA
DE LOS INCAS.
GUARDO EL SABER DE UN
MUNDO ANTIGUO.



Misión 3

SOY LA LENGUA PERDIDA
DE LOS INCAS.
GUARDO EL SABER DE UN
MUNDO ANTIGUO.



Misión 3

SOY LA LENGUA PERDIDA
DE LOS INCAS.
GUARDO EL SABER DE UN
MUNDO ANTIGUO.



Misión 4



0



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



30



33



Misión 4



0



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



30



33



Sistema de numeración maya



Misión 4

3er nivel	Número del 1 al 19	X	400
2o nivel	Número del 1 al 19	X	20
1er nivel	Número del 0 al 19	X	1

• •	= 2 x 400 =	800
○	= 0 x 20 =	0
≡	= 19 x 1 =	19
Total:		819



Sistema de numeración maya



Misión 4

3er nivel	Número del 1 al 19	X	400
2o nivel	Número del 1 al 19	X	20
1er nivel	Número del 0 al 19	X	1

• •	= 2 x 400 =	800
○	= 0 x 20 =	0
≡	= 19 x 1 =	19
Total:		819



Sistema de numeración maya



Misión 4

3er nivel	Número del 1 al 19	X	400
2o nivel	Número del 1 al 19	X	20
1er nivel	Número del 0 al 19	X	1

• •	= 2 x 400 =	800
○	= 0 x 20 =	0
≡	= 19 x 1 =	19
Total:		819



Sistema de numeración maya



Misión 4

3er nivel	Número del 1 al 19	X	400
2o nivel	Número del 1 al 19	X	20
1er nivel	Número del 0 al 19	X	1

• •	= 2 x 400 =	800
○	= 0 x 20 =	0
≡	= 19 x 1 =	19
Total:		819