

A176

PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN DEL ESCUDO DE ARMAS
DE PANAMÁ Y SU INFLUENCIA
EN EL DESARROLLO DE LAS COMARCAS INDÍGENAS

POR

MARIO TORRAZZA URRIOLA

CÉDULA: ~~9-94-988~~

261 - 0524 Casa

6631-3656 celular

PANAMÁ, 31 DE AGOSTO DE 2011

INDICE

	Página
I. Introducción.....	3
II. Planteamiento del Problema y Justificación del Proyecto.....	4
III. Objetivos Específicos.....	5
IV. La Bandera Panameña y el Ideal del Voto en Democracia.....	5
Esquema que representa la intención del voto en una elección democrática.....	6
1. Voto por ignorancia.....	7
2. Voto de conciencia.....	20
3. Voto de resentimiento.....	20
V. Esquema que representa la distribución del voto positivo, voto negativo voto en blanco, dentro del plano cartesiano del eje de coordenadas.....	21
VI. La Segunda Vuelta Electoral.....	23
1. La segunda vuelta electoral y el sistema métrico decimal.....	23
2. Ventajas de la segunda vuelta electoral.....	23
3. Desventajas de la segunda vuelta electoral.....	23
4. Diferencias entre el sistema de mayoría absoluta y sistema de mayoría relativa en lo referente a asistencia obligatoria, voto en blanco y abstencionismo.....	24
VII. La imagen de la democracia está en la moneda el Balboa de Panamá..	25
VIII. Correcciones que se deben hacer al Escudo de Armas de Panamá.....	26
1. Agregar cinco estrellas más a las nueve existentes.....	26
2. El águila Harpía debe estar mirando a la diestra.....	26
3. El lema del escudo debe ampliarse más.....	27
4. Jefe o parte superior.....	28
4.1. Cantón diestro.....	28
4.2. Cantón siniestro.....	28
5. Punta o parte inferior.....	28
5.1. Cantón diestro.....	28
5.1. Cantón siniestro.....	28
IX. Proyecto de Transformación del Escudo de Armas de Panamá.....	29
X. Conclusiones y Recomendaciones.....	30
XI. Glosario de términos heráldicos.....	31
XII. Bibliografía.....	32
XIII. Anexos.....	32

I. INTRODUCCIÓN

Panamá posee el Escudo de Armas y la bandera mejor diseñada en el mundo entero.

El Escudo de Armas de Panamá fue diseñado por Nicanor Villalaz, quien entregó su diseño al concurso en diciembre de 1903.

El 18 de noviembre de 1903 se firmó el Tratado Bunau Varilla—Hay. Una parte del diseño del Escudo de Panamá expresa el momento político de la época.

El presente trabajo es un proyecto para transformar el escudo en cinco áreas específicas, para ajustar este símbolo patrio a los nuevos paradigmas de la justicia, la democracia y la libertad.

El proyecto comienza con el planteamiento de un problema donde se descubre que en la superficie del Escudo de Armas de Panamá existe una quinta bandera, la cual para que el observador la aprecie se deben intercambiar las figuras de dos de los cuatro cantones.

El proyecto tiene una parte de docencia política donde se demuestra que la Bandera Panameña representa el ideal del voto en democracia. Para ello se agrupan las intenciones de tres maneras: *ignorancia, conciencia y resentimiento*.

Al estudiar estas tres intenciones del voto encontramos que la ignorancia tiene una amplia ventaja numérica en comparación con la conciencia y el resentimiento. Estas últimas tienen igual proporción.

En el ideal del voto en una verdadera y auténtica democracia: "La victoria de un candidato siempre deberá estar determinada por la suma de los votos positivos de conciencia más los votos negativos de resentimiento o castigo; en donde el voto en blanco representa la mitad de las opciones que posee el elector y en donde jamás se gana por ignorancia".

La Epistemología enseña que *"Todo principio filosófico para que pueda ser considerado científico tiene que ser expresado en lenguaje matemático"*.

Para demostrar que la Bandera de la República de Panamá representa el ideal de la democracia se debe representar gráficamente las intenciones del voto; dentro del plano cartesiano del eje de coordenadas. Cada una de las intenciones está representada en cada uno de los cuarteles de la bandera.

Los cambios que se proponen en este proyecto no están en contra del Derecho de Autor. Se entiende que su definición es: ... *"El derecho de autor es la razón que tiene el creador de una obra para recibir todo aquello que la Ley establece en su favor por motivos de su creación"*.

En este proyecto se trata que el Escudo de Armas tenga simetría y correspondencia con la Bandera Panameña, incluir las comarcas indígenas y a darle un nuevo significado democrático al diseño.

A continuación presentamos el Proyecto de Transformación del Escudo de Armas de Panamá y su Influencia en el Desarrollo de las Comarcas Indígenas.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO:

¿Cuántas banderas tiene el escudo de Panamá? ¿Tiene cuatro o cinco?

Los escudos se dividen de arriba abajo en tres fajas horizontales: jefe, centro y punta.

Cada uno de los cuarteles es un cantón; el campo es toda la superficie del escudo. Considerando el escudo de frente, derecha e izquierda son llamados respectivamente diestra y siniestra, lo contrario de la derecha e izquierda del observador.

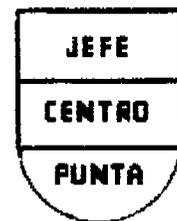
En el Escudo de Panamá el jefe y la punta poseen dos cantones que separados del centro y unidos nuevamente, forman un cuadrado de cuatro cantones muy semejante a la Bandera de Panamá. El escudo de Panamá tiene cinco banderas.

Para que exista más simetría y correspondencia entre los cuarteles de la bandera y los cantones del escudo, se le deben hacer algunas modificaciones

Don Nicanor Villalaz ideó el Escudo de Armas de la República de Panamá y **Sebastián Villalaz** pintó el primer escudo oficial.

Después de su creación al Escudo de Armas se le han hecho algunos cambios. Entre los cambios más significativos fue que se reemplazó la figura del tren del cantón siniestro de la punta por la rueda alada símbolo del progreso.

En la actualidad las comarcas indígenas se les trata como reservas donde habitan los indios. Las comarcas se les debe tratar la categoría de provincia pero conservando su nombre.



Diseño original del escudo de armas de la República de Panamá, tal como lo habría diseñado su creador, Nicanor Villalaz. Esta versión también muestra al águila mirando hacia la izquierda.



III. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Demostrar que la Bandera Panameña representa el ideal de la democracia.
2. Resolver el problema de los errores y denigraciones que sufre el Escudo de Armas de Panamá, para que exista simetría y correspondencia entre los cuarteles de la bandera y los cantones del escudo.
3. Fortalecer nuestra identidad nacional con ideales de justicia, democracia y libertad que fortalezcan la educación, la cultura y promuevan el patriotismo de los panameños para enfrentar los nuevos retos del siglo XXI.
4. Incluir las cinco comarcas indígenas junto con la lista de provincias para que nuestros aborígenes se sientan más comprometidos en el desarrollo de Panamá.

IV. LA BANDERA PANAMEÑA Y EL IDEAL DEL VOTO EN DEMOCRACIA:

La Bandera Panameña fue diseñada por **Manuel Encarnación Guerrero Torrero** en 1903. Este lienzo representaba el momento político de la época, mostrando a los dos partidos tradicionales del Istmo: el partido conservador (color azul) y liberal (color rojo), quienes habían sido protagonistas de conflictos armados en el pasado y deponían su lucha en un ambiente de paz, para construir una nación. Por esa razón, los colores que representan a los partidos se muestran de una manera equitativa. En cambio, el color blanco, que representa la paz, ocupa la mitad de los cuarteles. Para Manuel E. Amador, la estrella azul simboliza pureza y honestidad que deben regir la vida cívica de la patria. La estrella roja simboliza la autoridad y la ley que tendrán que guiar el dominio de estas virtudes.

La Bandera Panameña, en el siglo XXI, representa el paradigma del ideal del voto en democracia. En este proyecto se demostrará que los cuadrantes, los colores y las estrellas contienen una expresión gráfica de la relación entre el voto de conciencia, el voto de resentimiento y el voto en blanco, sistema de mayoría absoluta, sistema de mayoría relativa

Cuando hablamos de intenciones del voto nos referimos al buen propósito de la voluntad y al conocimiento que posee el elector, de las cualidades y virtudes del candidato, al momento de ejercer el sufragio.

Con la introducción del voto en blanco en el Sistema Electoral Panameño, en 1997, ocurren una serie de cambios de los cuales es conveniente hacer algunas reflexiones de docencia política en torno a las intenciones del voto del elector.

Una persona forma parte de un partido político, de un sindicato, inclusive de un credo religioso por **conciencia, ignorancia o resentimiento**.

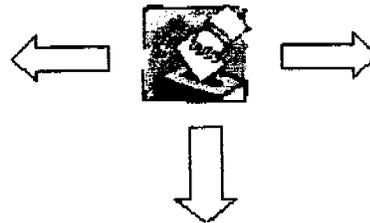
Todo elector que ejerce el sufragio, puede votar en conciencia, por ignorancia o por resentimiento. El siguiente esquema muestra como se dividen las intenciones de voto.

Esquema que representa la intención del voto en una elección democrática

1. Voto por ignorancia (Posee tantas intenciones como ignorante es el elector)

- 1.1. Voto en blanco
- 1.2. Voto negligente
- 1.3. Voto al azar
- 1.4. Voto nulo
- 1.5. Voto oportunista
- 1.6. Voto fanático
- 1.7. Voto vicioso
- 1.8. Voto sexual
- 1.9. Voto publicitario
- 1.10. Voto del supersticioso
- 1.11. Voto a la fama
- 1.12. Voto a la fortuna
- 1.13. Voto de Barrabás
- 1.14. Voto a la filosofía, las letras y la ciencia
- 1.15. Voto de crisis
- 1.16. Voto de guerra
- 1.17. Voto de escándalo
- 1.18. Voto del colegio electoral
- 1.19. Voto reciclado
- 1.20. Voto cautivo
- 1.21. Voto fraudulento (Se divide en varios tipos)

- a. Voto fantasma
- b. Voto por aclamación
- c. Voto por paquetazo
- d. Voto del saltamonte
- e. Voto del gemelo
- f. Voto del espejo
- g. Voto del impostor
- h. Voto del elector intimidado
- i. Voto del elector comprado
- j. Voto del elector mudado
- k. Voto del elector desaparecido
- l. Voto del elector perdido
- m. Voto del candidato invalidado
- n. Voto pirata
- o. Voto ponderado
- p. Voto en plancha



2. Voto de conciencia o convicción (Posee 2 intenciones)

- 2.1. Voto positivo
- 2.2. Voto en blanco

3. Voto de resentimiento o castigo (Posee 2 intenciones)

- 3.1. Voto negativo
- 3.2. Voto en blanco

1. Voto por ignorancia: es aquel voto que hace el elector irresponsable que por falta de conocimiento, terquedad, imprudencia, codicia o negligencia lee mal la papeleta, no piensa, no discierne, se esfuerza escasamente, sin saber distinguir el mejor, o busca deliberadamente los peores candidatos o los menos malos teniendo en cuenta sus propios intereses. El voto por ignorancia posee tantas intenciones, en la medida que aumente la ignorancia del elector.

1.1. Voto en blanco por ignorancia: cuando el elector desconoce a los candidatos, ni sus planes, ni programas de gobierno. Decide en este caso votar en blanco para no perjudicar a los buenos ni beneficiar a malos candidatos porque no los conoce y no sabe quienes son.



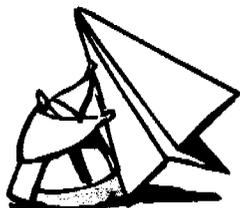
1.2. Voto negligente: cuando el elector al momento de votar, muestra desinterés, desgano, indolencia, desconsideración, apatía, descuido, e incluso desprecio por el acto participativo en el proceso electoral. El elector se deja llevar por su propia necesidad.



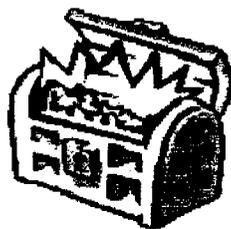
1.3. Voto al azar: cuando el elector escoge a la suerte a cualquiera de los candidatos que se presentan y vota por esa persona.



- 1.4. **Voto nulo:** cuando el elector no sigue las instrucciones, ya sea que muestra su voto al público, raya mal la papeleta o vota por más de dos candidatos.



- 1.5. **Voto oportunista:** cuando el elector busca ventajas personales a través de su voto; ya sea por razones familiares, de buena vecindad, amiguismo, partidismo. Pero sobre todo cuando el elector pone sus intereses personales por encima de los intereses colectivos



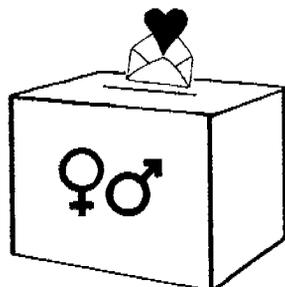
- 1.6. **Voto fanático:** cuando el elector tiene su conciencia llena de fantasías políticas creada por una locura personal orientada por ideologías doctrinarias, extremismo político, sectarismo religioso, intolerancia étnica, intransigencia regional, monopolio partidista.



- 1.7. **Voto vicioso:** cuando el elector vota bajo los efectos del alcohol o las drogas.



- 1.8. **Voto sexual:** cuando el elector elige al candidato por atracción física, fantasía romántica, pasión oculta, conducta desenfadada. El elector se deja llevar por su libido.



- 1.9. **Voto publicitario:** es aquel voto del elector sin conciencia que no quiere ni le interesa conocer la verdad, pero que si le gusta engañarse recibiendo suéteres, gorras, o artículos de uso diario, siguiendo propaganda política falsa con imágenes de fotos retocadas de políticos que intercambian los tres clásicos elogios personales: donde se alaban a si mismos o consiguen otras personas que los alaben y ellos mismos alaban a su partido. El candidato no resuelve ni soluciona en su agenda, temas sensibles como desempleo, canasta básica, educación, salud, vivienda, ecología, combustibles, electricidad, transporte público, comunicaciones, seguridad. El candidato se limita a repetir slogan vacíos que el elector de tanto escucharlos se los cree.



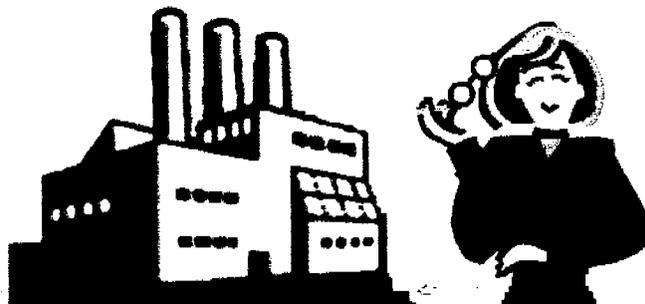
- 1.10. **Voto del supersticioso:** es la práctica del elector, agorero, pesimista y vacilante, que consulta, sin razón, a las ciencias ocultas para seleccionar a su gobernante.



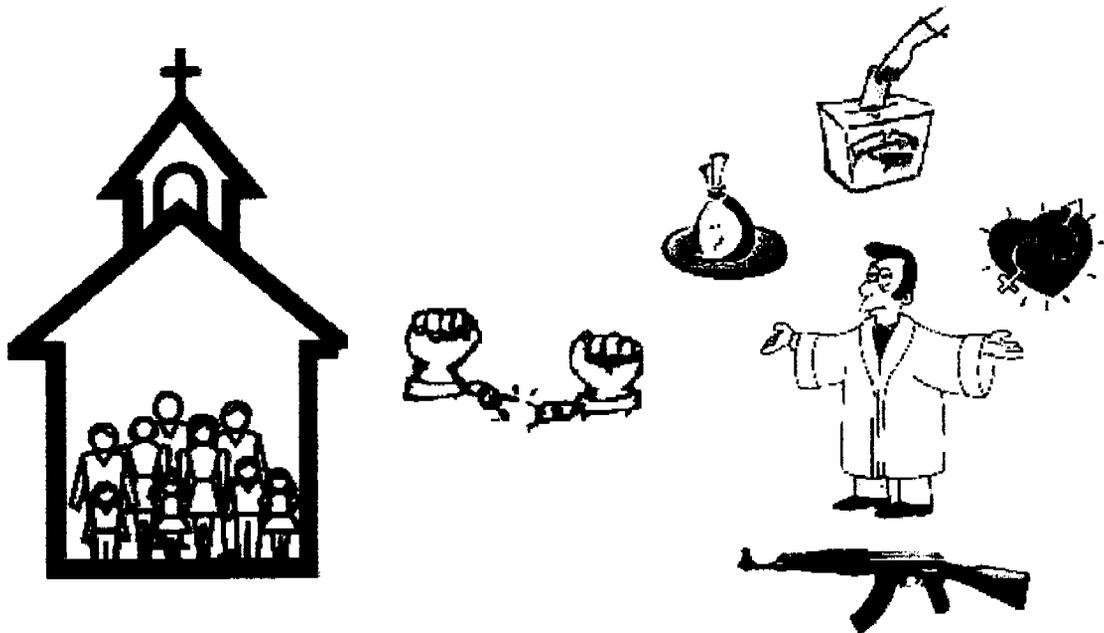
1.11. Voto a la fama: se refiere al voto del elector que elige a un candidato porque ha sido una famosa estrella del deporte, la música, el cine, la aventura, sin tomar en cuenta su plataforma de trabajo en beneficio de las personas más humildes y necesitadas.



1.12. Voto a la fortuna: cuando el elector vota por un candidato porque es un exitoso empresario de las finanzas, la banca, bienes raíces, la industria. Generalmente estos candidatos cuando ganan gobiernan como si el estado fuera parte de su hacienda.



1.13. Voto de Barrabás: el más peligroso y temible de todos los votos. La participación en política es propia del estado seglar y no del estado clerical. Es deber del clérigo fomentar el respeto de los derechos humanos, y no debe permanecer indiferente ante las situaciones de injusticia que se presentan en la sociedad o en su ámbito. Pero sería un error que el clérigo se presentara ante la sociedad, como agente político, proponiendo una solución concreta a los problemas temporales. Si lo hiciera, estaría entrometiéndose en un terreno que no le es propio. Los fieles laicos le podrían reprochar con justicia su intromisión y defraudaría a la confianza que ponen en él. Además es peligroso para la sociedad civil, cuando se mezclan el poder político y el poder religioso. En las Américas hemos podido ver los estragos que causa esta intromisión. El clérigo no puede dejar de interesarse por el bien de toda la comunidad civil, en la que vive y trabaja. La contribución más efectiva que el clérigo puede ofrecer, consiste en formar en las clases políticas y empresariales, un genuino espíritu de verdad y honestidad, orientado a la búsqueda del bien común, y no del beneficio personal. La participación clerical en la política, sobre todo a la presidencia puede provocar fanatismo, intolerancia, crímenes y guerras que pueden surgir inmediatamente o años después. Generalmente los daños a la sociedad se ven mucho después sin que los protagonistas se den cuenta. Lo irónico es que cuando estas tragedias ocurren son los primeros en negarlo, justificarlo o darse golpes de pecho. El voto de Barrabás nos enseña que los asuntos de política deben ser manejados por los políticos los asuntos clericales deben ser manejados por los clérigos.



1.14. Voto a la filosofía las letras y la ciencia: cuando el elector vota por un candidato que ha sido un brillante escritor, catedrático, científico, sin sospechar o a sabiendas que en el fondo se oculta un político embustero.

Estos candidatos una vez que son gobernantes inventan leyes a favor de su grupo, y en contra de la población. Son cínicos, para ellos lo legal está por encima de lo inmoral.

En países ricos utilizan la ciencia y la tecnología de manera inhumana, promueven el aborto, la eutanasia, la manipulación genética del embrión humano, la legalización de ciertas drogas. Pueden convertir el país nacional en país de tránsito.

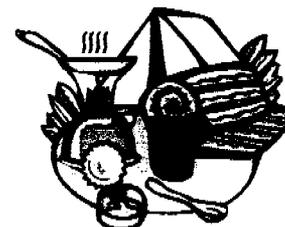
En países del tercer mundo, promueven la desigual distribución de la riqueza, explotan sin control los recursos naturales, deforestan los bosques, destruyen los ecosistemas de los animales, contaminan los ríos, explotan la minería y los hidrocarburos, le cierran las playas a los pescadores, le quitan la tierra a los campesinos, para dárselas a las empresas que les patrocinaron sus compañías.

Estos gobernantes, tienen un doble discurso, prometen en campaña, pero una vez que llegan al poder, creen que son únicos e indispensables, se aferran al poder, se convierten en dictadores y utilizan las instituciones a su alcance para no permitir que la oposición compita en las elecciones. Pueden permanecer muchos años en el poder.

Este voto es el que más destruye el patrimonio de una nación



1.15. Voto de crisis: cuando en un país existe una crisis económica, social o política y el gobernante saca adelante al país, genera una simpatía entre el electorado, que le ayuda a reelegirse. Pero también puede ocurrir que el voto de crisis genere sentimientos divididos en el electorado: alegrías y esperanzas, contra tristezas y desilusiones.



1.16. Voto de guerra: en países grandes que tienen ejército y una tradición guerrera, la guerra hace que el gobernante, sea visto como un paladín de los electores, le mejora su imagen y lo ayuda a reelegirse. Después que pasa la guerra es imposible reelegir al gobernante. Tampoco favorece a los copartidarios que aspiran a cargos de gobierno. En países pequeños se manifiesta en conflictos fronterizos que pueden surgir antes y durante las elecciones.



1.17. Voto de escándalo: existen ciertos países con tradición familiar donde los escándalos pueden afectar la imagen de un gobernante o destruir la pretensión de un candidato a un puesto de elección. En cambio hay países con deterioro familiar, donde los electores están acostumbrados a los escándalos.



1.18. Voto del colegio electoral: el Colegio Electoral es un cuerpo de representantes encargados de elegir al presidente y vicepresidente. Este sistema de sufragio es indirecto porque los votantes no eligen directamente al candidato sino a un grupo de electores que eligen al candidato. En este tipo de voto la ley le da más importancia al voto colegiado que al voto popular. El voto colegiado va en contra del principio de que el sufragio es directo, es decir, no debe haber intermediario entre el elector y el candidato. El voto colegiado legaliza que grupo de personas sean las que escogen al presidente. Se puede ganar por voto colegiado aunque no se tenga la mayoría del voto popular. En este voto se gasta más tiempo a la escogencia de los candidatos de los partidos, que en la propia elección presidencial. Aunque es poco representativo algunos gobiernos lo mantienen porque favorece el sistema bipartidista, permite que los senadores se puedan reeligir y mantener en el puesto por muchos años. Se controla mejor a la prensa.



1.19. Voto reciclado: típico de los electores pesimistas acostumbrados a la mediocridad de sus gobernantes.

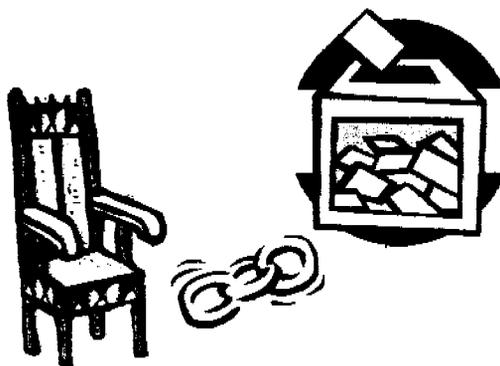
Ocurre de varias maneras:

- Cuando el elector para evitar, desperdiciar su voto en un buen candidato que lamentablemente no tiene posibilidades de ganar, decide votar por un candidato mediocre pero que tiene más posibilidades de ganar.
- Cuando el elector vota por el candidato menos malo de una lista de candidatos que se presentan sin propuestas.

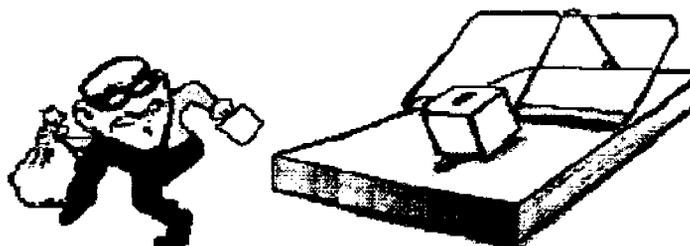


Este tipo de voto promueve la kakistocracia o "*gobierno de los peores*". El voto es patriótico, es decir, se vota por el bien de la patria, se debe votar por buenos candidatos, aunque en el momento no tenga posibilidad de triunfar; si es un estadista volverá de nuevo y ganará.

1.20. Voto cautivo: en el sistema de mayoría relativa el candidato que recibe el más alto número de votos gana. Existe una tendencia inconsciente y engañosa del elector por volver a votar por los mismos candidatos que se reeligen. Esto se acentúa si el adversario se dedica a criticar al que se reelige y no ofrece soluciones. Existe un refrán que dice *"Es mejor votar por un malo conocido que por un bueno por conocer"*. En el sistema de mayoría relativa esta ventaja permite que los gobernantes y legisladores se puedan reelegir indefinidamente. El sistema de mayoría absoluta acaba con esta ventaja oculta.



1.21. Voto fraudulento: cuando se hace trampa en la elección de un candidato. El voto fraudulento se corrompe de diversas maneras:



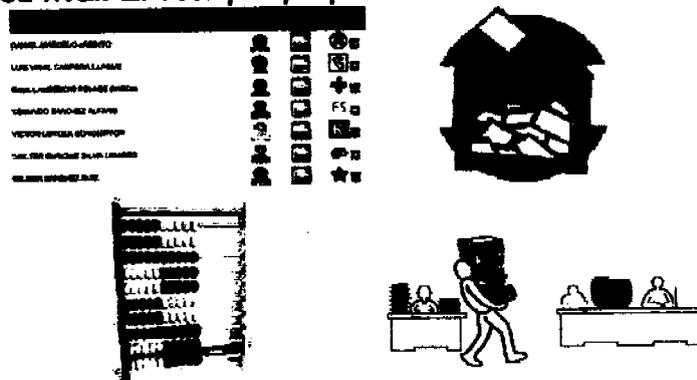
a. Voto fantasma: cuando los muertos aparecen en el padrón electoral y misteriosamente también votan.



- b. **Voto por aclamación:** la emisión pública o abierta del voto, así como el voto "por dictamen", por ovación o por mano alzada es contrario al principio universal de que *el voto es secreto*. En toda elección se debe garantizar que la decisión del votante no puede ser conocida por nadie, para ello se deben utilizar papeletas oficiales, urnas selladas y cabinas electorales opacas.



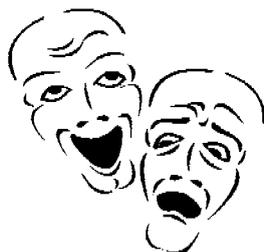
- c. **Voto por paquetazo:** consiste en alterar los resultados de un escrutinio electoral computando votos no emitidos en la elección, de manera que el número de votos supera ampliamente en cantidad a los electores inscritos en el padrón electoral. También cuando se habilitan personas para que voten o se inhabilitan para que no voten, dependiendo si el candidato quiere aumentar sus votos o disminuirle los votos a su rival. El voto por paquetazo tiene muchas variantes.



- d. **Voto del saltamonte:** La residencia electoral del elector es el lugar donde reside habitualmente. Los electores inscritos en un circuito electoral, no deben votar en otro circuito electoral, diferente de donde residen, con la intención de apoyar a un candidato. El tráfico de electores ocurre cuando el candidato manipula al elector y le facilita su traslado para que vote en otro centro de votación. Esta práctica causa que el número de votos supere a los electores inscritos en el padrón electoral. No se debe permitir la doble residencia de electores con el pretexto de proteger sus raíces históricas y geográficas; tampoco para mantener sus relaciones familiares, sociales o políticas.



- e. **Voto del gemelo**, cuando dos personas tienen el mismo número de cédula pero solo una de ellas vota y la otra se queda por fuera.



- f. **Voto del espejo**, cuando los números de la cédula del elector han sido alterados en el padrón electoral. El elector no puede votar y lo único que le queda es mirarse en el padrón.



- g. **Voto del impostor**: el ejercicio del sufragio político es intransferible y ningún elector debe suplantar la identidad de otro y realizar el sufragio.



- h. **Voto del elector intimidado**: cuando el elector es atemorizado, amenazado, chantajeado o coaccionado para que vote por un candidato que no goza de su simpatía.



- i. **Voto del elector comprado:** cuando el elector vende su voto e un candidato a cambio de dinero. En este tipo de voto, el candidato es la víctima y el elector el victimario. En política siempre la víctima es el candidato y el elector el victimario.



- j. **Voto del elector mudado:** cuando el elector aparece inscrito en otro circuito electoral, sin haber hecho cambio de residencia en este caso el elector se ve obligado a votar en un circuito diferente del suyo.



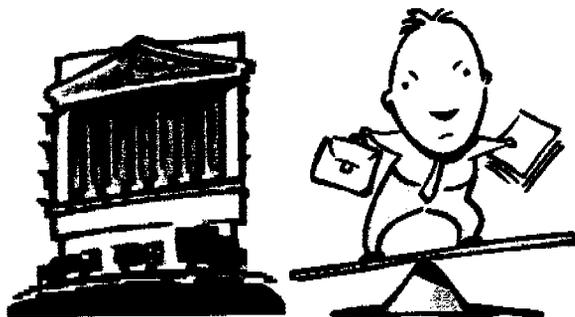
- k. **Voto del elector desaparecido,** cuando el elector no aparece en el Padrón Electoral y no puede ejercer el sufragio.



- l. **Voto del elector perdido,** cuando el elector asiste a votar y se encuentra que el lugar donde se supone que tiene que ir a ejercer el sufragio no existe.



- m. **Voto del candidato inhabilitado:** ocurre cuando las autoridades levantan expedientes con cargos de corrupción, enriquecimiento ilícito, cobro de comisiones, tráfico de influencias, etc. contra candidatos opositores antes de los comicios electorales con el fin de que no participen.



- n. **Voto pirata,** ocurre cuando el funcionario, que representa a un partido en la mesa electoral le hace marcas, a escondidas sin que los miembros de la mesa se den cuenta, a la papeleta del elector que va a votar por el partido contrario, con la intención que en el conteo de votos, la papeleta de dicho elector sea anulada por estar rayada en dos lugares. El voto pirata es un delito que ofende doblemente el proceso electoral porque se menosprecia al candidato del partido de la persona que comete el fraude y se engaña al elector, cuyo voto es anulado sin que éste lo sepa.



- o. **Voto ponderado:** Uno de los principios universales del sufragio es que todos los votos son iguales en cuanto a su valor numérico. No es lícito diferenciar la importancia del voto en función del mérito del candidato. Esta manera de votar es propia de algunas universidades que lo utilizan elegir a sus autoridades.



p. **Voto en plancha:** elección común y tradicional para escoger varios legisladores en circuitos plurinominales. En este método se promueve el voto por toda una lista de candidatos de un partido. El elector no lee los nombres sino que simplemente marca la casilla del partido, donde tienen prioridad los que encabezan la lista. El voto es directo y este principio universal del sufragio establece la no existencia de intermediarios entre el votante y el elegido.

El voto en plancha daña profundamente el verdadero sentido de lo que son las elecciones ya que promueve y legaliza que sean los dirigentes de los partidos y no los votantes, los que escogen a los legisladores. Son los propios ciudadanos electores los que determinan a los titulares de los escaños o de los cargos a elegir. Con esta práctica los dirigentes de los partidos imponen un orden de prelación en la papeleta y el votante se ve obligado a aceptar. La práctica del voto en plancha da más importancia a la cantidad de votos que a la calidad del voto. Coloca el compromiso del elector con un partido por encima del compromiso que tiene con su Nación. El voto en plancha no respeta el santuario de la conciencia del elector en la que se desarrolla la decisión personal de elegir entre un candidato y otro.

Este voto se observa en una gran cantidad de países latinoamericanos.



Esta clasificación de las intenciones del voto demuestra que en toda elección la ignorancia siempre tiene más alternativas que la conciencia y el resentimiento.

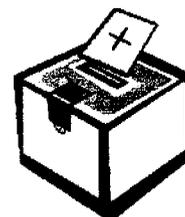
Si se educa al elector en docencia electoral, la ignorancia desaparece y solo queda la conciencia y el resentimiento, de tal manera que un pueblo políticamente educado solamente posee 4 intenciones:

2. Voto de conciencia o convicción (Con sus 2 intenciones)
 - 2.1. Voto positivo
 - 2.2. Voto en blanco

3. Voto de castigo o resentimiento (Con sus 2 intenciones)
 - 3.1. Voto negativo
 - 3.2. Voto en blanco

2. Voto de conciencia convicción: es aquel voto que hace el elector responsable, que lee bien, piensa con mucho discernimiento, hace el esfuerzo de distinguir el mejor candidato que le conviene a su país. Posee dos intenciones

2.1. El ciudadano vota positivo en conciencia: cuando responsablemente evalúa en los candidatos las diferentes propuestas de gobierno y sobre todo las cualidades humanas como la honestidad, transparencia, capacidad de liderazgo para administrar y tomar decisiones, sentido del bien común, solidaridad con los más necesitados. Se puede votar positivamente por un candidato o positivamente por otro. En este voto siempre se selecciona a un solo candidato.

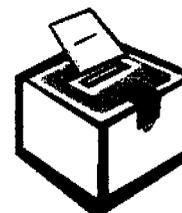


2.2. El ciudadano vota en blanco en conciencia: después de un análisis serio y objetivo de todos los candidatos donde descubre que todos tienen capacidad y virtudes y todos merecen su voto. Decide en este caso votar en blanco para no perjudicar a ninguno de los candidatos porque todos son buenos. Rara vez se vota en blanco de esta manera.



3. Voto de Resentimiento o Castigo: es el voto del elector que experimenta por el candidato: disgusto, malhumor, antipatía, desconfianza, resentimiento, enfado, incomodidad, agravio, ofensa, queja, contrariedad, fastidio. El elector que vota por resentimiento, puede hacerlo de dos maneras diferentes: El voto negativo y el voto en blanco

3.1. El ciudadano vota negativo por resentimiento: cuando castiga con su voto, al candidato o a la agrupación política que está en el poder, votando por un adversario político. Se puede votar negativamente por un candidato o negativamente por otro. En este voto también se selecciona a un solo candidato.



3.2. El ciudadano vota en blanco por resentimiento: cuando estudia y analiza a todos los candidatos y se da cuenta que todos son malos, mentirosos, oportunistas o falsos y ninguno merece su voto. Decide en este caso votar en blanco para no beneficiar a ninguno de los candidatos porque todos son malos



En el ideal del voto en una verdadera y auténtica democracia: ***“La victoria de un candidato siempre deberá estar determinada por la suma de los votos positivos de conciencia más los votos negativos de resentimiento o castigo; en donde el voto en blanco representa la mitad de las opciones que posee el elector y en donde jamás se gana por ignorancia”.***

La Epistemología enseña que **“Todo principio filosófico para que pueda ser considerado científico tiene que ser expresado en lenguaje matemático”**.

Para demostrar que la Bandera de la República de Panamá representa el ideal de la democracia se debe representar gráficamente las intenciones del voto; dentro del plano cartesiano del eje de coordenadas:

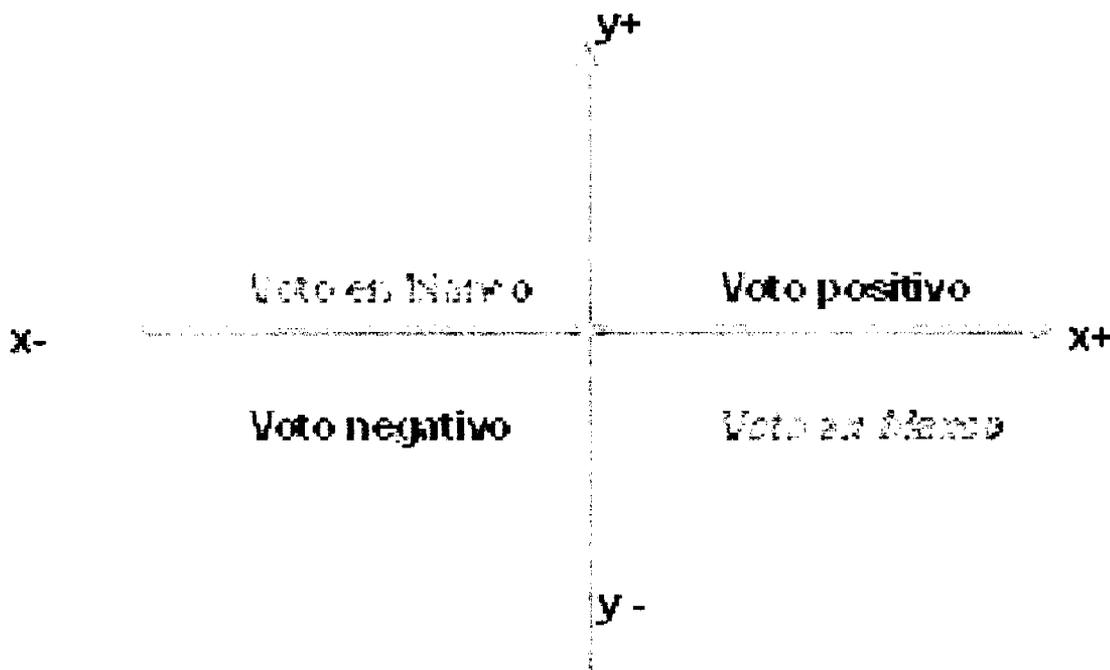
El voto positivo se ubica hacia arriba y a la derecha, en el cuadrante superior derecho.

El voto negativo se ubica hacia abajo y a la izquierda, en el cuadrante inferior izquierdo.

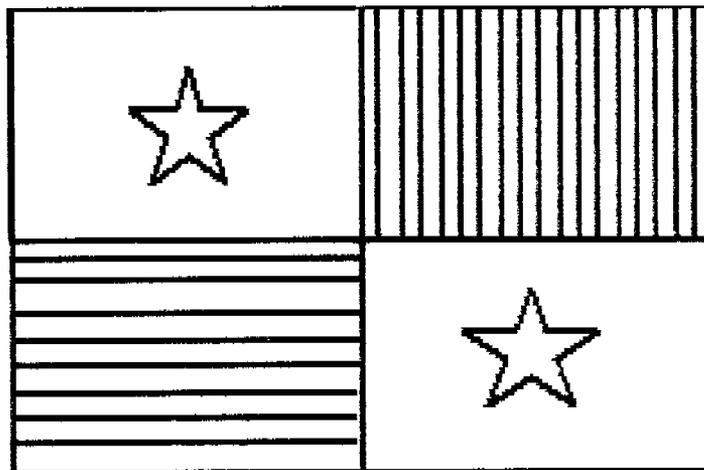
El voto en blanco se ubica en los dos cuadrantes restantes: superior izquierdo e inferior derecho.

En la gráfica se muestra como se distribuye el voto positivo, el voto negativo y el voto en blanco dentro del plano cartesiano del eje de coordenadas

V. ESQUEMA QUE REPRESENTA LA DISTRIBUCIÓN DEL VOTO POSITIVO, VOTO NEGATIVO Y VOTO EN BLANCO DENTRO DEL PLANO CARTESIANO DEL EJE DE COORDENADAS:



Si el cuadrante superior derecho del voto positivo, se pinta de rojo;
el cuadrante inferior izquierdo del voto negativo, se pinta de azul;
el cuadrante superior izquierdo del voto en blanco, se pinta de blanco
y se le coloca una estrella azul;
y al cuadrante inferior derecho del voto en blanco, se pinta de blanco
y se le coloca una estrella roja;
el dibujo que resulta es idéntico a la Bandera de la República de Panamá.



La Bandera Panameña es la que más contenido democrático posee. Sus cuarteles, sus colores y sus estrellas representan el auténtico ideal del voto en una democracia.

Si buscaran una bandera entre todas las naciones del mundo, reinos y principados, países del hemisferio norte y del sur, del oriente y del occidente; y entre todos estos pueblos tuvieran que elegir una bandera que representara el auténtico y genuino ideal de la democracia, la Bandera Panameña es la única en el mundo que puede ser.

VI. LA SEGUNDA VUELTA ELECTORAL

1. La segunda vuelta electoral (SVE) y el sistema métrico decimal

La SVE apareció formalmente en Francia en 1852. Es una institución electoral paradigmática del derecho electoral y constitucional francés.

El **sistema métrico decimal** es un sistema de unidades en el cual los múltiplos y submúltiplos de cada unidad de medida están relacionados entre sí por múltiplos o submúltiplos de 10 ((**deca** para 10 veces, **hecto** para 100 veces, **kilo** para 1.000 veces y **miria** para 10.000 veces), submúltiplos (**deci** para 0,1; **centi** para 0,01 y **mili** para 0,001). Como unidad de longitud se adoptó el **metro**; como medida de capacidad se adoptó el **litro** y como medida de masa se adoptó el **kilogramo**.

La primera adopción oficial del sistema ocurrió en Francia en 1791 después de la Revolución francesa de 1789. Entre sus creadores estuvo el químico Lavoisier.

En Latinoamérica hay 13 países que han adoptado el sistema de la SVE, a saber: Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Chile, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Haití, Nicaragua, Perú, República Dominicana y Uruguay.

2. Ventajas de la segunda vuelta electoral:

- A. Genera mayor estabilidad política y económica, ya que el candidato electo, cuenta con el respaldo de la mitad más uno o más del electorado que también se ve reflejada en un mayor respaldo social y político en todo el país.
- B. Asegura la legitimidad del jefe del Poder Ejecutivo y evita divisiones en el gobierno.
- C. Previene la elección de presidentes con bajos niveles de apoyo. Permite que en la primera vuelta se eliminen a los candidatos con poco apoyo popular
- D. Exige una participación activa del electorado en la primera vuelta y le brinda a los electores una segunda oportunidad de reorientar su voto por el candidato de su preferencia, e incluso de cambiar de opinión entre una propuesta o la otra.
- E. Promueve la cultura política, crea condiciones propicias para que los candidatos con un mayor número de votantes generen alianzas, para que posterior a las elecciones se implementen las propuestas del gobierno que benefician a las mayorías

3. Desventajas de la segunda vuelta electoral:

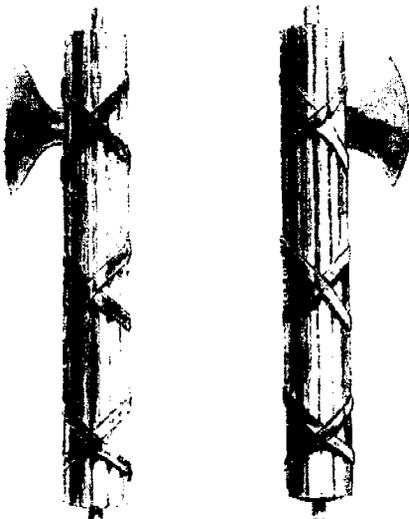
- A. Evita que los candidatos que se reeligen tengan como peso extra a su favor la ventaja del voto cautivo, voto en plancha, o voto ponderado.
- B. Ejerce una considerable presión sobre el organismo electoral al exigirle organizar una SVE muy poco tiempo después de la primera. Genera grandes costos, tanto en el proceso electoral como el tiempo que transcurre entre la celebración de la elección y la proclamación de los resultados.
- C. Se fomenta el abstencionismo, que es la forma de protestar en la segunda, causado por el desánimo por parte del electorado, porque el candidato de su preferencia ya no está en la contienda electoral.
- D. Se crea un ambiente de incertidumbre y de inestabilidad, por el periodo que se debe dejar transcurrir para que se lleven a cabo los segundos comicios.

4. Interacciones entre el sistema de mayoría absoluta y sistema de mayoría relativa en lo referente a asistencia obligatoria, voto en blanco, abstencionismo

	Sistema de Mayoría Absoluta	Sistema de Mayoría Relativa
A.	El sistema de mayoría absoluta es que elige a los estadistas, que trabajan para la ciencia, la virtud y la verdad	El sistema de mayoría relativa es el que elige a los políticos que caracterizan la ignorancia, la corrupción y la mentira.
B.	La asistencia puede hacerse obligatoria en la primera vuelta.	La asistencia no puede hacerse obligatoria.
C.	El abstencionismo normalmente es mayor en la SVE que en la primera vuelta electoral, pero nunca puede ser mayor del 50%.	El abstencionismo puede ser mayor del 50%, la elección es válida, se puede proclamar ganadores. Lo mismo ocurre con el referéndum.
D.	El voto en blanco, o voto protesta, solo se utiliza en la primera vuelta donde se cuenta como un voto válido. No se utiliza en la segunda vuelta porque existe el peligro que no se alcance el 50% + 1. En este caso el control de la elección pasa a manos de los indecisos. Usado en la primera vuelta no afecta los resultados finales.	En Panamá el voto en blanco fue aprobado en 1997. A pesar que se puede votar, se cuenta como un voto no válido. Se usa así, en caso que el electorado vote masivamente en blanco y supere la cantidad de votos que el candidato necesita para ganar. Las autoridades electorales pueden proclamar ganadores.
E.	En la primera vuelta, el elector es libre de votar por el gobierno, por la oposición o por ninguno de los dos	En la elección, el elector, está obligado a votar por el gobierno, por la oposición o se queda en casa.
F.	La victoria de un candidato está determinada por la simpatía que muestre el electorado hacia la propuesta del candidato, mientras que la derrota se debe a los errores en las estrategias de campaña.	La victoria de un candidato está determinada por las estrategias de campaña, mientras que la derrota está determinada por la antipatía que se logre provocar en el adversario. Esta antipatía se la puede provocar el mismo candidato.
G.	Las coaliciones de partidos se forman después de la primera vuelta.	Las coaliciones de partidos se forman antes de las elecciones.

VII. A IMAGEN DE LA DEMOCRACIA ESTÁ EN EL BALBOA DE PANAMÁ

En los antiguos balboas de Panamá hay una imagen de una doncella sosteniendo en una mano una rama de olivo y en la otra lleva una **fascas**, un hacha rodeada por un haz de varillas que llevaban tradicionalmente los **lictos romanos** delante de ciertos magistrados y que es considerado símbolo de autoridad. La imagen de esta doncella bien podría representar la imagen de la democracia. Este grabado fue hecho por el insigne pintor panameño **Don Roberto Lewis**.



Fascas



Existe una imagen de la justicia que es una doncella ciega que sostiene en una mano una balanza y en la otra tiene una espada. Hay otra imagen de la libertad donde una doncella sostiene en una mano una antorcha y en la otra un libro.

Así como hay una imagen que representa la justicia, otra representa a la libertad, Panamá tiene la imagen que representa la democracia. Hay que señalar que ésta doncella tiene cubierta las orejas porque es sorda. La democracia no escucha lo que el político dice, sino que observa lo que hace.



Roberto G. Lewis

VIII. CORRECCIONES QUE SE DEBEN HACER AL ESCUDO DE ARMAS:

Existe una falta de simetría y correspondencia entre los cuarteles de la Bandera y los cantones del Escudo de Armas de Panamá

La Heráldica es el arte de explicar y descubrir los escudos de armas de cada linaje, ciudad o persona. Posee reglas para describir los escudos. Las cinco modificaciones que se presentan en este proyecto se han hecho consultando estas reglas.

1. AGREGAR CINCO ESTRELLAS MÁS A LAS NUEVE EXISTENTES

Las estrellas que hacen arco sobre el águila serán tantas cuantas provincias tenga la república (**Ley 48 del 10-III-1923**)

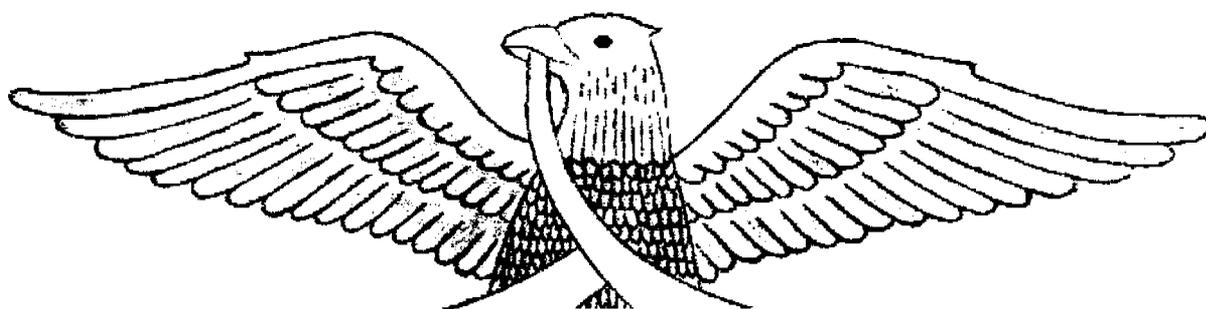
El Escudo de Panamá en 1904 poseía 7 estrellas, posteriormente en 1925, habiéndose dividido la nación en 9 provincias, se agregaron al escudo dos estrellas más.

Este Proyecto contempla agregar cinco estrellas adicionales a las nueve existentes, que representan las comarcas indígenas, en el mismo orden en que se han ido creando.



Prov.	Comarca	Ley que crea la Comarca
10☆	Kuna Yala	Ley No. 16 del 19 de febrero de 1953
11☆	Emberá Wounaan	Ley No. 22 del 8 de noviembre de 1983
12☆	Kuna de Madugandi	Ley No. 24 del 12 de enero de 1996
13☆	Ngobe Buglé	Ley No. 10 del 17 de marzo de 1997
14☆	Kuna de Wargandí	Ley No. 34 del 25 de julio de 2000

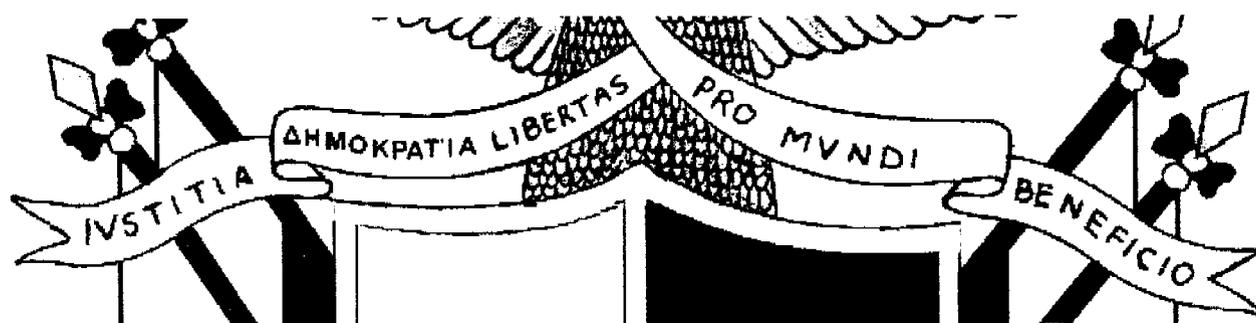
2. EL ÁGUILA HARPÍA DEBE ESTAR MIRANDO A LA DIESTRA



Sobre el escudo y cubriéndolo con sus alas abiertas está el Águila Harpía, emblema de soberanía, la cabeza debe voltear de la siniestra a la diestra por las siguientes razones:

La heráldica, arte de explicar y descubrir los escudos de armas, señala que la forma correcta de representar este mueble es *"de frente y erecta, con las alas extendidas, la cabeza de perfil mirando a la diestra, con pico y mostrando un solo ojo"*.

3. EL LEMA DEL ESCUDO DE ARMAS DEBE AMPLIARSE MÁS



El águila del Escudo de Armas de Panamá lleva en el pico una cinta de plata, cuyos cantos cuelgan a diestra y siniestra. Sobre la cinta va estampado el siguiente lema: **"IVSTITIA, ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ, LIBERTAS, PRO MVNDI BENEFICIO"**.

Las palabras están escritas en latín excepto democracia que proviene del griego. El lema fue ordenado siguiendo La Sagrada Biblia, específicamente la Primera Carta del Apóstol Pablo a los Corintios capítulo 13, versículo 13 (1ª. Cor. 13,13) que reza: **"Tres cosas hay que son permanentes: la Fe, la Esperanza y el Amor; pero la más importante de las tres es el Amor"** (Sagrada Biblia, DIOS Habla Hoy, Versión Ecueménica).

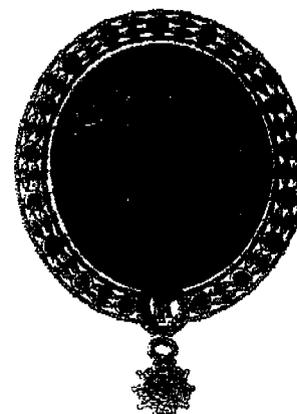
En cuanto al lema del escudo de armas, entre la justicia, la democracia y la libertad, la más importante es la libertad.

En Panamá, debemos tener *Fe en la Justicia, Esperanza en la Democracia y Amor por la Libertad.*

La insigne poetisa panameña Doña María Olimpia de Obaldía, en su poema "Mi Bandera" declama:

**"Es Panamá que busca su destino
por senderos de Bien y de Verdad
haciendo suya la inmortal proclama
Libertad, Igualdad, Fraternidad..."**

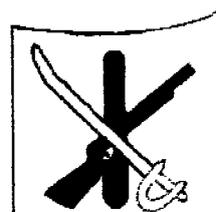
Los franceses iniciaron la construcción del Canal de Panamá; por esta razón una parte del ideal de la Revolución Francesa se ha incorporado en este proyecto, pero bajo el lema *Justicia, Democracia y Libertad*. La forma ojival del Escudo de Armas de Panamá es de diseño francés.



Escudo de Francia

4. JEFE O PARTE SUPERIOR

4.1 Cantón Diestro: En campo de plata (blanco) se ven el sable y el fusil relucientes que significan la actitud de alerta en defensa de nuestra soberanía, deben ir cruzados el sable sobre el fusil y ambos sobre el cañón. Las tres armas debe estar apuntando hacia arriba. El cañón apareció por primera vez en el primer escudo, pero fue eliminado por la Convención Constituyente de 1904. En este proyecto se vuelve a colocar el cañón como en el escudo original. Esta figura del cantón diestro del jefe forma una figura que tiene simetría y correspondencia con la estrella azul, del cuartel izquierdo superior de la bandera.



4.2 Cantón Siniestro: Sobre un campo de gules (rojo) se contempla la rueda alada, símbolo de progreso, que ha sido trasladada del cantón siniestro de la punta al cantón siniestro del jefe.



5. PUNTA O PARTE INFERIOR:

5.1. Cantón Diestro: En campo azur (azul), muestra una carnucopia, emblema de riqueza.



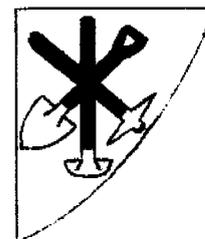
5.2. Cantón Siniestro: En campo de plata se ven un pico y una pala como símbolo de trabajo, deben ir cruzados la pica sobre la pala y ambos sobre el azadón, han sido trasladados del cantón siniestro del jefe al cantón siniestro de la punta. Las tres herramientas de trabajo deben estar apuntando hacia abajo.

La ley 64 de 1904 señala en el artículo 2º: *"sobre un campo de gules, se contemplan relucientes una pala y un azadón cruzados, para simbolizar el trabajo"*.

La ley 34 de 1949 señala en el artículo 4º: *"sobre un campo de gules, se contemplan un pico y una pala como símbolo de trabajo"*.

A pesar de que la Ley 64 no rige, sino la Ley 34, en algunas láminas de instituciones gubernamentales se puede observar una pala y un azadón.

En el proyecto, la pica, va sobre la pala y ambos sobre el azadón. Esta figura del cantón siniestro de la punta forma una figura que tiene simetría y correspondencia con la estrella roja del cuartel derecho inferior de la bandera.



IX. PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN DEL ESCUDO DE ARMAS DE PANAMÁ



X. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. La Bandera Panameña es la más bella y vistosa, sus cuarteles y sus estrellas representan un nuevo paradigma de la democracia.
2. El cuartel azul y el cuartel rojo representan los dos grupos políticos que siempre están presente en toda contienda electoral que son el gobierno y la oposición. El cuartel azul representa a la oposición y el cuartel rojo representa al gobierno.
3. La estrella azul y la estrella roja describen a los dos candidatos rivales que participan en todos los torneos electorales que son los políticos y los estadistas. La estrella azul describe a los políticos y la estrella roja a los estadistas.
4. Las dos mitades de la bandera nos enseña que la primera y segunda vuelta electoral es el mejor sistema democrático para elegir a los gobernantes.
5. El cuartel rojo, azul y los dos cuarteles blancos resumen a intención del voto donde $\frac{1}{4}$ es el voto positivo de conciencia, $\frac{1}{4}$ es el voto negativo de resentimiento, $\frac{1}{4}$ es el voto en blanco de conciencia; y $\frac{1}{4}$ es el voto en blanco de resentimiento. Éstos dos últimos representan la mitad de las opciones del elector.
6. En toda elección política la ignorancia siempre tiene la ventaja numérica. La conciencia y el resentimiento tienen igual fuerza electoral. El voto en blanco se puede usar tanto en conciencia, ignorancia o resentimiento.
7. El Escudo de Armas de Panamá posee cinco banderas: cuatro a los lados y la quinta bandera entre el jefe y la punta. Requiere cambios para que exista simetría y correspondencia entre los cantones del escudo y los cuarteles de la bandera.
8. El eslogan *Fe en la Justicia, Esperanza en la Democracia y Amor por la Libertad*, nos recuerda que la libertad es la más importante porque fue la primera que apareció, luego sigue la democracia y por último la justicia. La palabra democracia está escrita en griego porque fue en Grecia donde nació.
9. El proyecto republicano de 1903 está agotado; es necesario un nuevo proyecto actualizado. El Proyecto de Transformación del Escudo de Armas de Panamá consulta diferentes artes y ciencias como la heráldica, historia, política, arte, poesía, religión. Se trata del mismo escudo de 1903 solo que transformado a los nuevos paradigmas de la democracia.
10. Es necesario que las autoridades escojan a dos pintores profesionales panameños con estudios en bellas artes y experiencia en exposiciones nacionales e internacionales para que se encarguen de pintar el modelo del Escudo de Armas de Panamá.

XI. GLOSARIO DE TÉRMINOS HERÁLDICOS

AZUR: Dícese del color heráldico que en pintura se denota como el azul oscuro, y en el grabado por medio de líneas horizontales.

BANDERA: Lienzo, tafetán u otra tela, de figura comúnmente cuadrada o cuadrilonga, que se asegura por uno de sus lados a una asta o una driza y se emplea como insignia o señal.

CAMPO: Superficie total o interior del escudo donde se dibujan las particiones y figuras.

CANTÓN: Cada uno de los cuatro ángulos que pueden considerarse en el escudo, y que sirven para designar el lugar de algunas piezas.

ESCUDO: Campo, superficie o espacio de distinta figura en que se pintan los blasones de un estado, población, familia, corporación, etc.

GULES: Color rojo heráldico que en pintura se expresa por el rojo vivo y en grabado por líneas verticales muy espesas.

HERÁLDICA: Arte de explicar y descubrir los escudos de armas de cada linaje, ciudad o persona.

JEFE: Cabeza o parte alta del escudo de armas.

ORO: Uno de los dos metales heráldicos. En pintura se expresa por el color dorado o el amarillo y en el grabado común por un puntillado menudo sobre blanco o sobre el fondo del dibujo.

PLATA: Uno de los dos metales de que se usa en el blasón y se significa por el fondo blanco del escudo o de la partición en que se pone.

PROVINCIA: Cada una de las grandes divisiones de un territorio o estado sujeta por lo común a una autoridad administrativa.

PUNTA: Tercio inferior de la superficie del campo del escudo.

SINOPLE: Color heráldico que en pintura se representa por el verde y en el grabado por líneas oblicuas paralelas a una que va desde el cantón diestro del jefe al siniestro de la punta.

XII. BIBLIOGRAFÍA

Sagrada Biblia. DIOS Habla Hoy. Versión Ecuménica

Banderas y Escudos del Mundo. 1986. Editorial América S.A. 272 páginas.

Castillero Reyes, Ernesto J. 2010. Historia de los Símbolos de la Patria Panameña.
Producciones Erlizca. Panamá, 119 páginas.

Diccionario de la Real Academia de la Lengua.

Diccionario Manual Griego, Latino, Español de los Padres Escolapios.

El Mundo en su Mano. 1970. Editora Moderna. Colombia, 512 páginas.

XIII. ANEXOS

Los Escudos de Armas

Siempre en la historia de la humanidad los caudillos, las tribus, naciones y familias adoptaron símbolos distintivos, ya de significación, totémica, ya recordatorios de proezas y virtudes de sus antepasados. Los héroes de la antigüedad grecorromana los llevaban pintados en los escudos, según el decir de los poetas y el testimonio cerámico de los vasos que se conservan en los museos. Los aztecas de México los usaban desde mucho antes de la llegada de los españoles.

En su origen el escudo fue el arma defensiva de madera recubierta de piel templada, que se embrazaba en la izquierda: Después se hicieron de metal. El escudo griego era ovalado; el de los romanos, cuadrangular. El medieval, alargado y terminado en punta por debajo, tomó muchas formas diversas. Los adornos eran caprichosos, según el gusto individual, aunque siempre abundaban los animales y figuras terribles para amedrentar al enemigo.

En la Edad Media, cuando se generalizó la costumbre de agregar al nombre de pila un apellido, un patronímico, un apodo, un nombre de pueblo natal, lugar, villa o ciudad -los blasones del escudo vinieron a ser representación gráfica, muchas veces jeroglífica, del nombre del caballero. Las justas y torneos hicieron necesaria su reglamentación, y entonces nació la **heráldica**, o, arte del **blasón**.

Los heraldos del rey tenían la función de anunciar con la trompeta la llegada de cada caballero a la liza y de pregonar a voces sus armerías, A esto se llamaba "blasonar" (del alemán **blasen**, tocar la trompeta), También debían registrar tales armas en un libro. Posteriormente se les confió la determinación de los escudos de cada familia, y vinieron a llamarse "reyes de armas". Desde el siglo XI empezó a sistematizarse el arte del blasón en España; afines del XII se adoptaron en varios países ciertas reglas, que poco a poco se fueron ampliando, El código heráldico, formado al principio en Alemania, lo perfeccionaron los franceses, que lo llevaron a Inglaterra y a España, En esta última quedó establecido por los Reyes Católicos después de la conquista de Granada. En los siglos siguientes se expidieron varias reales cédulas que fijaron las funciones de los heraldos y los reyes de armas, que hoy se llaman "cronistas de armas" por decreto del gobierno español, de 1951. En Inglaterra existe un Colegio de Armas con funciones de registraduría oficial de letras patentes, y la más alta autoridad en la materia es el Earl Marshal (rey de armas), que es también duque de Norfolk. En América, donde no se reconocen títulos de nobleza, no existe, desde luego, ninguna reglamentación oficial; pero las muchas personas interesadas, de ascendencia hispana, se guían por la tradición española,

Particiones del escudo

El escudo se considera dividido de arriba abajo en tres franjas horizontales: el **jefe**, el **centro** y la **punta**. Cada uno de los ángulos es un cantón; y el campo es toda la superficie del escudo. Derecha e izquierda, llamadas respectivamente **diestra** y **siniestra**, se entienden con relación a la persona que lleva el escudo al brazo y son por consiguiente lo contrario de la derecha e izquierda del observador.

Las "particiones" del escudo son las diversas maneras de dividir el campo para colocar en él los esmaltes y blasones según arte. Así, el escudo puede ser:

- **Partido**, si está dividido en dos partes iguales por una línea vertical; se usa para colocar las armas paternas (diestra) y las maternas (siniestra); o las del marido y la mujer (diestra y siniestra, respectivamente).
- **Cortado**, el dividido en dos partes iguales por una línea horizontal; se usa para lo mismo que el partido.
- **Tronchado**, el dividido por una línea diagonal que va del cantón diestro del jefe al cantón siniestro de la punta.
- **Tajado**, el dividido por una línea diagonal que va del cantón siniestro del jefe al cantón diestro de la punta.
- **Terciado en faja**, el dividido en tres partes iguales por dos líneas paralelas y horizontales.
- **Terciado en palo**, el dividido en tres partes iguales por dos líneas paralelas y verticales.
- **Terciado en banda**, el dividido en tres partes por dos líneas paralelas que van del cantón diestro del jefe al cantón siniestro de la punta.

Esmaltes: metales, colores y forros

En heráldica se llaman "esmaltes" los metales y colores con que se decora el escudo. Se usan solo dos metales: **oro**, el más "noble" de los metales, que a todos excede en valor, finura y pureza; y **plata**, símbolo de nobleza, paz y serenidad.

Los colores son cinco:

- **Gules** (rojo), símbolo de fuego y de fortaleza, valor, fidelidad, alegría y honor. En grabado se representa por líneas verticales.
- **Azur** (azul), simboliza el aire, la justicia, la dulzura, la lealtad, la inocencia y la piedad. En grabado se representa por líneas horizontales.
- **Sinople** (verde). representa el agua y también la esperanza, juventud, fuerza, industria, constancia, intrepidez, silencio, abundancia y amistad.
- **Púrpura** (morado); el color de reyes y emperadores, símbolo de justicia y majestad, y también de la tierra, el ingenio, la verdad, la sabiduría y el amor.
- **Sable** (negro), símbolo de la noche y del arrepentimiento, de la prudencia, la modestia, el temor, el secreto y el desinterés.

Los ingleses usan también tres colores llamados "leonado", "anaranjado" y "sanguíneo". Una ley básica en heráldica es que no se puede poner metal sobre metal ni color sobre color, sino metal sobre color y color sobre metal.

Además de estos esmaltes, se usan dos "forros" que representan pieles muy finas y se llaman **armiño** y **veros**. El armiño es un pequeño mamífero de piel blanquísima con solo la punta de la cola negra; de ella se hacían los mantos de los reyes. En heráldica los armiños se figuran en campo de plata sembrado de motas negras con tres rabillos; si el campo es sable y los armiños de plata, se llaman "contraarmiños". Los **veros** son unas figuras como campanillas o sombreritos; representan la piel de la marta cebellina, y en heráldica van siempre de plata y azur.

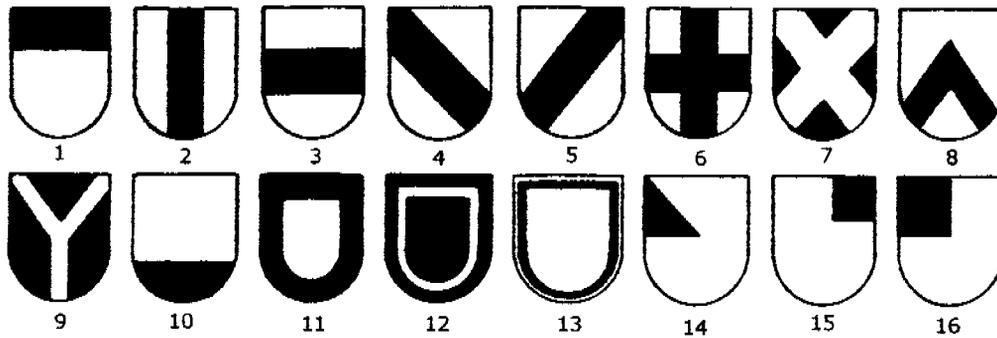
Las piezas honorables

En el campo del escudo se colocan figuras de todas clases, naturales, artificiales, imaginarias o quiméricas, y unas puramente heráldicas y convencionales que se llaman mas propiamente piezas. Entre estas, las más importantes son las piezas honorables, a saber:

- **Jefe**: pieza que se coloca a modo de faja horizontal en la parte superior y abarca la tercera parte del campo.
- **Palo**: se coloca verticalmente en el centro del escudo del que ocupa una tercera parte.
- **Faja**: se coloca horizontalmente en el centro y ocupa una tercera parte del escudo.
- **Banda**: se coloca diagonalmente, del cantón diestro del jefe al cantón siniestro de la punta, a veces saliendo de las bocas de dos dragones (Orden de la Banda, creada por Alfonso XI en Burgos, 1330). Ocupa una tercera parte del campo.
- **Barra**: como la banda, pero en sentido contrario. esto es, del cantón siniestro del jefe al cantón diestro de la punta.
- **Cruz**: formada por la combinación de palo y faja.
- **Aspa o sotuer**: formada por la combinación de banda y barra; se llama también aspa de San Andrés; recuerda a los vencedores de los moros en la batalla de Baeza el día de San Andrés de 1227.
- **Chevron o cabria**: especie de escuadra o compás abierto, formada por la parte inferior de una aspa.
- **Perla**: pieza en forma de Y, formada por la parte superior de una aspa que se une a un palo en el centro del escudo.
- **Campana a barbas**: se coloca horizontalmente en la parte inferior del escudo y ocupa la tercera parte del campo.
- **Bordura**: se extiende por todo el borde del escudo; su ancho es igual a la sexta parte del campo.
- **Orla**: tiene la mitad del ancho de la bordura y esta separada de los bordes del escudo por un espacio igual a dicho ancho.
- **Trechor a contrafilete**: es una pieza como la orla, pero tiene solo la mitad del ancho de esta.

- **Jirón:** pieza triangular que ocupa la octava parte del campo y tiene uno de sus ángulos en el centro del escudo.
- **Cantón:** pieza cuadrangular, igual a la novena parte del campo; se coloca en el jefe, a diestra o a siniestra;
- **Franco cuartel o cuartel de honor:** es el que va en el cantón diestro del jefe; se considera como el primer cuartel del escudo

Todas estas piezas se pueden modificar y entonces se llaman. "disminuidas"; por ejemplo. la **cotiza** es una banda disminuida en sus dos terceras partes.



Piezas honorables: 1, jefe. 2, palo. 3, faja. 4, banda. 5, barra. 6, cruz. 7, aspa osotuer. 8, Chevron o cabria. 9, perla. 10, campaña o barbas. 11, bordura. 12, orla. 13, trechor o contraflete. 14, jirón. 15, cantón. 16, franco cuartel o cuartel de honor

Las figuras

Las figuras con que se cargan los escudos pueden ser de cualquier índole, empezando por seres humanos como los santos, reyes, doncellas y caballeros que son tan comunes en la heráldica española. Se usan también partes del cuerpo (cabeza, brazo, mano, pierna); el Sol, la Luna, las estrellas, cometas y planetas; árboles y otra plantas; frutas y flores, algunas estilizadas como la flor de lis (lirio). Entre las figuras artificiales hay castillos torres, murallas, ciudades; instrumentos de música y de artes y oficios; espadas, lanzas y otras armas; conchas o veneras, etcétera.

De los animales cuadrúpedos, el más usado es el león, por sus cualidades heroicas de fuerza, generosidad y valor; se representa casi siempre **rampante** (erguido sobre las patas traseras) o pasante hacia la diestra del escudo; si mira hacia la izquierda se dice **contornado**. El leopardo se representa pasante hacia la diestra y con la cabeza de frente; el lobo **andante**, con la pata derecha levantada; es muy frecuente en las armerías vasconavarras. Se usan también el caballo, el perro, el elefante. etc.

Entre las aves, el águila es símbolo de fortaleza y magnanimidad. Si es de dos cabezas y con las alas extendidas se dice **employada**. Halcón, gavián. paloma, gallo, pavo real, cisne, garza, cuervo y mirletas son muy comunes en los escudos. Lo son asimismo toda especie de reptiles, insectos y peces, y muchos animales quiméricos como grifos y dragones, sirenas, tritones, hidras y arpías.

Cuando en el escudo hay una sola figura, se coloca en el centro; si hay tres, se cargan dos en jefe y una en punta. Toda figura animal que no este de frente debe mirar a la diestra; y todas las cimbras en figura humana o de animal cuadrúpedo o ave tienen que ponerse de perfil mirando a la diestra mostrando un solo ojo. Se exceptúan las cimbras de los reyes, que se colocan de frente y las de los bastardos que miran al lado siniestro.

En cuanto a la reunión con el presidente panameño Pérez Balladares, explicó que no será en la Presidencia de la República porque "el traslado (de Zedillo) a la ciudad llevaría mucho tiempo", y que se busca un lugar in-

calculada aproximadamente para las 12:30 horas locales, (17:30 GMT), del próximo sábado, pero no precisó de qué país vendrá el próximo jefe de Estado mexicano.

Ilegales son todos los diseños del escudo de armas de Panamá



El investigador en historia Patria, Dr. Gilberto Medina, advirtió ayer a los funcionarios del Ministerio de Educación y la Red de Autores Nacionales, que a partir de 1949 todos los diseños del Escudo Nacional de la República de Panamá son ilegales, informa un Despacho de Prensa del Ministerio de Educación.

Las declaraciones del educador se dieron en el marco de un encuentro oficial entre funcionarios de la Dirección de Currículo y Tecnología Educativa del Ministerio de Educación y autores

de libros de textos, sobre las nuevas proyecciones institucionales en esta materia.

Según explica el Dr. Medina, en base a documentos originales, todas las reproducciones del Escudo Nacional en sellos postales, timbres nacionales, monedas y libros, son ilegales. El docente se basó en referencia histórica de la Asamblea. Consejo Municipal de Panamá, las leyes de las Indias; Archivo de Indias, Constituciones, leyes, decretos y gacetas originales.

Explicó que fue en 1925, con la Ley 48 de 10 de marzo cuando Panamá tiene oficialmente y definitivamente el escudo nacional. La descripción fue la de 1904, con la excepción que las estrellas que hacían arco sobre el águila serían cuantas provincias tuviese el país. En 1941, se estableció mediante ley el lema "Honor, Justicia y Libertad". Se implantó un pico y una pala, un sable y un fusil reluciente, en tanto, las banderas eran decorativas, pero que posteriormente se eliminaron. En el centro, indicó, el Istmo de Panamá con sus mares y cielo y no montañas.

AVISCO

El Alcalde provincia de Córdova, negó que haya expectativa que prohíba carnavales y folclor.

Según el grupo de SOR, que promueve el folclor en La Córdova, una sugerencia de todo.

Sin embargo, el Alcalde de Córdova, le sugirió algunos medios. El Alcalde había sugerido una pensión, cuando el grupo AVISCO sugirió.

La primera reunión de Las Tintas, los únicos de la relación de años, éstos se hicieron por lo tanto, no ningún día, puntualizó.

Sube

POR HÉ PUE

Las autoridades encontraron a los cadáveres de los muertos en el Haití, las declaraciones del vocado por

Caballos panamenos llegaron a San J