

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

**LOS**



**DE  
DEL**

**CREACIÓN**



**y migración de los hopis y nahuas:  
su posible correlación  
y con la cultura Casas Grandes**

Análisis morfológico de su estructura narrativa

Jorge Villanueva Villalpando

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

Juan Ignacio Camargo Nassar  
Rector

Daniel Constandse Cortez  
Secretario General

Alonso Morales Muñoz  
Director del Instituto de Ciencias Sociales y Administración

Jesús Meza Vega  
Director General de Comunicación Universitaria

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

# **LOS MITOS DE CREACIÓN DEL MUNDO**

**y migración de los hopis y nahuas:  
su posible correlación  
y con la cultura Casas Grandes**

Análisis morfológico de su estructura narrativa

Jorge Villanueva Villalpando



*In memoriam de mi papá (q. e. p. d.)*  
(Gracias por todo, siempre te extrañaré)  
*A Mariana (mi princesa hermosa) a Jorgito y a Huichi (mi compañero de*  
*confinamiento)*  
*A mi mamá y hermanxs*  
*En recuerdo de Chiquis y Chacho (q. e. p. d.)*

Primera edición: 2022



D.R. © 2022 Jorge Villanueva Villalpando

D.R. © Universidad Autónoma de Ciudad Juárez  
Av. Plutarco Elías Calles 1210,  
Fovissste Chamizal, C. P. 32310  
Ciudad Juárez, Chih., México

ISBN: 978-607-520-452-9

Villanueva Villalpando, Jorge

*Los mitos de creación del mundo y migración de los hopis y nahuas: su posible correlación y con la cultura Casas Grandes: Análisis morfológico de su estructura narrativa / Jorge Villanueva Villalpando .– Primera edición.– Ciudad Juárez, Chihuahua, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, 2022.– 286 páginas; 22 centímetros.*

ISBN: 978 607 520 452-9

1. Literatura náhuatl – Mitos de creación del mundo – Análisis morfológico
2. Literatura náhuatl – Mitos sobre la migración – Análisis morfológico
3. Literatura hopi – Mitos de creación del mundo – Análisis morfológico
4. Literatura hopi – Mitos sobre la migración – Análisis morfológico

LC – PM4068.4V55 2022

La edición, diseño y producción editorial de este documento estuvo a cargo de la Dirección General de Comunicación Universitaria, a través de la Subdirección de Editorial y Publicaciones

Coordinación editorial: Mayola Renova  
Diseño y diagramación: Karla María Rascón  
Cuidado de la edición: Subdirección de Editorial y Publicaciones

elibros.uacj.mx

## ÍNDICE

<b>Agradecimientos</b> .....	<b>13</b>
<b>Prólogo</b> .....	<b>15</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>21</b>
CAPÍTULO I	
<b>Estado del arte</b> .....	<b>25</b>
Oasisamérica y Mesoamérica .....	32
Mitos y migraciones .....	41
Fronteras .....	54
CAPÍTULO II	
<b>Mitos hopis y nahuas sobre la creación del mundo</b> .....	<b>65</b>
Creación de los cuatro mundos entre los hopis .....	66
Primer mundo, Tokpela.....	66
Segundo mundo, Tokpa.....	67
Tercer mundo, Kuskurza.....	68
Cuarto mundo, Túwaqachi .....	68
Eras o soles de la cosmovisión nahua.....	69
Primera era, Sol de Tierra .....	69
Segunda era, “Sol de Viento” .....	71
Tercera era, Sol de Fuego .....	72
Cuarta era, Sol de Agua .....	74
Quinta era, Sol de Movimiento .....	75
CAPÍTULO III	
<b>Mitos hopis y nahuas sobre la migración</b> .....	<b>79</b>
Migración hopi .....	79
Migración azteca.....	87

## CAPÍTULO IV

<b>Análisis morfológico de la estructura narrativa de los mitos de creación del mundo y los mitos de migración de los hopis y nahuas .....</b>	<b>93</b>
<b>Preparación de los datos.....</b>	<b>100</b>
<b>Análisis Inicial de los datos .....</b>	<b>100</b>
<b>Primer grupo: Mitos de creación del mundo.....</b>	<b>102</b>
<b>a) Los cuatro mundos hopis .....</b>	<b>102</b>
Primer mundo, Tokpela.....	102
Segundo mundo, Tokpa .....	106
Tercer mundo, Kuskurza.....	108
Cuarto mundo, Túvvaqachi.....	110
<b>b) Los cinco mundos nahuas.....</b>	<b>111</b>
<b>Primera era, Sol de Tierra (Piedra del Sol) .....</b>	<b>111</b>
Primera era, Sol de Tierra (Historia de los mexicanos por sus pinturas)2.....	111
Primera era, Sol de Tierra (Histoyre du Mechique).....	112
Primera era, Sol de Tierra (Memoriales de Benavente).....	112
Primera era, Sol de Tierra (Leyenda de los Soles).....	112
Primera era, Sol de Tierra (Códice Vaticano A).....	113
Primera era, Sol de Tierra (Anales de Cuauhtitlán).....	114
Primera era, Sol de Tierra (Historia de Tlaxcala).....	114
Primera era, Sol de Tierra (Sumaria Relación).....	114
Primera era, Sol de Tierra (Historia Chichimeca).....	115
Segunda era, Sol de Viento (Piedra del Sol).....	115
Segunda era, Sol de Viento (Historia de los mexicanos por sus pinturas).....	115
Segunda era, Sol de Viento (Histoyre du Mechique).....	116
Segunda era, Sol de Viento (Memoriales de Benavente).....	117
Segunda era, Sol de Viento (Leyenda de los Soles).....	118
Segunda era, Sol de Viento (Códice Vaticano A).....	118
Segunda era, Sol de Viento (Anales de Cuauhtitlán).....	119
Segunda era, Sol de Viento (Historia de Tlaxcala).....	120
Segunda era, Sol de Viento (Sumaria Relación).....	120
Segunda era, Sol de Viento (Historia Chichimeca).....	121
Tercera era, Sol de Fuego (Piedra del Sol).....	121
Tercera era, Sol de Fuego (Historia de los mexicanos por sus pinturas).....	121
Tercera era, Sol de Fuego (Histoyre du Mechique).....	122
Tercera era, Sol de Fuego (Memoriales de Benavente).....	122
Tercera era, Sol de Fuego (Leyenda de los Soles).....	123
Tercera era, Sol de Fuego (Códice Vaticano A).....	123
Tercera era, Sol de Fuego (Anales de Cuauhtitlán).....	124



Tercera era, Sol de Fuego (Historia de Tlaxcala).....	124
Tercera era, Sol de Fuego (Sumaria Relación).....	125
Tercera era, Sol de Fuego (Historia Chichimeca).....	125
Cuarta era, Sol de Agua (Piedra del Sol).....	125
Cuarta era, Sol de Agua (Historia de los mexicanos por sus pinturas).....	125
Cuarta era, Sol de Agua (Histoyre du Mechique).....	126
Cuarta era, Sol de Agua (Memoriales de Benavente).....	126
Cuarta era, Sol de Agua (Leyenda de los Soles).....	127
Cuarta era, Sol de Agua (Códice Vaticano).....	127
Cuarta era, Sol de Agua (Anales de Cuauhtitlán).....	127
Cuarta era, Sol de Agua (Historia de Tlaxcala).....	128
Cuarta era, Sol de Agua (Sumaria Relación).....	128
Cuarta era, Sol de Agua (Historia Chichimeca).....	128
Quinta era, Sol de Movimiento (Piedra del Sol).....	128
Quinta era, Sol de Movimiento (Historia de los mexicanos por sus pinturas)..	128
Quinta era, Sol de Movimiento (Memoriales de Benavente).....	129
Quinta era, Sol de Movimiento (Leyenda de los Soles).....	130
Quinta era, Sol de Movimiento (Histoyre du Mechique).....	131
Quinta era, Sol de Movimiento (Códice Vaticano A).....	131
Quinta era, Sol de Movimiento (Historia de Tlaxcala).....	131
Quinta era, Sol de Movimiento (Sumaria Relación).....	131
Quinta era, Sol de Movimiento (Historia Chichimeca).....	132
Quinta era, Sol de Movimiento (Anales de Cuauhtitlán).....	132
<b>Segundo grupo: Migraciones</b> .....	<b>132</b>
a) Migración de los clanes hopis .....	132
b) Migración nahua.....	145
<b>Análisis principal de los datos</b> .....	<b>155</b>
<b>Primer grupo: Unidad de los mitos de creación del mundo</b> .....	<b>155</b>
a) Distribución conceptual en red de códigos de los cuatro mundos hopis .....	155
b) Distribución conceptual en red de códigos del primer mundo nahua, Sol de Tierra .....	158
c) Distribución conceptual en red de códigos del segundo mundo nahua, Sol de Viento.....	160
d) Distribución conceptual en red de códigos del tercer mundo nahua, Sol de Fuego .....	163
e) Distribución conceptual en red de códigos del cuarto mundo nahua, Sol de Agua.....	165
f) Distribución conceptual en red de códigos del quinto mundo nahua, Sol de Movimiento.....	167

Segundo grupo: Unidad de los mitos de migraciones .....	169
a) Distribución conceptual en red de códigos de la migración de los clanes hopis .....	169
b) Distribución conceptual en red de códigos de la migración de los grupos nahuas.....	173
<b>Resultados de los datos. Análisis de distribución cuantitativa.....</b>	<b>176</b>
Primer grupo: Unidad de los mitos de creación del mundo .....	177
a) Distribución cuantitativa de variables de los cuatro mundos hopis .....	177
Primer mundo, Tokpela.....	177
Segundo mundo, Tokpa .....	177
Tercer mundo hopi, Kuskurza.....	177
Cuarto mundo hopi, Túwaqachi .....	178
b) Distribución cuantitativa de variables de los cinco mundos nahuas.....	178
Primer mundo nahua, Sol de Tierra .....	178
Segundo mundo nahua, Sol de Viento.....	179
Tercer mundo nahua, Sol de Fuego .....	180
Cuarto mundo nahua, Sol de Agua.....	181
Quinto mundo nahua, Sol de Movimiento .....	182
c) Distribución cuantitativa de variables de los cuatro mundos hopis y los cuatro mundos nahuas.....	183
Primer mundo hopi y nahua, Tokpela y Sol de Tierra .....	183
Segundo mundo hopi y nahua, Tokpa y Sol de Viento .....	184
Tercer mundo hopi y nahua, Kuskurza y Sol de Fuego.....	185
Cuarto mundo hopi y nahua, Túwaqachi y Sol de Agua.....	185
Segundo grupo: Unidad de los mitos de migración.....	186
a) Distribución cuantitativa de variables de la migración hopi .....	186
b) Distribución cuantitativa de variables de la migración nahua.....	187
c) Distribución cuantitativa de variables de la migración hopi y la migración nahua .....	188
Primer grupo: Unidad de los mitos de creación del mundo .....	190
a) Distribución cualitativa de las variables de los mundos hopis y los mundos nahuas.....	190
Momento (M): Tokpela y Sol de Tierra.....	190
Personaje (P): Tokpela y Sol de Tierra.....	191
Acción de los Personajes (AP): Tokpela y Sol de Tierra.....	193
Otros (O): Tokpela y Sol de Tierra .....	197
Momento (M): Tokpa y Sol de Viento .....	200
Personaje (P): Tokpa y Sol de Viento .....	201
Acción de los personajes (AP): Tokpa y Sol de Viento .....	202

Otros (O):Tokpa y Sol de Viento.....	205
Momento (M): Kuskurza y Sol de Fuego.....	208
Personaje (P): Kuskurza y Sol de Fuego.....	209
Acción de los personajes (AP): Kuskurza y Sol de Fuego.....	210
Otros (O): Kuskurza y Sol de Fuego.....	212
Momento (M):Túwaqachi y Sol de Agua.....	215
Personaje (P):Túwaqachi y Sol de Agua.....	216
Acción de los personajes (AP):Túwaqachi y Sol de Agua.....	216
Otros (O):Túwaqachi y Sol de Agua.....	218
<b>Segundo grupo: Unidad de los mitos de migración.....</b>	<b>221</b>
a) <b>Distribución cualitativa de las variables de la migración hopi y la migración nahua.....</b>	<b>221</b>
Momento (M) de la migración hopi y la migración nahua.....	221
Personaje (P) de la migración hopi y la migración nahua.....	222
Acción de los Personajes (AP) de la migración hopi y la nahua.....	225
Otros (O) de la migración hopi y la migración nahua.....	234
<b>Creación del mundo hopi y nahua.....</b>	<b>241</b>
<b>Creación de la humanidad hopi y nahua.....</b>	<b>242</b>
<b>Destrucción del mundo hopi y nahua.....</b>	<b>246</b>
<b>Reflexiones y conclusiones.....</b>	<b>249</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>271</b>
<b>Índice de imágenes y mapas conceptuales.....</b>	<b>279</b>

### LA OTRA SINTAXIS

Hay una sintaxis, en la que nada comienza y nada termina; por lo tanto, el nacimiento no es un suceso claro y definido, sino un tipo específico de intensidad, y asimismo la maduración, y la muerte. Un hombre de esa sintaxis, mirando sus ecuaciones, halla que ha calculado suficientes variedades de intensidad para decir con autoridad que el universo nunca comenzó y nunca terminará, pero que ha atravesado, atraviesa, y atravesará infinitas fluctuaciones de intensidad. Ese hombre bien podría concluir que el universo mismo es la carroza de la intensidad y que uno puede abordarla para viajar a través de cambios sin fin.

Castañeda, C. (1999). *El lado activo del infinito*, Prefacio (pp. 9-11). Ediciones B.

## AGRADECIMIENTOS

**E**l presente trabajo no hubiera sido posible sin el apreciable apoyo y la acertada guía, orientación, asesoría, dedicación y paciencia que prestó el doctor Jorge Ramón González Ponciano, maestro y amigo, quien conoce desde el inicio el proyecto y me asesoró, alentó y motivó a llevar a buen término el mismo.

También le agradezco enormemente a mi hija y licenciada en Estudios e Historia de las Artes, Mariana Villanueva Bello, por su constante interés en el desarrollo del trabajo, así como por compartir con sus valiosos y significativos comentarios durante el proceso de trabajo, siempre con cariño y ánimo incondicional.

Además, expreso mi gran agradecimiento a Fátima Karina Gutiérrez Vacío, licenciada en Antropología con especialidad en Arqueología, por su amistad e interés en el proyecto, además de sus sugerencias y disponibilidad para la revisión del escrito.

Finalmente, quiero agradecer profundamente a dos maestros y amigos que influyeron tanto en mi desarrollo profesional como personal, y que desafortunadamente ya no se encuentran con nosotros.

En primer lugar, al doctor Alfredo López Austin, quien falleció en 2022, un ilustre juarense que desde temprana edad radicó en la Ciudad de México, considerado uno de los historiadores mexicanos más destacados y reconocido por su gran obra a nivel mundial, quien compartió y motivó con sus conocimientos y pasión, el interés por estudiar los mitos y la cosmovisión de los pueblos prehispánicos en lo que ahora es México, desde el curso de Cosmovisión de 1993 que nos impartió a estudiantes de la Licenciatura en Arqueología de la Escuela Nacional de Antropología e Historia del INAH.

Asimismo, al doctor Pedro Francisco Sánchez Nava, quien murió en 2021; fue un prestigioso arqueólogo capitalino, también reconocido por su gran trabajo a nivel nacional y continental. Apoyó e impulsó con su gran conocimiento en arqueología mexicana y sus consejos, crítica y entusiasmo, que motivó el interés por continuar generando conocimiento arqueológico de sociedades precolombinas mexicanas, desde 1997 hasta 2007, como un gran jefe en las labores arqueológicas en el INAH bajo la Dirección de Registro Público, Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas y en la Dirección de Salvamento Arqueológico. Seguramente debe seguir compartiendo y divirtiéndose con la arqueología mexicana, reunido con su gran amigo *El Jerry*, doctor Alejandro Martínez Muriel, que también se nos fue en 2009.

## PRÓLOGO

Uno de los aspectos más apasionantes del estudio de las culturas antiguas, es la posibilidad que nos brindan de sumergirnos en sus aguas para explorar en las profundidades de su conocimiento, el cual continúa vivo en la realidad presente, que nos incita a explorar dentro de él, para quizás hasta entonces, y solo entonces, emerger en el entendimiento de nuestra naturaleza humana.

Para acceder a este conocimiento, contamos con numerosos medios, uno de ellos son los mitos, verdaderas expresiones de la cosmovisión de los pueblos, que, gracias a personas anónimas, es decir, los narradores, continúan vivos hasta nuestros días; son estas narraciones cosmogónicas, auténticas minas de conocimiento, que se consideran verdaderos diálogos con el pasado.

En sus inicios el hombre atribuyó su origen a eventos mitológicos donde seres sobrenaturales efectuaban actos fantásticos que culminaban con la creación del individuo y su mundo. Con el devenir de los años y el avance en el conocimiento de las ciencias, surgieron nuevos paradigmas que modificaron las ideas hasta entonces aceptadas, teorías que plantean el origen del hombre y su mundo a través de un largo tiempo como un proceso evolutivo natural de su especie, que permitió el desarrollo del individuo y su medio como lo conocemos actualmente: en resumen, pasamos de pensar que nuestro origen tiene tintes divinos, a concebir que somos resultado de un proceso de cambios físicos perfectamente contrastables.

Pero estas dos acepciones, lejos de ser contradictorias, no son más que el reflejo de la naturaleza dual del hombre, que en su propia esencia encierra por una parte el ser divino o espiritual y por otra, el ser físico; incluso actualmente, gran parte

de la humanidad atribuye su origen y la del mundo, a una combinación entre ambas expresiones.

Así reza la historia: con un mito, el imperio mexica se estableció; por un mito, el pueblo hopi migró; y seguramente también, por un mito, la gran ciudad de Paquimé se abandonó. Como se puede notar en esta expresión, las culturas prehispánicas basaban su existencia, permanencia, y decadencia, en creencias milenarias arraigadas en la imaginera colectiva. Algunos estudiosos consideran que en la actualidad estas creencias han caído en desuso, debido al creciente materialismo y al pensamiento racional; sin embargo, difiero de esta apreciación, ya que la vigencia con la que continúan permeando a la sociedad es más que evidente; prueba de ello, son las numerosas obras sobre este tema escritas desde diferentes campos de la ciencias sociales, como son la arqueología, la literatura, la lingüística, la psicología, la antropología y la historia, entre otras que dan fe hoy más que nunca de su validez. No hay que olvidar que hombre y mito son dos entes que siempre irán de la mano, porque si algo nos ha enseñado la historia, es que vivimos, matamos y morimos por nuestras creencias.

Este libro es prueba de la vigencia que mantienen estos relatos en nuestra vida actual. Se escribió durante los últimos cuatro años, pero fue durante el 2020, que estando Jorge en año sabático, pudo llegar a buen término. Siendo testigo de este proceso, puedo dar fe de la dedicación y trabajo duro con que se escribió cada capítulo que comprende esta obra. Jorge Villanueva Villalpando oriundo de la Ciudad de México, cursó su licenciatura en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH) del INAH, obtuvo el grado con la investigación de contextos religiosos en la zona arqueológica de Cantona, Puebla, con la tesis intitulada “¿Una posible práctica chamánica? La Plaza Central de Cantona”. Además, cursó la maestría en Estudios Mesoamericanos en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) a través de la Facultad de Filosofía y Letras (FFyL) y el Instituto de Investigaciones Filológicas (IIF), con el tema “La explotación de obsidiana en Jalisco: El caso de ciudad Bugambillas, Zapopan”. Actualmente, es Profesor / Investigador de Tiempo Completo (PTC) en la División Multidisciplinaria de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) en Nuevo Casas Grandes, Chihuahua, desde julio de 2009, en la cual imparte cursos enfocados a la investigación, a las humanidades y a las ciencias sociales, entre otros; al mismo tiempo que desempeña actividades de investigación, tutoría y gestión.

Entre los intereses investigativos de Jorge podemos mencionar su fascinación sobre las sociedades antiguas, principalmente su cosmovisión, entre la que destacan



temáticas sobre la mitología, la religión y el chamanismo, este último explorado a detalle en su tesis de licenciatura. Dentro de sus influencias académicas, podemos mencionar al doctor Jorge Ramón González Ponciano, por su conocimiento en la sociología y el indigenismo; al doctor Alfredo López Austin, por su construcción y visión al entendimiento de la cosmovisión prehispánica Mesoamérica; al neurofisiólogo y psicólogo Jacobo Grinberg-Zylberbaum, por sus formidables aportaciones al chamanismo; al antropólogo Carlos Castaneda, por sus enormes contribuciones a la cosmovisión y religión precolombina en el México antiguo, particularmente a la percepción e interacción de otros mundos y otros seres; al filósofo e historiador rumano Mircea Eliade, por sus aportes al estudio de las religiones, donde el mundo está conformado por seres profanos y sobrenaturales que interactúan cotidianamente; y al psiquiatra y psicólogo suizo Carl Gustav Jung, por su gran discernimiento a la comprensión del papel de los sueños y la función del inconsciente en la vida cotidiana de los seres humanos; al antropólogo escocés Víctor Turner por sus contribuciones referentes en la antropología simbólica; y al antropólogo estadounidense Clifford James Geertz, por sus aportaciones para el entendimiento de la cultura como un conjunto de variables construídas socialmente que se encuentran interrelacionadas de múltiples formas y que son significativas y altamente simbólicas en las sociedades humanas.

Este libro es el resultado de varios años de investigación sobre la mitología —en específico— de dos grandes áreas culturales como son Mesoamérica y Oasiamérica. Y de cómo, con base en el análisis morfológico de los mitos de creación y migración de los pueblos nahuas y hopis, y una revisión del uso del término frontera a través del tiempo, es que el autor nos plantea la probabilidad de que estas dos expresiones culturales pueden estar, o no relacionadas; y cómo estos resultados pueden llevarse al campo arqueológico mediante la contrastación del dato, en este caso, el de la cultura Casas Grandes.

La metodología de análisis que se emplea en este trabajo para estudiar los mitos es la propuesta realizada por el antropólogo y lingüista ruso Vladimir Propp. Este método consiste en estudiar las formas y leyes que rigen la estructura de los cuentos populares y fantásticos, en la cual lo importante es la función de los personajes, es decir, ¿qué hacen?, en lugar de ¿quién hace algo?, o ¿cómo se hace?, esto debido a que Propp se dio cuenta de que lo que variaba en la mayoría de estas historias son los personajes y atributos, y lo que permanecía inmutable eran sus acciones o funciones;

por lo que, con base en esta metodología, se pueden comparar dos relatos completamente diferentes y discernir si existe relación o no.

Por otra parte, con base en mi experiencia de los últimos once años como arqueóloga trabajando para diferentes proyectos de investigación sobre la cultura Casas Grandes, tanto del sitio principal de Paquimé, como de los ubicados en la sierra de Chihuahua; me he dado cuenta de la casi nula existencia de trabajos que centren sus esfuerzos en el estudio de la cosmovisión de los pueblos que habitaron la región, y en la dificultad que esto sugiere al momento de generar hipótesis sobre las dinámicas culturales de los mismos; lo anterior, en contraposición de otras áreas culturales, que cuentan con una tradición floreciente de estudio sobre esta materia.

Es por ello, que considero la valía del trabajo de Jorge en este libro, por ser pionero en su tipo, por tener como objeto de estudio un bien inmaterial como son los mitos –pero no solo el estudio por sí mismos– sino por ir un paso más allá, mediante la comparación de los relatos de pueblos pertenecientes a dos tradiciones culturales aparentemente diferentes, definidas y estudiadas, y además, la extraordinaria visión de trasladarlo al ámbito arqueológico, esto mediante la comparación de los resultados con los vestigios de la cultura Casas Grandes.

Lo último es vital para la arqueología de la región, porque a diferencia de los grupos mesoamericanos, que en el caso de los nahuas, contaban con códices, calendarios y fuentes históricas, entre otros; los de Oasisamérica, como los hopis, mantuvieron viva su historia a través de la tradición oral; en contraste con los habitantes de Paquimé, de los cuales no se conoce hasta la fecha ninguna fuente escrita ni nada que se le iguale, aunque varios investigadores señalan que las vasijas cerámicas de este sitio son relatos vivientes de su historia con una elaborada iconografía –no digo que no pueda ser el caso– sin embargo, para poderlas dilucidar correctamente, es necesario contar con un código o clave que sirva como base para la interpretación del significado de estos símbolos. Es precisamente aquí, donde esta investigación cobra relevancia, ya que, puede sentar las bases para posteriores interpretaciones de la iconografía característica de la cultura Casas Grandes con algún grupo social, y esto como consecuencia, un significativo avance en el conocimiento de la cosmovisión de las sociedades que habitaron esta región en tiempos precolombinos.

Mucho se ha discutido sobre el origen y el papel que jugaba el sitio de Paquimé en las dinámicas sociales a nivel regional y macrorregional de la época prehispánica, para responder estas cuestiones, en el último siglo se han realizado numero-

Las investigaciones arqueológicas, la gran mayoría mediante el análisis de materiales recuperados de las excavaciones, por ejemplo, para conocer procedencias se han examinado los componentes de los materiales y los resultados se han comparado con los de otras áreas culturales o sitios; para fechar ocupaciones o eventos se han elaborado estudios de C14 o estudios dendrocronológicos; últimamente, se ha preferido los estudios de isótopos y de ADN en los restos óseos humanos y de animales, con el objeto de entender las dinámicas poblacionales. Como se puede ver, la mayoría de las investigaciones están enfocadas básicamente a saber de dónde venían, con quién estaban emparentados y cuál fue su papel en un contexto de frontera entre los grupos del sur y del norte. Estos son aspectos muy elementales en el camino del conocimiento de un pueblo, todos abordados desde una perspectiva materialista, tal vez porque es lo más práctico, ya que lo podemos ver, tocar y sentir. Pero, incursionar en otros campos del conocimiento es fascinante, y más cuando ello trata de la propia psique humana, esto es excitante, estimulante y apasionante. Este trabajo sigue más esta última línea de conocimiento, porque los textos que escribimos o los relatos que heredamos de otras generaciones de manera oral son el reflejo del pensar y sentir del pueblo que les dio origen.

Otro aporte significativo de esta investigación es la importancia que se le presta al término frontera, y que el autor explora de manera puntual para contextualizar la región de estudio temporalmente. Recordemos que en 1943, el etnólogo alemán Paul Kirchhoff propuso el término Mesoamérica para referirse a una amplia región cultural comprendida en la parte meridional del continente americano, caracterizada por ciertos rasgos culturales exclusivos de estos pueblos. En este trabajo se menciona también que, en lo que se refiere a la región ubicada al norte de Mesoamérica, es decir Oasisamérica, quedaba abierto el debate para la discusión de su construcción cultural y territorial, y se siguiera trabajando con la definición de ambas regiones y sus relaciones. Es aquí donde se visualiza poca claridad y falta de desarrollo para la dilucidación de este espacio geográfico, por ejemplo, desde un inicio no queda claro si es un área, superárea cultural o una región, ¿o qué es? Al respecto, gracias a su investigación, Jorge demuestra la coexistencia de dos amplias fronteras en la región de estudio, una cultural y una natural, donde en ambas han ocurrido y ocurren constantes movimientos de personas, animales y bienes materiales, es decir, una frontera integral y/o mixta, que permitió en el pasado incorporar elementos ideológicos y

materiales de unas culturas a otras, en ambos sentidos, como es el caso de las guacamayas originarias de Centroamérica y presentes en las culturas del Suroeste de EUA.

No me viene a la cabeza otra mejor persona y más apta para este trabajo que Jorge, que debido a su formación académica en el centro de México, mesoamericanista, y su posterior incorporación al ámbito investigativo en Chihuahua, le permite tener una visión general y multifacética sobre ambos desarrollos culturales, evitando los enfoques centralistas, regionales y limítrofes.

Finalmente, considero que este trabajo es el claro ejemplo del interés y esfuerzo de su autor por traer a la mesa de discusión un tópico tan apasionante, pero al mismo tiempo tan poco explorado arqueológicamente tanto a nivel macrorregional y regional, como interdisciplinario, es el estudio de los pueblos a través de sus mitos, que permite incrementar el conocimiento de los grupos sociales estudiados con el objeto de construir un entendimiento integral y alejado de interpretaciones fragmentarias. Al respecto, el autor cumple cabalmente con ambas asignaciones, ya que propone un innovador método de análisis, retomado de la ciencia de la literatura, e ingeniosamente adaptado para fines del estudio sobre la mitología de dos grupos culturales, el cual puede ser aplicado a otras ciencias sociales y administrativas.

Fátima Karina Gutiérrez Vacío  
Lic. Antropología, con especialidad en Arqueología (UAZ)  
Proyecto Arqueológico Paquimé, INAH  
Casas Grandes, Chihuahua, México  
4 de junio de 2022

## INTRODUCCIÓN

El presente escrito tiene como propósito fundamental realizar un análisis morfológico de la estructura narrativa de los mitos de creación del mundo y migración de los hopis y nahuas, para que con base en ello, se pueda estar en condiciones de conocer su posible correlación y vinculación con la cultura Casas Grandes; estos relatos forman parte primordial de los sistemas construidos culturalmente por dichos grupos indígenas, los cuales pertenecen a dos regiones culturales precolombinas diferentes, Oasisamérica y Mesoamérica, actualmente situadas en el noroeste y centro de México. Numerosos estudiosos han tratado de relacionar culturalmente ambos grupos desde diferentes perspectivas disciplinares y su factible relación con Paquimé; no obstante, otros investigadores han discrepado, planteando que no existe nexo alguno entre ambos grupos, ni con dicho asentamiento prehispánico.

En este trabajo se aborda la temática del estudio de los mitos por su vigencia contemporánea, ya que como señalan adecuadamente López Austin y Millones (2015) este pensamiento mítico, además de seguir siendo válido y actual, también es el cimiento de las concepciones de gran parte de la humanidad, por lo que debe de estudiarse su pertinencia y la forma en cómo se entreteje con todos los aspectos de la vida social, pues es un elemento fundamental en la construcción de todas las culturas que se manifiesta en sus diversas tradiciones.

Por lo anterior, esta obra se divide en cinco capítulos: el primero, Estado del arte, está conformado a su vez por tres apartados: "Oasisamérica y Mesoamérica", "Mitos y migraciones", y "Fronteras". En "Oasisamérica y Mesoamérica" se menciona lo pertinente a su conceptualización, principales características culturales y la validez del

uso de ambos conceptos, con la intención de contextualizarlos, en el entendido de que los trabajos sobre estas son muy extensos y cuantiosos, pero se considera beneficioso presentar la información de forma sucinta, de acuerdo con lo planteado por diversos autores, como Lehmann, en los años veinte; Noguera (1930) Jiménez Moreno, Beavon y Kirchhoff y Krickeberg, en la década de los cuarenta; Kirchhoff (1960) Willey, Ekholm y Millon, en los sesenta; así como León-Portilla (1972) Di Peso (1974) Braniff (2001) Adams (2000) Gorenstein (1996) Jauregui (2008) Strain (2019) Lekson (2018) y Moszowski (2011), señalando brevemente los principales postulados en relación con la temática del apartado, en cuatro tendencias principales: a) asociar a Paquimé con Mesoamérica desde el Altiplano Central, b) negar dicha relación, vinculando este asentamiento solo con Oasisamérica, c) plantear que Casas Grandes fue producto de la competencia regional de poder y prestigio, alcanzando el control sobre sus vecinos, y d) proponer que las regiones de Oasisamérica y Mesoamérica estuvieron relacionadas a través del comercio, sus mitos y el ritual, donde los lazos culturales eran políticos, y que Mesoamérica evolucionó primero, para posteriormente influir a los grupos del norte.

En lo correspondiente a los mitos y migraciones, se hace una sinopsis de ambas temáticas, aludiendo a los planteamientos más relevantes, exponiendo las proposiciones que se han alcanzado, efectuando para ello, un conciso análisis documental, conforme a los mencionado por algunos estudiosos como Propp (1972), Lévi-Strauss (1986), Eliade (1992), Jung (1982), López Austin (1990 y 1996), León-Portilla (2005), Gorenstein (1996), Raat (2012), Minnis y Whalen (2003), Brown (1993), Amador (2009), Weigand (2004 y 2008), Hays-Gilpin (2010), Carot y Hers (2011), Pauketat, Cordell, Freidel, Hays-Gilpin y VanPool (2011) Rakita (2009) VanPool (2003 y 2009) Delgadillo (2012), Parada (2016), Topi (2016), Munro (2011), Minnis, Whalen, Kelley y Stewart (1993), Bayman (1999), Kantner (2018), Lekson (2011, 2013 y 2018), Windes y Ford (1996), Lyons (2003), Snow (1996) y Carrasco (2012), indicando sustancialmente las premisas importantes que aluden lo concerniente con el tópico de esta sección desde distintas perspectivas como la reciprocidad entre mitos con símbolos específicos como la serpiente y el laberinto, la tradición muralista hopi, la relación entre Mesoamérica y Oasisamérica, de acuerdo con algunos vestigios arqueológicos, la comprensión de los mitos en la cosmovisión de contextos funerarios, la interpretación iconográfica en vestigios cerámicos, el análisis y la forma de interpretar la región en referencia a Mesoamérica y el Oasisamérica, las migraciones, y la organización

política y social de la región, entre otros, destacando que estos estudios que se encuentran dispersos, han aumentado en los últimos años.

Por su parte, debido a que el asentamiento de Paquimé es el más representativo de la cultura Casas Grandes, en "Fronteras" se desarrolla lo pertinente a los rasgos culturales distintivos de ambas regiones culturales, lo cual nos parece indicar que por su ubicación geográfica estratégica, en una zona fronteriza cultural y natural, asumió un papel importante tanto al interior del área, como en ambas regiones culturales, primordialmente por el desarrollo de sus relaciones comerciales. Mencionando los principales postulados de algunos estudiosos de la región de Oasisamérica como Lightfoot y Martínez (1995), Schortman (1989), Salgado (1996), Carmack (1996), Barth (1969), Poutignat y Streiff-Fenart (1995), Kauffer (2005), Mezzadra (2005), Belausteguigoitia (2009), Foucher (1991), Mora y Montenegro (2009), Kovic y Kelly (2006), Iguiñiz (2008), García Canclini (1995), Wobst (1977), Wiessner (1983), Hevilla (2001), Harris (2008), Aguirre Beltrán (1970), Frankowska (1972), Fábregas (1996) y Bohem (1986), que algunas veces se ha considerado como parte del territorio noroeste de Mesoamérica, otras como la parte suroeste de los Estados Unidos, incluso se ha clasificado como área o subárea dentro de una región cultural, pero poco se ha considerado territorio fronterizo o periférico de una u otra región, o de ambas en el contexto de fronteras culturales y fronteras naturales.

En el segundo capítulo, Mitos hopis y nahuas sobre la creación del mundo, se relatan los mitos de creación de los cuatro mundos entre los hopis: primer mundo Tokpela, segundo mundo Tokpa, tercer mundo Kuskurza y cuarto mundo Túwaqachi, así como también se cuentan los mitos de las eras o soles de la cosmovisión nahua, y que refieren la primera era, Sol de Tierra; segunda era, Sol de Viento; tercera era, Sol de Fuego; cuarta era, Sol de Agua; y quinta era, Sol de Movimiento. En esta sección se narran y describen de manera general los mitos, con la observación de que específicamente los nahuas fueron recogidos durante la época colonial por diversas fuentes, como la Piedra del Sol, la Historia de los mexicanos por sus pinturas, *Histoyre du Mechique* los Memoriales de Benavente, la Leyenda de los Soles, el Códice Vaticano A, los Anales de Cuauhtitlán, la Historia de Tlaxcala, la Sumaria Relación y la Historia Chichimeca, en tanto que los mitos hopis se recopilaron por Waters (1977) a mediados del siglo pasado y que han sido transmitidos entre ellos desde hace cientos de años.

Posteriormente en el tercer capítulo, Mitos hopis y nahuas sobre la migración, se describen y relatan de manera general, los mitos hopi y nahua relativos a sus

migraciones, y en el caso de los hopis, se puntualizan concisamente las migraciones de los clanes narradas por ellos mismos a Waters, y en lo referente a los nahuas, se cuenta y refiere la migración azteca descrita en la *Tira de la Peregrinación* o *Códice Boturini* (Libura, Díaz y Navarrete, 2001).

Consecutivamente, en Análisis morfológico de la estructura narrativa de los mitos de creación y mitos de migración de los hopis y nahuas, se hace la exposición, diseño y aplicación del análisis y su validez metodológica, así como desarrollo del análisis en cuatro pasos que son la preparación de los datos, el análisis preparatorio de estos, su análisis principal y los resultados obtenidos, agrupando la información en dos unidades de análisis: los mitos de creación del mundo hopi y nahua y los mitos respectivos de sus migraciones.

Y, por último, en las conclusiones se presentan las reflexiones y comentarios finales consecuencia del presente estudio, confirmando la utilidad del mismo y su continuo desarrollo como línea de investigación, en la que sobresale la recapitulación de los planteamientos, su contextualización territorial en los aspectos culturales y naturales, con un enfoque micro y macro regional, a fin de tener una comprensión integral de grupos estudiados. Finalmente, se reflexiona de forma general la multidisciplinariedad de las ciencias administrativas en la actualidad, ratificando la validez del uso de la metodología de análisis para diversas disciplinas sociales y su vinculación particular con el turismo, administración, organización y economía, ejemplificado en el desarrollo del escrito con los mitos de creación del mundo de los hopis y nahuas, y en sus respectivas migraciones, para complementar con la exposición de la bibliografía consultada y el glosario de imágenes.



## CAPÍTULO I

### ESTADO DEL ARTE

**E**n este capítulo se muestran los resultados de la investigación documental sobre el conocimiento acumulado en múltiples estudios, referentes a los tres apartados en los que se encuentra conformado el mismo, exponiendo a manera de compilación estos resultados, con el propósito de contextualizar y definir claramente la temática de la investigación.

En la primera sección, solo se señala sucintamente lo pertinente a la conceptualización de los conceptos de Oasisamérica y Mesoamérica, las principales características culturales de ambas regiones, así como lo señalado en la vigencia del uso de ambas categorías. En mitos y migraciones, se hace una síntesis del citado tema, aludiendo a los planteamientos más relevantes y exponiendo las proposiciones que se han alcanzado, presentando un breve análisis documental. En el bloque de fronteras, se desarrolla concisamente lo pertinente a estas, ya que el asentamiento de Paquimé presenta aspectos culturales propios de ambas tradiciones culturales, lo cual parece mostrar el rol significativo que jugó en ambos territorios, al situarse en una zona fronteriza cultural y natural.

Las diferentes narraciones de los mitos hopi se recopilaron durante el siglo xx, en particular, los relativos a la creación del mundo, que solo habían circulado de manera oral hasta antes de la década de los años sesenta del siglo pasado. Dichas historias, fueron reunidas y publicadas por Waters (1977) quien estructura la historia de los hopis de acuerdo con un orden cronológico, comenzando con la creación y las sucesivas salidas de los tres mundos anteriores hasta el actual cuarto mundo, para

proseguir con el peregrinaje, refiriendo las llamadas migraciones de los clanes hasta su arribo al actual Oraibi, en Arizona, Estados Unidos, para finalmente, concluir con la llegada de los primeros hombres blancos en 1540, hasta nuestros días.

Los portavoces del libro de Waters (1977) fueron unos treinta ancianos del grupo hopi en la actual Arizona, quienes cuentan la historia de su creación y sus salidas de los mundos anteriores, sus migraciones sobre el continente y el significado de sus rituales principalmente, por lo que se trata de su palabra, es decir, expresa el punto de vista tradicional de los propios hopis.

Los discursos fueron grabados en su idioma original por Oswald Oso Blanco Fredericks, quien posteriormente los tradujo al inglés con ayuda de su esposa Naomi; cabe mencionar que Oso Blanco nació en Oraibi, pertenece al Clan del Coyote y asistió al Instituto Haskell de Lawrence, Kansas y al Bacon College en Muskogee, Oklahoma.

Ahora bien, los mitos nahuas que forman parte de la tradición oral mesoamericana fueron recogidos durante la época colonial entre los siglos XVI al XIX, por diversas fuentes, entre ellas el monolito de la Piedra del Sol, labrado por los mexicas; la *Historia de los mexicanos por sus pinturas*, atribuida al padre Fray Andrés de Olmos; la *Histoyre du Mechique* que al parecer fue escrita por Marcos de Niza y algunos fragmentos pertenecen a los papeles recogidos por Olmos; los *Memoriales*, de Fray Toribio de Motolinía; la *Leyenda de los Soles*, de Francisco del Paso y Troncoso; el *Códice Vaticano A*, del padre Pedro Ríos; los *Anales de Cuauhtitlán*; la *Historia de Tlaxcala*, de Muñoz Camargo, y la *Sumaria Relación e Historia Chichimeca*, de Alva Ixtlilxóchitl.

Al respecto, Moreno (1967) menciona que los precursores en el estudio de los soles cosmogónicos son Clavijero, Boturini, León y Gama, Veytia y el Barón de Humboldt, y posteriormente, en el siglo XIX lo estudian cuatro investigadores que son Chavero, Orozco y Berra, Peñafiel, Paso y Troncoso; enfatiza que las historias del mito, no son completas ni uniformes, por lo tanto presentan variaciones, no obstante, son las más antiguas y enteras, ni Sahagún ni Durán habían mencionado la leyenda.

Asimismo, López Austin y Millones (2015) destacan la labor de Moreno (1967) quien ordenó e interpretó dichos relatos, así como ratificó que son muchas las versiones del mito de los Cinco Soles, y sus fuentes muy diferentes, y el relato de este mito deriva de la versión original en náhuatl de *Leyenda de los Soles*, de Velázquez.

Por lo que los mitos nahuas que se exponen son los relatos realizados en las antologías respectivas de Moreno (1967) Castellón (1989) y López Austin y Millones (2015) considerándose las versiones más completas, en específico lo que Castellón

afirma sobre la certeza de las eras y detalles de *Historia de los mexicanos por sus pinturas* y la *Leyenda de los Soles*, en cuanto a que fueron las versiones más vigentes en el momento de la conquista española.

Tanto los mitos hopi como los nahuas se encuentran respaldados por documentos, vestigios arqueológicos y/o tradiciones orales, que en menor o mayor grado, han sufrido transformaciones, debido al tiempo en que se reunieron, así como a las interpretaciones realizadas de ellos, pero no han perdido la particularidad de su contenido y significaciones.

Los mitos seleccionados de los hopis referentes a la creación fueron los cuatro mundos: el primer mundo, Tokpela; el segundo mundo, Tokpa; el tercer mundo, Kuskurza; el cuarto mundo, Túwaqachi. Mientras que los mitos escogidos de los nahuas concernientes a las eras o soles de la creación del mundo fueron: la primera era, Sol de Tierra; la segunda era, Sol de Viento; la tercera era, Sol de Fuego; la cuarta era, Sol de Agua y la quinta era, Sol de Movimiento. Así también, se seleccionaron los mitos hopis y nahuas sobre las migraciones correspondientes.

Al examinar estos relatos, quedó claro que en los mitos hopi se habla de la creación de cuatro mundos, mientras que en los mexicas se platica la creación de cinco, en la que todos, terminaron por catástrofes y los hombres fueron destruidos por haber cometido faltas contra los dioses, a excepción del quinto mundo nahua que según su relato, vivimos actualmente. Por ello, se consideró pertinente referírseles, a fin de saber si estos grupos se encuentran relacionados entre sí. También se advirtió que otra particularidad de los mitos hopi y mexicas son las migraciones: desplazamientos que realizaron estos grupos tanto en el sentido físico territorial como en el de peregrinación religiosa.

Lévi-Strauss (1986) menciona en relación con los mitos, que la naturaleza de estos hace que se reproduzcan con los mismos detalles y características en diversas sociedades y en diferentes regiones del mundo; por lo que la existencia de varias versiones de un mito, no altera la estructura del mismo, el mito sigue siendo mito, mientras se le perciba como tal, aunado a que el enfoque diacrónico y sincrónico de la cultura y la lengua respecto, puede aplicarse semejantemente, porque la distancia entre ambos aspectos se reduce. Los mitos relacionados con la creación del mundo y con las migraciones han sido una característica común de todas las sociedades pasadas y de muchas de las actuales, de tal manera que los grupos investigados no escapan a esta peculiaridad.

El análisis morfológico de la estructura narrativa de estos mitos se realizó de acuerdo con lo planteado por el ruso Vladimir Propp (1972) a inicios del siglo xx en *Morfología del Cuento*, una obra publicada por primera vez en 1928, que presenta el análisis de los relatos, particularmente, los denominados cuentos maravillosos, y que fue reconocida después por Lévi-Strauss, quien aparte de señalar su inmenso mérito analítico, lo calificó también por mostrar intuiciones proféticas en este contexto de estudio.

Al respecto, Méndez (2010) señala que la principal contribución de Propp ha sido el desarrollo del método de análisis, el cual se considera novedoso, ya que se apartó del análisis de tópicos para estudiar los cuentos a partir de las funciones de los personajes, basadas en sus acciones efectivas, y no en sus intenciones o motivos, añadiendo los tipos de vinculación entre las acciones, es decir, admite variaciones en la disposición de las funciones en diferentes secuencias. Por lo que el análisis realizado nos ayuda a estar en condiciones de establecer, por una parte, si existen relaciones que vinculen culturalmente a los hopis y a los nahuas en las regiones de Oasisamérica y Mesoamérica, a través del análisis de los mitos, y por otra, conocer si hay una posible correlación entre estos mitos hopis o mexicas con los vestigios arqueológicos de Paquimé.

En lo pertinente a las fronteras, los asentamientos precolombinos de los hopis y los de Paquimé se sitúan en Oasisamérica, precisamente en el suroeste americano y en noroeste de la frontera Mesoamérica, en la gran zona desértica fronteriza actual entre México y Estados Unidos, en la que resalta el papel que tuvo Paquimé como centro articulador de las relaciones, tanto al interior de Oasisamérica como con Mesoamérica.

Mientras que los asentamientos de los grupos nahuas se localizan mayormente en la región mesoamericana conocida como Altiplano Central, la cual debido a su extraordinaria riqueza natural y su envidiable posición respecto a otras zonas mesoamericanas, se desarrolló en la región central del país de manera amplia y diversa.

Los hopis son uno de los grupos más representativos de la región cultural de Oasisamérica. Ellos cuentan a través de sus mitos cómo los primeros hombres caminaron en diversas migraciones en el mundo desde su lugar de origen llamado Oraibi, hacia los cuatro puntos cardinales del continente americano. Sus vestigios arqueológicos están conformados por diversos asentamientos que se desarrollaron en el periodo comprendido entre los años 1020 d. C. al 1770 d. C., de acuerdo con las fechas de Bannister, Robinson y Warren (1967) en la década de los sesenta.

Estos asentamientos se extienden en el área de estudio al norte hasta el Río Colorado, al oeste hasta Flagstaff en Arizona, al sur por el Valle Verde y el Río Gila, y

al este hasta el Río Grande en Nuevo México; sobresaliendo Awatobi ubicado en la Mesta del Antílope, Sikyatki ubicado en la falda oriental de la Meseta Este, Chukubi y Shongopavi que se sitúan en la Meseta Central; y Oraibi localizado en la Meseta Noroeste, destacando este último asentamiento que eventualmente ha sido su territorio permanente y se ha ocupado en forma continua desde sus inicios hasta la actualidad.

Actualmente, los hopis se encuentran ubicados en territorio de los Estados Unidos, en una región conocida como las cuatro esquinas, que es donde se encuentran los límites estatales de Arizona, Nuevo México, Utah y Colorado, y dicha área está bordeada por cuatro montañas que se consideran como sagradas.

Por otra parte, en la región del Centro de México existe ocupación desde el arribo de los primeros pobladores del continente americano, hasta el momento de la conquista española, y abarca los estados actuales Hidalgo, Estado de México, Tlaxcala, Puebla y Morelos, y de Ciudad de México.

Los mexicas forman parte de los grupos nahuas y se asentaron en el periodo posclásico en el área mesoamericana llamada Cuenca de México, que actualmente se encuentra cubierta por la zona metropolitana de la Ciudad de México, también conocida como el Valle de México, en el cual se desarrollaron en un sistema lacustre tan potencial, que dio lugar a una de las zonas más importantes de Mesoamérica y del continente americano, la cual tenía tres lagos salados (Xaltocan, Zumpango y Texcoco) y dos lagos de agua dulce (Chalco y Xochimilco) destacando los sitios de Tenochtitlán, Texcoco, Chapultepec, Tlatelolco, Iztapalapa entre otros.

Sus restos arqueológicos se desarrollaron en el periodo conocido como posclásico mesoamericano, que está dividido en posclásico temprano (900 a 1200 d. C.) y posclásico tardío (1200 a 1521 d. C.); el primero se caracteriza por la caída definitiva de las ciudades del clásico y los movimientos migratorios, mientras que el segundo fue una de las épocas de mayor esplendor con el desarrollo precisamente de los mexicas.

En el presente, los nahuas se encuentran distribuidos en México desde Durango hasta el sur de Tabasco, en mayor número en Puebla, Veracruz, Hidalgo, San Luis Potosí y Guerrero, y en menor proporción en Ciudad de México, Estado de México, Tlaxcala, Morelos, Oaxaca, Tabasco, Tamaulipas, Michoacán, Jalisco, Durango y Nayarit, además de ser la primera lengua indígena del país, considerando que su número constituye el 24 % de la población hablante de lengua indígena registrada (Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, 2020).

Por su lado, Paquimé es reconocido por los estudiosos como uno de los sitios más emblemáticos de Oasisamérica junto a Cañón del Chaco, Mesa Verde y Cañón de Chelly. Esta región ha sido escenario de investigaciones arqueológicas desde hace más de cien años, más que cualquier otra parte del norte de México y los Estados Unidos. Cordell (2005, 2012) señala que en las primeras décadas del siglo xx, los estadounidenses calificaron a esta región como exótica, en contraposición a la perspectiva mexicana, que la ha considerado como menos desarrollada.

Por su ubicación geográfica, este asentamiento prehispánico jugó un papel importante en la relación con las poblaciones ubicadas hacia los cuatro puntos cardinales con respecto al mismo: al sur y al poniente con algunas regiones mesoamericanas; al norte con las situadas en Oasisamérica principalmente, y al oriente con la región de Aridoamérica.

Al parecer, Paquimé creó un sistema de alianzas de áreas y regiones que actualmente se continúan debatiendo, debido precisamente a la naturaleza de estas colaboraciones, por lo que existen diversos planteamientos que vinculan estrechamente dichos grupos étnicos, otorgándole influencia a uno sobre otro, y los separan y desconectan completamente, perdiendo la perspectiva de región fronteriza en un sentido amplio y profundo.

Paquimé es una zona arqueológica considerada patrimonio cultural de todos los mexicanos, fue inscrito desde 1998 en la lista del Patrimonio Mundial de la Unesco. Es un sitio que deja de manifiesto las relaciones entre los pueblos indígenas del norte de México, Oasisamérica y Mesoamérica; se caracteriza por presentar un sistema constructivo de tierra. Al respecto, el INAH (2015) señala que a principios de ese año quedó inscrita también en el Registro de Protección Especial de la Unesco, al lado de otras ocho zonas arqueológicas de México.

Charles Di Peso (1974) fue el primer arqueólogo que intervino en este sitio. Consideró a Paquimé como un gran centro comercial e identificó tres grandes periodos prehispánicos que denominó el Viejo, Medio y Tardío. El periodo Viejo se desarrolló en entre los años 700 d. C. a 1060 d. C., por lo que se inició en el Clásico y terminó a principios del Posclásico. El periodo Medio del año 1060 al 1340 d. C. se caracterizó por el desarrollo y caída de Paquimé, en el que alcanzó su momento de auge, que al parecer fue de corta duración; el periodo Tardío abarca del año 1261 al 1340 d. C. Este arqueólogo planteó que Paquimé fue quemado y destruido en un periodo corto de tiempo, además de abandonado, y que por consecuencia, lo mismo

les sucedió también a muchos pueblos de su cultura, que se dispersaron y trasladaron hacia otras regiones, tanto de lo que ahora es México como de Estados Unidos.

Los principales sitios arqueológicos de la cultura Casas Grandes en Chihuahua son Samalayuca, cerro El Diablo, Convento de Monjas, Cueva de la Olla, arroyo de Los Monos, Villa Ahumada, Galeana, Cuarenta Casas, Cueva Grande, Huápoca, cueva Boruco, cueva Casa Blanca, Cueva de la Bajada del Pino, Cueva de la Bota, Cueva de la Mala Noche, Cueva de la Momia, Cueva de la Puerta, Cueva de la Ranchería, cueva de La Serpiente, cueva de Las Palmas, Cueva de los Apaches, Cueva de los Fierros, Cueva del Arroyo, Cueva del Palito, Cueva del Sol, Cueva del Hechicero, Cueva Grande, Cueva del Hongo, Cueva del Venado, Cueva del Águila, Cueva Cuevitas y Cueva de las Jarillas, entre otros (INAH, 2012; Lazcano, 1998). De tal forma que los asentamientos precolombinos de la cultura Casas Grandes y de los nahuas, específicamente Paquimé y Tenochtitlán, se situaron en una región fronteriza tanto natural como cultural, pero con características medio ambientales y sociales heterogéneas.

En el caso de Paquimé, este sitio se ubica en una región desértica y nos muestra, por una parte, los elementos referentes al núcleo central de la cultura regional del noroeste de México y suroeste de Estados Unidos así como también expone por otro lado, los elementos cambiantes y adaptables del área contigua de las regiones localizadas adyacentes al sur como Mesoamérica.

Mientras que los mexicas se asentaron en el Valle de México que abarcaba alrededor de 7000 km<sup>2</sup>, de los cuales aproximadamente mil eran lagos y pantanos, además, contaban con abundantes recursos y materias primas y mantenían relaciones eficientes con los pueblos colindantes (Vela y Solanes, 2000).

En este sentido, Bohem (1986) señala que para tener una comprensión integral de los grupos sociales mesoamericanos, debemos tomar en consideración que si las sociedades que los conformaron fueron complejas, entonces será necesario también considerar como mesoamericanas a las sociedades marginales, precisamente en referencia a los grupos cazadores y recolectores, y los sedentarios agrícolas, así como en su relación centro y periferia, donde los grupos sociales limítrofes se contemplan esencialmente como parte de la región fronteriza, tanto espacial como cultural.

Por otra parte, el análisis se realizó en cuatro etapas: la preparación de los datos, el análisis preparatorio, el análisis principal y los resultados. La primera consistió en elaborar los documentos primarios, es decir, la captura de los mitos seleccionados; después se realizó la segunda fase en donde se formaron las unidades de

análisis de texto de los mitos, detectando diversas categorías y codificaciones de los documentos de la fase anterior; así como sus respectivos enlaces. Posteriormente, en la tercera etapa se elaboraron las redes para obtener los resultados mediante la visualización de mapas conceptuales, mismos que proyectan las unidades de análisis de texto donde las redes son las representaciones gráficas de las relaciones entre las categorías y sus enlaces. En la cuarta fase se muestran las deducciones e interpretaciones concernientes por unidad de análisis de texto, ya que las redes nos permiten ver gráficamente la relación de los vínculos entre los objetos que se establecieron en el proceso de análisis efectuado en las fases anteriores, para estar en posibilidad de establecer las comparaciones respectivas.

De tal manera que el presente análisis, nos muestra una forma diferente de abordar la correlación entre mitos de grupos distintos, que se situaron en regiones culturales disímiles, así como también, nos permite inferir si alguno de estos grupos de acuerdo con sus mitos, se vincula con algunos elementos arqueológicos de un asentamiento particular; lo cual nos acerca a incrementar el conocimiento de los grupos y región estudiada.

Así, se expone de forma puntual la organización del escrito, se mencionan las consideraciones principales que lo conforman, y se describe escuetamente la metodología planteada, indicando la aportación principal, a fin de comprender su enfoque por lo que a continuación, se expone el contexto general de la temática del presente trabajo, recordando que la intención de mencionarlos es solo para exponer dichas investigaciones y comprender su contribución al área investigada.

## **OASISAMÉRICA Y MESOAMÉRICA**

En esta primera sección solo se menciona brevemente lo referente a la conceptualización, principales características culturales y lo planteado en la discusión de la congruencia del uso contemporáneo de estos términos, con el propósito de contextualizar las mismas, entendiendo que los estudios sobre estas son muy amplios y abundantes, pero se considera provechoso exponer dicha información de forma somera.

Las sociedades que se desarrollaron en tiempos precolombinos en lo que actualmente es México, Estados Unidos y Centroamérica indudablemente tenían definidos los límites que abarcaban sus respectivos territorios, la forma en que se relacionaban en estos y la manera de compartir algunas áreas culturales o natura-



les; desafortunadamente con la conquista europea, se destruyó y perdió tan valiosa información.

Los arqueólogos y antropólogos a inicios del siglo xx trataron de delimitar geográficamente a estos grupos, de acuerdo con sus principales rasgos culturales, influenciados por la teoría evolucionista del difusionismo, que comprende el progreso como resultado del intercambio, préstamos y dispersión cultural entre grupos, a través de los centros culturales desarrollados y primitivos, en un contexto espacial de asentamientos centrales y periféricos, intentando conocer sus relaciones.

Esta propuesta se vio influenciada por la construcción social dominante del estado, pretendiendo fortalecer la identidad de las sociedades modernas con sus pueblos ancestrales, separando y distanciando los vínculos que mantuvieron estos grupos por la creación de nuevas fronteras.

**MAPA I. REGIONES CULTURALES DE MÉXICO, CENTROAMÉRICA Y SUROESTE DE ESTADOS UNIDOS**



**FUENTE:** VELA Y SOLANES (2000).

Por lo que algunos estudiosos señalan que se ha creado confusión, conflicto y discusión sobre el uso de estos conceptos y algunas de sus interpretaciones, al no separar apropiadamente que la frontera que divide actualmente Estados Unidos y México, así como México y los países centroamericanos de Guatemala y Belice, se determinó a finales del siglo XIX, mientras que la ocupación y movimientos migratorios en las regiones culturales de Oasisamérica, Mesoamérica y Aridoamérica, pertenecen a los diversos periodos cronológicos mesoamericanos, cuando dicho límite no existía y las relaciones entre sus habitantes eran completamente diferentes.

La región cultural de Oasisamérica abarca parte de los actuales estados de Sonora y Chihuahua en México, y parte de Arizona, Nuevo México, California, Utah y Colorado en Estados Unidos y también es mencionada en investigaciones arqueológicas, antropológicas e históricas, como Suroeste Americano, la Gran Chichimeca o Norte de México.

El uso de la categoría de Suroeste Americano es utilizado por los estudiosos norteamericanos al referirse a una de las regiones culturales precolombinas en el actual territorio suroeste estadounidense y parte del noroeste mexicano; su empleo en algunas interpretaciones parece asumir lo “americano” como sinónimo de estadounidense o norteamericano. Esta traducción literal del término *american* para referirse a lo estadounidense es común en la frontera norte de México para identificar tanto lo norteamericano como lo mexicano, así como también es habitual considerar lo mexicano como equivalente de lo americano.

Lo anterior, lo podemos ver evidentemente en la percepción moderna que se tiene de los pueblos y ciudades fronterizas del norte de México desde el resto del país como “americanizadas”, al igual que desde las metrópolis y localidades limítrofes del sur de Estados Unidos son vistas como “mexicanizadas”, y que para los habitantes de estas poblaciones son consideradas “ciudades hermanas o binacionales” que fueron separadas, en representaciones sociales llamadas modernamente “transfronterizas”.

El empleo de este término ha causado conflictos en algunas interpretaciones, por lo que León-Portilla (1972) propone utilizar el concepto de Oeste-México-Americano, para denominar a la región fronteriza entre Oasisamérica y Mesoamérica, que no implica una delimitación clara, pero que sí establece la relación continua entre ambas regiones, desde época precolombina hasta la actualidad. Esto de acuerdo con el mismo León-Portilla (2005) quien destaca la historia de Aztlán como ruta migra-

toria de venida y regreso de los mexicas, la cual debe ser reconocida por las ventajas que ha tenido desde tiempos prehispánicos, debido a las contribuciones económicas efectuadas en ese periodo en Oasisamérica provenientes de Mesoamérica, destacando que es un ejemplo de desarrollo de las primeras economías del mundo hasta la actualidad, con las constantes migraciones de personas entre México y Estados Unidos desde antes de la conquista española hasta la fecha.

Por su parte, Di Peso (1974) y Braniff (2001) proponen usar la categoría de la Gran Chichimeca, por considerarlo un término endógeno, ya que los mexicas denominaban *Chichimecatlalli* (tierra de los bárbaros o salvajes) a la región norte de Mesoamérica. Y el término de Oasisamérica es utilizado generalmente por los investigadores mexicanos, quienes se refieren básicamente a la misma región cultural del noroeste de México o del Suroeste Americano.

En este contexto, es necesario mencionar que al adoptar diversas posturas con respecto a un concepto, siempre el creador de este tiene dominio y autoridad sobre dicha idea como acabada, y los que hacen uso de alguno de estos términos deben ser cuidadosos y estar conscientes de que generalmente se encuentra en proceso de construcción, como les ha sucedido a los conceptos mesoamericanos y oasisamericanos.

## MAPA 2. OASISAMÉRICA



FUENTE: VELAY SOLANES (2000).

Lo que persistentemente existirá discusión y desacuerdo sobre su aprobación, en lugar de admitir que son conceptos que nunca estarán agotados, que siempre se encuentran en desarrollo, de acuerdo con los avances obtenidos hasta ese momento sobre las sociedades estudiadas, ya que solo nos acercamos en diferentes grados al conocimiento investigado.

Para evitar este tipo de confusiones, en el presente escrito nos referiremos a esta región como Oasisamérica, respetando su uso como práctica histórica en el territorio de estudio, ponderando que la frontera que divide actualmente México y Estados Unidos se formalizó a finales del siglo XIX, en el año de 1848, mientras que la ocupación y movimientos migratorios en ambas regiones de los

grupos hopi y mexicas, corresponden al periodo mesoamericano conocido como posclásico (900 a 1521 d. C.) cuando dicha frontera cultural aún no existía.

Oasisamérica se encuentra dividida por tres áreas culturales principales: Anasazi, Hohokam y Mogollón, así como por otras tres áreas que son la Patayán, Fremont y Trincheras. Los asentamientos hopi se localizan en el área cultural Anasazi, mientras que los vestigios arqueológicos de Paquimé se sitúan dentro del área Mogollón —a Paquimé se le conoce como cultura Casas Grandes, formando una subárea cultural al interior.

En lo correspondiente a Mesoamérica, Adams (2000) plantea que la arqueología mesoamericana está fundamentada en tres elementos primordiales básicos: el tiempo, el espacio y los datos. Estos se encuentran organizados cronológicamente en el entorno geográfico definido como Mesoamérica, como una cotradición o área cultural interactiva, concepto que fue desarrollado por primera vez por Walter Lehmann en la década de 1920, y luego, reformulado por Krickeberg a principios de los años cuarenta. Ambos estudiosos definen a Mesoamérica como una zona que se caracteriza por las culturas complejas en las fuentes del siglo XVI, con características que derivaron principalmente de tales épocas históricas, que dieron como resultado una mezcla de elementos regionales tanto principales como básicos, rasgos que fueron valorados también por Noguera en la década de los treinta; Jiménez Moreno, Beavon y Kirchoff, en los cuarenta; y después por Willey, Ekholm y Millon, a principios de los sesenta.

Dichos investigadores señalaron que Mesoamérica tiene presencia de patrones de asentamiento ajustados en sistemas de subsistencia distintos, los cuales se distribuían de manera dispersa en las tierras bajas y nucleados en las tierras altas, con una organización social y económica centrada en la agricultura, un liderazgo aristocrático que controlaba todos los aspectos culturales, presentando una estratificación de clases conformada por comerciantes, guerreros y artesanos entre otros, que formaron clases sociales especiales y que se encontraban por encima de la clase principal de los agricultores y trabajadores.

En relación con lo anterior, Paul Kirchoff (1960) propuso el concepto de Mesoamérica en 1943, exponiendo su planteamiento sobre la delimitación del espacio meridional geográfico del continente americano, a partir de una serie de rasgos culturales que definen las características de los pueblos mesoamericanos. Por lo que consideró varios aspectos: el sedentarismo, la utilización de un bastón plantador llamado coa para el cultivo de plantas (maíz, calabaza chile y frijol); el cultivo del maíz y su transformación en nixtamal con el empleo de cal, y luego en masa; la producción

de papel, aguamiel y pulque a partir del maguey; la religión politeísta, con la práctica del autoflagelación y sacrificios humanos con fines religiosos; el cultivo del cacao; la construcción de pirámides escalonadas; la práctica del juego de pelota; la fabricación de armas con bordes pétreos; la práctica de los voladores; el sistema calendárico (18 meses de 20 días y 5 días fatales y otro religioso de 260 días formado por 13 meses de 20 días); el sistema religioso teocrático; la elaboración de estatuillas de mujeres desnudas para rendir tributo a la fertilidad; una estructura social dominada por una élite (definida a veces por linaje); y la organización territorial basada en la existencia de uno o varios centros dominantes, entre otros.

Actualmente, Mesoamérica se encuentra dividida en diez regiones culturales: Occidente de México, Norte, Centro de México, Cuenca de México, Golfo de México, Guerrero, Oaxaca, Costa Sur, Maya y Centroamérica. Estas áreas presentan una ocupación muy larga y constante, que abarca desde el año 30 000 a. C., hasta el momento de la conquista española en 1521 d. C.

Al respecto, Adams (2000) señala que los centros poblacionales se transformaron en diversas comunidades urbanas, con la integración de sistemas de mercado diferentes, con la peculiaridad de que todos los pueblos tanto dispersos como nucleados, ya sea en aldeas, ciudades o metrópolis, presentaban una arquitectura de piedra, con una variedad de formas que expresaban con diferentes estilos la cosmovisión de las clases de élite dominantes.

Por lo que Mesoamérica y sus regiones fronterizas, tuvieron elementos culturales similares y una extensa red de relaciones sociales entre ellos, además, de que su cosmovisión prehispánica estuvo vinculada al parecer en un origen común, aunque pertenecían a diferentes grupos de este territorio cultural, por lo que existió un enfoque global en el tiempo y en el espacio.

Del mismo modo, Mesoamérica llegó a estar bajo el control de una sola unidad política en un área cultural particular; en la que hubo la tendencia dominante en la misma o en una región que determinaba el desarrollo de cada una, destacando en el área de estudio la tradición cultural de Casas Grandes con el asentamiento de Paquimé. Ulteriormente, en la historia de Mesoamérica también confluyó la vía de desarrollo general de que en cada región se siguieron pautas y ritmos de desarrollo propios, con procesos de evolución cultural diferentes, integrándose a otras áreas por medio de alianzas políticas, intercambio comercial u otros.

### MAPA 3. MESOAMÉRICA



FUENTE: VELAY SOLANES (2000).

Aunado a ello destaca que sus habitantes tuvieron una adaptación exitosa a su territorio, y en el caso del área investigada, a pesar de que no presenta las condiciones climatológicas adecuadas para el progreso de la agricultura debido a su régimen pluvial limitado, sí se desarrolló el cultivo de algunas plantas, además se siguieron realizando actividades de caza y recolección, destacando que la región mesoamericana tiene gran riqueza natural en varios medios ambientales, desde extensos litorales hasta altas montañas, lo que propició redes de intercambio que funcionaron como parte fundamental en la integración de los grupos.

El propio Kirchoff (1960) menciona en los comentarios a la segunda edición de su trabajo sobre Mesoamérica, que la mayoría de los estudiosos aceptaron dicho concepto, ninguno le hizo algún tipo de crítica constructiva o aplicó tal noción para su desarrollo sistemático, ya que él nunca ratificó la idea planteada sobre la región mesoamericana que dejó en un estado muy preliminar, donde él mismo aclaraba que era una versión provisional y que requería de comentarios.

Y, en lo referente al Norte de México, Kirchoff (1960) señala algunas contradicciones. Por una parte, indica que esta área no ostenta caracteres mesoamericanos,

mientras que por otro lado, justifica la presencia de elementos mesoamericanos en ella, de tal manera que lo solucionó provisionalmente con la inclusión de áreas culturales en otras zonas, lo cual permitió para él, agruparlas en superáreas y subdividir las en subáreas, ejemplificando lo anterior, precisamente con el Norte de México.

Al respecto, Gorenstein (1996) refiere lo planteado previamente por Richard Pailles, Philip C. Weigand y Charles Kelley, respecto a que la denominada subárea del Norte de México fue parte del área metropolitana de Mesoamérica, no solo porque geográficamente son contiguas, sino porque también, se trata de zonas comparables con otras partes de Mesoamérica en lo referente a la estructura de la sociedad, así como, en el contenido de sus manifestaciones culturales, desconociendo aun en gran medida, la naturaleza de la interacción entre esta subárea con otras regiones mesoamericanas, en el contexto de que si algo es seguro, son las conexiones entre ambos territorios. Por lo que Gorenstein (1996) afirma que esta subárea cultural tiene una historia y desarrollo complejo. Propone que la definición de la cultura mesoamericana debe considerar la escala de manifestaciones culturales en un espacio interactivo que no debe ser restringido por los límites políticos actuales o interpretaciones de la historia mesoamericana, calificando a este proceso como la enmienda del concepto mesoamericano, con la continua agregación de datos e interpretaciones, sin las restricciones geográficas regionales usadas comúnmente, lo que beneficia la comprensión integral de las civilizaciones mesoamericanas y de Oasisamérica, considerándola como una Mesoamérica más grande.

Es por ello que se reitera la necesidad de efectuar estudios como el presente, que amplíen el conocimiento de la frontera norte de Mesoamérica y/o de la frontera sur del Suroeste Americano u Oasisamérica, para comprender mejor las particularidades de las sociedades que habitaron la región investigada en época prehispánica, así como sus relaciones y el papel que tuvo como frontera cultural y natural tanto en su interior, como con Mesoamérica y Oasisamérica, pues desde hace ochenta años el primero ha sido utilizado para referirse a un vasto territorio que en época prehispánica estuvo habitado por muchos grupos étnicos, unidos por diversos rasgos culturales.

Algunos investigadores, como Jáuregui (2008) mencionan que el concepto de Mesoamérica se ha utilizado desde hace más de seis décadas, para referirse al extenso territorio que estuvo unido por rasgos culturales en época prehispánica, planteando que actualmente ya no tiene vigencia, debido a considerarlos como un producto cultural del Estado mexicano, mismo que Kirchhoff nunca ratificó y dejó en



un estado muy preliminar; por lo que sugiere su discusión y pertinencia, pues quiso corregir la frontera norte, pero ya no lo hizo, y señaló que su uso ha llevado a la búsqueda indiscriminada de coincidencias entre elementos mitológicos y rituales de los grupos indígenas actuales con la cosmovisión de los pueblos prehispánicos, para crear hipótesis con escaso fundamento, sin tomar en cuenta las diferencias de significados y de valores localmente asignados.

Por su parte, en Oasisamérica, Strain (2019) alude que intelectuales como Benedict y Collier, influidos por la violencia de la Primera Guerra Mundial, crearon una imagen del Suroeste Americano que estaba llena de gente pacífica viviendo en armonía con su entorno, a la que Lekson (2018) llama “jardineros zen”, y que tenía poco que ver con la vida de los pueblos reales, modernos o ancestrales, en ese periodo de entreguerras, hubo muchos cambios, la imagen de pueblos pacíficos, permanentes y constantes atrajo a los estadounidenses. Lekson (2018) expone que este estereotipo no se ajusta a las grandes porciones del suroeste histórico u Oasisamérica, incluidos los grupos del Cañón del Chaco, de modo que espera que los estudiosos de esta región comiencen a verla como compleja, dinámica y humana, tratando precisamente de deconstruir estos modelos.

En este sentido, vale la pena comentar que otros estudiosos como Moszowski (2011) señalan que también la alteridad jugó un papel esencial en la construcción y creación de diversos conceptos elaborados por los grupos dominantes, entre los cuales aplica el mesoamericano y oasisamericano, producto y consecuencia del proceso de conquista occidental en América, ya que nos muestran cómo los occidentales construyeron al oriente, identificándolo con el otro, y cómo se definieron a sí mismos, en oposición a esta representación.

De este modo, las relaciones entre las regiones de Oasisamérica y Mesoamérica son indiscutibles y existe una gran cantidad de investigaciones donde se presentan las mismas; en este trabajo solo se exponen las más sustanciales.

## MITOS Y MIGRACIONES

En este bloque se realiza una concisa y significativa referencia sobre algunas de las investigaciones y aportaciones más importantes sobre la temática de mitos y migraciones, con el propósito de contextualizar el presente estudio.

Los trabajos concernientes a relacionar mitos de grupos específicos resultan de interés al considerar las similitudes y diferencias de estos, para estar en condiciones de establecer sus posibles relaciones; también las investigaciones para vincular grupos por algunos de sus mitos con vestigios arqueológicos particulares permiten comprender el papel que tuvieron los mitos en la cosmovisión de dichas sociedades, además de, determinar cómo tales mitos se encuentran representados en estos vestigios, mediante diversos símbolos, y cómo se reproducen a través de ciertos rituales.

Existen diversas investigaciones llevadas a cabo con el propósito de tratar de conocer y comprender si hubo relaciones entre grupos mesoamericanos y de Oasisamérica; también se han realizado estudios con la intención de establecer si existe una correspondencia con el asentamiento arqueológico de Paquimé, destacando que aunque son pocos, son significativos.

La mayor parte de los trabajos que se han realizado sobre este tema, han efectuado su análisis e interpretación en cuatro tendencias principales: una que solo trata de asociar a Paquimé con Mesoamérica desde el Altiplano Central; otra que niega dicha relación, vinculando este asentamiento solo con Oasisamérica; la tercera, plantea que este asentamiento fue producto de la competencia regional de poder y prestigio, alcanzando el control sobre sus vecinos; y la cuarta propone que las regiones de Oasisamérica y Mesoamérica estuvieron relacionadas a través del comercio, sus mitos y el ritual, donde los lazos culturales eran políticos, en el que Mesoamérica evolucionó primero, para posteriormente influir a los grupos del norte.

Como podemos darnos cuenta, dos grupos de análisis se han realizado mediante interpretaciones que entienden la trayectoria regional de Oasisamérica solo como un proceso local, otro solo explica el desarrollo de estos pueblos por la influencia mesoamericana y el último, se plantea desde una perspectiva que considera que ambos territorios siempre mantuvieron conexiones culturales, pero también estima la influencia mesoamericana sobre la norteña.

Creemos que estas posiciones no son totalmente contradictorias, sino más bien complementarias, ya que siempre existió un proceso local en cada región, también son innegables las conexiones culturales entre estas áreas, de tal manera que no se puede entender dicha problemática, sin tomar en cuenta ambas reflexiones.

En este estudio se considera que se debe de analizar e interpretar desde ambas perspectivas de una manera integral, es decir, una visión microregional, en la que se contemplen sus particularidades regionales, así como también desde un enfoque

macroregional, tomando en cuenta los vínculos culturales de uno y otro territorio, los cuales, indudablemente mantuvieron conexiones culturales. Además de que no se puede descartar la posibilidad de que también formaran parte de una gran región cultural, considerando para ello, tanto a las zonas centrales como periféricas de estos pueblos en ambas demarcaciones, en un contexto fronterizo amplio, distinguiendo las particularidades culturales de cada grupo y sus relaciones.

Gorenstein (1996) menciona que el objetivo primario en este tópico de estudios ha sido tratar de relacionar el noroeste de México con la historia de la cultura del centro de México y su desarrollo, de tal manera que solo se han obtenido resultados fragmentados de esta zona del norte. Así como Raat (2012) señala que los estudios arqueológicos en Oasisamérica se han realizado en pequeña escala comparados con los efectuados en Mesoamérica, atribuye ciertamente a las condiciones regionales.

Por lo anterior, consideramos que se deben de efectuar más trabajos desde diversos enfoques, que permitan conocer de manera general el impacto de los grupos de Oasisamérica con los de Mesoamérica y viceversa, lo cual se está convirtiendo en un tema común de los estudios humanísticos actuales. Otras investigaciones se han realizado atendiendo distintas perspectivas, como las que se refieren a la reciprocidad entre mitos, con símbolos específicos como la serpiente y el laberinto, la tradición muralista hopi, la relación entre Mesoamérica y Oasisamérica de acuerdo con algunos vestigios arqueológicos, la comprensión de los mitos en la cosmovisión de contextos funerarios, la interpretación iconográfica en vestigios cerámicos, el análisis y la forma de interpretar la región en referencia a Mesoamérica y Oasisamérica, las migraciones y la organización política y social de la región, entre otros. Debido a que estos estudios se encuentran dispersos, se muestra una glosa de dichas investigaciones al exponer una breve referencia de estas como parte del contenido temático de la investigación, mencionando sus aportaciones, en el entendido de que sería inadmisibles mencionar todos los estudios y sus contribuciones.

Las primeras investigaciones arqueológicas en Paquimé las realizó Charles Di Peso excavando durante tres temporadas entre 1958 y 1961. Este trabajo se realizó como una colaboración entre el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) y la Amerind Foundation, obteniendo como resultado el relacionar algunos vestigios arqueológicos de este sitio con los mexicas mesoamericanos, especialmente elementos arquitectónicos como el juego de pelota, y de deidades como Quetzalcóatl, Tláloc,

Xipe Totec y Xiuhtecuhtli, argumentando dicha presencia debido a la influencia nahua en el norte de México y calificando a Paquimé como un gran centro comercial.

Minnis y Whalen (2003) señalan que la explicación de Di Peso es la más conocida para el periodo Medio (1200-1450 d. C.) en la que este sugirió que Paquimé se desarrolló debido a la influencia de los pochtecas, quienes eran los comerciantes mexicas organizando a este sitio, para coordinar la explotación económica del extremo norte de Mesoamérica, y que posteriormente, cuando las redes comerciales cambiaron, el sitio perdió su prominencia y declinó, siendo finalmente saqueado por sus enemigos.

Es oportuno mencionar que a pesar de que en más de cincuenta años solo se ha realizado una investigación arqueológica mayor en Paquimé, efectuada por Di Peso entre 1958 y 1961, además de la posterior edificación del Museo de las Culturas del Norte en 1996 y algunas investigaciones arqueológicas menores, este asentamiento es considerado no solo como patrimonio arqueológico de todos los mexicanos, sino también como patrimonio cultural de la humanidad desde 1998 por parte de la Unesco.

Entretanto, a finales del siglo XIX destacan dos viajeros que recorrieron el territorio actual del estado de Chihuahua: Adolph Bandelier y Carl Lumholtz. En relación con ellos, Sariego (2005) menciona que Bandelier investigó en 1894 los vestigios arqueológicos de Casas Grandes, Corralitos y Janos, analizando relaciones culturales entre los llamados indios pueblo del sur de los Estados Unidos con grupos étnicos de Sonora y Chihuahua en México. Lumholtz (1986) efectuó cuatro expediciones a la Sierra Madre Occidental entre 1890 y 1898, contribuyendo con las primeras incursiones antropológicas sobre los rarámuris, y sus trabajos, fueron precursores al tratar de identificar algunos rasgos culturales de los grupos étnicos de Chihuahua.

Al respecto, Jáuregui (1994) señala que Lumholtz obtuvo permiso para la exportación y documentación de piezas arqueológicas, y era consciente de que el tráfico de vasijas de cerámica de la cultura Casas Grandes era un gran negocio para los saqueadores, por ello publicó varias muestras litográficas de estas vasijas, mostrando con gran detalle la decoración y motivos que representaban.

Simultáneamente, Brown (1993) nos menciona que Fewkes en 1891 efectuó un estudio de los hopis relacionándolos con Paquimé, al estudiar *El Baile de las Serpientes*, con el propósito de comprender esta danza como rito y su papel en la cosmovisión hopi. También Bandelier en 1890 y 1892, y Saville en 1894, mencionan una posible relación de los hopis con Paquimé. Fewkes realizó un estudio para conocer

el contexto social de los rituales basados en mitos y su relación con las sociedades humanas, para tratar de entender las diferencias entre varios pueblos, además, de intentar comprender las rutas, asentamientos e interacciones de las migraciones hopis.

Posteriormente, el mismo Brown (1993) revisa las descripciones e información mostrada por Fewkes, Bandelier y Saville referente a los hopi, intentando conocer la relación de la representación de la serpiente en la iconografía de Paquimé en dos clanes hopis, para tratar de entender su posible presencia en la región noroeste de Chihuahua, de tal forma que a partir de la información proporcionada en diversos mitos hopis referentes a la serpiente y sobre las migraciones, los vincula con elementos arqueológicos de Paquimé, como son los arquitectónicos, cerámicos y petrograbados, y los relaciona con clanes emparentados con la serpiente de uno y dos cuernos.

Asimismo, Amador (2009) investiga el origen del símbolo del laberinto en diversas comunidades o'odham (pápagos) de Sonora y Arizona, tratando de relacionarlo con las narrativas míticas que han surgido de él, por lo que estudia su uso en diversas manifestaciones de la cultura material, las funciones sociales que cumplen y los múltiples significados que se le atribuyen, confrontando su planteamiento con ejemplos del arte rupestre de los hopis y los yumas.

Al respecto, Weigand (2004) plantea que los hopi tuvieron una importante tradición muralista en las estructuras religiosas conocidas como kivas, que inició alrededor del año 1200 d. C., y que aumentó en el siglo XVI; propone que existió influencia mesoamericana en Oasisamérica durante la época prehispánica, especialmente del Occidente de México, que continuó en la colonia y que se desarrolló en el contexto de un modelo interactivo entre Mesoamérica y Oasisamérica, concepto que había sido propuesto por Kelly desde 1966.

Recientemente, Hays-Guilpin (2010) realizó investigaciones en las que analiza similitudes entre las características arquitectónicas, pintura mural y cerámica policromada de los vestigios arqueológicos de Paquimé con los pueblos hopi. En las primeras relaciona las construcciones de multifamiliares como unidades habitacionales con muchos cuartos, bodega y espacios sagrados. En lo referente a la pintura mural, señala también que las imágenes que aparecen en algunas kivas tienen plasmadas guacamayas, entre otros elementos, proponiendo que posiblemente estas aves procedían de Paquimé, donde eran criadas. En el sitio de Awatovi, en Arizona, existe pintura con la representación de una guacamaya posiblemente procedente de Paquimé, que data entre los años 1400 a 1500 d. C.; en lo correspondiente a la cerámica, indica que en

un sitio cercano a Paquimé, se encontró un conjunto de fragmentos de cerámica policroma hopi, cuya antigüedad calcula alrededor del año 1400 d. C., enfatizando que hasta el momento no se ha localizado cerámica de Paquimé en Arizona. Ulteriormente, considera como parte de esta correspondencia cultural a la filiación lingüística, ya que la familia uto-azteca de la región de Casas Grandes tiene relación lingüística con las de Wyoming, en el norte de los Estados Unidos y los nahuas del centro de México.

En este sentido, Carot y Hers (2011) han señalado los lazos que elaboraron los mesoamericanos, particularmente los chalchihuiteños y purépechas, con los habitantes de las regiones lejanas de Oasisamérica, específicamente con las comunidades del desierto de Arizona, mencionando que existen diferencias en las relaciones entre estos grupos mesoamericanos con los grupos hohokam, que se manifestaban en el intercambio de distintos tipos de imágenes y objetos. También destacan para los chalchihuiteños, las representaciones en el arte rupestre de la Sierra Madre Occidental, como la del flautista, la mujer con peinado de mariposa y la danza donde alternan mujeres ostentando este peinado con hombres provistos de un elemento curvo en lo alto de la cabeza. Mientras que para los purépechas, resaltan las similitudes entre el arte hohokam y el de Chupícuaro (Loma Alta); además de tomar en cuenta las sonajas de cobre con abundancia en todo el territorio de la cultura chalchihuites, así como la gran relevancia que alcanzó el juego de pelota en los asentamientos chalchihuiteños y para las comunidades hohokam en el periodo 700 d. C. a 1100 d. C., considerando este último elemento, como una de las aportaciones más significativas de Mesoamérica.

Por otro lado, Pauketat, Cordell, Freidel, Hays-Gilpin y VanPool (2011) con el fin de comprender la cosmovisión y los mitos que la conforman entre los grupos nativos del Suroeste Americano y Norte de México, revisan algunos de los principios fundamentales de las relaciones entre los pueblos de Oasisamérica y Mesoamérica a través de restos arqueológicos, identificando tres semejanzas: en primer lugar, el considerar a sus antepasados de manera similar mediante la evidencia de prácticas por las cuales espíritus ancestrales fueron trasladados y encarnados en objetos materiales, espacios físicos y otras sustancias o elementos, ejemplificando lo anterior, con las kachinas entre los pueblos hopi, o las montañas y los árboles sagrados entre los mayas y nahuas. En segundo lugar, que para que un individuo fallecido formara parte de los antepasados, debía transformarse ritualmente por medio de cuidados específicos; y en tercero, que a través de los antepasados, los individuos estaban conectados con poderes extraordinarios en el mundo de los espíritus, relacionándolos directamente con las nubes, el

agua, o las montañas, así como con el dominio de las deidades y que este último proceso, fue especialmente importante para las instituciones políticas y religiosas.

En tal entorno, al referirse a los contextos funerarios de Paquimé, Rakita (2009) intenta conocer a través del análisis de entierros, el comportamiento ritual de la antigua cultura Casas Grandes, al integrar los datos, tanto arqueológicos como biológicos de los entierros humanos, a fin de estar en condiciones de proporcionar una visión de su complejidad política y social, así como del cambio en los sistemas religiosos en este sitio. Lo anterior, apoyado en teorías antropológicas desde una perspectiva biocultural relativas al culto de los antepasados, el ritual, el comportamiento religioso y los especialistas rituales, sosteniendo que la manipulación y el uso de huesos humanos en la cultura Casas Grandes, se produjo en el marco de cultos religiosos específicos y prácticas rituales, que apoyaron el desarrollo de la complejidad social y política en la región.

De igual forma destacan los trabajos realizados por VanPool (2003 y 2009) y Delgadillo (2012) en lo pertinente a la interpretación iconográfica en vestigios cerámicos. VanPool (2003 y 2009) efectuó un análisis de la cerámica del periodo medio de la cultura Casas Grandes, proponiendo Paquimé como su centro rector, gobernado por chamanes, lo cual sustenta en su interpretación de vestigios arqueológicos cerámicos, que muestran imágenes de fumadores, danzantes, y humanos con cabeza de guacamayo, símbolos que son interpretados como el viaje del chamán entre este mundo y el de los espíritus. Mientras que Delgadillo (2012) realiza el estudio de algunos elementos iconográficos de la cerámica de la región de Casas Grandes durante el periodo precolombino, para intentar explicar procesos sociales en tres comunidades antiguas de la región. Su objetivo radica en establecer un análisis de símbolos en algunas vasijas, primordialmente del tipo Ramos polícromo, a través de la comparación de la cerámica, utilizando para ello, la iconografía como herramienta para comprender dichos procesos.

En este contexto, Parada (2016) efectúa un análisis comparativo entre algunos conceptos de la arquitectura de Paquimé, con los diseños pictóricos de su cerámica polícroma, en la que encuentra que la representación de la greca escalonada tiene un papel sobresaliente, concluyendo que existe una unidad entre la espiral y la escalera, donde estas son antagónicas, complementarias y sugieren un punto de contacto, proponiendo que estos diseños representan dos modos de concebir el espacio y por ende, nos muestran dos realidades, una que corresponde al mundo animado y otra al mundo geométrico: el primero representa un aspecto temporal del mundo que se

relaciona con sus mitos y rituales y el segundo, constituye la distribución espacial de algunos conjuntos habitacionales.

Topi (2016) realiza un estudio cuantitativo de las formas cerámicas de la cultura Casas Grandes, utilizando la morfometría geométrica y su variación concretamente en la forma y tamaño, estableciendo las implicaciones sociales y económicas en la estructura de esta cultura, particularmente en el control de guacamayas y pavos de la región, en un contexto en el que las jerarquías sociales y la autoridad religiosa y política fueron los principios organizativos más importantes de este grupo cultural.

Por su parte, Munro (2011) señala que en la región de Oasisamérica, las guacamayas no solo fueron consideradas como artículos comerciales exóticos, sino también fueron objeto de veneración, siendo utilizadas en las ceremonias religiosas, por lo que han jugado un papel importante en sus mitos durante miles de años, resaltando que la interacción entre los humanos y estas aves únicas, también se llevó a cabo en lugares distantes donde las guacamayas no eran nativas. Minnis, Whalen, Kelley y Stewart (1993) señalan que estas aves fueron de mucha importancia en los rituales y sistemas económicos de Oasisamérica, y que su producción e intercambio, no solo se llevó a cabo en Paquimé, sino también en otros sitios ubicados en el estado de Chihuahua.

En lo correspondiente a la especialización artesanal como parte de la organización política y social en Oasisamérica, Bayman (1999) considera que esta actividad muestra el desarrollo de diversos símbolos, producto de su cosmovisión, y de sus mitos, por lo que se debe de conocer el contexto, la escala y la intensidad de dicha labor; además, se tiene que reconocer la variedad de instituciones sociales establecidas para ello, a través de los diversos tipos de liderazgo, género y grupos étnicos participantes, considerando a la cultura Casas Grandes y a los pueblos del noreste de Arizona como elementos hopi, así como insistir en que los diferentes procesos de desarrollo que muestran dichos grupos sociales, también fueron producidos por otro tipo de variables como las ecológicas y demográficas.

Por su parte, Raat (2012) al realizar un breve resumen de las tendencias historiográficas de Mesoamérica y Oasisamérica, debate de manera general la posible relación entre ellas, argumentando que el pensamiento arqueológico recientemente se ha visto influenciado por las corrientes históricas, por lo que muchos investigadores han comenzado a tomar conciencia del desarrollo de la mesoamericanización de la frontera norte, proceso que plantea se inició en el año 200 d. C. y se intensificó hasta



la primera intrusión europea, destacando por una parte, la interconexión de estas áreas a través del comercio, así como también mediante las ceremonias y rituales de los pueblos nahuas del centro de México y los hopis de las mesetas del noreste de Arizona, entre otros grupos, resaltando que de igual forma, la historia oral a través de los mitos puede revelar vínculos entre Oasisamérica y Mesoamérica.

Por lo que la relación entre ambas regiones culturales fue innegable, la que Kantner (2018) plantea que también existió con los grupos mayas por el uso de jarrones cilíndricos para beber chocolate (cacao) y por el traslado de guacamayas, localizadas a más de 1600 km de distancia de Oasisamérica.

Lekson (2018) señala que esta relación entre ambas regiones se caracterizó por la complejidad sociopolítica de sus pueblos, estableciendo que Mesoamérica progresó primero, pero que los habitantes del suroeste americano siempre estuvieron al tanto de este desarrollo, el cual esencialmente se difundió desde esta región del sur hacia los centros posteriores del norte.

Al respecto, cabe mencionar que otros investigadores como Windes y Ford (1996) proponen que los sacrificios humanos y canibalismo practicado por los grupos de Chaco en Oasisamérica fue inspirado por este contacto con los mesoamericanos, particularmente con los mayas, agregando Martin, Harrod y Pérez (2013) que el sacrificio se le practicó a chamanes por brujos durante la caída de la comunidad del Chaco, complementando Billman, Lambert y Banks (2009) que el canibalismo fue influenciado por estos grupos nuevos, debido a que se analizó un coprolito encontrado en una kiva considerada sagrada para sus habitantes, durante una sequía registrada en el año de 1150 d. C., para posteriormente, en el año 1300 d. C., abandonar toda la región del Chaco.

En este sentido, Lekson (2011) ejemplifica la relación entre Oasisamérica y Mesoamérica al proponer paralelismos en torno a las sociedades del Cañón de Chaco y las Mexicas, como los respectivos Altépetl de su región. Según él, pudieron ser utilizados como centros tributarios de su región, para legitimar y reforzar el poder de los primeros, de acuerdo con sus relaciones culturales con los mesoamericanos, enfatizando que la difusión fue intencional y dirigida, y no solo se trató de relaciones de comercio e intercambio, ni tampoco fue un culto extendido de convertir, sino, que más bien, la relación estuvo fundamentada también en el ritual, donde las conexiones culturales entre Chaco y Mesoamérica eran políticas.

Cabe señalar que el término de Altépetl era entendido por los habitantes de habla náhuatl antes de la conquista, en la que Fernández y García (2006) mencionan que para denotar unidades básicas de organización comunitaria que se caracterizaban por la estrecha relación del medio ambiente con el grupo social, sus raíces lingüísticas hacen referencia precisamente a la relación agua-montaña, y esta categoría fue utilizada en otras regiones mesoamericanas con términos equivalentes en otras lenguas.

Posteriormente, durante la conquista en el siglo XVI, este concepto se tradujo como pueblos o ciudades que funcionaron como unidades básicas de organización comunitaria en cada región cultural, que implicaban aspectos urbanísticos, sociopolíticos, estéticos, simbólicos, ecológicos y geográficos, con una alta densidad arquitectónica y poblacional.

Por lo que es beneficioso recordar que la relación de las sociedades mesoamericanas con su medio ambiente fue un factor determinante en la cosmovisión de estos grupos, lo cual se manifestó en el uso de diversos recursos como el agua, plantas, animales y minerales, así como la vinculación e influencia de su entorno celeste, expresado de múltiples formas en todos sus asentamientos, desde los cazadores recolectores hasta las sociedades agrícolas, y con diversas significaciones y simbolizaciones, que configuraron su identidades culturales.

En Oasisamérica, esta relación del hombre y su entorno natural también fue en elemento primordial en la cosmogonía de sus grupos, en la que destacan el uso del agua y tierra en una zona desértica, además de que Wills y Wetherbee (2010) y Malloy (1989) resaltan también el registro de eventos astronómicos como equinoccios en petrograbados con forma de espiral; Kantner (2004) señala el registro de la supernova de la medulosa del cangrejo en 1054 d. C., y doce años después el registro del cometa Halley en el año 1066 d. C., en las comunidades de Chaco.

Por otro lado, en lo concerniente a las migraciones, sobresalen los estudios llevados a cabo por Snow (1996) Bayman (1999) Lyons (2003) Lekson (2013) y López Austin (1990). Al referirse a los grupos nómadas y cazadores-recolectores, Snow (1996) argumenta que los movimientos de las poblaciones humanas antes de los registros escritos que popularmente se han concebido como migraciones, implica un modelo de circulación social que sucede en varias escalas, durante periodos variables de tiempo y con diversas dinámicas posibles, con la característica de buscar un territorio donde asentarse y/o de retornar al lugar de origen. Así como también

plantea que las migraciones más conocidas son las de grupos nómadas, y por lo general, ocurren en zonas desérticas.

Además de que se debe considerar que las migraciones son desplazamientos asociados a la idea de los grupos y pueblos originarios como nómadas continuos, en el sentido físico territorial y de la migración, como jornada mística y purificadora, asociada a los viajes extáticos, los viajes simbólicos relacionados a los rigores del clima, la ofrenda sacrificial, el ritual y el simbolismo cerámico y monumental.

Al respecto, Bayman (1999) reflexiona que en Oasisamérica las comunidades que incorporaron poblaciones migrantes de territorios abandonados enfrentaron nuevos e importantes retos organizativos, integrando nuevas economías en poblaciones heterogéneas compuestas por distintos grupos como los hohokam, anasazi, hopi y zuñi.

Por su parte, Lyons (2003) cuestiona la especulación que han realizado algunos investigadores sobre la escala e impacto de los antiguos movimientos de población en Oasisamérica, como las migraciones de grandes cantidades de personas de las regiones de Arizona, partes de Nuevo México y al norte de México, tratando de distinguir los rastros de intercambio, rivalidades y migraciones de estos grupos, de acuerdo con estudios de análisis químicos en cerámica y sus diseños, exponiendo fuertes similitudes entre las tradiciones alfareras de la región Kayenta, las mesas hopi, y los pueblos Homolovi, cerca de Winslow (Arizona) concluyendo que dichas migraciones se efectuaron entre los años 1250 al 1450 d. C., y propone amalgamar dicha información con los datos antropológicos sobre las migraciones hopi y sus relatos orales de origen e historia, así como también, considera requisito indispensable estudiar estas migraciones, para comprender los fenómenos regionales y entender las conexiones entre los pueblos de Oasisamérica y la región mesoamericana.

De esta forma, Lekson (2013) menciona que las migraciones de los grupos de Oasisamérica fueron complicadas con rangos de variación en muchos ejes, varios de los cuales son medibles, así como su vínculo con la difusión, por lo que falta comprender cómo esta afecta a las personas, las ideas y las instituciones de un lugar a otro, cuestionando que la difusión no es toda la explicación; se debe de prestar atención al movimiento de personas y la aparente propagación de rasgos. Complementa lo anterior al señalar que miles de personas emigraron de Cañón del Chaco, posiblemente en respuesta a un deterioro climático bien documentado, aunque también menciona que los modelos más sofisticados de demografía en esta región muestran

que a pesar del deterioro climático, podría haber soportado hasta la mitad de la población original.

López Austin (1990) refiriéndose a los pueblos nahuas del Altiplano Central, que las fuentes son contradictorias en lo referente a sus movimientos de población, ya que se puede defender la posición de estos, como nomadismo o migración, estando él de acuerdo con la última, la cual, recomienda se debe interpretar conforme a sus orígenes mesoamericanos, insistiendo que el debate sobre el problema de su génesis debe de ser revitalizado con profundidad, así como menciona que actualmente conocemos de forma muy escasa lo que se refiere a su organización y desarrollo, específicamente en lo relativo a la historia que hace referencia a su origen mítico, lo cual los legitimaba política y religiosamente ante otros pueblos.

Para el caso de los nahuas, López Austin (1990) y Carrasco (2012) hacen una concisa reflexión sobre la abundancia de investigaciones y temas estudiados y los resultados de estas. López Austin señala que a pesar de la cantidad y diversidad de información existente sobre los mexicas, donde predomina lo referente a sus mitos y movimientos poblacionales, su manejo ha sido caótico para sus estudiosos, por lo que falta mucho para conocer sus principios religiosos y simbólicos.

Complementando lo anterior, Carrasco (2012) manifiesta que a pesar de que el pensamiento religioso y mitológico de los mexicas ha sido el interés dominante en los estudios en México desde sus inicios, sus principales mitos se han tratado de relacionar desde la perspectiva histórica con Tollán y Aztlán, mientras que el enfoque arqueológico los ha intentado vincular con vestigios de Tula y Teotihuacán, por lo que en estos mitos, sobresale el simbolismo sagrado del águila, que establece las rutas migratorias y se continúa con la discusión de si eran o no pueblos nómadas de cazadores y recolectores o agricultores, o ambos.

En relación con ello, León-Portilla (2005) menciona que para algunos estudiosos del centro de México, los nahuas, de acuerdo con sus mitos de salida y retorno, aluden siempre a Aztlán como lugar de las Garzas; Chicomoztoc, lugar de las Siete Cuevas; y Culhuacán, como el cerro Encorvado, mientras que otros investigadores del norte de México plantean que falta mucho por investigar específicamente del noroeste del país, para conocer si los mexicas salieron del norte, pues este mito se ha situado en Oasisamérica o Noroeste mesoamericano, dependiendo la perspectiva teórica. Sin embargo, el autor destaca que ambos grupos de científicos coinciden en que los grupos del norte participaban en actividades importantes de los grupos

mesoamericanos, ejemplificándolo con la introducción del maíz, algodón, juego de pelota, el Chac Mool, la relación entre la Kachina y Tláloc, las rutas de intercambio comercial, y que además la familia yuto-nahua se originó en el norte, precisamente en Oasisamérica.

En lo referente a la relación de un mito específico con vestigios arqueológicos en los grupos nahuas, Villanueva (1996) relacionó un acontecimiento mítico: la creación de la humanidad con las características y distribución de vestigios arqueológicos específicos, analizando algunas prácticas rituales, estableciendo funciones chamánicas basadas en el contexto de un entierro y ofrenda con la distribución del espacio del conjunto arquitectónico denominado Plaza Central de Cantona, Puebla.

Así como Weigand (2008) señala que los trabajos encaminados a relacionar grupos específicos con asentamientos arqueológicos particulares, a través del análisis de algunos de sus componentes de cosmogonía como los mitos en la región fronteriza de Oasisamérica con Mesoamérica, nos muestran diferentes caminos de investigación que pueden y deben ser explorados, para acercarnos más a comprender la multiplicidad cultural de los grupos estudiados y sus reciprocidades regionales, y que conjuntamente, incrementan el conocimiento de dichas áreas con una perspectiva integral.

Como podemos darnos cuenta, estos estudios identifican conexiones culturales entre los pueblos hopi y Paquimé, así como también los vinculan con Mesoamérica, especialmente con los mexicas, debido a algunas similitudes arquitectónicas, pintura mural, cerámica policromada, su relación lingüística y las guacamayas, sus migraciones, petrograbados, la serpiente, venus y sus lugares sagrados, entre otros. También podemos observar que los resultados parciales de estas investigaciones incrementan el conocimiento de los grupos sociales estudiados, para entenderlos de manera integral y no fragmentada, en consecuencia, se deben efectuar análisis tanto locales como regionales, contemplando los diferentes grupos copartícipes, para que puedan explicar el funcionamiento de dichos pueblos con una sola variable, pues son claramente insuficientes para la interpretación completa e integral de dichas sociedades. Estos resultados nos muestran la importancia y complejidad que tuvo Paquimé en la región de Oasisamérica con Mesoamérica, al desarrollarse en un vasto territorio desértico del norte de México precisamente en la frontera noroeste mesoamericana o en el límite sur de Oasisamérica, exponiendo tanto elementos propios, como de ambas regiones culturales.

Observar en Paquimé rasgos culturales propios y de ambas regiones pone de manifiesto su trascendencia y diversidad cultural; uno de los aspectos más significativos para acercarnos al conocimiento integral de cualquier grupo social, además de comprender sus particularidades, es considerar sus relaciones tanto en las zonas centrales como las áreas adyacentes. De tal manera, nos damos cuenta que este tipo de investigaciones ha aumentado en los últimos años, debido al interés por conocer más el papel que desempeñaron dichas sociedades en su región cultural y con otras regiones vecinas, incorporando nuevos elementos de análisis, como la situación fronteriza y el estudio de algunos elementos de su cosmovisión, como los mitos y rituales.

## **FRONTERAS**

Existen varios términos para definir la región de estudio en sus diferentes periodos de ocupación, particularmente en el precolombino, lo que ha ocasionado que algunas veces se considere como parte del territorio noroeste de Mesoamérica, mientras que otras se ha relacionado como la parte suroeste de los Estados Unidos, de tal manera que ha sido calificada como un área o subárea dentro de una región cultural, pero pocas veces se ha considerado como territorio fronterizo o periférico de una u otra región, o de ambas.

También se expuso someramente en párrafos anteriores que en Paquimé se advierten distintivos rasgos culturales de la cultura Casas Grandes, dentro del área cultural Mogollón en Oasisamérica, así como también de las regiones de Oasisamérica y de Mesoamérica, lo cual nos muestra que debido a su ubicación geográfica estratégica en una zona fronteriza tanto cultural como natural, este sitio asumió un papel importante tanto al interior del área, como en ambas regiones culturales, al parecer, principalmente por el desarrollo de sus relaciones comerciales y religiosas.

Al respecto, es conveniente mencionar que las regiones culturales se encuentran conformadas tanto por su área central o nuclear, como por la parte periférica o fronteriza, en la que ambos territorios son igual de complejos e importantes, no pueden existir uno sin el otro, y conjuntamente, nos muestran sus características y significados.

También se puede considerar a la región de estudio como parte de la frontera noroeste mesoamericana o como parte de la frontera suroeste de Oasisamérica, compartiendo la construcción de una perspectiva macro-trans-fronteriza planteada

por autores como Lightfoot y Martínez (1995) Schortman (1989) Salgado (1996) y Carmack (1996) los cuales proponen pensar las regiones culturales como la mesoamericana y oasisamericana, a partir del comercio de larga distancia y el intercambio de materiales con otras regiones.

Las fronteras han sido utilizadas generalmente a lo largo de la historia por diversas sociedades como entidades culturales políticas, económicas y administrativas entre otras, ya sea, para separar o unir un grupo de otro. Además, la frontera refiere a un territorio diferente, tanto cultural como natural, y los grupos sociales que se encuentran separados o unidos por ellas, lo hacen por medio de diversos tipos de relaciones, destacando la comercial, económica, política y religiosa como actividad local o regional.

La frontera es dinámica y está conformada por los límites que marcan los grupos que la conforman. En este sentido, Barth (1969) menciona que esta delimitación es realizada por individuos que pertenecen a un determinado grupo y por otros extraños a este, resaltando que precisamente la presencia de grupos diversos produce como resultado el mantenimiento de fronteras entre ellos, ya sea, para separarlos o para unirlos. También las fronteras muestran la diferenciación de los grupos que las constituyen mediante símbolos particulares, los cuales, Poutignat y Streiff-Fenart (1995) denominan los elementos constitutivos de estos pueblos. El primero se refiere a la existencia de procesos de autodefinición y exodefinición de la etnicidad, el segundo está constituido por una dicotomía entre un nosotros y un ellos, el tercero subraya un origen común que se apoya en símbolos identitarios, y el último, alude a la trascendencia de los rasgos étnicos en las interacciones sociales.

Por lo anterior, existen diversas definiciones sobre la frontera y se considera provechoso mostrar lo más importante de dichas descripciones, a fin de comentar estas, ya que se estima que estos conceptos son complementarios y nos ayudan a comprender más ampliamente este término.

Al respecto, Kauffer (2005) distingue la frontera límite o *border*, y la frontera frente o *frontier*, entendiendo a la primera como una línea o zona de división, de separación, y la segunda como el avance de la frontera agrícola mediante el poblamiento de zonas poco habitadas o totalmente despobladas, señalando que este tipo de frontera cobró especial relevancia en la historia, debido al tipo de asentamiento de la población refugiada mediante su concentración en comunidades llamadas campamentos, con dos elementos primordiales; en primer lugar, la escasez de tierras disponibles en

diversas zonas geográficas, y en segundo término, la existencia de comunidades de refugiados, que en algunos casos, llegan de manera masiva e incontrolada a tierras fronterizas, lo cual no permite el desarrollo de condiciones aptas para recibirlos y lleva a desplazamientos posteriores que repercuten en diversos conflictos.

También se han manejado los conceptos de frontera y confín como términos similares; Mezzadra (2005) menciona que la frontera es un espacio de transición, en donde fuerzas y sujetos distintos entran en relación, se chocan y se encuentran poniendo en juego y modificando la identidad de cada uno; mientras que confín es definida como un surco trazado en la tierra que representa una línea de división y protección de espacios políticos, sociales y simbólicos constituidos y consolidados.

Igualmente se ha distinguido entre fronteras geográficas o naturales y fronteras sociales o culturales, destacando que el asentamiento de Paquimé se localiza en un espacio que abarca ambos tipos de frontera, es decir, está conformada por un territorio árido y seco denominado desierto chihuahuense, integrado en México por los actuales estados de Chihuahua, Coahuila, Durango, Zacatecas, San Luis Potosí y Nuevo León, y en Estados Unidos por Nuevo México y Arizona. Este espacio en época prehispánica era denominado por los mexicas como la *Chichimecatlalli* –tierra de los chichimecas–, a quienes consideraban bárbaros, salvajes y menos desarrollados. Esta región también puede ser considerada como parte de la frontera noroeste mesoamericana o de la frontera sur de Oasisamérica, debido a que en ella existen características culturales propias de la cultura Casas Grandes, de Mesoamérica y de Oasisamérica.

Al respecto, Kauffer (2005) plantea que las fronteras se deben definir primeramente como límite geográfico y cultural, y que en una segunda fase se deben entender como un límite de colonización, como frontera simbólica y como frontera étnica. Belausteguigoitia (2009) lo complementa al señalar que las fronteras culturales pueden diferenciar lo político, económico, religioso, sexual, de género, racial y de clase entre otros, a partir de dos plataformas, que son el cuerpo y la noción de cruce, o sea, la materialidad del cuerpo y el límite de la frontera son sus fundamentos.

Las fronteras culturales del mismo modo se conforman a través del tiempo y cambian constantemente, pero no dejan de ser espacios fronterizos que tienen un rol trascendental en la vida social tanto al interior de la misma frontera, como con las regiones que la rodean. Un ejemplo en el territorio de estudio durante el periodo precolombino fue la larga ocupación de los grupos cazadores y recolectores, con el desarrollo de las puntas Clovis y Folsom en Nuevo México, Estados Unidos, que se



consideran como el avance tecnológico más importante de su época hace 10 000 años, y que posteriormente, se encontrarían en numerosos lugares de Mesoamérica donde continuó su proceso de perfeccionamiento. También destacan las migraciones referidas por los hopis y el papel que tuvo Paquimé en el área de la cultura Casas Grandes; se continúa investigando con el propósito de tratar de entenderlo y conocerlo.

Esta región cultural conformó lo que actualmente es la distribución de la sociedad chihuahuense en el norte de México mediante la construcción de misiones y presidios, que fungieron como centros de colonización española a través de los misioneros franciscanos y jesuitas, y quienes trataron de evangelizar a sus habitantes los apaches, janos, sumas, conchos y tarahumaras, entre otros grupos, mismos que se resistieron durante casi trescientos años.

Esta zona también tuvo un papel significativo durante la Independencia de México, peleando contra los españoles; Miguel Hidalgo fue fusilado justamente en la ciudad de Chihuahua en 1811, entidad que formaba parte de la provincia de la Nueva Vizcaya, de la cual se separó en 1824 para ser declarado un estado de la república mexicana. Chihuahua es denominada como cuna de la Revolución mexicana, ya que allí nació el movimiento contra Porfirio Díaz encabezado por Pancho Villa, quien posteriormente se uniría al grupo del sur liderado por Emiliano Zapata, destacando asimismo el ataque de Pancho Villa en Columbus, Nuevo México en 1916, y su posterior asesinato en Hidalgo del Parral. En este periodo, las fuerzas militares chihuahuenses encabezadas por Joaquín Terrazas realizaron matanzas atroces contra los apaches hasta derrotarlos y erradicarlos de suelo mexicano, para actualmente, de acuerdo con ellos, cumplir con el propósito de reivindicar su origen, el estado de Chihuahua pues consideran a esta entidad como tierra nativa de apaches.

En este lapso se inicia la explotación de las minas y la construcción del ferrocarril para comunicar a la región con diversas áreas del sur de México y al norte con los Estados Unidos, resaltando que en Nuevo Casas Grandes, se edificó la estación respectiva en 1879, debido a que los entonces habitantes del poblado de Casas Grandes, donde se ubica Paquimé, se negaron a que se construyera dicha estación de ferrocarril, adquiriendo autonomía municipal hasta 1923. Actualmente, la región se encuentra conformada por varios grupos étnicos como los mestizos, mormones, menonitas y chinos; la situación del área se caracteriza por la violencia, inseguridad, desempleo, migración y falta de desarrollo, principalmente. De no mejorarse el nivel

de vida de sus habitantes, continuará estancada y en unos años, solo nos referiremos a ella como una región geográfica muy deteriorada o abandonada.

De acuerdo con lo anterior, podemos darnos cuenta de que algunos de los eventos culturales ocurridos en esta región fronteriza, han incidido en forma determinante en los acontecimientos históricos, de Mesoamérica y Oasisamérica en época prehispánica, después en la colonia entre la Nueva Vizcaya y la Nueva España, y recientemente de México y Estados Unidos, por lo que consideramos que esta región en particular, se debe de entender como una zona fronteriza integradora, en vez de seguir sumergidos en su conceptualización independiente. De esta manera, podemos establecer que la frontera alude a un espacio que se configura históricamente y que cambia y se transforma, y en este proceso existe una expansión cultural, en la que la proyección material de las fronteras físicas da lugar a procesos de categorización y diferenciación, de construcción de unos y otros, es por ellos que existen diferentes tipos de fronteras.

Foucher (1991) diferencia las fronteras como naturales o artificiales delimitadas de manera arbitraria o convencional, buenas o malas y coloniales o nacionales; en este último el debate teórico se focaliza sobre la diferencia entre la línea fronteriza y la zona fronteriza y en este sentido, la definición político y jurídica se opone a su acepción geográfica, y define a la frontera como una estructura espacial de forma lineal con una función de discontinuidad geográfica y de demarcación, ubicándose en tres registros: el real, el simbólico y el imaginario; de tal forma, que la frontera determina un límite espacial en el ejercicio de una dominación, en la que encontramos fronteras abiertas, semiabiertas o cerradas con la instalación de dispositivos de control correspondientes.

En relación con lo anterior, Mora y Montenegro (2009) señalan que la frontera remite a una entidad que se conforma a través del tiempo y que por lo tanto, se refiere a experiencias vinculadas con las posiciones sociales y geopolíticas de los sujetos que las transitan; desde los primeros grupos sociales hasta la actualidad, en la que la frontera ha cumplido una función de categorización y diferenciación, de construcción de los otros, que ha justificado la explotación de amplios sectores de población.

En este sentido, se debe entender a la frontera como un lugar donde se dan procesos migratorios como la región de estudio, por lo que las fronteras que se constituyen tanto en el campo geopolítico como en el ámbito de los imaginarios generan categorías de nosotros y ellos, referidas a la pertenencia o no a una socie-

dad específica. El carácter simbólico de la frontera se deriva de la pertenencia a una comunidad política inscrita en un territorio determinado y delimitado por un corte geográfico, aspecto que la vincula directamente con el tema de la identidad, y el significado imaginario de la frontera, reside en la delimitación con el otro, el vecino, el amigo o enemigo y con la propia historia del individuo o del grupo.

Kovic y Kelly (2006) aluden a que las fronteras nacionales separan, dividen y desmiembran, en tanto nos distinguen a nosotros de los otros y al mismo tiempo definen quién pertenece a una sociedad y quién está excluido. Asimismo, Iguiñiz (2008) indica que las fronteras desafían los modos de entender las dinámicas culturales, en cuanto densifican la coexistencia de muchas totalidades sociales en un mismo dominio geográfico y político, y que al mismo tiempo, la frontera al construirse como región, parece participar de los aspectos simbólicos que permean el concepto de frontera aparecido como una unidad física y social, delimitada por el conjunto de agentes que aspiran a la imposición monopólica de una definición legítima de las divisiones del mundo social.

Para complementar lo anteriormente expuesto, es necesario referirse a la falta o aumento de la identidad de los individuos a un grupo social determinado, fenómeno que ocurre justamente en los habitantes de las regiones fronterizas, y que tiene un efecto integrador o desintegrador en dichas sociedades, en el que varios autores, reconocen a este proceso de unión o ruptura, como hibridación, definida por Sarlo (1994) como un modo de construcción cultural específico de las fronteras, y que según Schlesinger y Morris (1997) está fundamentada en la necesidad colectiva que puede ser económica, política y religiosa entre otros, y que habitualmente se ha denominado como *sincretismo*.

Las prácticas culturales son fundamentales en la integración de cualquier sociedad, pues contribuyen a su preservación e identidad, pero se ven afectadas al mezclar diversas tradiciones, donde los valores simbólicos se contradicen, como el caso al parecer de Oasisamérica y Mesoamérica. En este sentido, García Canclini (1995) señala que la hibridación permite conocer las mezclas interculturales diversas y la inclusión de nuevas formas, siendo las más conocidas, las fusiones religiosas asociadas a símbolos tradicionales, en la que se encuentran los mitos.

Añadimos a lo anterior, lo propuesto por Belausteguigoitia (2009) en lo relativo la identidad, que articula las diferencias de color, nacionalidad, lengua, origen y sexualidad, entre otros, planteando una identidad híbrida y transnacional que reubica sus diferencias,

denominándola como nueva mestiza con tres elementos singulares: el primero consiste en ser producto de la migración y de la negociación entre identidades, prevaleciendo lo regional sobre lo local; el segundo, en la preservación de lo visible, ejemplificándolo con la conservación de la lengua tanto hablada como escrita; y el tercero se refiere a concebir la frontera y sus identidades como un espacio de renacimiento de la lengua, que determina las negociaciones interculturales de los sujetos fronterizos.

También, en lo referente a las fronteras culturales, Wobst (1977) propone que arqueológicamente se pueden distinguir en las regiones delimitantes o periféricas de una sociedad concreta, diversos tipos específicos de artefactos, que son reconocibles para todos los miembros de un grupo social y que transmiten la información acerca de la identidad de grupo.

A este tipo de elementos culturales, Wiessner (1983) posteriormente los define como artefactos emblemas o distintivos, que sirven para marcar los límites de un grupo, y que llevan mensajes distintos. Estos distintivos, se pueden mostrar en cualquier aspecto del grupo social, tanto a nivel material como ideológico, ya que son visibles a todos los miembros del grupo social, transmitiendo información acerca de la semejanza colectiva, tanto al interior como al exterior de la frontera y en la periferia de esta, marcando los límites sociales de la región, donde funcionan esencialmente, como los elementos que muestran la identidad del grupo que habita la región fronteriza.

Las regiones fronterizas también pueden estar delimitadas por una línea o por una vasta extensión territorial, y al profundizar en su definición, existen varias explicaciones sobre dicho término, por lo que se puede decir en términos generales, de acuerdo con lo planteado por Lightfoot y Martínez (1995), que la frontera es una zona o franja de intercambio cultural, donde a través de varios procesos de relaciones interétnicas, se da lugar al desarrollo de nuevas innovaciones culturales, así como a la construcción, negociación, y manipulación de identidades de grupo, y no solo es una línea divisoria entre dos territorios diversos. La frontera es un eje articulador de las dinámicas económicas, políticas y sociales, que además, es un lugar de encuentro comercial, de alianzas políticas e intercambios culturales entre otros, además de que también puede ser de separación, debido a conflictos por la definición de los límites o el uso de tierra entre otros, siendo el límite natural entre dos regiones.

Lo anterior da lugar a especificidades culturales que permiten visualizarla como un espacio que puede adquirir múltiples formas, o sea, un área de características mezcladas. Hevilla (2001) plantea que las investigaciones que aportan una visión

múltiple de los estudios de fronteras se hacen necesarias, ya que contribuyen a dar un panorama interdisciplinario, proporcionando herramientas para una mejor comprensión de las relaciones de los pobladores de los espacios fronterizos. Por lo que debemos de tomar en consideración que al coexistir en un espacio fronterizo varios grupos, existe la diversidad lingüística trabajada que se observa en el periodo colonial en los asentamientos de los grupos indígenas, que fueron denominados por los españoles como rancherías, las cuales se caracterizaban por su gran dispersión para el aprovechamiento de recursos naturales y por su constante movilidad durante las temporadas de caza y recolección, que conllevaba numerosos contactos con otros grupos y lenguas de la región, donde se mantenían relaciones diversas.

Para el caso de la llamada gente de ranchería del noreste del México actual, Harriss (2008) destaca que para la recolección por temporadas anuales de la pitahaya, incluso los grupos enemigos compartían territorios durante estos periodos, lo cual nos muestra que eventualmente en el siglo XVI había una relativa estabilidad entre las distintas lenguas de la región y/o personas, cuya capacidad incluía el manejo de dos o más idiomas, es decir, que se realizaban diversas actividades sociales en la frontera por poblaciones diversas.

La región investigada se sitúa en una frontera natural construida como una frontera cultural a través del tiempo, funcionando principalmente como lugar de intercambio comercial y migraciones continuas, que al parecer han servido más para acercar o unir las regiones ubicadas hacia los cuatro puntos cardinales, principalmente las situadas al norte y sur en sus diversos periodos de ocupación, que para separarlas, ya que podemos observar la presencia de elementos culturales distintivos de la región de Mesoamérica en Oasisamérica.

Esta región fronteriza al estar conformada por varios grupos presenta la interacción de diversas cosmovisiones e interactúan diferentes explicaciones que producen dichos grupos sociales respecto a su realidad, es decir, que coexisten distintos marcos de referencia del mundo que les rodea. Aguirre Beltrán (1970) señala que en las fronteras se da la *aculturación*, término que se ha utilizado para referirse a los cambios que se producen cuando se juntan sociedades con diferentes tradiciones culturales, así como también, se ha utilizado la categoría de contacto cultural, como sinónimo, enfatizando que ambas se refieren al proceso significativo de tránsito de una cultura a otra, sus repercusiones sociales de todo género, y que ocurre cuando las culturas en contacto son más bien equivalentes en fuerza y complejidad, donde la

recepción de un pueblo o grupo social de formas de cultura procedentes de otro, se sustituyen de un modo más o menos completo a las propias.

Entretanto, Frankowska (1972) señala que la aculturación también son los procesos de transformación que surgen como resultado de contactos directos, de larga duración y de influencias mutuas que tienen sobre sí, diversos grupos de culturas diferentes, resaltando que estos procesos han sido más intensos y variados en el continente americano, como parte de las consecuencias de la conquista española, y que en el caso de México, la mezcla de pueblos y culturas ha ocurrido desde época prehispánica hasta la actualidad, por lo que se deben de tomar en cuenta sus diferentes momentos y etapas históricas, tratando de evitar los procesos de aculturación dirigida desarrollada por algunos investigadores.

Para el caso de la frontera entre Mesoamérica y Oasisamérica, Fábregas (1996) señala que se realizó en el contexto mexicano de adoptar como programa político a la antropología y el indigenismo, por lo que se debe de entender como frontera al espacio físico o imaginado de contacto entre dos grupos con procesos históricos diferentes, en el que la frontera es modelada y transformada por las relaciones, actividades y desarrollo de estos grupos humanos, y por las consecuencias de dominio de uno sobre otro, además, del reconocimiento de límites territoriales por parte de ambos grupos. De tal forma que las sociedades mesoamericanas y de Oasisamérica presentan concepciones fundamentales de su cosmovisión en los diferentes periodos de ocupación, desde los grupos cazadores y recolectores, hasta las sociedades sedentarias agrícolas al momento de la conquista española, integrándose con la nueva forma de pensamiento occidental, creando una nueva forma de reflexión desde el periodo colonial, que ha continuado desarrollándose hasta el presente.

Como sabemos, la cosmovisión está conformada por un núcleo duro y uno blando, en el primero se encuentran los elementos que permanecen siempre dominantes sobre la misma, o sea, los componentes que le otorgan una dinámica concreta, y que invariablemente perduran intactos, mientras que en el núcleo blando o periferia, se hallan los componentes que tienen la característica de ser cambiantes y adaptables.

Además, Eliade (1972) menciona que la cosmovisión se encuentra fundamentada en dos modalidades de experiencias humanas que son las prácticas sagradas y las experiencias profanas, las cuales son dos situaciones existenciales asumidas por el hombre a través de toda su historia. Por su parte, Jung (1982) considera que este proceso de la psique humana se realiza siempre de forma consciente e inconsciente,

así como López Austin (1996) quien señala que es producida de dos formas: una social, como creación colectiva y la otra individual, como obra consciente.

Las regiones investigadas, al situarse en una frontera natural y cultural, nos muestran elementos referentes al núcleo duro o central de la cultura regional, así como también exponen los elementos cambiantes y adaptables del núcleo blando o periférico de las regiones localizadas al norte y sur respectivamente, en sus diferentes periodos de ocupación. En este sentido, Bohem (1986) menciona que para una comprensión integral de los grupos sociales mesoamericanos, debemos observar si las sociedades que los conformaron fueron complejas, entonces será necesario también tomar en cuenta como mesoamericano a las sociedades marginales, precisamente en referencia a los grupos cazadores y recolectores y los sedentarios agrícolas, así como en su relación centro y periferia, donde los grupos sociales limítrofes como los pueblos de Oasisamérica, se contemplan esencialmente como parte de la región fronteriza, tanto espacial como culturalmente.

Por todo lo anterior, la cosmovisión se refleja en todos los elementos que conforman las diversas manifestaciones culturales de un grupo, siendo los símbolos, mitos y rituales uno de sus principales componentes, ya que muestran significados específicos y desconocidos u ocultos para los miembros de la sociedad, y se manifiestan en cualquier objeto, acto, hecho o relación del grupo. Los mitos relatan una historia sagrada que tuvo lugar en el comienzo de los tiempos para las sociedades primitivas, se originaron en un relato oral en el que los detalles van variando a medida de que es transmitido, y se encuentran formados de elementos simbólicos; los rituales permiten el regreso a los orígenes, lo que significa que los eventos narrados en los mitos vuelven a suceder. Además, el ritual permite legitimar las instituciones de autoridad y muestran elementos característicos del núcleo duro, los cuales son reacios a la transformación.





CAPÍTULO II

## MITOS HOPIS Y NAHUAS SOBRE LA CREACIÓN DEL MUNDO

**E**n este capítulo se relatan y describen de manera general los mitos hopis y nahuas sobre la creación del mundo, es decir, la creación de los cuatro mundos hopi y las cinco eras o soles del mundo nahua, con la observación de que los mitos nahuas fueron recogidos durante la época colonial, en tanto que los mitos hopis se recopilaron en los últimos doscientos años; en ambos casos los relatos se encuentran apoyados por documentos, vestigios arqueológicos y/o tradiciones orales que en menor o mayor grado sufrieron cambios por el tiempo en que se recopilaron y por las interpretaciones realizadas de ellos. Los mitos hopis fueron transcritos de Waters (1977), a quien le fueron narrados con precisión en la época.

Estos mitos conservan los elementos dominantes de su significado y simbolismo, es decir, mantienen los componentes centrales que perduran intactos en su cosmovisión; también existen elementos que tienen la característica de ser cambiantes y adaptables, por lo que a continuación, se describen de manera general cada uno de los mundos de acuerdo con las fuentes, sintetizando y desglosando sus principales elementos en formato de tablas.

## CREACIÓN DE LOS CUATRO MUNDOS ENTRE LOS HOPIS

### Primer mundo, Tokpela

---

Significa espacio infinito. Su dirección es el oriente; su color, el amarillo; su mineral, el oro; sus animales importantes, la serpiente de cabeza grande y el ave que comía grasa, y su planta la de cuatro hojas.

---

En él se menciona que estaba solo el Creador, Taiowa, y entonces el infinito concibió lo finito y creó a Sótuknang, a quien llama su sobrino para que lleve a cabo su plan de los universos, y que trabajen juntos y en armonía.

---

Sótuknang primero hizo las formas y las dispuso en nueve reinos universales, uno para Taiowa el Creador, uno para él mismo, y siete universos para la vida que vendría; después puso el agua sobre los universos, de modo tal que cada uno fuese medio sólido y medio agua; posteriormente convirtió las fuerzas del aire en corrientes suaves y ordenadas alrededor de cada universo; y por último creó a su ayudante, Kókyangwúti (Mujer Araña) quien tomó un poco de tierra, la mezcló con saliva, la cubrió con una sustancia blanca y le cantó la Canción de la Creación, formando dos seres gemelos. Al gemelo de la derecha lo llamo Pöqáñghoya, y su misión fue recorrer el mundo para solidificar con sus manos la tierra creando las montañas y valles, y al gemelo de la izquierda lo llamó Palöngauhoya, quien debió recorrer el mundo emitiendo sonidos para que se escucharan en toda la tierra, creando el eco y todos los ejes vibratorios a lo largo del eje de la tierra.

---

Al concluir sus labores, los gemelos fueron enviados por la Mujer Araña al Polo Norte y Sur, respectivamente, para mantener la rotación correcta del mundo, y después creó con la tierra los árboles y toda clase de flora, así como todo tipo de animales como aves, poblando los cuatro rincones de la tierra. Entonces el Creador, Taiowa, consideró que el mundo ya estaba listo para la vida humana, de tal manera que la Mujer Araña creó a los primeros hombres con tierra amarilla, roja, blanca y negra, mezclada con su saliva (túchvala) cubierta con la sustancia blanca (la sabiduría) y le entonó la Canción de la Creación, para después crear a sus cuatro compañeras femeninas (wúti).

---

Ello ocurrió en la hora de la oscura luz morada, es decir, en la primera fase del amanecer de la Creación; después en la hora de la luz amarilla, la segunda fase del amanecer de la Creación, el aliento vino al hombre; y cuando el Sol apareció en el horizonte en la hora de la luz roja, la tercera fase del amanecer de la creación, el hombre formado ya sólido volvió la cara a su Creador, el Sol. Después Sótuknang le dio al Primer Pueblo el habla, una lengua distinta a cada color, la sabiduría y el poder para reproducirse y multiplicarse, entregándole el mundo para vivir felices y respetar en todo momento a su Creador. Ellos se dispersaron por el mundo, comprendiendo que eran parte de la tierra, la cual constituía una entidad viva como ellos, entendiendo su origen.

---

---

El Primer mundo se multiplicó, pero se introdujo entre ellos Lavañhoya (El Hablador) en forma de pájaro llamado Mochni, quien convenció a los humanos y a los animales sobre sus diferencias, así como también apareció Kato'ya (una serpiente de cabeza grande) que alejó más a los seres humanos, los cuales se volvieron crueles, belicosos y comenzaron a luchar entre sí.

---

A pesar de ello, quedaron algunos seres humanos que aún acataban las leyes de la Creación, a quienes Sótuknang informó que iba a destruir el mundo para crear otro, y les dio instrucciones para resguardarse en el Pueblo de las Hormigas, y que mientras aprendieran la lección de estas, Taiowa ordenaría a Sótuknang destruir el mundo mediante el fuego.

---

## **Segundo mundo, Tokpa**

---

Significa oscura medianoche. Su dirección es el sur; su color, el azul; su mineral, la plata; sus animales importantes, el águila y el zorrillo, y su planta el abeto.

---

En él se refiere que al enfriarse el primer mundo, Sótuknang lo purificó y creó el Segundo mundo, cambiando su forma, es decir, en donde había tierra antes, puso agua y en donde había agua, puso tierra, ello para que los seres humanos no recordaran nada antiguo y perverso del Primer mundo. Sótuknang agradeció a las hormigas por albergar a los seres humanos y a estos les indicó que se multiplicaran y fueran felices cantando alabanzas al Creador Taiowa.

---

Los humanos ya no vivían con los animales porque estos se habían vuelto salvajes, y los humanos empezaron a vivir como las hormigas, o sea que construían hogares, luego pueblos y caminos para unirlos. También fabricaban herramientas con las manos y almacenaban alimento, para después comerciar mercancía entre ellos.

---

Así principiaron los problemas, ya que querían más cosas de las que necesitaban, por lo que Sótuknang decidió destruir el Segundo mundo, y solo escogió a los seres humanos que cantaban la Canción de su Creación, enviándolos otra vez al pueblo de las hormigas para refugiarse a salvo bajo la tierra.

---

Sótuknang ordenó a los gemelos Pöqánghoya y Palöngauhoya que abandonaran sus puestos en los extremos norte y sur del eje del mundo, por lo que este sin control dio dos vueltas completas, destruyendo todo y convirtiendo el mundo en hielo sólido.

---

Después de algún tiempo los gemelos volvieron a sus puestos, y el hielo se rompió para que se volviera a calentar el mundo; Sótuknang creó el Tercer mundo con su geografía y formas de vida, ordenando a los seres humanos que se respetaran entre ellos y a él, y que cantaran en la cima de los cerros las alabanzas al Creador:

---

## **Tercer mundo, Kuskurza**

---

No tiene significado moderno. Su dirección es el poniente; su color, el rojo; sus animales importantes, el cuervo, el antílope y el pájaro angwusi; su planta el tabaco, y su mineral el cobre. En este mundo los humanos se multiplicaron creando grandes ciudades, naciones y civilizaciones enteras, lo que dificultó el canto de sus alabanzas, pues la mayoría solo se preocupó de sus planes terrenales, y se introdujo una mujer que se dio a conocer por la perversidad, con la que corrompía a muchas personas, las cuales le regalaban collares de turquesas a cambio de sus favores.

---

También algunas personas del Clan del Arco crearon un escudo de piel curtida (pátuwvota) el cual, fue usado perversa y destructivamente al hacerlo volar por los aires para atacar ciudades, llegando la corrupción y la guerra al Tercer mundo. Por lo que Sótukngang informa a la Mujer Araña sobre la decisión de destruir este mundo con agua, antes de que todos los humanos se corrompan o extingan.

---

La Mujer Araña guió a los seres humanos a refugiarse en las cañas huecas de unas plantas altas, mientras Sótukngang soltó las aguas sobre el mundo. Los humanos salieron después y recorrieron las aguas en busca de la tierra prometida, por lo que después de varios años y de asentarse en varias islas, encontraron el Tercer mundo.

---

Cuando llegaron todos los humanos, Sótukngang hundió las islas donde se habían parado en su viaje, borrando las huellas de este, diciéndoles a los humanos que guardaran el recuerdo y significado de su viaje porque llegará el día en que vuelvan a surgir esas tierras para probar la verdad de sus palabras, llegando al fin así el Tercer mundo.

---

## **Cuarto mundo, Túwaqachi**

---

Significa el mundo completo. Su dirección es el norte; su color, el blanco amarillento; sus animales importantes son el búho, el puma y el pájaro mongwau; sus plantas son el enebro y el árbol kneumapee, y su mineral sikyangu.

---

Sótukngang les dice a los humanos que este mundo no es hermoso y fácil como los anteriores, ya que tiene alturas y abismos, calor y frío, belleza y tierras estériles; ellos tienen que elegir dónde vivir, por lo que sus decisiones son las que determinarán si pueden o no llevar a cabo el plan de la Creación, o si con el tiempo también se tendrá que destruir este mundo, y cada grupo debe seguir a su propia estrella hasta que esta se detenga.

---

Los humanos comienzan a dirigirse tierra adentro, cuando conocen a Másau, un hombre que era el custodio, guardián y protector de esas tierras, quien les dice que deben de realizar sus migraciones divididos en grupos y clanes para después volver a reunirse. Así fue como comenzó todo en nuestro actual mundo, y los clanes cuentan posteriormente en el orden de su llegada, los lugares a donde fueron en sus migraciones y lo que han hecho para cumplir con el plan de la Creación.

---

## ERAS O SOLES DE LA COSMOVISIÓN NAHUA

Los nahuas se refieren a su época como el Quinto sol, y que antes de este hubo cuatro edades que fueron destruidas en cataclismos ocasionados por los elementos de tierra, viento, fuego y agua, respectivamente. Según la fuente que describe la era o sol correspondiente, la versión de estos mitos cambia el orden de las edades, de algunos personajes y de los elementos por los cuales fueron extinguidas, de tal manera que seguidamente se relatan de forma general las migraciones de acuerdo con las diversas fuentes, compendiando y desglosando sus primordiales elementos en tablas y columnas.

### Primera era, Sol de Tierra

Piedra del Sol	Se muestran cinco soles o edades, en las cuales, el primer sol es Nahui Océlotl o Sol de Tierra.
Historia de los mexicanos por sus pinturas	El Sol de Tierra es la primera edad, en ella Tezcatlipoca, se hizo sol para alumbrar y los otros dioses crearon a los gigantes, considerados hombres muy fuertes que comían bellotas de encinas y que habitaron el mundo durante 676 años. Cuando Tezcatlipoca dejó de ser sol, todos los gigantes murieron comidos por tigres y no quedó ninguno.
Histoyre du Mechique	La primera edad es el Sol de Agua duró 23 años se menciona que hubo dos creaciones, una en que las gentes habían sido creadas de las rocas y los dioses crearon cuatro soles bajo cuatro figuras. Este sol se llamó Chachuich Tonajo que es dios de piedras preciosas.
Memoriales de Benavente	El Sol de Agua es la primera edad, se llamó Nahui Átl, pereció por agua y se ahogó toda la gente.
Leyenda de los Soles	El Sol de Tierra es la primera edad, este Sol también se llamó 4 tigre y duró 676 años. Los que habitaron en este primer sol fueron comidos por ocelotes (tigres) en el año 13 y así se destruyó el sol.

*Continúa...*

Códice Vaticano A	La primera edad es el Sol de Agua y también se le llamó de cabellos blancos. Un dios dio principio a una pareja que pobló el mundo para después de 4008 años caer un diluvio que hizo que los hombres se volvieran peces. Se menciona que de este diluvio escapó una pareja que preservó el género humano a través de un objeto salvador que fue un árbol, o que fueron siete parejas las que se salvaron, se refugiaron en una gruta y que repoblaron el mundo separándose. En esta primera edad la gente no comía pan, solo cierto género de maíz silvestre (acicintli) y también estuvo poblada por gigantes.
Anales de Cuauhtitlán	La primera edad es el Sol de Agua, aquí a los primeros hombres los hizo su dios Quetzalcóatl, cuyo signo es 7 Viento y los forjó de ceniza. En este sol todo se lo llevó el agua y las gentes se convirtieron en peces.
Historia de Tlaxcala	Se proponen tres soles, la primera edad es el Sol de Agua que finalizó por diluvios y aguas tempestuosas, la tierra se volvió de abajo hacia arriba y los habitantes en esta época fueron los gigantes.
Sumaria Relación	El Sol de Agua es la primera edad, el mundo fue creado en un año ce técpatl y duró 1716 años hasta que se destruyó por el diluvio. Se llamó Atonatiuh o Sol de Agua y de esta inundación se salvaron siete parejas.
Historia Chichimeca	El Sol de Agua es la primera edad, que se llamó Atonatiuh en la que el mundo acabó por un diluvio.

Por su parte, Castellón (1989) agrega que en la Historia de los mexicanos por sus pinturas, este sol se llama Nahui Océlotl (Cuatro Jaguar) en el que Tezcatlipoca se hizo sol para alumbrar la tierra, y que cuatro dioses crearon a los gigantes, quienes vivieron 676 años. Asimismo, menciona que en la Leyenda de los Soles, los hombres se nutrían de chicome malinalli (siete hierba).

Y, López Austin (2015) señala además que en la Leyenda de los Soles, estos, se iniciaron hace 2513 años, contados hasta el año de 1558, en la que el primer sol, se llamó Nahui Océlotl (cuatro jaguar) los que vivieron entonces, comían chicome malinalli (siete hierba torcida) fueron devorados por jaguares durante 13 años y el sol desapareció en el año ce ácatl (uno caña).

## Segunda era, Sol de Viento

PIEDRA DEL SOL	LA SEGUNDA EDAD ES NAHUI EHÉCATL O SOL DE VIENTO
Historia de los mexicanos por sus pinturas	El Sol de Viento también es la segunda edad, en ella Tezcatlipoca dejó de ser sol porque Quetzalcóatl lo golpeó con un gran bastón y lo derribó en el agua, de donde salió convertido en tigre a comer a los gigantes. Quetzalcóatl, fue el sol de la segunda edad, habitada por macehuales que se alimentaban de piñones. Esta deidad se mantuvo por 676 años, hasta que Tezcatlipoca lo derribó de una patada, y levantó un fuerte viento que se llevó a Quetzalcóatl y a los macehuales, en la que algunos de estos quedaron en el aire y se volvieron monos.
Historyre du Mechique	El Sol de Fuego es la segunda edad, duró 23 años, los hombres murieron ahogados y algunos se convirtieron en peces. Este sol se llamó Chalchiuh Tonatiuh y los que vivieron en él, murieron quemados por el fuego que llovió del cielo. Los hombres, se convirtieron en gallinas, mariposas y perros, y la gente comía una hierba llamada centencapi y otra hierba de río llamada acicintl.
Memoriales de Benavente	La segunda edad es el Sol de Tierra, este sol se llamó Nahui Ocelotl, y en este cayó el cielo sobre la gente y los mató a todos. En esta edad existieron los gigantes, de quienes eran los huesos grandes que se hallaban bajo la tierra.
Leyenda de los Soles	La segunda edad es el Sol de Viento, este sol se llamó 4 viento y duró 364 años. Los que habitaron en él, fueron llevados por el viento y perecieron, se volvieron monos y sus casas, árboles y todo fue arrebatado por el viento. Así, murieron en un solo día llevados por el viento.
Códice Vaticano A	La segunda edad también es el Sol de Viento, su nombre era oro, su color el amarillo, duró 4010 años y el viento se desató un perro. Este sol terminó por la fuerza del viento y los hombres se volvieron monos. Una pareja escapó dentro de una peña y en esta edad la gente no comía pan, sino unas frutas silvestres llamadas acotzintli.
Anales de Cuauhtitlán	La segunda edad es el Sol de Tierra, se llamó Sol de Tigre y su signo fue 4-Tigre. En él sucedió que se oprimió el cielo y el sol no seguía su camino, así al llegar el sol al mediodía, se hizo de noche y se oscureció. Los tigres, se comían a las gentes y salían los gigantes.

Historia de Tlaxcala	Propone tres soles, la segunda edad es el Sol de Viento, su fin fue ocasionado por aires y huracanes, tan grandes, que hicieron volar a los árboles, y las gentes también volaron por los aires hasta caer y hacerse pedazos, con excepción de algunos que se enredaron en las montañas y los riscos y se volvieron monos.
Sumaria Relación	La segunda edad es el Sol de Viento, duró 1715 años, se llamó Ehre-catl Tonatiuh o Sol de Aire, y fue destruida por un gran huracán que se llevó árboles, peñas y casas, aunque muchos hombres pudieron escapar refugiándose en las cuevas. Cuando pasó el viento, la tierra quedó cubierta de monos.
Historia Chichimeca	La segunda edad es el Sol de Tierra, se llamó Tlalchitonatiuh, que significa sol de tierra, porque el mundo se acabó por terremotos que mataron a casi todos los hombres, y en ese tiempo vivieron los gigantes.

Por su parte, Castellón (1989) agrega que en la Historia de los mexicanos por sus pinturas, este sol se llamó Nahui Ehécatl (cuatro viento) duró 676 años, que Quetzalcóatl se convirtió en sol, luego se convirtió en tigre y mató a los gigantes, que los macehuales comían piñones de las piñas, y que terminó cuando Tezcatlipoca se convirtió en tigre, derribó con una coza a Quetzalcóatl, levantando un viento para destruir a todos; afirma que en la Leyenda de los Soles, los hombres comían el alimento doce culebra. Asimismo, López Austin (2015) añade, como Castellón, que esta Leyenda de los Soles se llamó Nahui Ehécatl (cuatro viento), y que el sol también fue llevado por el viento, que los que entonces vivían, comieron durante 364 años matlactlomome cóhuatl (doce serpiente) y perecieron en el día nahui ehécatl, del año ce técpatl (uno cuchillo de pedernal).

### **Tercera era, Sol de Fuego**

<b>PIEDRA DEL SOL</b>	<b>LA TERCERA EDAD ES SOL DE FUEGO</b>
Historia de los mexicanos por sus pinturas	La tercera edad también es el Sol de Fuego, aquí Tlalocatecutli, dios del infierno, quedó por sol y duró 364 años. Durante esta edad los macehuales comían acicintli (semilla de trigo) pero Quetzalcóatl hizo llover fuego del cielo, quitó a Tlalocatecutli y lo substituyó por su mujer Chalchiuhtlicue.

*Continúa...*



Historyre du Mechique	La tercera edad es el Sol de Tierra duró 23 años, se llamó sol de oscuridad o de la noche (Yohualtonatiuh). Los que vivieron bajo él, comían mirra y resina de pinos, pero morían por temblores de tierra y devorados por bestias salvajes. También los gigantes fueron comidos por las fieras; al morir no se convirtieron en ningún animal.
Memoriales de Benavente	La tercera edad es el Sol de Fuego, se llamó Nahui Quiáhuitl; pereció por fuego, ardió el mundo y murió la gente.
Leyenda de los Soles	La tercera edad es el Sol de Fuego, se llamó cuatro lluvia, su año era 1 pedernal y se mantuvo por 312 años. Ardió el sol, llovió fuego, la gente se volvió guajolote (pavos) y todas sus casas ardieron.
Códice Vaticano A	La tercera edad también es el Sol de Fuego, se llamó Edad Roja, duró 4804 años. La gente no comía pan, sino una fruta llamada zincococ; pereció por fuego el día 9 de un terremoto; una pareja se salvó del viento.
Anales de Cuauhtitlán	La tercera edad es el Sol de Fuego, su signo era cuatro lluvia. En este periodo llovió fuego y arena, los que en él vivían se quemaron. También llovieron las piedras que vemos, hirvió la piedra tezontle y entonces se enrojecieron los peñascos.
Historia de Tlaxcala	La tercera edad también es el Sol de Fuego, pero en esta fuente es el último sol que será el fin del mundo. En este, el mundo acabará por fuego, todo se quemará y los dioses bajarán a destruir a los hombres.
Sumaria Relación	La tercera edad es el Sol de Tierra, en él se repobló la tierra, se llamó Tlalchitonatiuh, duró 158 años y sufrió su destrucción por un temblor de tierra y después de un huracán.
Historia Chichimeca	La tercera edad es el Sol de Viento, se llamó Ehécatl Tonatiuh o Sol de Aire, porque acabó por viento que mató a la mayor parte de los hombres, y algunos se volvieron hombres monos.

Por su parte, Castellón (1989) indica conjuntamente que en la Historia de los mexicanos por sus pinturas, este sol se llamó Tlalocatecuhtli (dios de la lluvia) duró 364 años, los macehuales comían acicintli (semilla como trigo) y cincocopi, y terminó cuando Quetzalcóatl hizo llover y puso en el cielo a Chalchiuhtlicue, quien fue sol durante 312 años. Mientras que en la Leyenda de los Soles se llamaba Nahui Quiáhuitl (cuatro

lluvia) y los hombres se convirtieron en guajolotes. López Austin (2015) concuerda que en la Leyenda de los Soles, este sol se llamó Nahui Quiáhuítl (cuatro lluvia) fue destruido por una lluvia de fuego. Los que vivían en él, comían chicome técpatl, y cuando se destruyó este mundo, se volvieron pavos, en un día del signo cuatro lluvia, muriendo, siendo niños.

### **Cuarta era, Sol de Agua**

<b>PIEDRA DEL SOL</b>	<b>LA CUARTA EDAD ES EL SOL DE AGUA</b>
Historia de los mexicanos por sus pinturas	La cuarta edad es el Sol de Agua, permaneció 312 años alumbrando a los macehuales, que comían una semilla de maíz llamada cincocopi. El último año que fue sol Chalchiuhtlicue, en el cual llovió tal cantidad de agua que se cayeron los cielos y los macehuales fueron llevados por las aguas y se convirtieron en todos peces.
Histoyre du Mechique	La cuarta edad es el Sol de Viento, se llamó sol de aire o Ehécatl Tonatiuh y duró 23 años. Las gentes se alimentaban de mízquitl, murieron por las tempestades o huracanes y los hombres se convirtieron en monos.
Memoriales de Benavente	La cuarta edad también es el Sol de Viento, se llamó Nahui Ehécatl, terminó por viento que se llevó montes, árboles, peñas y casas, las gentes no murieron porque se convirtieron en monos.
Leyenda de los Soles	La cuarta edad es el Sol de Agua, se llamó cuatro agua y duró 676 años. Los hombres fueron oprimidos por el agua, se volvieron peces y el agua estuvo extendida 52 años.
Códice Vaticano A	La cuarta edad es el Sol de Tierra y se llamó de cabellos negros. En este sol principió Tula, que se perdió por los vicios y llovió sangre hace 5206.
Anales de Cuauhtitlán	La cuarta edad es el Sol de Viento, su signo era cuatro viento, durante ello todo fue llevado por el aire y todos se volvieron monos, algunos hombres-monos se fueron a vivir a los montes.
Historia de Tlaxcala	No se menciona la cuarta edad o sol nahua.
Sumaria Relación	No se menciona la cuarta edad o sol nahua.
Historia Chichimeca	La cuarta edad es el Sol de Fuego, se llamó Tletonatiuh, porque acaba por fuego.

Por su parte, Castellón (1989) apunta al mismo tiempo que en la Leyenda de los Soles, que ese sol se llamó Nahui Átl (cuatro agua) duró 676 años, los hombres

comían nahui Xóchitl (cuatro flor); fue destruido por inundaciones en un día cuatro agua, los hombres se convirtieron en peces y los cerros desaparecieron porque hubo agua durante 52 años. López Austin (2015) advierte también que en la Leyenda de los Soles, esta era se llamaba Nahui Átl (cuatro agua) los hombres se ahogaron y convirtieron en peces.

### **Quinta era, Sol de Movimiento**

<b>PIEDRA DEL SOL</b>	<b>LA QUINTA EDAD ES EL SOL DE MOVIMIENTO O NAHUI OLLIN</b>
Historia de los mexicanos por sus pinturas	La quinta edad es también el Sol de Movimiento, en este sol el sacrificio de los dioses permitió un quinto sol que perecería cuando Tezcatlipoca se robase al sol.
Historyre du Mechique	No se menciona la quinta edad o sol nahua.
Memoriales de Benavente	La quinta edad es el Sol de Caña, llamado Nahui Ácatl.
Leyenda de los Soles	La quinta edad también es el Sol de Movimiento, se considera por los mexicas como nuestro Sol, en el que vivimos ahora, y su deidad es Quetzalcóatl.
Códice Vaticano A	No se menciona la quinta edad o sol nahua.
Anales de Cuauhtitlán	La quinta edad es el Sol de Movimiento, porque se mueve, sigue su camino. En él habrá movimientos de tierra, hambre y así pereceremos.
Historia de Tlaxcala	No se menciona la quinta edad o sol nahua.
Sumaria Relación	No se menciona la quinta edad o sol nahua.
Historia Chichimeca	No se menciona la quinta edad o sol nahua.

Castellón (1989) señala que Quetzalcóatl y Tezcatlipoca se convirtieron en enormes árboles que se llamaban Quetzalhuéxotl (sauce quetzal) y Tezcacuáhuitl (árbol de espejos) respectivamente, y crearon cuatro hombres (Cuauhtémoc, águila que cae; Itzcóatl, serpiente de obsidiana; Izmalí y Tenexúchitl, flor de cenizas) y todos juntos (hombres, árboles y dioses) alzaron el cielo con las estrellas como está ahora, donde Quetzalcóatl y Tezcatlipoca al recorrer el cielo hicieron un camino (la vía láctea) en el año uno conejo. Además, menciona que en esta era, el sol y la luna son Nanahuatzin y Tecuciztécatl, quienes posiblemente representan a Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, siendo Nanahuatzin representante de los guerreros nómadas, recién llegados a nuevos territorios pobres; mientras Tecuciztécatl, era rico, poderoso y representaba a los sedentarios agricultores. Para que el sol se moviera, se hicieron sacrificios de dioses

guerreros, así como, en la Leyenda de los Soles, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca restauran el mundo, convertidos en árboles y ayudados por cuatro hombres que ellos crean, relacionados con los cuatro rumbos del universo, reanudando el mundo su marcha.

Por su parte, López Austin (2015) afirma que en la Leyenda de los Soles, Tezcatlipoca encendió el fuego y ahumó el cielo en el año Ome Ácatl (dos caña) que este sol se llama Nahui Ollin (cuatro movimiento) que es nuestro sol en el que vivimos. El dios Titlacahuan, llamo a Tata y Nana para hacer un hoyo en un ahuehuate, en el que los hombres realizaron ayuno, comiendo solo una mazorca de maíz. Cuando salieron del ahuehuate, vieron peces muertos, haciendo fuego y asando los peces. Después los dioses Citlallatónac y Citlalicue se indignaron porque encendieron fuego, por lo que descendió Titlacahuan Tezcatlipoca, cortando las cabezas de Tata y Nana, se las puso en el trasero, y los convirtió en perros. Así el cielo se ahumó como hasta ahora.

Por lo que podemos decir que la quinta edad es el Sol de Movimiento. En este mundo solo hay hombres, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca se convierten en árboles, crean a cuatro hombres para que todos juntos restauren el mundo como lo conocemos, se integran los grupos nómadas de cazadores y lo sedentarios agrícolas, se sacrifican dioses para ayudar al sol, dándose la alternancia de contrarios, instalándose el equilibrio a través del mito y los sacrificios. Este mundo será destruido por los mismos hombres, así como también por temblores, y se considera que corresponde al tiempo presente.

FIGURAS 1, 2, 3 Y 4: CÓDIGOS VATICANO A.



SOL DE TIERRA



SOL DE VIENTO



SOL DE FUEGO



SOL DE AGUA

FUENTE: MORENO (1967).

**FOTOGRAFÍA I. PIEDRA DEL SOL. SOL DE MOVIMIENTO**



**FUENTE:** INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA (2020).

### CAPÍTULO III

## MITOS HOPIS Y NAHUAS SOBRE LA MIGRACIÓN

**E**n este capítulo se describen y relatan de forma general los mitos hopi y nahua relativos a sus migraciones. En los hopi se puntualizan concisamente las migraciones de los clanes narradas por ellos a Waters (1977) en la que la deidad Másau les explicó a los hombres la forma en que se debían hacer dichas migraciones, cómo reconocer el sitio donde se establecerían permanentemente y cómo debían vivir al llegar a dicho lugar. Por su parte, en los nahuas se describe y relata la migración azteca relatada en la *Tira de la peregrinación* o *Códice Boturini* (Libura, Díaz y Navarrete, 2001) documento en el cual se anotaron los lugares donde se asentaron los aztecas, las fechas y los sucesos relevantes, describiendo de la lámina I a la 22, que es donde se interrumpe la citada caminata.

### MIGRACIÓN HOPI

Según esta mitología, las migraciones de los clanes fueron escritas simbólicamente en cuatro tablillas sagradas que entregó el dios Másau a los clanes del Fuego y el Oso, una tablilla al Clan del Fuego y tres tablillas al Clan del Oso. La tablilla del Clan del Fuego tiene una esquina rota y presenta varios símbolos de un lado; del otro, muestra la figura de un hombre sin cabeza. En ella se establecía que después de migrar hasta encontrar su hogar permanente, llegaría el tiempo en que serían conquistados por pueblos foráneos, los cuales los obligarían a ser agricultores, y que en caso de negarse serían castigados. Por lo que tenían que esperar a ser redimidos de sus opresores por

el hermano blanco Pahána, quien volvería con la parte faltante de la tablilla, pero que si su liberador llegaba a comprometerse con otra religión, se le debería de cortar la cabeza, acción que salvaría al pueblo del mal, por lo que consecutivamente se cuenta de manera general la migración hopi de acuerdo con las fuentes, recapitulando y desglosando sus principales elementos en tablas.

---

Al Clan del Oso se le entregaron tres tablillas, ya que la deidad Söqömhonau consideró que este grupo sería el principal en el cuarto mundo, la primera tablilla de un lado tiene un dibujo que simboliza un plano de terreno alrededor del pueblo en que se asentarían permanentemente, mostrando las parcelas en que se distribuirían los clanes que apoyarían las ceremonias religiosas; y del otro lado de la tablilla hay unas huellas de oso, las cuales muestran que todas las demás tierras fuera de las propiedades religiosas estarían al cuidado del Clan del Oso.

---

La segunda tablilla tiene una planta de maíz al centro con varios animales y otras plantas de maíz agrupados alrededor; toda la escena se encuentra enmarcada por dos serpientes y en las esquinas superiores la figura de un hombre con el brazo estirado; las serpientes simbolizan los dos ríos que formarían los límites de sus tierras y los brazos estirados de los hombres representan a sus líderes religiosos, ya que si alguien cruzaba sus límites fronterizos sin autorización, sería destruido.

---

La tercer tablilla enmarca en la parte frontal dos rectángulos a seis hombres con los brazos cruzados sobre el vientre y la ingle, la doble línea de los rectángulos simboliza los ríos alrededor de sus tierras y los seis hombres representaban a los líderes importantes de los clanes, mientras que del lado izquierdo están marcados el sol, la luna, las estrellas y el símbolo de la hermandad (nakwách). En la parte posterior se muestran diversos símbolos como el maíz, nube, sol, luna, estrella, agua, serpiente, nakwách, huellas de oso y espíritu del creador.

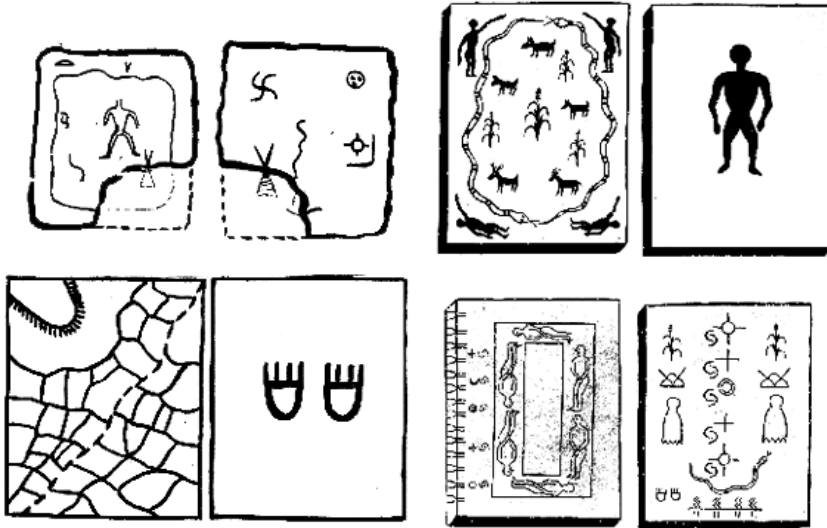
---

Los hopis mencionan que a cada clan se le dio una Jarra de agua mágica, ya que no todos los lugares donde se establecerían contarían con agua, y así el lugar donde permanecieran, les seguiría dando este líquido vital.

---



FIGURA 5. TABLILLAS HOPIS



FUENTE: WATERS (1977).

Los clanes emprendieron su migración hacia el sur y el norte, para después regresar y partir hacia el oriente y el poniente, para posteriormente regresar de nuevo. En el recorrido de dichas migraciones, cada clan se topaba con ruinas de un pueblo construido por un clan anterior; encima de los montículos se hallaban tiestos (restos de cerámica rota) los cuales fueron colocados formando un círculo orientado hacia donde el clan había emprendido su rumbo.

Algunos clanes olvidaron los mandamientos de Másau y se establecieron en climas cálidos donde la vida era fácil, como las áreas tropicales, construyendo ciudades de piedra que se deterioraron y desintegraron, mientras que otros clanes no concluyeron sus migraciones hacia los cuatro puntos cardinales, y solo los que perseveraron comprendieron el significado de las migraciones, las cuales representaban las ceremonias de la purificación.

Después de viajar a los extremos de la tierra durante las cuatro migraciones, los elegidos colonizaron la vasta meseta árida que se extiende entre los ríos Colorado y Grande; el pueblo hopi sabe que fue conducido hasta este lugar para depender de él con la poca lluvia que evoca su poder y oración, y así mantener siempre la fe y conocimiento de su creador; después de fallar en las tres oportunidades anteriores, o sea, en los primeros tres mundos.

La migración se caracteriza porque los humanos dieron inicio acompañados por dos personas-insectos (chapulín o langosta) llamados Máhus o Kachinas, que tienen el poder del calor.

---

Al iniciar este viaje después de llegar a la cima de una montaña, el guardián de esta, un águila, pone a prueba a los Máhus para comprobar si efectivamente son un pueblo fuerte. Primero perforando los ojos de las Kachinas con una flecha y después atravesando sus cuerpos con otras flechas; en la primera prueba los Máhus debían permanecer con los ojos abiertos sin parpadear, y en la segunda, las Kachinas después de ser atravesadas por las flechas, deberían tocar una melodía con una flauta, la cual produjo vibraciones tranquilizadoras, curando así sus cuerpos, por lo que el águila les otorgó una de sus plumas para que pudieran hablar con su padre el Sol.

---

Las Kachinas flautistas son de color azul y gris, dando nombre a dichos clanes, que también se conocen con el nombre de Kókopilau o Kokopeli, un flautista jorobado, que trae semillas de plantas y flores en su espalda; los hopis mencionan que se grabó su imagen en piedras de todo el continente americano en las diversas migraciones, representándolas en muchas ocasiones con un largo pene, como símbolo de las semillas de la reproducción humana.

---

Posteriormente, se conforman cinco clanes al continuar su viaje a los diversos puntos cardinales, el Clan de la Araña, el Clan de la Flauta Azul, El Clan del Fuego, el Clan de la Serpiente y el Clan del Sol. Primero inician su viaje al norte guiados por una estrella a través de la parte occidental de las montañas, sembrando maíz en el camino y construyendo agujeros en la tierra como casas hoyos con techos de madera, registrando este viaje con grabados en piedras de huellas y banderas. Esta estrella los llevó hacia el norte, llegando a tierras de nieve y hielo, enterrándose en los bancos de nieve para mantenerse calientes, llevando consigo una jarra pequeña que les otorgaba agua en abundancia y una vasija pequeña con tierra en donde sembraban maíz y melón.

---

Al llegar al ártico, conformado por una montaña de nieve y el mar de hielo, lo llamaron la Puerta Trasera del Cuarto mundo, intentando derretir dicha montaña en cuatro ocasiones alentados por el Clan de la Araña quien los animaba a unir sus poderes mágicos, es decir; al Clan de la Flauta azul tocando para tratar de atraer calor del trópico, al Clan del Fuego evocando calor de las profundidades de la tierra, al Clan del Sol llamando el calor de este astro, y al Clan de la Serpiente utilizando vibraciones de las profundidades de la tierra enviadas por los Gemelos, pero no consiguieron su objetivo.

---

Entonces apareció Sótuknang y dijo a la Mujer Araña que él y el Creador no permitieron dicha acción, ya que hubiera ocurrido un desastre inundando el mar del nuevo Cuarto mundo, por lo que les señaló su error al incitar a los humanos a hacer mal uso de sus poderes sagrados, castigándola por desobedecer sus deseos dejando que se agote su hilo, perdiendo así su juventud y hermosura, hasta que se convirtiera en una anciana fea, además de sentenciar a dicho clan como cuna del mal y la perversidad.

---

---

Continúan su viaje al sur a través de la parte oriental de las montañas para llegar a Pisísvaiyu (río Colorado) el Clan de la Araña se separó para continuar hasta el lugar de donde había salido. Los demás clanes viajaron hacia el oriente llegando al Océano Atlántico, para posteriormente migrar hacia el occidente de la tierra. El Clan de la Serpiente se detuvo en las grandes praderas y como no había rocas para grabar su rastro, hicieron un enorme montículo de tierra en forma de serpiente, llamada Tókchi'i (Guardián del Este) donde su cabeza apunta hacia el oeste, ello indica que viajaban en esa dirección al realizar esta construcción. Existen otras cinco serpientes de dirección, Pálulukang, serpiente del agua y guardián del Sur; Mai-chu'a, serpiente gris y guardián del Norte, Kato'ya, serpiente negra y guardián del Oeste, Távataho, serpiente del sol y del cielo, y Tuváchu'a, serpiente de arena y de abajo.

---

Prosiguieron las migraciones hacia el Oeste, para después de algún tiempo llegar al mar, luego regresar hacia el Este que es donde la estrella se detuvo encima del Cañón del Chaco, Nuevo México, desarrollando grandes poblaciones, para construir por primera vez un altar para sus ceremonias.

---

Los clanes con el tiempo tuvieron rivalidades por la tierra agrícola, situación que acentuó los conflictos debido a la escasez prolongada de lluvia; el Clan de la Flauta Azul admitió haber hecho mal uso de sus poderes y por lo tanto corromper sus ceremonias, cediendo el liderazgo al Clan de la Flauta Gris, quien ordenó reanudar las migraciones hacia el Sur. En este viaje se unieron los Clanes de la Serpiente, del Fuego y del Sol, se separaron del Clan de la Flauta, para después de varios años, viajar hacia el Oeste, al Sur y otra vez al Este, estableciéndose en varios lugares, hasta asentarse por un tiempo en Ötöpsikvi, donde tallaron en madera un Kyaro (perico) ya que creían que sus plumas producen el suficiente calor para germinar las semillas, para finalmente, después de siglos de migraciones establecerse en Oraibi, en el actual estado de Arizona, Estados Unidos de América, con la proliferación de varios clanes.

---

Los cuatro principales clanes de los hopis con sus respectivas divisiones son: 1) el Clan del Oso, conformado por los clanes del Oso Negro, Oso Gris, Correa, Ojo de Grasa, Azulejo, Topo y Coyote de Agua; 2) el Clan del Perico, compuesto por los clanes del Cuervo, Conejo y Tabaco; 3) el Clan del Agua, integrado por los clanes del Sol y del Fuego; 4) el Clan del Tejón, constituido por el Clan de la Mariposa y Kachina.

---

---

Después continúan en orden de importancia ocho clanes con sus respectivas derivaciones, que son el Clan de la Araña (Clan de la Flauta Gris) el Clan del Fuego (Clan de la Flauta Azul) el Clan de la Serpiente (Clan de la Arena y del Lagarto) el Clan del Agua (Clan del Pozo Profundo, Pozo Breve, Maíz Verde, Niebla y Nube) el Clan de la Calabaza (Clan de la Grulla y del Halcón) el Clan del Arco (Clan de la Flecha, Madera de Grasa, Caña Grande y Caña Pequeña) el Clan de la Semilla (Clan Negra) y el Clan del Coyote. A los anteriores, además se suman otros, como son el Clan de la Golondrina, la Mostaza, etcétera, de tal manera que los cuatro principales clanes representan o se encuentran asociados a los puntos cardinales de la siguiente forma, el Clan del Tejón relacionado con el Norte, el Clan del Perico vinculado con el Sur, el Clan del Águila con el Este, y el Clan del Oso con el Oeste.

---

Los hopi mencionan que varios clanes conducidos por el Clan del Oso, al cual consideran como el más importante de todos y como el clan Padre, al efectuar su migración hacia el Sur, llegaron a la punta de Sudamérica, para posteriormente separarse de regreso a Oraibi por el Este y Oeste. Durante el viaje de retorno, Honani, El Tejón, ayudó al clan mostrándole plantas con la cuales podría curar a su pueblo de todas las enfermedades que padecían, pidiéndole a cambio que se llamara el Clan del Tejón, el cual agradecido continuó su viaje hacia norte, deteniéndose cerca de Palátkwapi, también conocida como la Casa Roja o Tierra Roja, la cual indican se encuentra en alguna parte de Mesoamérica, en México.

---

El clan que sigue en importancia es el Clan del Perico, calificado como el clan Madre de los hopi, ya que se le considera símbolo de fertilidad proveniente de las tierras del Sur en Mesoamérica (México o Centroamérica) debido a que inició sus migraciones hacia Oraibi precisamente de estas tierras. Los líderes de este clan recibieron de una hermosa mujer de las tierras del sur, los huevos del perico, obteniendo así el poder de la fertilidad, la reproducción y su nombre.

---

Al arribar a Oraibi, no todos los clanes fueron admitidos en su primera llegada, tal es el caso del Clan del Arco, el cual resentido por dicha situación, coloca en Oraibi a las serpiente más nociva, la llamada mocasín de panza roja, Masvösö, ello con el propósito de poner a prueba el poder del Clan del Oso, debido a los temblores que estaba ocasionando. Para detenerla el Clan del Oso ofrece en sacrificio la vida de un niño y el Clan del Perico entrega el sacrificio noble de una niña.

---

El Clan del Sol que es una división del Clan del Águila, durante la migración para llegar a Oraibi utilizó mal los poderes que le habían sido otorgados, con la intención de tomar ventaja sobre los demás clanes, por lo que al ser admitido en Oraibi recibió tierras accidentadas y de mala calidad, no ejerciendo papel importante en las ceremonias.

---

---

En lo referente a la Ciudad Roja del Sur o Palátkwapi, que se situaba en México o Centroamérica, los hopi mencionan que fue el Clan de las Kachinas el que la construyó, considerando a las Kachinas como seres no humanos, sino más bien como espíritus enviados para apoyar y orientar a los clanes en sus migraciones, las cuales adoptaban la forma humana y se consideraban como el Clan de las Kachinas. Este clan convirtió la Ciudad Roja en una gran ciudad y centro cultural y religioso, la cual estaba rodeada por grandes muros, y conformada por tres grandes secciones, la primera para fines ceremoniales, la segunda para cuartos donde se almacenaban alimentos, y la tercera donde se situaban las viviendas.

---

Pero después de crecer y prosperar a la Ciudad Roja le llegó el mal, los hopis aluden tal situación a que la vida de la gente que coexistía en dicha ciudad se había vuelto muy fácil, además de no reanudar sus migraciones, por lo que en un momento dado el Clan de la Araña al no ser admitido en Palátkwapi, atacó la ciudad entera al amanecer; para después de varios días de oposición cortar la corriente de agua del río que proveía a la urbe. Entonces los líderes de la Ciudad Roja guiados por las Kachinas, indicaron a sus habitantes que construyeran un túnel por debajo del río para escapar, terminándolo en siete días, de tal manera que los cuatro clanes que conformaban tal asentamiento, escaparon en el siguiente orden, Clan del Oso, Clan del Maíz, Clan del Perico y Clan del Coyote, quedándose los del pueblo de las Kachinas para defender la ciudad mientras los demás clanes huían de noche para continuar sus migraciones, así como para usar sus máscaras y trajes en las fechas ceremoniales enseñadas por las Kachinas.

---

Existe otra versión de la destrucción de la Ciudad Roja, en la que los gemelos juegan un papel importante, ya que se considera que poseen un poder especial, llamándoseles “jóvenes venados”. La Kachina principal del Clan del Agua, Eototo, y la Kachina más importante del Clan del Maíz Verde, Aholi, advirtieron a los habitantes de Palátkwapi que violaban la ley al no continuar sus migraciones, de tal manera que ordenaron al Clan del Agua el destrozamiento de la ciudad. El líder de este clan envió a su hijo con máscaras y trajes diferentes a los diferentes barrios de la ciudad para que durante las noches hiciera gemidos y ruidos, con el propósito de espantar a los habitantes de la ciudad y que estos la abandonaran. Pero atraparon al muchacho matándolo con un cuchillo de pedernal y lo enterraron en una plaza, en la que después de un día salió uno de sus dedos del piso, y así hasta el cuarto día en que surgió del piso una serpiente, produciendo con sus movimientos temblores que derrumbaron los edificios.

---

En una casa que no se destruyó, vivían unos padres con unos gemelos (niño y niña) y los padres, al creer que sus hijos habían muerto huyeron de la ciudad, después de la destrucción, al otro día, los gemelos siguieron las huellas de su pueblo llevando consigo un poco de alimento y un arco y flechas. Cuando se acabó la comida, el niño cazó un venado y el animal antes de morir le dijo al gemelo que lo ayudaría enseñándole cómo comer su carne y usar sus huesos como armas y pezuñas como punzón; continuaron su viaje hasta llegar a un pueblo designado como Casa Kachina. A esta gente se le llamó del Punzón o Mochis.

---

---

Se señala a la maldad y la corrupción del Clan del Arco como el causante de la destrucción del Tercer Mundo que fue ocasionado por la inundación, por lo que cuando los clanes salieron al cuarto mundo, no le avisaron al Clan del Arco. Mucho tiempo después cuando los clanes habían iniciado sus migraciones, apareció el Clan del Arco, no sabiendo por qué no fueron destruidos, pero estos se establecieron en un lugar llamado Púspövi, que quiere decir Siete Cuevas, multiplicándose y prosperando.

---

Después continuaron su migración hacia el norte pasando por el centro de México, deteniéndose siete veces, construyendo un pueblo en cada parada, y asignando a cada asentamiento un nombre diferente, destacando el tercero nombrado Taiowa, que se localizaba según los hopi cerca de lo que actualmente es la Ciudad de México.

---

Destaca que la esposa del líder del quinto pueblo denominado Hopaqa, tuvo unas gemelas, de las cuales una al convertirse en mujer organizó otro clan llamado de la Flecha, el cual se separó y en sus migraciones pasó de largo dos pueblos abandonados de clanes que les habían precedido, Chosóvi o Cerro del Pájaro Azul y Pac'ovi o Agua en Alto, los cuales se encontraban cerca de lo que actualmente es Casas Grandes en Chihuahua.

---

Regresando a la fundación de Oraibi, la cual consideraban se encontraba en el centro del universo y del continente, cuando finalmente los clanes concluyeron las migraciones, se distribuyeron las tierras y realizaban ceremonias que les garantizaran con sus oraciones una buena vida con base en el trabajo, ya que el clima y la conformación del territorio no les permitía tener abundante agua ni buenas tierras de cultivo, por lo que consideraban que las cosas eran como se habían dispuesto por sus dioses. Pero después la Puerta Trasera del continente ubicada en el norte helado se abrió, por lo que llegaron grupos de pueblos nuevos, hambrientos e ignorantes, además de que por el oriente otra raza nueva había desembarcado y en el sur había más extranjeros blancos que seguían sus huellas.

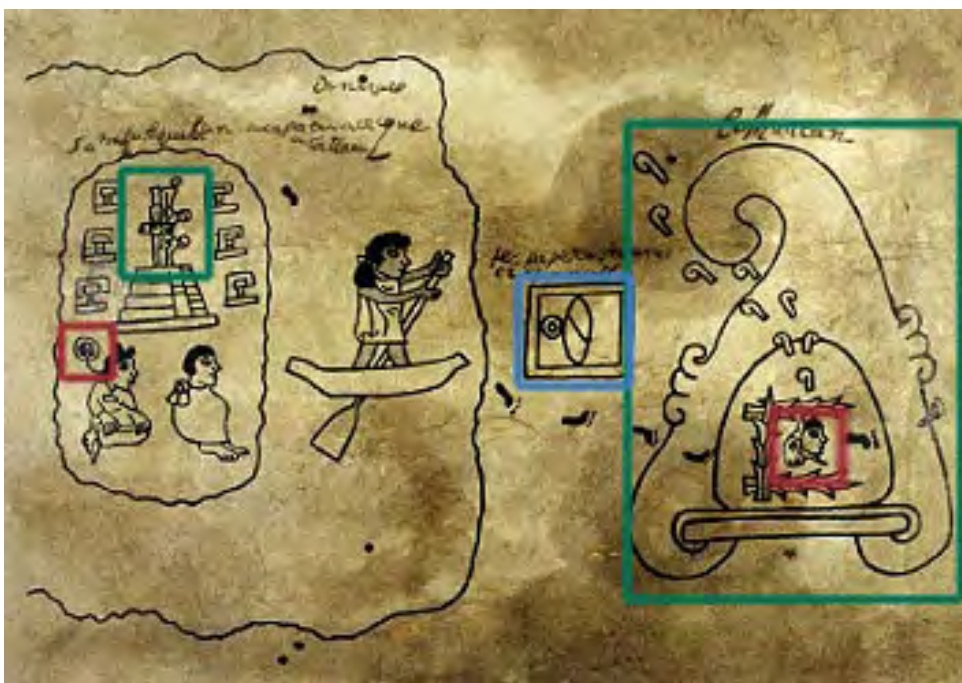
---

Los hopis creyeron que se realizaba la predicción de la llegada por el oriente del hermano blanco perdido, Pahána, aunque después se dieron cuenta de que se trataba de la conquista española, a través de Pedro de Tovar, a quien recibieron con todos los honores, trazando un camino de harina de maíz sagrada, pero fueron atacados obligándolos a refugiarse, para después de no encontrar oro los españoles irse de este territorio, por lo que los hopis se refieren a estos hombres blancos como los Castilla o El Dictador:

## MIGRACIÓN AZTECA

Los aztecas realizan también una migración en busca de la tierra donde asentarse definitivamente, saliendo en el año 1168 d. C., de un lugar llamado Aztlán ubicado al norte de México, culminando dicho viaje en el año 1363 d. C., con la Fundación de México-Tenochtitlán, es decir, 195 años después. Esta información se encuentra plasmada en la llamada Tira de la Peregrinación o códice Boturini, el cual fue pintado por un tlacuilo anónimo de Tenochtitlán, antes o después de la llegada de los españoles, sobreviviendo a la destrucción europea, para después llegar a manos del italiano Lorenzo Boturini Benaducci (1702-1751).

**FIGURA 6.** LÁMINA 1, LA TIRA DE LA PEREGRINACIÓN O CÓDICE BOTURINI. REPROGRAFÍA MARCO ANTONIO PACHECO/RAÍCES



**FUENTE:** INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA (2007).

Posteriormente se trasladó a los archivos del gobierno virreinal junto con otros documentos de su colección y permaneció abandonado por varios años. En 1823, William Bullock lo llevó a exhibir a Londres con otras piezas arqueológicas, y posteriormente en 1828 regresó a México, para actualmente encontrarse en el Museo Nacional de Antropología del INAH. La Tira de la Peregrinación es un documento conocido como Xiuhamatl, es decir, un libro de años, en el cual se anotaron los lugares donde se asentaron los aztecas, las fechas y los sucesos relevantes, y que según Libura, Díaz y Navarrete (2001), duró 188 años y se registraron 33 localidades.

La información sobre dicha migración que se utiliza en el presente trabajo ha sido tomada de una reciente versión de la Tira de la Peregrinación, o códice Boturini, cuyo guion e investigación fueron realizados por Krystyna M. Libura. La revisión histórica estuvo a cargo de Federico Navarrete Linares, así como la traducción y lectura del náhuatl la efectuó Librado Silva Galeano (Libura, Díaz y Navarrete, 2001), de tal forma que seguidamente se describe de manera general la migración nahua de acuerdo con las diversas fuentes, sintetizando y desglosando sus principales elementos en tablas y columnas.

---

Lámina 1      Se muestra una isla en un gran lago donde estaban asentados dos señores nobles, un hombre y una mujer gobernante, Chimalma. Ellos se encontraban donde se yerguen seis casas, allí estaba el templo principal dedicado a Uno Caña Agua Brotante. De este lugar partió un gran sacerdote en una canoa hacia una cueva en el cerro que se tuerce llamado Colhuacán (lugar de los antepasados, lugar de los que tienen abuelos) y en esta cueva estaba el dios Huitzilopochtli, quien tenía su altar sobre ramas, y le habló sobre la necesidad de ponerse en camino, de marcharse y de buscar otro lugar para establecer su morada. Esto ocurrió en el año Uno Pedernal.

---

Lámina 2      Se habla de la gente que partió, que se puso en marcha, tratándose de ocho grupos, que fueron los matlatzincas, tepanecas, chichimecas, malinalcas, cuitlahuacas, xochimilcas, chalcas y huexotzincas. Estos grupos fueron guiados por cuatro señores nobles (los cargadores de los dioses). El primer señor era de la serpiente del espejo, el cual cargaba el bulto sagrado de Huitzilopochtli, el segundo señor era del agua serpiente, el tercero del penacho de agua y el último es el que tiene un escudo en vez de mano. Todos cargaban bultos sagrados, conduciendo a los demás.

---



Lámina 3	Se indica que eligieron un lugar para descansar; construyendo un templo para el dios Huitzilopochtli, reuniéndose los ocho grupos. Cuando comían debajo de la sombra del gran árbol, este se rompió, viéndolo como una señal, como un augurio. Por lo que Huitzilopochtli habló con los gobernantes de las seis casas, ordenándoles la separación de los grupos. A partir de ese momento los grupos se separaron, siguiendo su propio camino.
Lámina 4	Se muestra cuando se ponen en marcha los cuitlahuacas y todos los demás pueblos, los cuales se fueron por un camino, y por otro lado los señores cargadores de los envoltorios sagrados que encabezaban la marcha se fueron por otro camino, guiados por Huitzilopochtli, quien les señalaba la ruta hablándoles. Todos cargaban los bultos sagrados y las reliquias de los dioses. Después cayeron sobre ellos los mimixcoas, a los cuales sacrificaron; también se muestra un señor noble que se encuentra con un águila a quien habla, el cual se ha interpretado como el nagual de Huitzilopochtli, quien le otorga la flecha, el arco y la red, cambiándoles el nombre de aztecas a mexicas.
Lámina 5	Se muestra cuando pasaron por el cerro de Chocayan (lugar donde se llora) para llegar al cerro de la serpiente (Coatepec) y ahí se asentaron y descansaron.
Lámina 6	Se relata que se asentaron en Coatepec durante veintiocho años, del año dos casa hasta el tres pedernal, en el cual partieron. Antes, en el año dos caña ataron sus años e hicieron por primera vez la ceremonia del fuego nuevo.
Lámina 7	Se cuenta cuando llegaron a Tullan (lugar entre juncos) se quedaron diecinueve años, encontrando muy buenas condiciones de sustento. Lo anterior ocurrió del año cuatro casa al nueve caña.
Lámina 8	Se narra cuando llegaron a Atlitalaquian (el resumidero del agua) del año diez pedernal al seis casa, estableciéndose por diez años, para luego salir a Tlemaco.
Lámina 9	Se muestra cuando se quedaron por cinco años en Tlemaco, de siete conejo a once conejo, para posteriormente salir a Atotonilco (lugar de agua caliente) donde pasaron otros cinco años, de doce caña a tres caña, para ulteriormente salir a Apazco.
Lámina 10	Se relata que se quedaron doce años en Apazco, hasta el año dos caña, cuando otra vez hicieron el atado de años y la ceremonia del fuego nuevo en Huitztepec (cerro de las espinas). Luego partieron hasta Tzompanco, donde estuvieron cuatro años, de tres pedernal a seis caña, para volver a salir.

Lámina 11	Se cuenta que fueron a Xaltocan (el arenal con arañas) y se asentaron por cuatro años, luego se fueron a Acolhuacan (el lugar de los que tienen cañas) para quedarse por cuatro años, de once pedernal a uno caña.
Lámina 12	Se da testimonio que en el año dos pedernal llegaron a Ehecatepetl (el cerro del viento) donde estuvieron por cuatro años, para prontamente en el año cinco caña, partir a Tolpetlac (lugar del tejido de junco) en el cual permanecieron ocho años, y en esta lámina se cuentan los eventos de los primeros cinco años.
Lámina 13	Se narran los tres años restantes en Tolpetlac, para después en trece caña salir otra vez, y en uno pedernal llegar a Coatlán (lugar de serpientes) donde se asentaron durante veinte años, mostrándose en esta lámina los primeros quince años. En el año cinco pedernal fueron a Chalco para traer el maguey, desde entonces lo empezaron a plantar y cultivar.
Lámina 14	Se muestra como sacaron jugo del maguey, como hicieron el pulque y como lo bebieron, lo cual sucedió en el año siete caña. Enseguida caminaron al cerro de los Huizaches, donde se asentaron por cuatro años, para después en año once caña salir a Tecpayocan (lugar donde abundan las piedras).
Lámina 15	Se relata que una vez establecidos en Tecpayocan, por tercera ocasión atacaron los años y encendieron el fuego nuevo, haciendo su ceremonia, en la que pusieron el escudo sobre la macana en señal de guerra y comenzaron a pelear. Mandaron a tres capitanes, los cuales cayeron en la lucha, para después marcharse y partir a Pantitlán, donde estuvieron cuatro años, hasta el seis caña, cuando sufrieron gran mortandad, saliendo a Amalinalpan (lugar donde corría el río).
Lámina 16	Se cuenta que estuvieron ocho años en Amalinalpan, de siete pedernal a uno caña, y este lugar dependía de Azcapotzalco. Más tarde volvieron a Pantitlán donde estuvieron cuatro años, y en el año cinco caña se trasladaron a Acolnahuac.
Lámina 17	Se señala que estuvieron cuatro años en Acolnahuac, para después en nueve caña partir rumbo a Popotlan por otros cuatro años, y posteriormente en trece caña establecerse en Techcatitlan.
Lámina 18	Se cuenta que se asentaron por cuatro años en Techcatitlan, luego salieron hacia Atlacuihuacan, donde también estuvieron cuatro años. En ocho caña salieron a Chapultepec, donde se establecieron.

Lámina 19	Se muestra que estuvieron veinte años en Chapultepec, de nueve pedernal a dos caña, y ataron los años e hicieron la ceremonia del fuego nuevo. Se volvió a poner el escudo sobre la macana, haciéndose la guerra, luchando y perdiendo con otros pueblos. Por tal razón se marcharon expulsados rumbo a Acocolco, donde se asentaron en los carrizales, viviendo muy pobres, estando tristes y lloraban.
Lámina 10	Se relata que fueron derrotados por los colhuas, quedando sometidos a estos, particularmente a la familia gobernante, y fueron tomados como prisioneros. Los colhuacas los dejaron vivir en Contitlan (lugar entre las ollas).
Lámina 21	Se cuenta que vivieron con los colhuacas, casándose y conviviendo con ellos, hasta que estalló la guerra entre estos y los xochimilcas, entonces el tlatoani de Colhuacan, los obligo a participar en la guerra, sin armas, macanas, ni escudos, solo los envió a pelear con navajas. Los mexicas les cortaron las orejas y narices a los enemigos, llevándoselas por montones al tlatoani Coxcoxtli.
Lámina 22	Se narra que dos guerreros caminan con navajas de obsidiana, y aquí se interrumpe la caminata de manera inesperada, la cuenta de los años y los lugares donde se establecieron, pero otros códices retoman la historia y cuentan lo que sucedió después, cuando su dios Huitzilopochtli cumplió su promesa, llevando a su pueblo a la grandeza y al poder.



CAPÍTULO IV

**ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE LA ESTRUCTURA  
NARRATIVA DE LOS MITOS DE CREACIÓN DEL MUNDO  
Y LOS MITOS DE MIGRACIÓN DE LOS HOPIS Y NAHUAS**

**E**l presente capítulo se refiere al análisis interpretativo, cuantitativo y cualitativo, llevado a cabo en cuatro pasos: la preparación de los datos, el análisis inicial de estos, su análisis principal y los resultados alcanzados, agrupando la información en dos unidades de análisis, la de mitos de creación del mundo de los hopis y nahuas, y la de los mitos concernientes a sus migraciones.

La preparación o colección de los datos consiste en elaborar en primera instancia once documentos primarios que se han presentado en los capítulos II y III. Posteriormente, en el análisis inicial de los datos se forman las unidades de análisis de texto de los mitos, detectando diversas categorías de los documentos primarios, su codificación y sus enlaces, de acuerdo con las variables de análisis seleccionadas. Después, el análisis principal se realiza con la presentación de gráficos, mediante la elaboración de su distribución conceptual en redes, para obtener los resultados a través de la visualización de mapas conceptuales digitales, los cuales, proyectan las mismas, a través de las unidades de análisis de texto, en la que estas redes son las representaciones gráficas de las relaciones de las variables establecidas para el mismo, tratando de conocer sus vinculaciones. Por último, en el resultado o evaluación de las fases anteriores, se establecen semejanzas y diferencias de los mitos analizados, así como se trata de conocer la posible correlación con la cultura Casas Grandes

y/o los nahuas, de acuerdo con la estructura narrativa de los citados, realizando las interpretaciones concernientes.

Como se mencionó en párrafos anteriores, se aborda el estudio de los mitos por su validez actual, ya que estos continúan siendo el fundamento de las ideas de gran parte de la humanidad, por lo que debe de conocerse su pertinencia y la manera en que se enlazan con las formas de la vida social, debido a que son un elemento esencial en la construcción cultural de todas las sociedades, expresada en sus tradiciones, así como también se reitera que la naturaleza de los mitos, hace que se reproduzcan con los mismos detalles y características en varios grupos en diferentes regiones del mundo, por lo que la existencia de diferentes versiones de estos, no altera su estructura y significado, de tal manera, que los mitos concernientes a la creación del mundo y las migraciones son una peculiaridad habitual de todas las sociedades, en la que los grupos investigados no escapan.

El análisis morfológico de la estructura narrativa de estos mitos se realiza conforme a lo planteado por Vladimir Propp (1972) a inicios del siglo xx, respecto a la *Morfología del Cuento*, una obra rusa publicada por primera vez en 1928, en la cual presenta el análisis de los relatos, particularmente, los llamados cuentos maravillosos. Esta obra se integra con el desarrollo de su estudio intitulado *Las transformaciones de los cuentos maravillosos*, y se complementa con el trabajo de E. Mélétski denominado *El estudio estructural y tipológico del cuento*.

La obra de Propp fue reconocida posteriormente por varios estudiosos, entre los que destaca Lévi-Strauss (1986), quien manifestó su enorme valor analítico y también de revelación de concepciones intuitivas en este tipo de estudios; así como la mención de Méndez (2010), quien señala que la principal contribución de Propp ha sido el desarrollo del método de análisis, que se considera novedoso, al estudiar los cuentos a partir de las funciones de los personajes, basadas en sus acciones efectivas, y no en sus intenciones o motivos, añadiendo los tipos de vinculación entre las acciones. Asimismo, Todorov (1968) retoma su poética y el análisis de la estructura narrativa en el método de análisis, ya que utiliza la unidad de análisis en el plano sintáctico, así como la proposición y los tipos de vinculación entre las proposiciones y la secuencia; además, manejar las categorías primarias del nombre propio, el adjetivo y el verbo; como categorías secundarias la inversión, la comparación, el modo y la visión, clasificando las vinculaciones en lógicas o causales, temporales y espaciales; las secuencias por encadenamiento, encajonamiento y alternación.

Igualmente, destacan otros dos aspectos importantes del análisis de Propp: el primero, respecto a la distinción en la temporalidad del enunciado de la temporalidad de la enunciación, así como en lo referente a la espacialidad; se distingue la gráfica o fónica, la de nivel referencial y la de aspecto literal del signo, por lo que la estructura narrativa presenta características diferentes según se le analice, desde las proposiciones o desde la secuencia.

Así, Propp (1972) fue el primero en plantear la posibilidad de estudiar las formas del cuento maravilloso, es decir; su morfología, tratando de establecer las leyes que rigen su estructura, con tanta precisión como las formaciones orgánicas, planteando que el problema de estudio no es la cantidad de material, sino los métodos del estudio. Por ello, al referirse a la clasificación de los cuentos, Propp señala que estos son considerablemente variados y evidentemente no se pueden estudiar en toda su diversidad, planteando que hay que clasificarlos, de tal forma que indica que la primera clasificación de los cuentos la realizó Miller a principios del siglo xx, que los divide en tres: cuentos maravillosos, cuentos de costumbres y cuentos sobre animales.

Propp menciona que en los cuentos sobre animales existen elementos maravillosos y viceversa, pues no considera precisa dicha clasificación; señala que algunas de estas categorizaciones no aportan algo diferente a la anterior; ni mejora alguna, aludiendo que Wundt a inicios del siglo pasado, propone una nueva división que clasifica a los cuentos en siete tipos: cuentos-fábulas mitológicos, cuentos maravillosos puros, cuentos y fábulas biológicos, fábulas puras de animales, cuentos sobre el origen, cuentos y fábulas humorísticas y fábulas morales.

Para Propp esta clasificación presenta también problemas de conceptualización, ya que considera que se utilizan categorías formales similares al cuento como la fábula, y se muestra confusión al dividir diferentes tipos de fabulas, entre otros. Así como también señala que dichas clasificaciones son un caos completo, puesto que se realizaron tratando de diferenciar el cuento según sus categorías y también dividiéndolo por sus temas, en la que ambas divisiones varían de acuerdo con la perspectiva de cada investigador, además de que la segmentación objetiva de categorías y temas resulta sumamente difícil.

Siendo así que Propp (1972) nos relata que Aarne, también a principios del siglo xx propuso hacer una lista de temas, en la que llama a los temas tipos y cada tipo está numerado. Los temas son tres: cuentos de animales, cuentos propiamente dichos y anécdotas. Dicha clasificación se divide en subclases, y en ellas se encuentra

el cuento maravillosos, en la que Propp alude que este también muestra deficiencias, ya que los cuentos de animales no se reconocen como tales, señalando el uso del término de anécdota como el de fábula usado anteriormente, además de cometer el mismo error en la subdivisión de estos cuentos, los cuales Aarne dividió posteriormente en siete categorías: el enemigo mágico, el esposo o la esposa mágico, la tarea mágica, el auxiliar mágico, el objeto mágico, la fuerza o el conocimiento mágico, y otros elementos mágicos.

De tal forma que Propp (1972) nos platica que otros estudiosos como Nikiforov a inicios del siglo pasado, clasificaron el cuento en 125 tipos, por lo tanto, al igual que las otras divisiones sobre los cuentos, las considera como clasificaciones no científicas, ya que carecen de método y señala que existen tipos de cuentos se deben de clasificar por las particularidades estructurales de los mismos, al igual que la botánica. Propp continúa refiriendo que posteriormente Veselovski, antes de 1928, que fue cuando se publicó por primera vez su estudio de análisis del cuento, planteó como principio general, el motivo es primario y el tema secundario, lo cual permite constituir un índice de los motivos.

Por lo anterior, propuso aislar los elementos primarios de la siguiente forma: a) en primer lugar las partes constitutivas de los cuentos maravillosos, b) luego comparar los cuentos según sus partes constitutivas, y c) después el resultado de este trabajo será una morfología, es decir, una descripción de los cuentos según sus partes constitutivas y las relaciones de estas partes entre ellas y con el conjunto. De tal manera que señala que el estudio estructural de todos los aspectos del cuento es la condición necesaria para su estudio histórico, mismo que descubre las leyes de la estructura, y no presenta un catálogo superficial de los procedimientos formales del cuento: mientras no exista un estudio morfológico correcto, no puede haber un buen estudio histórico.

La principal aportación de Propp consiste en su método novedoso. Se apartó de los análisis de tópicos, para estudiar los cuentos a partir de las funciones de los personajes, basadas en sus acciones, no en sus intenciones o motivos, tomando en consideración la significación que posee una función dada en el desarrollo de la historia (paso 2 del análisis). Dicha metodología fue complementada posteriormente por Bremond (1974) quien propuso agregar los tipos de vinculación entre las acciones de los personajes, es decir, conocer las diversas relaciones entre estos, en la disposición de las funciones en diferentes secuencias (paso 3 del análisis).



Acorde con lo anterior, podemos establecer que el análisis de Propp (1972) muestra que: 1) los elementos constantes y permanentes del cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren estos personajes y sea cual sea la manera en que cumplen esas funciones; 2) las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento, y el número de funciones que incluye el cuento maravilloso es limitado; 3) la sucesión de las funciones es siempre parecida, y 4) todos los cuentos maravillosos pertenecen al mismo tipo en lo que concierne a su estructura.

Cabe destacar que en lo pertinente a la función de los personajes, Propp (1972) señala que para llevar a cabo un análisis correcto, se deben de tomar en cuenta cuatro aspectos: una breve descripción de la acción que representa, una definición lo más resumida posible, el signo convencional que le hemos atribuido, y la combinación/relación de elementos. Es conveniente mencionar que el primer aspecto se desarrolla en el segundo del análisis; este último en el tercero; este, en los aspectos dos y tres, y el cuarto aspecto se desarrolla en el segundo, tercero y cuarto, respectivamente.

Para el autor, los cuentos se subdividen en varios grupos, en ellos hay una relación entre el motivo y tema, la cual menciona es equivalente a la que existe entre las especies y el género, en donde el trabajo fundamental consiste en aislar los temas, mostrando una lista de funciones que representa la base morfológica de los cuentos maravillosos en general. Propp plantea que se debe de tomar en cuenta la ley de permutabilidad del cuento, en las partes constitutivas de este, ya que pueden ser transportadas a otro cuento sin cambio alguno, destacando que el tema del cuento es un todo orgánico, que puede separarse de la masa en otras temáticas y estudiarse conforme a estas, por lo que los temas de los cuentos están tan estrechamente ligados unos a los otros, como es el caso del presente análisis en los mitos de creación del mundo y las migraciones, enfatizando que si esta selección no se lleva a cabo de forma precisa, se puede cometer el error de hacer un trabajo de acuerdo con el gusto personal de un investigador.

Así, los cuentos empiezan habitualmente con la exposición de una situación inicial, y aunque esta situación no sea una función, no por ello deja de representar un elemento morfológico importante (paso 2 del análisis con el establecimiento de la variable Momento).

Al respecto, Propp concluye que para cada cuento, el esquema (mediante la elaboración de redes o mapas conceptuales) aparece como una unidad de medida, y si

este tipo de análisis se les aplica a diferentes textos, también se pueden definir las relaciones de los cuentos entre sí, por lo que se puede establecer si existe o no semejanza de los cuentos entre sí, así como la de los asuntos y las variantes (paso 4 resultados).

Para la comparación de cuentos, Propp menciona que se debe considerar que las formas de realizar las funciones de los personajes influyen unas sobre las otras, y las mismas se aplican a funciones diferentes, de tal manera, que una forma puede desplazarse tomando una significación nueva o conservando al mismo tiempo su significación antigua. Complementa lo anterior señalando que existen otros elementos del cuento, que son auxiliares de lazo entre las funciones, y son información que se menciona, describe u omite, y que puede o no ser intercalada con las otras variables. Además, se pueden usar como motivación en los personajes, sus acciones y funciones, y se pueden repetir duplicándose o triplicándose (paso 3 del análisis).

De acuerdo con la metodología de Propp, para el presente análisis se plantean las cuatro variables principales del cuento que se aplicarán tanto a los mitos de creación del mundo como a los de migración, tanto de los hopis como de los nahuas: 1) el o los momentos en que se desarrollan los eventos, 2) los personajes, 3) las acciones de estos, y 4) los otros elementos.

Se considera que este tipo de análisis nos ayuda a estar en condiciones de establecer, por una parte, si existen relaciones que vinculen culturalmente a los hopis y a los nahuas en las regiones de Oasisamérica y Mesoamérica a través de los citados mitos, y por otro lado, conocer si hay una posible correlación desarrollando adecuadamente del método de análisis de Propp, al estudiar los mitos desde los momentos en que esta explicada la narrativa, las funciones de los personajes, sus acciones realizadas, y los otros elementos que intervienen en la historia, y no en sus intenciones o motivos, completando los tipos de vinculación.

El presente análisis, muestra una forma diferente de abordar los mitos y elementos arqueológicos, en el entendido de que los símbolos y textos presentan una estructura de acuerdo con lo planteado por Lévi-Strauss (1995), la cual al ser analizada nos ayuda a conocer y entender el significado de sus principales componentes o variables, así como sus relaciones, de tal forma que nos acerca a incrementar el conocimiento de las sociedades estudiadas.

Se realiza el análisis interpretativo de los mitos mencionados, con el propósito de interpretar los textos escritos y orales, asumiendo como objeto de estudio el texto mismo, ello para su mejor comprensión y entendimiento, de acuerdo con lo

planteado por sus autores. Considerándose a los textos analizados como una unidad denominada documento primario, proporciona la estructura de los datos y refleja el enfoque que hemos adoptado en la construcción de una herramienta de apoyo para la interpretación del texto.

Así, la codificación puede llevarse a cabo de manera clara, a través de la selección y detección de los diversos códigos, complementado dicha acción con el desarrollo del análisis de la investigación, obteniendo los resultados en la visualización en un mapa conceptual digital, para estar en condiciones de realizar las interpretaciones respectivas.

Por lo que podemos establecer que dicho análisis es un instrumento de conocimiento para datos cuantitativos y cualitativos, en el que sobresale que se trata de un entorno de trabajo para el análisis de grandes masas de datos de texto, y que al mismo tiempo nos ofrece una variedad de herramientas para llevar a cabo las tareas relacionadas con cualquier método sistemático para datos no estructurados, los cuales, al ser analizados pueden ayudarnos a conocer los significados complejos ocultos en los datos y las relaciones de estos elementos de manera formal, es decir, que se puede estar en condiciones de hacer frente a la inherente complejidad de los textos y de la misma información de manera sistemática.

Reiterando que una característica particular de los mitos analizados es que tienen múltiples significados, lo cual permite traspasar el sentido superficial para llegar al entendimiento profundo, vinculado precisamente con la intención del o de los autores, tratando de integrar la objetividad de los datos históricos con el sentido de la interpretación, en el que la explicación está vinculada con su significado, sentido y simbolismo.

Se pretende comprender el significado de nuestra interpretación, ya que este nos mostrará el sentido, simbolismo y representación del acontecimiento investigado en su contexto general y particular; por lo que se puede establecer que el análisis nos permite interpretar los textos metafóricos, figurados e históricos, entre otros, y que por su atribución, no pierden la riqueza de sus diferencias y similitudes principales.

Lo anterior, para que podemos establecer que tanto las sociedades mesoamericanas como las de Oasisamérica presentan concepciones fundamentales de su cosmovisión en los diferentes periodos de ocupación, desde los grupos cazadores y recolectores hasta las sociedades sedentarias agrícolas en el momento del contacto de la conquista europea, integrándose con la nueva forma de pensamiento occidental,

creando una nueva forma de reflexión en el periodo colonial, la cual ha continuado desarrollándose hasta el presente.

Por lo tanto, para el estudio y comprensión integral de los grupos sociales mesoamericanos y que aplica también para la región de Oasisamérica, Bohem (1986) señala que si las sociedades que los conformaron fueron complejas, entonces será necesario del mismo modo, considerar como mesoamericano y oasisamericano a las sociedades marginales, así como en su relación centro y periferia, donde los grupos sociales limítrofes se contemplan esencialmente como parte de la región fronteriza, tanto espacialmente como culturalmente.

## **PREPARACIÓN DE LOS DATOS**

La preparación o colección de los datos consistió en elaborar en primera instancia once documentos primarios, los cuales se han expuesto en el capítulo II y III: en los primeros se elaboraron nueve documentos primarios, cuatro de la creación de los cuatro mundos hopis, llamados primer mundo Tokpela, segundo mundo Tokpa, tercer mundo Kuskurza, y cuarto mundo Túwqachi, y cinco correspondientes a las eras o soles de la cosmovisión nahua, denominados primera era, Sol de Tierra; segunda era, Sol de Viento; tercera era, Sol de Fuego; cuarta era, Sol de Agua; y quinta era, Sol de Movimiento. Complementados con los dos referentes a los mitos hopis y nahuas sobre la migración nombrados migración hopi y migración azteca. En adelante, la agrupación y elaboración de mapas y recuadros fueron elaboración propia.

## **ANÁLISIS INICIAL DE LOS DATOS**

Se formaron las unidades de análisis de texto de los mitos, encontrando las categorías denominadas códigos y sus enlaces. Al definir las categorías del análisis, es decir, la codificación, se clasificaron los diferentes niveles de estructuración de los textos con el propósito de crear conjuntos de unidades de información relacionados con la intención de cotejar posteriormente los resultados.

El objetivo desde un punto de vista metodológico sirve para captar y seleccionar los diversos significados de los datos, en la que los códigos son pequeños trozos de texto que hacen referencia a otras partes del texto o dato gráfico, además de ser una consulta que típicamente se compone de varios códigos combinados.

Los textos se agruparon de acuerdo con la temática de sus autores en dos grupos. El primer grupo está conformado por los mitos de creación del mundo: los cuatro mundos hopis, y los cinco soles o mundos nahuas; el segundo grupo se encuentra compuesto por las migraciones de los clanes hopis y de los grupos nahuas: migraciones de los clanes hopis y migración azteca.

La sistematización de la información para el análisis se procesó en hipertexto, es decir, el texto original se separó en partes destacando sus principales características de acuerdo con las variables, en la que indiscutiblemente conforme a su contenido particular se pudieron registrar las categorías de los códigos. Se seleccionaron cuatro variables de investigación para el primer grupo conformado por los mitos de creación del mundo, los momentos o etapas (M), personajes (P), acciones de los personajes (AP), y otros (O). Para el caso de otros, estos son códigos nuevos que se registraron en el contenido de cada mito, preponderando sus principales características, considerando los dos textos como documentos primarios de la unidad de texto analizada, o sea, que se realizan dos análisis, uno para los mundos hopis y otro para los mundos nahuas, y posteriormente se analiza la relación entre ellos.

Para el segundo grupo, compuesto por las migraciones los clanes hopi y los grupos nahuas, se establecieron las mismas cuatro variables de investigación (M, P, AP, O), destacando sus principales características y considerando los dos textos como documentos primarios de la unidad analizada, es decir, que se realizaron también dos análisis, uno para las migraciones hopis y otro para la migración mexicana, y posteriormente se interpreta la relación entre ellas. Así que a continuación, se muestra el análisis inicial de los datos, de acuerdo con las variables de análisis seleccionadas, donde se indican las categorías denominadas códigos que son los pequeños trozos de texto que hacen referencia a la participación de los elementos o variables correspondientes.

## Primer grupo: Mitos de creación del mundo

### a) Los cuatro mundos hopis

#### *Primer mundo, Tokpela*

MOMENTO I (MI)	LA HORA DE LA OSCURA LUZ MORADA (PRIMERA FASE DEL AMANECER DE LA CREACIÓN)
(P1)	Taiowa (el Creador).
(P2)	Infinito.
(P3)	Sótuknang.
(P4)	Kókyangwúti (Mujer Araña).
(P5)	Pöqáñghoya (gemelo de la derecha).
(P6)	Palöngauhoya (gemelo de la izquierda).
(P7)	Wúti (cuatro compañeras femeninas de P4).
(A1P1)	Estaba solo.
(A2P1)	Consideró que el mundo ya estaba listo para la vida humana.
(A1P2)	Concibió lo finito.
(A2P2)	Creó a Sótuknang (sobrino de P2).
(A1P3)	Llevar a cabo plan de los universos de P2.
(A2P3)	Trabajar junto y en armonía con P1.
(A3P3)	Hizo las formas y las dispuso en nueve reinos universales, uno para Taiowa el Creador; uno para él mismo, y siete universos para la vida que vendría.
(A4P3)	Puso el agua sobre los universos, de modo tal que cada uno fuese medio sólido y medio agua.
(A5P3)	Convirtió las fuerzas del aire en corrientes suaves y ordenadas alrededor de cada universo.
(A6P3)	Creó a su ayudante, Kókyangwúti (Mujer Araña).
(A1P4)	Tomó un poco de tierra.
(A2P4)	La mezcló con saliva.
(A3P4)	La cubrió con una sustancia blanca.
(A4P4)	Le cantó la Canción de la Creación.
(A5P4)	Formando dos seres gemelos.
(A6P4)	Al gemelo de la derecha lo llamo Pöqáñghoya.
(A7P4)	Al gemelo de la izquierda lo llamó Palöngauhoya.
(A8P4)	Envío a los gemelos al polo norte y sur respectivamente para mantener la rotación correcta del mundo.

*Continúa...*

(A9P4)	Creó con la tierra los árboles y toda clase de flora, así como todo tipo de animales como aves, poblando los cuatro rincones de la Tierra.
(A10P4)	Creó a los primeros hombres con tierra amarilla, roja, blanca y negra, mezclada con su saliva (túchvala) cubierta con la sustancia blanca (la sabiduría).
(A11P4)	Le entonó la Canción de la Creación.
(A12P4)	Creó a sus cuatro compañeras femeninas (wúti).
(AIP5)	Recorrer el mundo para solidificar con sus manos la tierra creando las montañas y valles.
(AIP6)	Recorrer el mundo emitiendo sonidos para que se escucharan en toda la tierra, creando el eco y todos los ejes vibratorios a lo largo del eje de la Tierra.
(O1)	Significa espacio infinito.
(O2)	Su dirección es el oriente.
(O3)	Su color el amarillo.
(O4)	Su mineral el oro.
(O5)	Dos animales importantes (serpiente de cabeza grande y ave que comía grasa).
(O6)	Su planta la de cuatro hojas.
(O7)	Soledad.
(O8)	Concebir.
(O9)	Creación.
(O10)	Plan de los universos.
(O11)	Trabajar juntos.
(O12)	Trabajar en armonía.
(O13)	Las formas universales.
(O14)	Nueve reinos universales.
(O15)	Siete universos.
(O16)	Universo medio sólido.
(O17)	Universo medio agua.
(O18)	Fuerzas del aire.
(O19)	Tierra.
(O20)	Saliva.
(O21)	Sustancia blanca.
(O22)	Canción de la creación.
(O23)	Seres gemelos.

*Continúa...*

(O24)	Montañas.
(O25)	Valles.
(O26)	Eco.
(O27)	Ejes vibratorios de la tierra.
(O28)	Polo norte y sur.
(O29)	Rotación mundo.
(O30)	Árboles y toda clase de flora.
(O31)	Todo tipo de animales como aves.
(O32)	Poblar los cuatro rincones de la tierra.
(O33)	Vida humana.
(O34)	Primeros hombres.
(O35)	Tierra amarilla.
(O36)	Tierra roja.
(O37)	Tierra blanca.
(O38)	Tierra negra.
(O39)	Saliva (túchvala).
(O40)	Sustancia blanca (la sabiduría).
(O41)	Luz morada.

**MOMENTO 2 (M2) LA HORA DE LA LUZ AMARILLA (SEGUNDA FASE DEL AMANECER DE LA CREACIÓN).**

(P1)	El hombre.
(A1P1)	Recibió el aliento.
(O1)	El aliento.
(O2)	Luz amarilla.

**MOMENTO 3 (M3) LA HORA DE LA LUZ ROJA (TERCERA FASE DEL AMANECER DE LA CREACIÓN).**

(P1)	El hombre.
(P2)	Sótuknang.
(P3)	Lavañhoya (el hablador) en forma de pájaro llamado Mochni.
(P4)	Kato'ya (una serpiente de cabeza grande).
(P5)	Pueblo de las hormigas.
(P6)	Taiowa.
(A1P1)	Volvió la cara a su Creador, el Sol.
(A2P1)	Se dispersó por el mundo, comprendiendo que era parte de la tierra, la cual constituía una entidad viva como ellos, entendiendo su origen.
(A3P1)	Se multiplicó.

*Continúa...*



(A4P1)	Se volvieron crueles.
(A5P1)	Se volvieron belicosos.
(A6P1)	Comenzaron a luchar entre sí.
(A7P1)	Algunos aún acataban las leyes de la Creación.
(A8P1)	Aprender lección del pueblo de las hormigas.
(A1P2)	Le dio al Primer Pueblo el habla, una lengua distinta a cada color; la sabiduría y el poder para reproducirse y multiplicarse, entregándole el mundo para vivir felices y respetar en todo momento a su Creador.
(A2P2)	Informó que iba a destruir el mundo para crear otro.
(A3P2)	Les dio instrucciones a los humanos para resguardarse en el Pueblo de las Hormigas.
(A1P3)	Convenció a los humanos y a los animales sobre sus diferencias.
(A1P4)	Alejó más a los seres humanos.
(A1P5)	Dar lección a los humanos para que aprendan.
(A1P6)	Ordena a Sótuknang destruir el mundo mediante el fuego.
(O1)	El sol.
(O2)	El mundo (la tierra).
(O3)	El habla.
(O4)	La sabiduría.
(O5)	El poder.
(O6)	La felicidad.
(O7)	El respeto.
(O8)	Los animales.
(O9)	Las diferencias.
(O10)	Reproducción humana.
(O11)	Multiplicación humana.
(O12)	Crueldad.
(O13)	Belicosidad.
(O14)	Lucha.
(O15)	Leyes de la creación.
(O16)	Destrucción.
(O17)	Aprender lección.
(O18)	Fuego.

## Segundo mundo, Tokpa

### MOMENTO I (MI)

(P1)	Sótuknang.
(P2)	Hormigas.
(P3)	Humanos.
(P4)	Taiowa.
(A1P1)	Purificó el mundo al enfriarse.
(A2P1)	Creó el segundo mundo.
(A3P1)	Cambio la forma del mundo (donde había tierra antes, puso agua y en donde había agua, puso tierra) para que los humanos no recordaran nada antiguo y perverso del Primer mundo.
(A4P1)	Agradeció a las hormigas por albergar a los seres humanos.
(A5P1)	Indicó a los humanos que se multiplicaran y fueran felices cantando alabanzas al Creador Taiowa.
(A1P3)	Ya no vivían con los animales porque estos se habían vuelto salvajes.
(A2P3)	Empezaron a vivir como las hormigas (construían hogares, luego pueblos y caminos para unirlos).
(A3P3)	Fabricaban herramientas con las manos.
(A4P3)	Almacenaban alimento.
(A5P3)	Comerciaban mercancía entre ellos.
(A6P3)	Querían más cosas de las que necesitaban.
(O1)	Significa oscura medianoche.
(O2)	Su dirección es el sur.
(O3)	Su color el azul.
(O4)	Su mineral la plata.
(O5)	Dos animales importantes el águila y el zorrillo.
(O6)	Su planta el abeto.
(O7)	Purificación del mundo.
(O8)	Creación.
(O9)	Tierra.
(O10)	Agua.
(O11)	Olvidar.
(O12)	Perversidad.
(O13)	Agradecer.
(O14)	Felicidad.
(O15)	Cantar alabanzas.

Continúa...

---

**MOMENTO 1 (M1)**

---

- (O16) Animales salvajes.  
(O17) Herramientas.  
(O18) Comercio de mercancías.  
(O19) Alimentos.  
(O20) Almacenamiento.
- 

**MOMENTO 2 (M2)**

---

- (P1) Sótuknang.  
(P2) Hormigas.  
(P3) Humanos.  
(P4) Pöqánghoya.  
(P5) Palöngauhoya.  
(A1P1) Decidió destruir el Segundo mundo.  
(A2P1) Escogió a los humanos que cantaban la canción de su creación.  
(A3P1) Envío a los humanos al pueblo de las hormigas para refugiarse a salvo bajo la tierra.  
(A4P1) Ordenó a los gemelos Pöqánghoya y Palöngauhoya que abandonaran sus puestos en los extremos norte y sur del eje del mundo, por lo que este sin control dio dos vueltas completas, destruyendo todo y convirtiendo el mundo en hielo sólido.  
(A1P4) Abandonó su puesto en el extremo norte del eje del mundo.  
(A1P5) Abandonó su puesto en el extremo sur del eje del mundo.  
(O1) Destrucción.  
(O2) Canción de la creación.  
(O3) Refugiarse.  
(O4) Extremos norte y sur del eje del mundo.  
(O5) Hielo sólido.
- 

**MOMENTO 3 (M3)**

---

- (P1) Sótuknang.  
(P2) Humanos.  
(P3) Pöqánghoya.  
(P4) Palöngauhoya.  
(A1P1) Creó el Tercer mundo.  
(A2P1) Ordenó a los humanos que se respetaran entre ellos.  
(A3P1) Ordenó a los humanos que lo respetaran a él.
- 

*Continúa...*

---

**MOMENTO I (MI)**

---

- (A4P1) Ordenó a los humanos que cantaran en la cima de los cerros las alabanzas al Creador.
- (A1P3) Volvió a su puesto después de un tiempo.
- (A1P4) Volvió a su puesto después de un tiempo.
- (O1) Hielo roto.
- (O2) Geografía.
- (O3) Formas de vida.
- (O4) Respeto.
- (O5) Cerros.
- 

**Tercer mundo, Kuskurza**

---

**MOMENTO I (MI)**

---

- (P1) Humanos.
- (P2) Mujer.
- (P3) Clan del Arco.
- (A1P1) Se multiplicaron creando grandes ciudades, naciones y civilizaciones enteras.
- (A2P1) Se les dificultó el canto de sus alabanzas.
- (A3P1) La mayoría solo se preocupó de sus planes terrenales.
- (A4P1) Le regalaban collares de turquesas a la mujer a cambio de sus favores.
- (A1P2) Se introdujo con los humanos.
- (A2P2) Se dio a conocer por la perversidad.
- (A3P2) Corrompía a muchas personas.
- (A1P3) Crearon un escudo de piel curtida (pátuwvota) que fue usado perversa y destructoramente al hacerlo volar por los aires para atacar ciudades.
- (A2P3) Llevó corrupción a la tierra.
- (A3P3) Llevó guerra a la tierra.
- (O1) Sin significado actual.
- (O2) Su dirección es el poniente
- (O3) Su color el rojo
- (O4) Tres animales importantes (cuervo, antílope y pájaro angwusi)
- (O5) Su planta el tabaco
- (O6) Su mineral el cobre.
- (O7) Multiplicación humana.
- (O8) Grandes ciudades.
- (O9) Naciones.
- 

Continúa...

- (O10) Civilizaciones.
- (O11) Canto de alabanzas.
- (O12) Perversidad.
- (O13) Corrupción.
- (O14) Collares de turquesas.
- (O15) Arco.
- (O16) Escudo de piel curtida (pátuwvota) como arma voladora.
- (O17) Destrucción.
- (O18) Atacar ciudades.
- (O19) Guerra.

### **MOMENTO 2 (M2)**

- (P1) Sótukngang.
- (P2) Mujer Araña.
- (P3) Humanos.
- (A1P1) Informa a la Mujer Araña la decisión de destruir este mundo con agua, antes de que todos los humanos se corrompan o extingan.
- (A2P1) Soltó las aguas sobre el mundo.
- (A1P2) Guio a los humanos a refugiarse en las cañas huecas de unas plantas altas.
- (O1) Destrucción.
- (O2) Mundo.
- (O3) Agua.
- (O4) Corrupción.
- (O5) Extinción.

### **MOMENTO 3 (M3)**

- (P1) Humanos.
- (P2) Sótukngang.
- (A1P1) Salieron y recorrieron las aguas en busca de la tierra prometida.
- (A2P1) Después de varios años y de asentarse en varias islas, encontraron el Tercer mundo.
- (A1P2) Hundió las islas donde se habían parado los humanos en su viaje, borrando las huellas de este.
- (A2P2) Les dijo a los humanos que guardaran el recuerdo y significado de su viaje porque llegará el día en que vuelvan a surgir esas tierras para probar la verdad de sus palabras, llegando al fin el Tercer mundo.
- (O1) Tierra prometida.
- (O2) Años.
- (O3) Islas.

*Continúa...*

---

(O4) Tercer mundo.

---

(O5) Viaje.

---

(O6) Recuerdo.

---

(O7) Significado.

---

### ***Cuarto mundo, Túwaqachi***

---

#### **MOMENTO I (MI)**

---

---

(P1) Sótuknang.

---

(P2) Humanos.

---

(P3) Másau.

---

(A1P1) Les dice a los humanos que este mundo no es hermoso y fácil como los anteriores, porque tiene alturas y abismos, calor y frío, belleza y tierras estériles.

---

(A2P1) Les dice a los humanos que ellos tienen que elegir donde vivir, por lo que sus decisiones son las que determinarán si pueden o no llevar a cabo el plan de la Creación, o si con el tiempo también se tendrá que destruir este mundo.

---

(A3P1) Les dice a los humanos que cada grupo debe seguir a su propia estrella hasta que esta se detenga.

---

(A1P2) Se dirigen tierra adentro.

---

(A2P2) Conocen a Másau.

---

(A1P3) Era el custodio, guardián y protector de esas tierras.

---

(A2P3) Les dice que deben de realizar sus migraciones divididos en grupos y clanes para después volver a reunirse.

---

(O1) Significa el mundo completo

---

(O2) Su dirección es el norte

---

(O3) Su color el blanco amarillento

---

(O4) Tres animales importantes (búho, puma y pájaro mongwau)

---

(O5) Sus plantas son el enebro y el árbol kneumapee

---

(O6) Su mineral sikyangpu.

---

(O7) Hermosura.

---

(O8) Facilidad.

---

(O9) Alturas.

---

(O10) Abismos.

---

(O11) Calor.

---

(O12) Frío.

---

(O13) Belleza.

---

*Continúa...*

---

**MOMENTO 1 (M1)**

---

(O14) Tierras estériles.

(O15) Tierra.

(O16) Custodio.

(O17) Guardián.

(O18) Protector.

(O19) Migraciones.

(O20) Clanes.

---

**MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Los clanes.

(A1P1) Cuentan posteriormente el orden de su llegada.

(A2P1) Cuentan los lugares a donde fueron en sus migraciones.

(A3P1) Cuentan lo que han hecho para cumplir con el plan de la creación.

(O1) Relatar.

(O2) Lugares.

(O3) Migraciones.

(O4) Plan de la creación.

---

**b) Los cinco mundos nahuas***Primera era, Sol de Tierra (Piedra del Sol)*

---

**MOMENTO (S/M)**

---

(P) S/P.

(AP) S/AP).

(O1) Sol de Tierra (primera edad) - Nahui Océlotl-.

---

*Primera era, Sol de Tierra (Historia de los mexicanos por sus pinturas)*

---

**MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Tezcatlipoca.

(P2) Otros dioses.

(P3) Gigantes (hombres muy fuertes).

(A1P1) Se hizo sol para alumbrar la tierra.

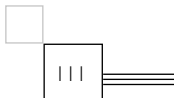
(A1P2) Crearon a los gigantes.

(A1P3) Comían bellotas de encinas.

(A2P3) Habitaron el mundo durante 676 años.

---

Continúa...



---

**MOMENTO I (M1)**

---

(O1) Sol de Tierra (primera edad).

(O2) Sol Nahui Océlotl (Cuatro Jaguar).

(O3) Alumbrar.

(O4) Creación.

(O5) Bellotas de encinas.

(O6) 676 años.

---

**MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Tezcatlipoca.

(P2) Gigantes.

(P3) Tigres.

(AIP1) Dejó de ser sol.

(AIP2) Todos murieron comidos por tigres cuando Tezcatlipoca dejó de ser sol.

(AIP3) Se comieron a los gigantes cuando Tezcatlipoca dejó de ser sol.

---

(O1) Sol.

(O2) Comer.

---

***Primera era, Sol de Tierra (Histoyre du Mechique)***

---

**MOMENTO I (M1)**

---

(P1) Gentes.

(P2) Rocas.

(P3) Dioses.

(AIP2) Crearon cuatro soles bajo cuatro figuras (creación uno).

(AIP3) Crearon cuatro soles bajo cuatro figuras (creación dos).

---

(O1) Sol de Agua (primera edad).

(O2) Duró 23 años.

(O3) Sol (dios de piedras preciosas -Chachuich Tonajo-).

---

***Primera era, Sol de Tierra (Memoriales de Benavente)***

---

**MOMENTO I (M1)**

---

(P1) Gente.

(AIP1) Toda se ahogó y pereció por agua.

(O1) Sol de Agua (Nahui Átl).

---

***Primera era, Sol de Tierra (Leyenda de los Soles)***

---

**MOMENTO I (M1)**

---

(P1) Gentes.

---



- (P2) Ocelotes (tigres).
- (A1P1) Fueron comidos por ocelotes (tigres o jaguares) durante 13 años.
- (A2P1) Se nutrían de chicome malinalli (siete hierba torcida).
- (A1P2) Se comieron a las gentes.
- (O1) Sol de Tierra (4 tigre).
- (O2) Inició hace 2513 años, contados hasta el año de 1558.
- (O3) Sol Nahui Océlotl (cuatro jaguar).
- (O4) Duró 676 años.
- (O5) Año 13.
- (O6) Destrucción.
- (O7) Desaparición del sol en el año ce ácatl (uno caña).

### **Primera era, Sol de Tierra (Códice Vaticano A)**

#### **MOMENTO 1 (M1)**

- (P1) Dios.
- (P2) Pareja uno.
- (P3) Hombres (gente).
- (A1P1) Dio principio a una pareja.
- (A1P2) Pobló el mundo por 4008 años.
- (A1P3) Se volvieron peces cuando cayó un diluvio.
- (O1) Sol de Agua (primera edad) –cabellos blancos–.
- (O2) 4008 años.
- (O3) Diluvio.
- (O4) Peces.

#### **Momento 2 (M2)**

- (P1) Pareja dos.
- (P2) Siete parejas.
- (P3) Gente.
- (P4) Gigantes.
- (A1P1) Escapó para preservar al género humano a través de un objeto salvador que fue un árbol.
- A1P2) Se salvaron.
- A2P2) Se refugiaron en una gruta.
- A3P2) Repoblaron el mundo separándose.
- A1P3) No comía pan.
- A2P3) Comían cierto género de maíz silvestre (acicintli).

Continúa...

---

**MOMENTO I (M1)**

---

AIP4) Poblaron este mundo.

(O1) Escapar.

(O2) Árbol.

(O3) Salvarse.

(O4) Refugiarse.

(O5) Gruta.

(O6) Repoblar.

(O7) Separarse.

(O8) Pan.

(O9) Maíz silvestre (acicintli).

(O10) Poblar.

---

***Primera era, Sol de Tierra (Anales de Cuauhtitlán)***

---

**MOMENTO I (M1)**

---

(P1) Hombres.

(P2) Quetzalcóatl.

(AIP2) Hizo a los primeros hombres forjándolos en ceniza.

(O1) Sol de Agua (primera edad).

(O2) Signo 7 viento de Quetzalcóatl.

(O3) Ceniza.

---

**MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Gentes

(AIP1) Se convirtieron en peces.

(O1) Destrucción por agua.

---

***Primera era, Sol de Tierra (Historia de Tlaxcala)***

---

**MOMENTO I (M1)**

---

(P1) Gigantes.

(AIP1) Habitaron la tierra.

(O1) Sol de Agua (primera edad).

(O2) Destrucción por diluvios.

(O3) Tierra (se volvió de abajo hacia arriba) por diluvio.

---

***Primera era, Sol de Tierra (Sumaria Relación)***

---

**MOMENTO I (M1)**

---

(P1) Humanos.

---

---

(AP) S/AP.

---

(O1) Sol de Agua (Atonatiuh) –primera edad–.

---

(O2) Creación en año ce técpatl.

---

(O3) 1,716 años.

---

### **MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Siete parejas.

---

(A1P1) Se salvaron de la inundación.

---

(O1) Destrucción por diluvio.

---

### **Primera era, Sol de Tierra (Historia Chichimeca)**

#### **MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Humanos.

---

(AP) S/AP.

---

(O1) Sol de Agua (Atonatiuh) –primera edad–.

---

(O2) Destrucción por diluvio.

---

### **Segunda era, Sol de Viento (Piedra del Sol)**

#### **MOMENTO (S/M).**

---

(P) S/P.

---

(AP) S/AP.

---

(O1) Sol de Viento –segunda edad– (Nahui Ehécatl, 4 viento).

---

### **Segunda era, Sol de Viento (Historia de los mexicanos por sus pinturas)**

#### **MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Tezcatlipoca.

---

(P2) Quetzalcóatl.

---

(P3) Gigantes.

---

(P4) Macehuales.

---

(A1P1) Dejo de ser sol.

---

(A2P1) Se convirtió en tigre.

---

(A3P1) Se comió a los gigantes.

---

(A1P2) Se convirtió en sol.

---

(A2P2) Se convirtió en tigre.

---

(A3P2) Mato a los gigantes.

---

(A4P2) Golpeó a Tezcatlipoca con un gran bastón.

---

Continúa...

---

(A5P2) Derribó a Tezcatlipoca al agua.

---

(A6P2) Se mantuvo por 676 años.

---

(A1P3) Se los comió Tezcatlipoca convertido en tigre.

---

(A1P4) Se alimentaban de piñones de las piñas.

---

(A2P4) Comían el alimento doce culebra.

---

(O1) Sol de Viento (segunda edad).

---

(O2) Sol.

---

(O3) Tigre.

---

(O4) Comer.

---

(O5) Gran bastón.

---

(O6) Agua.

---

(O7) Piñones.

---

(O8) Doce culebra.

---

(O9) 676 años.

---

### **MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Tezcatlipoca.

---

(P2) Quetzalcóatl.

---

(P3) Macehuales.

---

(A1P1) Derribó a Quetzalcóatl de una patada.

---

(A2P1) Derribó con una coza a Quetzalcóatl.

---

(A3P1) Levantó un fuerte viento que se llevó a Quetzalcóatl.

---

(A4P1) Levantó un fuerte viento que se llevó a los macehuales.

---

(A5P1) Levantó un viento para destruir a todos.

---

(A6P1) Se convirtió en tigre.

---

(A1P2) Fue derribado por Tezcatlipoca de una patada.

---

(A2P2) Fue derribado por Tezcatlipoca con una coza.

---

(A1P3) Se los llevo el viento levantado por Tezcatlipoca.

---

(A2P3) Algunos se quedaron en el aire.

---

(A3P3) Algunos se volvieron monos.

---

(O1) Derribar.

---

(O2) Patada.

---

(O3) Fuerte viento.

---

(O4) Aire.

---

(O5) Monos.

---

### ***Segunda era, Sol de Viento (Histoyre du Mechique)***

---

#### **MOMENTO I (M1)**

---

(P1) Hombres.

---

---

(A1P1) Murieron ahogados.

---

(A2P1) Algunos se convirtieron en peces.

---

(O1) Sol de Fuego (segunda edad).

---

(O2) 23 años.

---

(O3) Ahogarse.

---

(O4) Peces.

---

### **MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Hombres.

---

(A1P1) Murieron quemados por el fuego que llovió del cielo.

---

(A2P1) Se convirtieron en gallinas.

---

(A3P1) Se convirtieron en mariposas.

---

(A4P1) Se convirtieron en perros.

---

(A5P1) Comían una hierba llamada centencapi.

---

(A6P1) Comían otra hierba de río llamada acicintli.

---

(O1) Sol Chalchihuh Tonatihu.

---

(O2) Quemarse.

---

(O3) Lluvia de fuego.

---

(O4) Cielo.

---

(O5) Gallinas.

---

(O6) Mariposas.

---

(O7) Perros.

---

(O8) Hierba centencapi.

---

(O9) Hierba acicintli.

---

### ***Segunda era, Sol de Viento (Memoriales de Benavente)***

---

#### **MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Gente.

---

(P2) Gigantes.

---

(A1P1) Les cayó el cielo.

---

(A2P1) Los mató a todos.

---

(A1P2) Sus huesos grandes se hallaban bajo la tierra.

---

(O1) Sol de Tierra (Nahui Océlotl).

---

(O2) Cielo.

---

(O3) Muerte.

---

(O4) Huesos.

---

(O5) Tierra.

---

## **Segunda era, Sol de Viento (Leyenda de los Soles)**

### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Humanos.

(A1P1) Comieron durante 364 años matlactlomome cóhuatl (doce serpiente).

(O1) Sol de Viento (4 viento, Nahui Ehécatl).

(O2) Duró 364 años.

(O3) Matlactlomome cóhuatl (doce serpiente).

### **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Humanos.

(A1P1) Fueron llevados por el viento.

(A2P1) Murieron en un solo día.

(A3P1) Se volvieron monos.

(A4P1) Sus casas fueron arrebatadas por el viento.

(A5P1) Sus árboles fueron arrebatados por el viento.

(A6P1) Todo les fue arrebatado por el viento.

(A7P1) Perecieron el día nahui ehécatl, el año ce técpatl (uno cuchillo de pedernal).

(O1) Viento.

(O2) Muerte.

(O3) Día.

(O4) Monos.

(O5) Casas.

(O6) Árboles.

(O7) Arrebatar.

(O8) Sol también fue llevado por el viento

(O9) Día nahui ehécatl

(O10) Año ce técpatl (uno cuchillo de pedernal).

## **Segunda era, Sol de Viento (Códice Vaticano A)**

### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Hombres.

(A1P1) No comían pan.

(A2P1) Comían frutas silvestres llamadas acotzintli

(O1) Sol de Viento (segunda edad).

(O2) Nombre Oro.

(O3) Color amarillo.

(O4) Duró 4,010 años.

(O5) Comer.

---

(O6) Pan.

(O7) Fruta silvestres acotzintli.

---

### **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Hombres.

(P2) Una pareja.

(AIP1) Se volvieron monos.

(AIP2) Escapó dentro de una peña.

(O1) El sol terminó por la fuerza del viento.

(O2) El viento se desató un día l perro.

(O3) Monos.

(O4) Viento.

(O5) Día l perro.

(O6) Escapar.

(O7) Peña.

---

### **Segunda era, Sol de Viento (Anales de Cuauhtitlán)**

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Hombres.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de Tierra (segunda edad).

(O2) Sol de Tigre.

(O3) Su signo fue 4 tigre.

---

#### **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Hombres.

(P2) Tigres.

(P3) Gigantes.

(AIP1) Fueron comidos por los tigres.

(AIP2) Se comían a las gentes.

(AIP3) Salían.

(O1) Se oprimió el cielo.

(O2) El sol no seguía su camino.

(O3) Al llegar el sol al mediodía, se hizo de noche y se oscureció.

(O4) Comer;

(O5) Salir.

---

## **Segunda era, Sol de Viento (Historia de Tlaxcala)**

### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Gentes.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de Viento.

### **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Gentes.

(A1P1) Volaron por los aires hasta caer y hacerse pedazos por grandes aires y huracanes.

(A2P1) Algunos se enredaron en las montañas y los riscos y se volvieron monos.

(O1) Fin ocasionado por grandes aires y huracanes.

(O2) Grandes aires y huracanes hicieron volar a los árboles.

(O3) Volar.

(O4) Caer.

(O5) Hacerse pedazos.

(O6) Enredarse.

(O7) Montañas.

(O8) Riscos.

(O9) Monos.

(O10) Árboles.

## **Segunda era, Sol de Viento (Sumaria Relación)**

### **MOMENTO 1 (M1)**

(P) S/P.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de Viento (Ehécatl Tonatiuh)

(O2) Duró 1,715 años.

### **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Hombres.

(A1P1) Muchos pudieron escapar refugiándose en las cuevas.

(O1) Destrucción por un gran huracán.

(O2) Huracán se llevó árboles, peñas y casas.

### **MOMENTO 3 (M3)**

(P) S/P.

(AP) S/AP.

(O1) Después del viento la tierra quedó cubierta de monos.



### *Segunda era, Sol de Viento (Historia Chichimeca)*

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Gigantes.

(A1P1) Vivieron en ese tiempo.

(O1) Sol de Tierra (Tlalchitonatiuh).

#### **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Hombres.

(A1P1) Murieron casi todos.

(O1) Acabó por terremotos.

### *Tercera era, Sol de Fuego (Piedra del Sol)*

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P) S/P.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de Fuego.

### *Tercera era, Sol de Fuego (Historia de los mexicanos por sus pinturas)*

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Tlalocatecutli (dios del infierno o dios de la lluvia).

(P2) Macehuales.

(A1P1) Quedó por sol.

(A1P1) Duró 364 años.

(A1P2) Comían acicintli (semilla de trigo).

(A2P2) Comían cincocopi.

(O1) Sol de Fuego.

(O2) Dios del infierno.

(O3) 364 años.

(O4) Acicintli (semilla de trigo).

(O5) Cincocopi.

#### **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Quetzalcóatl,

(P2) Tlalocatecutli.

(P3) Chalchiuhtlicue.

(A1P1) Hizo llover fuego del cielo.

(A2P1) Quitó a Tlalocatecutli.

---

(A3P1) Sustituyó Tlalocatecutli por su mujer Chalchiuhtlicue.

---

(A1P2) Fue quitado por Quetzalcóatl.

---

(A2P2) Fue sustituido por su mujer Chalchiuhtlicue.

---

(A1P3) Sustituyó a Tlalocatecutli.

---

(A2P3) Fue sol durante 312 años.

---

(O1) Fuego.

---

(O2) Cielo.

---

(O3) Sustitución.

---

(O4) Mujer.

---

(O5) 312 años.

---

### ***Tercera era, Sol de Fuego (Histoyre du Mechique)***

---

#### **MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Humanos.

---

(A1P1) Comían mirra.

---

(A2P1) Comían resina de pinos.

---

(O1) Sol de Tierra (sol de oscuridad o de la noche –Yohualtonatíuh–).

---

(O2) Duró 23 años.

---

#### **MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Humanos.

---

(P2) Gigantes.

---

(P3) Fieras.

---

(A1P1) Murieron por temblores de tierra.

---

(A2P1) Fueron devorados por fieras (bestias salvajes).

---

(A1P2) Fueron comidos por las fieras.

---

(A2P2) No se convirtieron en ningún animal.

---

(A1P3) Devoraron a los humanos.

---

(A2P3) Se comieron a los gigantes.

---

(O1) Temblores.

---

(O2) Comidos/devorados.

---

(O3) Convertirse.

---

### ***Tercera era, Sol de Fuego (Memoriales de Benavente)***

---

#### **MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Gentes.

---

(AP) S/AP.

---

(O1) Sol de Fuego (Nahui Quiáhuitl).

---

---

**MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Gentes.

(A1P1) Murieron.

(O1) Ardió el mundo y pereció por fuego.

---

***Tercera era, Sol de Fuego (Leyenda de los Soles)***

---

**MOMENTO 1 (M1).**

---

(P1) Gente.

(A1P1) Comían chicome técpatl.

(O1) Sol de Fuego (Nahui Quiáhuitl -4 lluvia-).

(O2) Año 1 pedernal.

(O3) Se mantuvo por 312 años.

---

**MOMENTO 2 (M2).**

---

(P1) Gente.

(A1P1) Se volvieron guajolote –pavos– en un día del signo cuatro lluvia.

(A2P1) Todas sus casas ardieron.

(A3P1) Murieron siendo niños.

(O1) Destruído por una lluvia de fuego.

(O2) Ardió el sol.

(O3) Llovió fuego.

(O4) Guajolotes.

(O5) Casas ardiendo.

(O6) Cuatro lluvia.

---

***Tercera era, Sol de Fuego (Códice Vaticano A)***

---

**MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Gentes.

(A1P1) No comían pan.

(A2P1) Comían una fruta llamada tzincococ.

(O1) Sol de Fuego (edad roja).

(O2) Duró 4,804 años.

(O3) Comer.

(O4) Pan.

(O5) Fruta tzincococ.

(O6) Fuego.

---

**MOMENTO 2 (M2).**

---

- 
- (P1) Una pareja.
- 
- (A1P1) Se salvó del viento.
- 
- (O1) Pereció por fuego el día 9 terremoto.
- 
- (O2) Viento.
- 
- (O3) Terremoto.
- 
- (O4) Salvarse.
- 

### ***Tercera era, Sol de Fuego (Anales de Cuauhtitlán)***

#### **MOMENTO 1 (M1)**

- 
- (P1) Gentes.
- 
- (AP) S/AP.
- 
- (O1) Sol de Fuego.
- 
- (O2) Signo era 4 lluvia.
- 

#### **MOMENTO 2 (M2)**

- 
- (P1) Gentes.
- 
- (A1P1) Se quemaron.
- 
- (O1) Llovió fuego.
- 
- (O2) Quemarse.
- 
- (O3) Llovió arena.
- 
- (O4) Llovieron las piedras que vemos.
- 
- (O5) Hirvió la piedra tezontle.
- 
- (O6) Se enrojecieron los peñascos.
- 

### ***Tercera era, Sol de Fuego (Historia de Tlaxcala)***

#### **MOMENTO 1 (M1)**

- 
- (P1) Dioses.
- 
- (P2) Hombres.
- 
- (A1P1) Bajarán a destruir a los hombres.
- 
- (A1P2) Serán destruidos por los dioses.
- 
- (O1) Sol de Fuego.
- 
- (O2) Es el último sol que será el fin del mundo.
- 
- (O3) El mundo acabará por fuego.
- 
- (O4) Todo se quemará.
-

### *Tercera era, Sol de Fuego (Sumaria Relación)*

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Gentes.

(A1P1) Repoblaron la tierra.

(O1) Sol de Tierra (Tlalchitonatiuh).

(O2) Duró 158 años.

#### **MOMENTO 2 (M2)**

(P) S/P.

(AP) S/AP.

(O1) Sufrió su destrucción.

(O2) Destrucción por un temblor de tierra (después de un huracán).

### *Tercera era, Sol de Fuego (Historia Chichimeca)*

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Hombres.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de Viento (Ehécatl Tonatiuh o sol de aire).

#### **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Hombres.

(A1P1) Murió la mayor parte.

(A2P1) Algunos se volvieron monos.

(O1) Acabó por viento que mató a la mayor parte de los hombres.

(O2) Monos.

### *Cuarta era, Sol de Agua (Piedra del Sol)*

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P) S/P.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de Agua.

### *Cuarta era, Sol de Agua (Historia de los mexicanos por sus pinturas)*

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Macehuales.

(A1P1) Fueron alumbrados 312 por el sol de agua.

(A2P1) Comían una semilla de maíz llamada cincocopi.

(O1) Sol de Agua (cuarta edad).

---

(O2) Permaneció 312 años.

(O3) Alumbrar.

---

**MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Macehuales.

(A1P1) Fueron llevados por las aguas.

(A2P1) Todos se convirtieron en peces.

(O1) El último año que fue sol Chalchiuhtlicue.

(O2) En el sol Chalchiuhtlicue llovió mucha agua.

(O3) Se cayeron los cielos.

(O4) Llover.

(O5) Peces.

---

***Cuarta era, Sol de Agua (Histoyre du Mechique)***

---

**MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Gentes.

(A1P1) Se alimentaban de mízquitl.

(O1) Sol de Viento -cuarta edad- (sol de aire o Ehécatl Tonatiuh).

(O2) Duró 23 años.

(O3) Mízquitl.

---

**MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Gentes.

(A1P1) Murieron por las tempestades

(A2P1) Murieron por los huracanes.

(A3P1) Se convirtieron en monos.

(O1) Tempestades.

(O2) Huracanes.

(O3) Monos.

---

***Cuarta era, Sol de Agua (Memoriales de Benavente)***

---

**MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Gentes.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de viento -cuarta edad- (Nahui Ehécatl).

---

**MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Gentes.

(A1P1) Se convirtieron en monos.

---

---

(O1) Terminó por viento.

---

(O2) El viento se llevó montes.

---

(O3) El viento se llevó árboles.

---

(O4) El viento se llevó peñas.

---

(O5) El viento se llevó casas.

---

### ***Cuarta era, Sol de Agua (Leyenda de los Soles)***

---

#### **MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Hombres.

(A1P1) Comían nahui Xóchitl (cuatro flor).

(O1) Sol de agua -cuarta edad- (4 agua o Nahui Átl).

(O2) Duró 676 años.

---

#### **MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Hombres.

(A1P1) Fueron oprimidos por el agua.

(A2P1) Se ahogaron.

(A3P1) Se volvieron peces.

(O1) Fue destruido por inundaciones en un día cuatro agua.

(O2) Los cerros desaparecieron.

(O3) El agua estuvo extendida 52 años.

---

### ***Cuarta era, Sol de Agua (Códice Vaticano)***

---

#### **MOMENTO 1 (M1)**

---

(P) S/P.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de Tierra -cuarta edad- (cabellos negros).

(O2) Este sol principió Tula.

---

#### **MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Gentes.

(A1P1) Se perdieron por los vicios.

(O1) Llovió sangre hace 5,206.

---

### ***Cuarta era, Sol de Agua (Anales de Cuauhtitlán)***

---

#### **MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Hombres.

(AP) S/AP.

---

---

(O1) Sol de Viento -cuarta edad- (4 viento).

---

**MOMENTO 2 (M2)**

---

(P1) Hombres.

---

(P2) Hombres-monos.

---

(A1P1) Fueron llevados por el aire.

---

(A2P1) Todos se volvieron monos.

---

(A1P2) Algunos se fueron a vivir a los montes.

---

(O1) Aire.

---

(O2) Monos.

---

(O3) Montes.

---

***Cuarta era, Sol de Agua (Historia de Tlaxcala)***

---

No se menciona la cuarta edad o sol nahua.

---

***Cuarta era, Sol de Agua (Sumaria Relación)***

---

No se menciona la cuarta edad o sol nahua.

---

***Cuarta era, Sol de Agua (Historia Chichimeca)***

---

**MOMENTO 1 (M1)**

---

(P) S/P.

---

(AP) S/AP.

---

(O1) Sol de Fuego (Tletonatiah).

---

**MOMENTO 2 (M2)**

---

(P) S/P.

---

(AP) S/AP.

---

(O1) Destrucción por fuego.

---

***Quinta era, Sol de Movimiento (Piedra del Sol)***

---

**MOMENTO 1 (M1)**

---

(P) S/P.

---

(AP) S/AP.

---

(O1) Sol de Movimiento (Nahui Ollin).

---

***Quinta era, Sol de Movimiento (Historia de los mexicanos por sus pinturas)***

---

**MOMENTO 1 (M1)**

---

(P1) Dioses.

---

Continúa...



---

## MOMENTO I (MI)

---

(P2) Quetzalcóatl.

(P3) Tezcatlipoca.

(P4) Cuatro hombres (Cauhtémoc –águila que cae–, Itzcóatl –serpiente de obsidiana–, Izmalí y Tenexúchitl –flor de cenizas–).

(A1P1) Su sacrificio permitió un quinto sol.

(A2P1) Alzaron el cielo con las estrellas como está ahora.

(A1P2) Se convirtió en enorme árbol que se llamaba Quetzalhuéxotl (sauce quetzal).

(A2P2) Creó cuatro hombres (Cauhtémoc, Itzcóatl, Izmalí y Tenexúchitl).

(A3P2) Alzo el cielo con las estrellas como está ahora.

(A4P2) Al recorrer el cielo hizo un camino (la vía láctea) en el año uno conejo.

(A5P2) Representa al sol.

(A1P3) Se convirtió en enorme árbol que se llamaba Tezacuáhuítl (árbol de espejos).

(A2P3) Creó cuatro hombres (Cauhtémoc, Itzcóatl, Izmalí y Tenexúchitl).

(A3P3) Alzo el cielo con las estrellas como está ahora.

(A4P3) Al recorrer el cielo hizo un camino (la vía láctea) en el año uno conejo.

(A5P3) Representa a la luna.

(A1P4) Fueron creados por Quetzalcóatl y Tezcatlipoca.

(A2P4) Alzo el cielo con las estrellas como está ahora.

(O1) Sol de Movimiento –quinta edad–

(O2) Perecerá cuando Tezcatlipoca se robe al sol.

(O3) Árbol.

(O4) Creación.

(O5) Alzar el cielo

(O6) Las estrellas.

(O7) Vía láctea.

(O8) Año uno conejo.

(O9) El sol es Nanahuatzin.

(O10) La luna es Tecuciztécatl.

(O11) Nanahuatzin es representante de los guerreros nómadas recién llegados a nuevos territorios, que eran pobres.

(O12) Tecuciztécatl, era rico, poderoso y representaba a los sedentarios agricultores.

(O13) Se hicieron sacrificios de dioses guerreros para que el sol se moviera.

---

## Quinta era, Sol de Movimiento (Memoriales de Benavente)

---

### MOMENTO I (MI)

---

(P) S/P.

---

---

(AP) S/AP.

---

(OI) Sol de Caña –quinta edad– (Nahui Ácatl).

---

### **Quinta era, Sol de Movimiento (Leyenda de los Soles)**

---

#### **MOMENTO I (M1)**

---

(P1) Quetzalcóatl.

---

(P2) Tezcatlipoca.

---

(P3) Cuatro hombres.

---

(P4) Titlacahuan.

---

(P5) Tata y Nana.

---

(P6) Hombres.

---

(P7) Citlallatónac.

---

(P8) Citlalicue.

---

(P9) Titlacahuan Tezcatlipoca.

---

(A1P1) Restaura el mundo.

---

(A2P1) Se convierte en árboles.

---

(A3P1) Crea a cuatro hombres.

---

(A1P2) Restaura el mundo.

---

(A2P2) Se convierte en árboles.

---

(A3P2) Crea a cuatro hombres.

---

(A4P2) Encendió el fuego.

---

(A5P2) Ahumó el cielo en el año Ome Ácatl (dos caña).

---

(A1P3) Ayudan a Quetzalcóatl.

---

(A2P3) Ayudan a Tezcatlipoca.

---

(A3P3) Se relacionan con los cuatro rumbos del universo.

---

(A1P4) Llamo a Tata y Nana para hacer un hoyo en un ahuehuate.

---

(A1P5) Son llamados por Titlacahuan para hacer un hoyo en un ahuehuate.

---

(A2P5) Fueron cortadas sus cabezas por Titlacahuan Tezcatlipoca.

---

(A3P5) Sus cabezas fueron puestas en el trasero de Titlacahuan Tezcatlipoca.

---

(A4P5) Fueron convertidos en perros por Titlacahuan Tezcatlipoca.

---

(A1P6) Realizaron ayuno en el hoyo del ahuehuate comiendo solo una mazorca de maíz.

---

(A2P6) Cuando salieron del ahuehuate vieron peces muertos.

---

(A3P6) Hicieron fuego.

---

(A4P6) Asaron los peces.

---

(A1P7) Se indigno porque los hombres encendieron fuego.

---

(A1P8) Se indigno porque los hombres encendieron fuego.

---

Continúa...

---

## MOMENTO I (MI)

---

(A1P9) Corto las cabezas de Tata y Nana.

---

(A2P9) Se las puso en el trasero

---

(A3P9) Convirtió en perros a Tata y Nana.

---

(O1) Sol de Movimiento -quinta edad- (Nahui Ollin -cuatro movimiento-).

---

(O2) Es nuestro sol y en el que vivimos.

---

(O3) Mundo.

---

(O4) Árboles.

---

(O5) Creación.

---

(O6) Cuatro rumbos del universo.

---

(O7) El mundo reanuda su marcha.

---

(O8) Fuego.

---

(O9) Ahumar.

---

(O10) Cielo.

---

(O11) Año Ome Ácatl (dos caña).

---

(O12) Ahuehuete.

---

(O13) Ayuno.

---

(O14) Mazorca de maíz.

---

(O15) Indignación.

---

(O16) Cortar cabezas.

---

(O17) Trasero.

---

(O18) Perros.

---

(O19) El cielo se ahumó como hasta ahora.

---

### *Quinta era, Sol de Movimiento (Histoyre du Mechique)*

---

No se menciona la quinta edad o sol nahua.

---

### *Quinta era, Sol de Movimiento (Códice Vaticano A)*

---

No se menciona la quinta edad o sol nahua.

---

### *Quinta era, Sol de Movimiento (Historia de Tlaxcala)*

---

No se menciona la quinta edad o sol nahua.

---

### *Quinta era, Sol de Movimiento (Sumaria Relación)*

---

No se menciona la quinta edad o sol nahua.

---

### **Quinta era, Sol de Movimiento (Historia Chichimeca)**

No se menciona la quinta edad o sol nahua.

### **Quinta era, Sol de Movimiento (Anales de Cuauhtitlán)**

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Humanos.

(AP) S/AP.

(O1) Sol de Movimiento (quinta edad).

(O2) El sol se mueve y sigue su camino.

(O3) En este sol habrá movimientos de tierra.

(O4) En este sol habrá hambre.

#### **Momento 2 (M2)**

(P1) Humanos.

(A1P1) Los humanos perecerán por movimientos de tierra.

(A2P1) Los humanos perecerán por hambre.

(O1) Perecer.

## **Segundo grupo: Migraciones**

### **a) Migración de los clanes hopis**

#### **MOMENTO 1 (M1)**

(P1) Kachinas o Máhus (calor).

(P2) Másau.

(P3) Clan del Fuego.

(P4) Clan del Oso.

(P5) Clanes.

(A1P1) Entregan tres tablillas sagradas al Clan del Oso.

(A2P1) Entregan una tablilla sagrada al Clan del Fuego.

(A3P1) Acompañan a los humanos al inicio de las migraciones.

(A1P2) Escribió cuatro tablillas sagradas.

(A1P3) Empezaron su migración hacia el sur y el norte, para después regresar y partir hacia el oriente y el poniente, para posteriormente regresar de nuevo.

(A1P4) Empezaron su migración hacia el sur y el norte, para después regresar y partir hacia el oriente y el poniente, para posteriormente regresar de nuevo.

*Continúa...*

(A1P5) Solo concluyeron sus migraciones hacia los cuatro rumbos cardinales los que comprendieron el significado de las migraciones, las cuales representaban las ceremonias de la purificación.

(A2P5) Algunos clanes no concluyeron sus migraciones hacia los cuatro puntos cardinales porque olvidaron los mandamientos de Másau y se establecieron en climas cálidos donde la vida era fácil, construyendo ciudades de piedra que se deterioraron y se desintegraron.

(O1) Tablillas sagradas.

(O2) Cuatro migraciones.

(O3) Jarra de Agua Mágica.

(O4) Circulo de encima de montículos.

(O5) Ceremonias de la purificación.

(O6) Mandamientos de Másau.

(O7) Climas cálidos.

(O8) Ciudades de piedra.

(O9) Deterioro.

(O10) Desintegración.

## **MOMENTO 2 (M2)**

(P1) Clan Azul.

(P2) Clan Gris.

(P3) Águila.

(P4) Kachinas azul y gris (Kókopilau o Kokopeli).

(A1P3) Pone a prueba a las Kachinas para comprobar si efectivamente son un pueblo fuerte.

(A2P3) Perfora los ojos de las Kachinas con una flecha.

(A3P3) Atraviesa sus cuerpos con otras flechas.

(A4P3) Otorga una de sus plumas para que pudieran hablar con su padre el Sol.

(A1P4) Debían permanecer con los ojos abiertos sin parpadear.

(A2P4) Después de ser atravesados por las flechas, deberían tocar una melodía con una flauta, la cual produjo vibraciones tranquilizadoras.

(O1) Pueblo fuerte.

(O2) Perforar ojos.

(O3) Flecha.

(O4) Cuerpos.

(O5) Plumas.

(O6) Sol.

(O7) Ojos.

(O8) Melodía.

*Continúa...*

---

(O9) Flauta.

(O10) Vibraciones tranquilizadoras.

---

### **MOMENTO 3 (M3)**

---

(P1) Clanes.

(P2) Estrella.

(A1P1) Se conforman el Clan de la Araña, Clan de la Flauta Azul, Clan del Fuego, Clan de la Serpiente y Clan del Sol.

(A2P1) Inician su viaje al norte guiados por una estrella a través de la parte occidental de las montañas, sembrando maíz en el camino y construyendo agujeros en la tierra como casas hoyos con techos de madera, registrando este viaje con grabados en piedras de huellas y banderas.

(A3P1) Se entierran en los bancos de nieve para mantenerse calientes, llevando consigo una jarra pequeña que les otorgaba agua en abundancia y una vasija pequeña con tierra en donde sembraban maíz y melón.

(A1P2) Los llevo hacia el norte, llegando a tierras de nieve y hielo.

---

(O1) Norte.

(O2) Estrella.

(O3) Montañas.

(O4) Maíz.

(O5) Casas hoyos.

(O6) Techos de madera.

(O7) Grabados en piedras de huellas.

(O8) Banderas.

(O9) Bancos de nieve.

(O10) Jarra pequeña.

(O11) Vasija pequeña.

(O12) Melón.

(O13) Tierras de nieve.

(O14) Hielo.

---

### **MOMENTO 4 (M4)**

---

(P1) Clanes (Clan de la Araña, Clan de la Flauta Azul, Clan del Fuego, Clan de la Serpiente y Clan del Sol).

(P2) Clan de la Araña.

(P3) Clan de la Flauta Azul.

(P4) Clan del Fuego.

(P5) Clan de la Serpiente.

---

*Continúa...*

- (P6) Clan del Sol.
- (P7) Sótukngang.
- (P8) Creador.
- (P9) Gemelos.
- (AIP1) Al llegar a ártico conformado por una montaña de nieve y el mar de hielo, lo llamaron la Puerta Trasera del Cuarto mundo.
- (AIP2) Alentó a los clanes para unir los poderes mágicos para intentar derretir la montaña en cuatro ocasiones.
- (AIP3) Tocan para tratar de atraer calor del trópico.
- (AIP4) Evocan calor de las profundidades de la tierra.
- (AIP5) Utilizan vibraciones de las profundidades de la tierra.
- (AIP6) Lllaman el calor de este astro.
- (AIP7) Dijo a la Mujer Araña que él y el Creador no permitieron dicha acción, ya que hubiera ocurrido un desastre inundando el mar del nuevo Cuarto mundo.
- (A2P7) Les señalo su error a la Mujer Araña al incitar a los humanos a hacer mal uso de sus poderes sagrados.
- (A3P7) Castiga a la Mujer Araña por desobedecer sus deseos dejando que se agote su hilo, perdiendo así su juventud y hermosura, hasta que se convierta en una anciana fea.
- (A4P7) Sentencia al Clan de la Araña como cuna del mal y la perversidad.
- (AIP8) Él y Sótukngang dicen a la Mujer Araña que no permitieron dicha acción, ya que hubiera ocurrido un desastre inundando el mar del nuevo Cuarto mundo.
- (AIP9) Envían vibraciones desde las profundidades de la tierra.
- (O1) Ártico.
- (O2) Montaña de nieve.
- (O3) Mar de hielo.
- (O4) Puerta Trasera del Cuarto mundo.
- (O5) Poderes mágicos.
- (O6) Derretir la montaña.
- (O8) Tocar.
- (O9) Calor del trópico.
- (O10) Calor.
- (O11) Profundidades de la tierra.
- (O12) Sol.
- (O13) Vibraciones.
- (O14) Desastre.
- (O15) Inundación.

*Continúa...*

---

(O16) Cuarto mundo.

---

(O17) Castigo.

---

(O18) Desobedecer.

---

(O19) Perder juventud y hermosura.

---

(O20) Convertirse en anciana fea.

---

(O21) Sentencia.

---

(O22) Cuna del mal.

---

(O23) Perversidad.

---

### **MOMENTO 5 (M5)**

---

(P1) Clanes (Clan de la Araña, Clan de la Flauta Azul, Clan del Fuego, Clan de la Serpiente y Clan del Sol).

---

(P2) Clan de la Araña.

---

(P3) Clan de la Serpiente.

---

(A1P1) Continúan su viaje al sur a través da la parte oriental de las montañas, llegando a Pisísvaiyu (río Colorado).

---

(A2P1) Se separan del Clan de la Araña.

---

(A3P1) Viajaron hacia el oriente llegando al Océano Atlántico.

---

(A4P1) Migran hacia el occidente de la tierra.

---

(A1P2) Continúo hasta el lugar donde habían salido.

---

(A1P3) Se detuvo en las grandes praderas y como no había rocas para grabar su rastro, hicieron un enorme montículo de tierra en forma de serpiente, llamada Tókchi'í (Guardián del Este) donde su cabeza apunta hacia el oeste, indicando que viajaban en esa dirección al realizar esta construcción.

---

(O1) Viaje al sur.

---

(O2) Montañas.

---

(O3) Pisísvaiyu (río Colorado).

---

(O4) Separación.

---

(O5) Viaje a oriente.

---

(O6) Océano Atlántico.

---

(O7) Migrar a occidente.

---

(O8) Grandes praderas.

---

(O9) Rocas para grabar su rastro

---

(O10) Montículo de tierra en forma de serpiente -Tókchi'í- (Guardián del Este).

---

### **MOMENTO 6 (M6)**

---

(P1) Clanes (Clan de la Flauta Azul, Clan del Fuego, Clan de la Serpiente y Clan del Sol).

---

(P2) Clan de la Flauta Azul.

---

*Continúa...*



- (P3) Clan de la Flauta Gris.
- (A1P1) Continuaron las migraciones hacia el Oeste.
- (A2P1) Llegan al mar.
- (A3P1) Regresan hacia el Este donde la estrella se detuvo encima del Cañón del Chaco, Nuevo México, desarrollándose grandes poblaciones, construyendo por vez primera un altar para sus ceremonias.
- (A4P1) Con el tiempo tuvieron rivalidades por la tierra agrícola, situación que acentuó los conflictos debido a la escases prolongada de lluvia.
- (A1P2) Admiten haber hecho mal uso de sus poderes y por lo tanto corromper sus ceremonias.
- (A2P2) Ceden el liderazgo al Clan de la Flauta Gris.
- (A1P3) Reanudan las migraciones hacia el Sur.
- (O1) Migración.
- (O2) Oeste.
- (O3) Mar.
- (O4) Regresar.
- (O5) Este.
- (O6) Estrella (se detuvo encima del Cañón del Chaco, Nuevo México).
- (O7) Grandes poblaciones.
- (O8) Altar para sus ceremonias.
- (O9) Rivalidades por tierra agrícola.
- (O10) Conflictos.
- (O11) Escases prolongada de lluvia.
- (O12) Mal uso de poderes.
- (O13) Corromper ceremonias.
- (O14) Ceder liderazgo.
- (O15) Migraciones hacia el Sur.

### **MOMENTO 7 (M7)**

- (P1) Clanes (Clan de la Serpiente, Clan del Fuego, Clan del Sol, Clan de la Flauta).
- (A1P1) Se unieron los Clanes de la Serpiente, Clan del Fuego y Clan del Sol.
- (A2P1) Se separaron del Clan de la Flauta.
- (A3P1) Después de varios años, viajan hacia el Oeste, al Sur y otra vez al Este, estableciéndose en varios lugares, hasta asentarse por un tiempo en Ötöpsikvi.
- (A4P1) Tallaron en madera un Kyaro (perico) porque creían que sus plumas producen el suficiente calor para germinar las semillas.
- (A5P1) Después de siglos de migraciones se establecieron en Oraibi, Arizona, EUA.
- (A6P1) Proliferan en varios clanes.

*Continúa...*

- 
- (O1) Unión de clanes.
- 
- (O2) Separación de clan.
- 
- (O3) Viaje al Oeste.
- 
- (O4) Viaje al Sur.
- 
- (O5) Viaje al Este.
- 
- (O6) Establecerse por un tiempo en Ötöpsikvi.
- 
- (O7) Perico tallado en madera (Kyaró).
- 
- (O8) Plumas de perico.
- 
- (O9) Producir calor para germinar semillas.
- 
- (O10) Siglos de migraciones.
- 
- (O11) Establecimiento en Oraibi (Arizona, EE. UU).
- 
- (O12) Proliferación de clanes.

---

**MOMENTO 8 (M8)**

---

- (P1) Clan del Oso.
- 
- (P2) Honani el Tejón.
- 
- (P3) Clan del Tejón.
- 
- (P4) Clan del Perico.
- 
- (P5) Hermosa mujer de las tierras del sur.
- 
- (A1P1) Conducen a varios clanes su migración hacia el Sur, llegando a la punta de Sudamérica.
- 
- (A2P1) Se separan para regresar a Oraibi por el Este y Oeste.
- 
- (A1P2) Durante el viaje de retorno ayudo al clan mostrándole plantas con la cuales podría curar a su pueblo de todas las enfermedades que padecían, pidiéndole a cambio que se llamaran el Clan del Tejón, el cual agradecido continuo su viaje hacia norte.
- 
- (A1P3) Se detienen cerca de Palátkwapi (Casa Roja o Tierra Roja) la cual indican se encuentra en alguna parte de Mesoamérica en México.
- 
- (A1P4) Inicio sus migraciones hacia Oraibi proveniente de las tierras del Sur en Mesoamérica (México o Centroamérica).
- 
- (A2P4) Los líderes de este clan recibieron de una hermosa mujer de las tierras del sur; los huevos del perico, obteniendo así el poder de la fertilidad la reproducción y su nombre.
- 
- (A1P5) Les da a los líderes del clan los huevos del perico.
- 
- (O1) Varios clanes.
- 
- (O2) Migración al sur.
- 
- (O3) Punta de Sudamérica.
- 
- (O4) Separación de clanes.
- 
- (O5) Regreso a Oraibi.
- 
- (O6) Este y Oeste.
- 
- (O7) Retorno.

*Continúa...*

---

(O8) Plantas de curación.

---

(O9) Enfermedades.

---

(O11) Agradecimiento.

---

(O12) Viaje al norte.

---

(O13) Palátkwapi (la Casa Roja o Tierra Roja).

---

(O14) Mesoamérica (en México).

---

(O15) Migraciones a Oraibi.

---

(O16) Sur en Mesoamérica (México o Centroamérica).

---

(O17) Huevos del perico.

---

(O18) El poder de la fertilidad, la reproducción y su nombre.

---

### **MOMENTO 9 (M9)**

---

(P1) Clan del Arco.

---

(P2) Clan del Oso.

---

(P3) Niño (clan del oso).

---

(P4) Clan del Perico.

---

(P5) Niña (clan del perico).

---

(P6) Serpiente nociva (mocasín de panza roja -Masvösö-).

---

(AIP1) Al no ser admitido al arribar a Oraibi y resentido por dicha situación, coloca en Oraibi a la serpiente más nociva, la llamada mocasín de panza roja, Masvösö.

---

(AIP2) Para detener a la Serpiente de Panza Roja ofrece en sacrificio la vida de un niño.

---

(AIP3) Es sacrificado para detener a la Serpiente de Panza Roja.

---

(AIP4) Entrega el sacrificio noble de una niña.

---

(AIP5) Es sacrificada por el Clan del Perico.

---

(AIP6) Ocasiona temblores para poner a prueba el poder del Clan del Oso.

---

---

(O1) Oraibi,

---

(O2) Resentimiento.

---

(O3) Prueba.

---

(O4) Sacrificio.

---

### **MOMENTO 10 (M10)**

---

(P1) Clan del Sol.

---

(AIP1) Durante la migración para llegar a Oraibi utilizo mal los poderes que le habían sido otorgados, con la intención de tomar ventaja sobre los demás clanes.

---

(A2P1) Al ser admitido en Oraibi recibió tierras accidentadas y de mala calidad, no ejerciendo papel importante en las ceremonias.

---

(O1) Migración a Oraibi.

---

(O2) Usar mal poderes.

---

*Continúa...*

---

(O3) Tomar ventaja sobre los demás clanes.

---

(O4) Tierras accidentadas.

---

(O5) Tierras de mala calidad.

---

(O6) Ceremonias.

---

## **MOMENTO II (MII)**

---

(P1) Clan Kachinas.

---

(P2) Clan de la Araña.

---

(P3) Kachinas.

---

(P4) Clan del Oso.

---

(P5) Clan del Maíz.

---

(P6) Clan el Perico.

---

(P7) Clan del Coyote.

---

(A1P1) Construyó la Ciudad Roja del Sur (Palátkwapi).

---

(A2P1) Convirtió la Ciudad Roja en una gran ciudad y centro cultural y religioso, la cual estaba rodeada por grandes muros y conformada por tres grandes secciones (ceremonial, almacenamiento alimentos y viviendas).

---

(A1P2) Al no ser admitido en Palátkwapi, ataco la ciudad roja entera al amanecer, para después de varios días de oposición cortar la corriente de agua del río que proveía a la urbe.

---

(A1P3) Indicaron a los habitantes de la ciudad roja que construyeran un túnel por debajo del rio para escapar, terminándolo en siete días.

---

(A2P3) Se quedaron para defender la ciudad roja.

---

(A1P4) Formó parte de la ciudad roja.

---

(A2P4) Escaparon de la ciudad roja para continuar sus migraciones.

---

(A3P4) Usaron sus máscaras y trajes en las fechas ceremoniales enseñadas por las Kachinas.

---

(A1P5) Formó parte de la ciudad roja.

---

(A2P5) Escaparon de la ciudad roja para continuar sus migraciones.

---

(A3P5) Usaron sus máscaras y trajes en las fechas ceremoniales enseñadas por las Kachinas.

---

(A1P6) Formó parte de la ciudad roja.

---

(A2P6) Escaparon de la ciudad roja para continuar sus migraciones.

---

(A3P6) Usaron sus máscaras y trajes en las fechas ceremoniales enseñadas por las Kachinas.

---

(A1P7) Formó parte de la ciudad roja.

---

(A2P7) Escaparon de la ciudad roja para continuar sus migraciones.

---

(A3P7) Usaron sus máscaras y trajes en las fechas ceremoniales enseñadas por las Kachinas.

---

(O1) Gran ciudad Roja del Sur (Palátkwapi).

---

(O2) Centro cultural.

---

(O3) Centro religioso.

---

*Continúa...*

- (O4) Grandes muros (muralla).
- (O5) Sección ceremonial.
- (O6) Sección de almacenamiento de alimentos.
- (O7) Sección de viviendas.
- (O8) Atacar.
- (O9) Amanecer.
- (O10) Agua de río.
- (O11) Túnel.
- (O12) Río.
- (O13) Escapar.
- (O14) Siete días.
- (O15) Defender.
- (O16) Usar máscaras.
- (O17) Usar trajes.
- (O18) Fechas ceremoniales.
- (O19) Continuar migraciones.

## **MOMENTO 12 (M12)**

- (P1) Gemelos (niño y niña).
- (P2) Eototo (Kachina más importante del Clan de Maíz).
- (P3) Aholi (Kachina más importante del Clan del Maíz Verde).
- (P4) Líder Clan del Agua.
- (P5) Hijo líder Clan del Agua.
- (P6) Habitantes de la ciudad roja.
- (P7) Serpiente.
- (P8) Padres de los gemelos.
- (P9) Pueblo Casa Kachina.
- (P10) Venado.
- (A1P1) Después de la destrucción de la ciudad, al otro día siguieron las huellas de su pueblo llevando consigo un poco de alimento y un arco y flechas.
- (A2P1) Cuando se acabó la comida el niño cazó un venado.
- (A3P1) Continuaron su viaje hasta llegar a un pueblo designado como Casa Kachina, llamando a esta gente del Punzón o Mochis.
- (A1P2) Advirtió a los habitantes de Palátkwapi que violaban la ley al no continuar sus migraciones.
- (A2P2) Ordenó al Clan del Agua el destrozó de la ciudad.

*Continúa...*

- (A1P3) Advirtió a los habitantes de Palátkwapi que violaban la ley al no continuar sus migraciones.
- (A2P3) Ordenó al Clan del Agua el destrozo de la ciudad.
- (A1P4) Envío a su hijo con máscaras y trajes diferentes a los diferentes barrios de la ciudad.
- (A1P5) Durante las noches hizo gemidos y ruidos para espantar a los habitantes de la ciudad roja y que estos la abandonaran.
- (A2P5) Después de un día salió uno de sus dedos del piso.
- (A1P6) Atraparon al muchacho matándolo con un cuchillo de pedernal.
- (A2P6) Enterraron al muchacho en una plaza.
- (A1P7) El cuarto día surgió del piso.
- (A2P7) Produjo con sus movimientos temblores que derrumbaron los edificios de la ciudad roja.
- (A1P8) Al creer que sus hijos habían muerto huyeron de la ciudad.
- (A1P10) Antes de morir le dijo al gemelo que lo ayudaría enseñándole como comer su carne y usar sus huesos como armas y pezuñas como punzón.
- (O1) Destrucción de ciudad.
- (O2) Huellas de su pueblo.
- (O3) Alimento.
- (O4) Un arco.
- (O5) Flechas.
- (O6) Cazar venado.
- (O7) Pueblo Casa Kachina.
- (O8) Gente del Punzón o Mochis.
- (O9) Advertencia.
- (O10) Habitantes de Palátkwapi.
- (O11) Violar la ley al no continuar sus migraciones.
- (O12) Destrucción de ciudad.
- (O13) Máscaras.
- (O14) Trajes.
- (O15) Barrios ciudad.
- (O16) Noches.
- (O17) Gemidos y ruidos para espantar a los habitantes de la ciudad roja.
- (O18) Abandonar ciudad roja.
- (O19) Dedos.
- (O20) Piso.
- (O21) Matar.
- (O22) Cuchillo de pedernal.

*Continúa...*

- (O23) Enterrar.
- (O24) Plaza.
- (O25) Cuarto día.
- (O26) Temblores.
- (O27) Derrumbamiento de edificios de la ciudad roja.
- (O28) Huir de ciudad.
- (O29) Enseñar como comer carne
- (O30) Enseñar como usar huesos como armas y pezuñas como punzón.

### **MOMENTO 13 (MI3)**

- (P1) Clan del Arco.
- (P2) Clanes.
- (A1P1) Fue el causante de la maldad y la corrupción ocasionando la destrucción del tercer mundo a través de la inundación.
- (A2P1) No sabiendo porque no fueron destruidos, se establecieron en un lugar llamado Púspövi, que quiere decir Siete Cuevas.
- (A3P1) Se multiplicaron y prosperaron.
- (A4P1) Continuaron su migración hacia el norte pasando por el centro de México.
- (A5P1) Se detuvieron siete veces, construyendo un pueblo en cada parada, asignando a cada asentamiento un nombre diferente, destacando el tercero nombrado Taiowa, que se localizaba cerca de lo que actualmente es la Ciudad de México
- (A1P2) Cuando salieron al cuarto mundo, no le avisaron al Clan del Arco.
- (O1) Maldad.
- (O2) Corrupción.
- (O3) Destrucción del tercer mundo a través de inundación.
- (O4) Establecimiento en un lugar llamado Púspövi (Siete Cuevas).
- (O5) Multiplicarse.
- (O6) Prosperar.
- (O7) Migración hacia el norte.
- (O8) Centro de México.
- (O9) Detenerse siete veces.
- (O10) Construir un pueblo en cada parada.
- (O11) Asignar a cada asentamiento un nombre diferente.
- (O12) Taiowa (se localizaba cerca de lo que actualmente es la Ciudad de México).
- (O13) Cuarto mundo.

### **MOMENTO 14 (MI4)**

- (P1) Esposa del líder de Hopaqa.

*Continúa...*

- 
- (P2) Líder de Hopaqa.
- 
- (P3) Gemelas.
- 
- (P4) Una gemela.
- 
- (P5) Clan de la Flecha.
- 
- (A1P1) Tuvo unas gemelas.
- 
- (A1P4) Al convertirse en mujer organizo otro clan llamado de la Flecha.
- 
- (A1P5) Se separó de los demás clanes.
- 
- (A2P5) En sus migraciones paso de largo dos pueblos abandonados de clanes que les habían precedido, Chosóvi o Cerro del Pájaro Azul y Pací'ovi o Agua en Alto, los cuales se encontraban cerca de Casas Grandes.
- 
- (O1) Organizar clan.
- 
- (O2) Separación de clan.
- 
- (O3) Migraciones
- 
- (O4) Dos pueblos abandonados de clanes que les habían precedido (Chosóvi o Cerro del Pájaro Azul y Pací'ovi o Agua en Alto) los cuales se encontraban cerca de Casas Grandes.
- 
- MOMENTO 15 (M15)**
- 
- (P1) Clanes
- 
- (P2) Pueblos Nuevos.
- 
- (P3) Raza Nueva.
- 
- (P4) Extranjeros Blancos.
- 
- (P5) Pahána (hermano blanco perdido).
- 
- (P6) Pedro de Tovar.
- 
- (A1P1) Consideraban que Oraibi se encontraba en el centro del universo y del continente.
- 
- (A2P1) Cuando finalmente concluyeron las migraciones se distribuyeron las tierras.
- 
- (A3P1) Realizaban ceremonias que les garantizaran con sus oraciones una buena vida con base en el trabajo, ya que el clima y la conformación del territorio no les permitía tener abundante agua ni buenas tierras de cultivo.
- 
- (A4P1) Creyeron que se realizaba la predicción de la llegada por el oriente del hermano blanco perdido, Pahána.
- 
- (A5P1) Se dieron cuenta de que se trataba de la conquista española, a través de Pedro de Tovar, a quien recibieron con todos los honores, trazando un camino de harina de maíz sagrada
- 
- (A6P1) Se refugiaron.
- 
- (A1P2) Llegaron hambrientos e ignorantes.
- 
- (A1P3) Desembarcaron por el oriente.
- 
- (A1P4) Seguían sus huellas desde el sur.
- 

*Continúa...*



- 
- (A1P6) Ataco a los clanes.
- 
- (A2P6) Al no encontrar oro se fueron de este territorio.
- 
- (O1) Oraibi como centro del universo y del continente.
- 
- (O2) Distribución de tierras al concluir las migraciones.
- 
- (O3) Ceremonias y oraciones para una buena vida con base en el trabajo.
- 
- (O4) Clima seco.
- 
- (O5) Territorio no abundante en agua.
- 
- (O6) Malas tierras de cultivo.
- 
- (O7) Predicción de la llegada por oriente del hermano blanco perdido (Pahána).
- 
- (O8) Conquista española (a través de Pedro de Tovar).
- 
- (O9) Recibir con todos los honores.
- 
- (O10) Trazar un camino de harina de maíz sagrada.
- 
- (O11) Refugiarse.
- 
- (O12) Se abrió la puerta trasera del continente.
- 
- (O13) Hambrientos.
- 
- (O14) Ignorantes.
- 
- (O15) Desembarcar.
- 
- (O16) Oriente.
- 
- (O17) Seguir huellas.
- 
- (O18) Sur.
- 
- (O19) Atacar clanes.
- 
- (O20) Oro.
- 

## **b) Migración nahua**

### **MOMENTO I (M1)**

- 
- (P1) Hombre gobernante.
- 
- (P2) Mujer gobernante (Chimalma).
- 
- (P3) Gran sacerdote.
- 
- (P4) Huitzilopochtli.
- 
- (A1P3) Partió en una canoa hacia una cueva en el cerro que se tuerce llamado Colhuacán.
- 
- (A1P4) Le hablo al Gran Sacerdote sobre la necesidad de ponerse en camino y buscar otro lugar para establecer su morada.
- 
- (O1) Isla.
- 
- (O2) Lago.
- 
- (O3) Lugar Seis Casas.
- 
- (O4) Templo dedicado a Uno Caña Agua Brotante.
- 

*Continúa...*

- 
- (O5) Canoa.
- 
- (O6) Cueva.
- 
- (O7) Cerro Colhuacán.
- 
- (O8) Altar sobre ramas.
- 
- (O9) Fecha año Uno Pedernal.
- 
- (O10) Buscar otro lugar para establecer su morada.
- 

### **MOMENTO 2 (M2)**

- 
- (P1) Gente (ocho grupos matlaltzincas, tepanecas, chichimecas, malinalcas, cuitlahuacas, xochimilcas, chalcas y huexotzincas).
- 
- (P2) Cuatro señores nobles (los cargadores de los dioses).
- 
- (P3) Primer señor de la serpiente del espejo.
- 
- (P4) Segundo señor del agua serpiente.
- 
- (P5) Tercer señor del penacho de agua.
- 
- (P6) Cuarto señor que tiene un escudo en vez de mano.
- 
- (AIP1) Partió y se puso en marcha en ocho grupos.
- 
- (A2P1) Cargaba el bulto sagrado de Huitzilopochtli.
- 
- (AIP3) Guio a los grupos.
- 
- (AIP4) Cargaba bultos sagrados.
- 
- (A2P4) Conducían a la gente.
- 
- (AIP5) Cargaba bultos sagrados.
- 
- (A2P5) Conducían a la gente.
- 
- (AIP6) Cargaba bultos sagrados.
- 
- (A2P6) Conducían a la gente.
- 
- (O1) Bulto sagrado de Huitzilopochtli.
- 
- (O2) Agua.
- 
- (O3) Serpiente.
- 
- (O4) Penacho.
- 
- (O5) Escudo.
- 
- (O6) Mano.
- 
- (O7) Partir.
- 
- (O8) Cargar bulto.
- 
- (O9) Guiar a la gente.
- 

### **MOMENTO 3 (M3)**

- 
- (P1) Gente (ocho grupos).
- 
- (P2) Dios Huitzilopochtli.
- 
- (P3) Gobernantes de las seis casas.
- 

*Continúa...*

- (A1P1) Eligieron un lugar para descansar.
- (A2P1) Construyeron un templo para el dios Huitzilopochtli.
- (A3P1) Comían debajo de la sombra del gran árbol y este se rompió, viéndolo como una señal, como un augurio.
- (A4P1) Se separaron, siguiendo su propio camino.
- (A1P2) Habló con los gobernantes de las seis casas, ordenándoles la separación de los grupos.
- (O1) Templo.
- (O2) Árbol.
- (O3) Lugar para descansar.
- (O4) Construir templo para el dios Huitzilopochtli.
- (O5) Comer debajo de la sombra de un gran árbol.
- (O6) Árbol que se rompió.
- (O7) Augurio o señal.
- (O8) Hablar con los gobernantes.
- (O9) Seis casas.
- (O10) Separación de los grupos.

#### **MOMENTO 4 (M4)**

- (P1) Cuitlahuacas y los demás pueblos.
- (P2) Señores cargadores de los envoltorios sagrados.
- (P3) Huitzilopochtli.
- (P4) Mimixcoas.
- (P5) Señor noble.
- (P6) Águila.
- (A1P1) Se ponen en marcha por un camino.
- (A2P1) Sacrificaron a los mimixcoas.
- (A1P2) Se ponen en marcha por un camino.
- (A1P3) Guio a los Señores cargadores de los envoltorios sagrados hablándoles.
- (A1P4) Fueron sacrificados por los cuitlahuacas y los demás pueblos.
- (A1P5) Se encuentra con un Águila.
- (A2P5) Habla al Águila.
- (A1P6) Le da al Señor noble la flecha, el arco y la red.
- (A2P6) Les cambia el nombre de aztecas a mexicas.
- (O1) Envoltorios sagrados.
- (O2) Flecha.
- (O3) Arco.

*Continúa...*

---

(O4) Red.

---

(O5) Poner en marcha.

---

(O6) Camino.

---

(O7) Guiar.

---

(O8) Sacrificio.

---

(O9) Cambiar nombre de aztecas a mexicas.

---

### **MOMENTO 5 (M5)**

---

(P1) Gente (mexicas).

---

(A1P1) Pasaron por el cerro de Chocayan (lugar donde se llora).

---

(A2P1) Llegan al cerro de la serpiente (Coatepec) para asentarse y descansar.

---

(O1) Cerro de Chocayan.

---

(O2) Cerro de la serpiente (Coatepec).

---

(O3) Asentarse.

---

(O4) Descansar.

---

### **MOMENTO 6 (M6)**

---

(P1) Mexicas.

---

(A1P1) Se asentaron en Coatepec.

---

(A2P1) Partieron después de veintiocho años.

---

(A3P1) En el año dos caña ataron sus años e hicieron por primera vez la ceremonia del fuego nuevo.

---

(O1) Año dos casa.

---

(O2) Año tres pedernal.

---

(O3) Año dos caña.

---

(O4) Atado de años.

---

(O5) Ceremonia fuego nuevo.

---

(O6) Asentarse en Coatepec.

---

(O7) Quedarse veintiocho años.

---

### **MOMENTO 7 (M7)**

---

(P1) Mexicas.

---

(A1P1) Llegaron a Tullan y se quedaron diecinueve años.

---

(O1) Año cuatro casa.

---

(O2) Año nueve caña.

---

(O3) Tullan

---

(O4) Quedarse diecinueve años.

---

### **MOMENTO 8 (M8)**

---

(P1) Mexicas.

---

*Continúa...*

- (A1PI) Llegaron a Atlitlaquian (el resumidero del agua) estableciéndose diez años.  
(A2PI) Salieron a Tlemaco.  
(O1) Año diez pedernal.  
(O2) Año seis casa.  
(O3) Tlemaco.  
(O4) Atlitlaquian.  
(O5) Establecerse diez años.

### **MOMENTO 9 (M9)**

- (PI) Mexicas.  
(A1PI) Se quedaron por cinco años en Tlemaco.  
(A2PI) Salieron a Atotonilco (lugar de agua caliente).  
(A3PI) Se quedaron cinco años en Atotonilco.  
(A4PI) Salieron a Apazco.  
(O1) Tlemaco.  
(O2) Año siete conejo.  
(O3) Año once conejo.  
(O4) Año doce caña.  
(O5) Año tres caña.  
(O6) Apazco.  
(O7) Quedarse cinco años.  
(O8) Atotonilco.

### **MOMENTO 10 (M10)**

- (PI) Mexicas.  
(A1PI) Se quedaron doce años en Apazco.  
(A2PI) En el año dos caña otra vez hicieron el atado de años y la ceremonia del fuego nuevo en Huitztepec.  
(A3PI) Partieron a Tzompanco.  
(A4PI) Estuvieron cuatro años en Tzompanco.  
(A5PI) En el año seis caña salieron.  
(O1) Apazco.  
(O2) Año dos caña.  
(O3) Atado de años.  
(O4) Ceremonia fuego nuevo.  
(O5) Huitztepec (cerro de las espinas).  
(O6) Tzompanco.  
(O7) Año tres pedernal.

*Continúa...*

---

(O8) Año seis caña.

---

(O9) Cuatro años.

---

**MOMENTO 11 (M11)**

---

(P1) Mexicas.

---

(A1P1) Se fueron a Xaltocan.

---

(A2P1) Se asentaron por cuatro años.

---

(A3P1) Se fueron a Acalhuacan,

---

(A4P1) Se quedaron cuatro años.

---

(O1) Xaltocan (el arenal con arañas).

---

(O2) Acalhuacan (el lugar de los que tienen canoas).

---

(O3) Año once pedernal.

---

(O4) Año uno caña.

---

(O5) Cuatro años.

---

**MOMENTO 12 (M12)**

---

(P1) Mexicas.

---

(A1P1) Llegaron en el año dos pedernal a Ehecatepetl.

---

(A2P1) Estuvieron cuatro años en Ehecatepetl.

---

(A3P1) En el año cinco caña partieron a Tolpetlac.

---

(A4P1) Permanecieron en Tolpetlac ocho años.

---

(A5P1) Cuentan los eventos de los primeros cinco años.

---

(O1) Año dos pedernal.

---

(O2) Ehecatepetl (el cerro del viento).

---

(O3) Año cinco caña.

---

(O4) Tolpetlac (lugar del tejido de junco).

---

(O5) Ocho años.

---

(O6) Cinco años.

---

**MOMENTO 13 (M13)**

---

(P1) Mexicas.

---

(A1P1) Cuentan los tres años restantes en Tolpetlac.

---

(A2P1) Salen en año trece caña.

---

(A3P1) En el año uno pedernal llegar a Coatlán.

---

(A4P1) Se asentaron durante veinte años en Coatlán.

---

(A5P1) Cuentan los primeros quince años en Coatlán.

---

(A6P1) En el año cinco pedernal fueron a Chalco para traer el maguey.

---

(A7P1) Empezaron a plantar y cultivar el maguey.

---

(O1) Tolpetlac.

---

*Continúa...*

- (O2) Año trece caña.  
(O3) Año uno pedernal.  
(O4) Coatlán (lugar de serpientes).  
(O5) Año cinco pedernal.  
(O6) Chalco.  
(O7) Maguey.  
(O8) Cultivar maguey.  
(O9) Tres años.  
(O10) Veinte años.  
(O11) Quince años.

#### **MOMENTO 14 (M14)**

- (P1) Mexicas.  
(A1P1) Se cuenta como sacaron jugo del maguey, como hicieron el pulque y como lo bebieron, lo cual sucedió en el año siete caña.  
(A2P1) Caminaron al cerro de los Huizaches.  
(A3P1) Se asentaron por cuatro años en el cerro de los Huizaches.  
(A4P1) En el año once caña salieron a Tecpayocan.  
(O1) Jugo del maguey.  
(O2) Hacer pulque.  
(O3) Beber pulque.  
(O4) Año siete caña.  
(O5) Cerro de los Huizaches.  
(O6) Cuatro años.  
(O7) Año once caña.  
(O8) Tecpayocan (lugar donde abundan las piedras).

#### **MOMENTO 15 (M15)**

- (P1) Mexicas.  
(A1P1) Establecidos en Tecpayocan ataron los años y encendieron el fuego nuevo, haciendo su ceremonia, en la que pusieron el escudo sobre la macana en señal de guerra.  
(A2P1) Comenzaron a pelear.  
(A3P1) Mandaron a tres capitanes, los cuales cayeron en la lucha.  
(A4P1) Se marcharon a Pantitlán.  
(A5P1) Estuvieron cuatro años en Pantitlán.  
(A6P1) En el año seis caña sufrieron gran mortandad, saliendo a Amalinalpan.  
(O1) Tecpayocan.  
(O2) Atado de años.

*Continúa...*

- 
- (O3) Fuego nuevo.
- 
- (O4) Ceremonia.
- 
- (O5) Escudo.
- 
- (O6) Macana.
- 
- (O7) Guerra.
- 
- (O8) Pelear.
- 
- (O9) Tres capitanes.
- 
- (O10) Pantitlán.
- 
- (O11) Cuatro años.
- 
- (O12) Año seis caña.
- 
- (O13) Mortandad.
- 
- (O14) Amalinalpan (lugar donde corría el río).

---

**MOMENTO 16 (M16)**

---

- (P1) Mexicas.
- 
- (A1P1) Estuvieron ocho años en Amalinalpan.
- 
- (A2P1) Volvieron a Pantitlán donde estuvieron cuatro años.
- 
- (A3P1) En el año cinco caña se trasladaron a Acolnahuac.
- 
- (O1) Año siete pedernal.
- 
- (O2) Año uno caña.
- 
- (O3) Azcapotzalco.
- 
- (O4) Año cinco caña.
- 
- (O5) Acolnahuac.
- 
- (O6) Ocho años.
- 
- (O7) Amalinalpan.
- 
- (O8) Pantitlán.
- 
- (O9) Cuatro años.

---

**MOMENTO 17 (M17)**

---

- (P1) Mexicas.
- 
- (A1P1) Estuvieron cuatro años en Acolnahuac.
- 
- (A2P1) En el año nueve caña partieron rumbo a Popotlan donde estuvieron cuatro años.
- 
- (A3P1) En el año trece caña se establecieron en Techcatitlan.
- 
- (O1) Acolnahuac.
- 
- (O2) Cuatro años.
- 
- (O3) Año nueve caña.
- 
- (O4) Popotlan.
- 
- (O5) Año trece caña.
- 

*Continúa...*



---

(O6) Techcatitlan.

---

**MOMENTO 18 (M18)**

---

(P1) Mexicas.

---

(A1P1) Se asentaron cuatro años en Techcatitlan.

---

(A2P1) Salieron hacia Atlacuihuacan, donde estuvieron cuatro años.

---

(A3P1) En el año ocho caña salieron a Chapultepec donde se establecieron.

---

(O1) Techcatitlan.

---

(O2) Cuatro años.

---

(O3) Atlacuihuacan.

---

(O4) Año ocho caña.

---

(O5) Chapultepec.

---

**MOMENTO 19 (M19)**

---

(P1) Mexicas.

---

(P2) Otros pueblos.

---

(A1P1) Estuvieron veinte años en Chapultepec, de nueve pedernal a dos caña, ataron los años, hicieron la ceremonia del fuego nuevo.

---

(A2P1) Se volvió a poner el escudo sobre la macana, haciéndose la guerra, luchando y perdiendo con otros pueblos.

---

(A3P1) Se marcharon expulsados rumbo a Acolcolco, donde se asentaron en los carrizales, viviendo muy pobres, estando tristes y lloraban.

---

(A1P2) Derrotaron a los mexicas.

---

(O1) Chapultepec.

---

(O2) Veinte años.

---

(O3) Año nueve pedernal.

---

(O4) Año dos caña.

---

(O5) Atado de años.

---

(O6) Ceremonia del fuego nuevo.

---

(O7) Escudo.

---

(O8) Macana.

---

(O9) Guerra.

---

(O10) Pelear.

---

(O11) Acolcolco.

---

(O12) Carrizales.

---

(O13) Vivir pobres.

---

(O14) Tristeza.

---

*Continúa...*

---

(O15) Llorar.

---

**MOMENTO 20 (M20)**

---

(P1) Mexicas.

---

(P2) Colhuas.

---

(A1P1) Fueron derrotados por los colhuas.

---

(A1P2) Sometieron a los mexicas, particularmente a la familia gobernante, y fueron tomados como prisioneros.

---

(A2P2) Dejaron vivir a los mexicas en Contitlan.

---

(O1) Familia gobernante.

---

(O2) Derrota.

---

(O3) Sometimiento.

---

(O4) Prisioneros.

---

(O5) Contitlan (lugar entre las ollas).

---

**MOMENTO 21 (M21)**

---

(P1) Mexicas.

---

(P2) Colhuacas.

---

(P3) Xochimilcas.

---

(P4) Tlatoani Coxcoxtli (de Colhuacan).

---

(A1P1) Vivieron con los colhuacas, casándose y conviviendo con ellos.

---

(A2P1) Les cortaron las orejas y narices a los enemigos, llevándoselas por montones al Tlatoani Coxcoxtli.

---

(A1P2) Estallaron en guerra con los Xochimilcas.

---

(A1P4) Obligó a los mexicas participar en la guerra, sin armas, macanas, ni escudos, solo los envió a pelear con navajas.

---

(O1) Casamientos.

---

(O2) Guerra.

---

(O3) Armas (macanas, escudos).

---

(O4) Navajas.

---

(O5) Cortar orejas a enemigos.

---

(O6) Cortar narices a enemigos.

---

**Momento 22 (M22)**

---

(P1) Dos guerreros.

---

(A1P1) Caminan con navajas de obsidiana.

---

(O1) Navajas de obsidiana.

---

(O2) Caminar.

---

## ANÁLISIS PRINCIPAL DE LOS DATOS

Una vez realizadas estas fases previas, se procede a efectuar el análisis principal de los datos, que se efectúa mediante la presentación de gráficos, a través de la elaboración de la distribución conceptual de cada unidad de análisis de acuerdo con los códigos establecidos, para obtener los resultados a través de la visualización de mapas conceptuales que nos proyectan y representan gráficamente las relaciones de las variables establecidas, conociendo sus enlaces. Las redes muestran la agrupación de los textos de acuerdo con la temática de sus autores en dos grupos, el primero conformado por los mitos de creación del mundo: los cuatro mundos hopis, y los cinco soles o mundos nahuas; el segundo por las migraciones: de los clanes hopis, y migración azteca.

### Primer grupo: Unidad de los mitos de creación del mundo

#### a) Distribución conceptual en red de códigos de los cuatro mundos hopis

MAPA CONCEPTUAL I. PRIMER MUNDO, TOKPELA

VI	V2	V3	V4
	P1	A1P1 A2P1	O1 O15 O29
			O2 O16 O30
	P2	A1P2 A2P2	O3 O17 O31
			O4 O18 O32
	P3	A1P3 A2P3 A3P3	O5 O19 O33
		A4P3 A5P3 A6P3	O6 O20 O34
			O7 O21 O35
MI	P4	A1P4 A2P4 A3P4 A4P4	O8 O22 O36
		A5P4 A6P4 A7P4 A8P4	O9 O23 O37
		A9P4 A10P4 A11P4 A12P4	O10 O24 O38
	P5	A1P5	O11 O25 O39
			O12 O26 O40
	P6	A1P6	O13 O27 O41
			O14 O28
	P7	S/A	

Continúa...

M2	P1	A1P1				O1		
						O2		
	P1	A1P1	A2P1	A3P1	A4P1			
		A5P1	A6P1	A7P1	A8P1			
	P2	A1P2	A2P2	A3P2		O1	O7	O13
						O2	O8	O14
M3	P3	A1P3				O3	O9	O15
						O4	O10	O16
	P4	A1P4				O5	O11	O17
						O6	O12	O18
	P5	A1P5						
	P6	A1P6						

**MAPA CONCEPTUAL 2. SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA**

V1	V2	V3	V4
	P1	A1P1 A2P1 A3P1	
		A4P1 A5P1	O1 O8 O15
			O2 O9 O16
	P2	S/A	O3 O10 O17
M1			O4 O11 O18
	P3	A1P3 A2P3 A3P3	O5 O12 O19
		A4P3 A5P3 A6P3	O6 O13 O20
			O7 O14
	P4	S/A	
	P1	A1P1 A2P1 A3P1 A4P1	
	P2	S/A	O1
			O2
M2	P3	S/A	O3
			O4
	P4	A1P4	O5

	P5	AIP5			
	P1	AIP1	A2PI	A3PI	A4PI
	P2	S/A			O1
M3	P3	AIP3			O2
					O3
					O4
					O5
	P4	AIP4			

**MAPA CONCEPTUAL 3. TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA**

VI	V2	V3		V4					
	P1	AIP1	A2PI	A3PI		O1	O6	O11	O16
		A4PI				O2	O7	O12	O17
M1						O3	O8	O13	O18
	P2	AIP2	A2P2	A3P2		O4	O9	O14	O19
						O5	O10	O15	
	P3	AIP3	A2P3	A3P3					
	P1	AIP1	A2PI			O1			
						O2			
M2	P2	AIP2				O3			
						O4			
	P3	S/A				O5			
	P1	AIP1	A2PI			O1	O4	O7	
M3						O2	O5		
	P2	AIP2	A2P2			O3	O6		

**MAPA CONCEPTUAL 4. CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI**

VI	V2	V3		V4					
	P1	AIP1	A2PI	A3PI		O1	O6	O11	O16
						O2	O7	O12	O17
M1	P2	AIP2	A2P2			O3	O8	O13	O18

					O4	O9	O14	O19
	P3		AIP3	A2P3	O5	O10	O15	O20

M2	PI		AIP1	A2PI	A3PI	O1	O2	O3	O4
----	----	--	------	------	------	----	----	----	----

**b) Distribución conceptual en red de códigos del primer mundo nahua, Sol de Tierra**

**MAPA CONCEPTUAL 5. SOL DE TIERRA (PIEDRA DEL SOL)**

VI	V2	V3	V4
----	----	----	----

S/M	S/P	S/A	O1
-----	-----	-----	----

**MAPA CONCEPTUAL 6. SOL DE TIERRA (HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS)**

VI	V2	V3	V4
----	----	----	----

	PI	AIP1	
--	----	------	--

			O1	O4
--	--	--	----	----

M1	P2	AIP2	O2	O5
----	----	------	----	----

			O3	O6
--	--	--	----	----

	P3	AIP3	A2P3	
--	----	------	------	--

	PI	AIP1	
--	----	------	--

			O1	
--	--	--	----	--

M2	P2	AIP2	O2	
----	----	------	----	--

	P3	AIP3		
--	----	------	--	--

**MAPA CONCEPTUAL 7. SOL DE TIERRA (HISTOYRE DU MECHIQUE)**

VI	V2	V3	V4
----	----	----	----

	PI	S/A	
--	----	-----	--

			O1	
--	--	--	----	--

M1	P2	AIP2	O2	
----	----	------	----	--

			O3	
--	--	--	----	--

	P3	AIP3		
--	----	------	--	--

**MAPA CONCEPTUAL 8. SOL DE TIERRA (MEMORIALES DE BENAVENTE)**

VI	V2	V3	V4
MI	PI	AIP1	O1

**MAPA CONCEPTUAL 9. SOL DE TIERRA (LEYENDA DE LOS SOLES)**

VI	V2	V3	V4
	PI	AIP1 A2PI	O1 O4 O7
MI			O2 O5
	P2	AIP2	O3 O6

**MAPA CONCEPTUAL 10. SOL DE TIERRA (CÓDICE VATICANO A)**

VI	V2	V3	V4
	PI	AIP1	
MI	P2	AIP2	O1 O2 O3
	P3	AIP3	O4
	PI	AIP1	
	P2	AIP2 A2P2 A3P3	O1 O6 O2 O7
M2			O3 O8
	P3	AIP3 A2P3	O4 O9
			O5 O10
	P4	AIP4	

**MAPA CONCEPTUAL 11. SOL DE TIERRA (ANALES DE CUAUHTILÁN)**

VI	V2	V3	V4
	PI	S/A	O1
MI			O2
	P2	AIP2	O3

M2	PI	A1PI	O1
----	----	------	----

**MAPA CONCEPTUAL 12. SOL DE TIERRA (HISTORIA DE TLAXCALA)**

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	PI	A1PI	O1	O2	O3
----	----	------	----	----	----

**MAPA CONCEPTUAL 13. SOL DE TIERRA (SUMARIA RELACIÓN)**

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	PI	S/A	O1	O2	O3
----	----	-----	----	----	----

M2	PI	A1PI	O1
----	----	------	----

**MAPA CONCEPTUAL 14. SOL DE TIERRA (HISTORIA CHICHIMECA)**

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	PI	S/A	O1	O2
----	----	-----	----	----

**c) Distribución conceptual en red de códigos del segundo mundo nahua, Sol de Viento**

**MAPA CONCEPTUAL 15. SOL DE VIENTO (PIEDRA DEL SOL)**

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

S/M	S/P	S/A	O1
-----	-----	-----	----

**MAPA CONCEPTUAL 16. SOL DE VIENTO**

(HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS)

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

	PI	A1PI	A2PI	A3PI
--	----	------	------	------

					O1	O6
--	--	--	--	--	----	----

	P2	A1P2	A3P2	A5P2	O2	O7
--	----	------	------	------	----	----

M1		A2P2	A4P2	A6P2	O3	O8
----	--	------	------	------	----	----

Continúa...





**MAPA CONCEPTUAL 20. SOL DE VIENTO (CÓDICE VATICANO A)**

VI	V2	V3	V4
M1	PI	A1PI A2PI	O1 O2 O3 O4 O5 O6 O7
	PI	A1PI	
M2	P2	A1P2	O1 O2 O3 O4 O5 O6 O7

**MAPA CONCEPTUAL 21. SOL DE VIENTO (ANALES DE CUAUHTITLÁN)**

VI	V2	V3	V4
M1	PI	S/A	O1 O2 O3
	PI	A1PI	
M2	P2	A1P2	O1 O2 O3 O4 O5
	P3	A1P3	

**MAPA CONCEPTUAL 22. SOL DE VIENTO (HISTORIA DE TLAXCALA)**

VI	V2	V3	V4
M1	PI	S/A	O1
			O1 O2 O3 O4 O5 O6 O7 O8 O9 O10
M2	PI	A1PI A2PI	

**MAPA CONCEPTUAL 23. SOL DE VIENTO (SUMARIA RELACIÓN)**

VI	V2	V3	V4
M1	S/P	S/A	O1 O2
M2	PI	A1PI	O1 O2

M3	S/P	S/A	O1
----	-----	-----	----

**MAPA CONCEPTUAL 24. SOL DE VIENTO (HISTORIA CHICHIMECA)**

VI	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	PI	A1PI	O1
----	----	------	----

M2	PI	A1PI	O1
----	----	------	----

**d) Distribución conceptual en red de códigos del tercer mundo nahua, Sol de Fuego**

**MAPA CONCEPTUAL 25. SOL DE FUEGO (PIEDRA DEL SOL)**

VI	V2	V3	V4
----	----	----	----

S/M	S/P	S/A	O1
-----	-----	-----	----

**MAPA CONCEPTUAL 26. SOL DE FUEGO**

(HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS)

VI	V2	V3	V4
----	----	----	----

	PI	A1PI A2PI	O1 O2 O3
--	----	-----------	----------

M1			O4 O5
----	--	--	-------

	P2	A1P2 A2P1	
--	----	-----------	--

	PI	A1PI A2PI A3PI	
--	----	----------------	--

			O1 O2 O3
--	--	--	----------

M2	P2	A1P2 A2P2	O4 O5
----	----	-----------	-------

	P3	A1P3 A2P3	
--	----	-----------	--

**MAPA CONCEPTUAL 27. SOL DE FUEGO (HISTOYRE DU MECHIQUE)**

VI	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	PI	A1PI A2PI	O1 O2
----	----	-----------	-------

	PI	AIP1 A2PI	
M2	P2	AIP2 A2P2	O1 O2 O3
	P3	AIP3 A2P3	

**MAPA CONCEPTUAL 28. SOL DE FUEGO (MEMORIALES DE BENAVENTE)**

VI	V2	V3	V4
M1	PI	S/A	O1
M2	P2	AIP1	O1

**MAPA CONCEPTUAL 29. SOL DE FUEGO (LEYENDA DE LOS SOLES)**

VI	V2	V3	V4
M1	PI	S/A	O1 O2 O3
M2	PI	AIP1 A2PI A3PI	O1 O2 O3 O4 O5 O6

**MAPA CONCEPTUAL 30. SOL DE FUEGO (CÓDICE VATICANO A)**

VI	V2	V3	V4
M1	PI	AIP1 A2PI	O1 O2 O3 O4 O5 O6
M2	PI	AIP1	O1 O2 O3 O4

**MAPA CONCEPTUAL 31. SOL DE FUEGO (ANALES DE CUAUHTILÁN)**

VI	V2	V3	V4
M1	PI	S/A	O1 O2

M2	PI	A PI	O1	O2	O3
			O4	O5	O6

**MAPA CONCEPTUAL 32. SOL DE FUEGO (HISTORIA DE TLAXCALA)**

VI	V2	V3	V4	
	PI	A PI	O1	O2
M1			O3	O4
	P2	A P2		

**MAPA CONCEPTUAL 33. SOL DE FUEGO (SUMARIA RELACIÓN)**

VI	V2	V3	V4	
M1	PI	A PI	O1	O2
M2	S/P	S/A	O1	O2

**MAPA CONCEPTUAL 34. SOL DE FUEGO (HISTORIA CHICHIMECA)**

VI	V2	V3	V4		
M1	PI	S/A	O1		
M2	PI	A PI	A2PI	O1	O2

**e) Distribución conceptual en red de códigos del cuarto mundo nahua, Sol de Agua**

**MAPA CONCEPTUAL 35. SOL DE AGUA (PIEDRA DEL SOL)**

VI	V2	V3	V4
S/M	S/P	S/A	O1

**MAPA CONCEPTUAL 36. SOL DE AGUA (HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS)**

VI	V2	V3	V4			
M1	PI	A PI	A2PI	O1	O2	O3

M2	PI	A1PI A2PI	O1 O2 O3
			O4 O5

**MAPA CONCEPTUAL 37. SOL DE AGUA (HISTOYRE DU MECHIQUE)**

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	PI	A1PI	O1 O2 O3
----	----	------	----------

M2	PI	A1PI A2PI A3PI	O1 O2 O3
----	----	----------------	----------

**MAPA CONCEPTUAL 38. SOL DE AGUA (MEMORIALES DE BENAVENTE)**

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	PI	S/A	O1
----	----	-----	----

M2	PI	A1PI	O1 O2 O3
			O4 O5

**MAPA CONCEPTUAL 39. SOL DE AGUA (LEYENDA DE LOS SOLES)**

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	PI	A1PI	O1 O2
----	----	------	-------

M2	PI	A1PI A2PI A3PI	O1 O2 O3
----	----	----------------	----------

**MAPA CONCEPTUAL 40. SOL DE AGUA (CÓDICE VATICANO A)**

V1	V2	V3	V4
----	----	----	----

M1	S/P	S/A	O1 O2
----	-----	-----	-------

M2	PI	A1PI	O1
----	----	------	----

**MAPA CONCEPTUAL 41. SOL DE AGUA (ANALES DE CUAUHTITLÁN)**

VI	V2	V3	V4
M1	PI	S/A	O1
	PI	A PI	
M2			O1 O2 O3
	P2	A P2 A2P2	

**MAPA CONCEPTUAL 42. SOL DE AGUA (HISTORIA CHICHIMECA)**

VI	V2	V3	V4
M1	S/P	S/A	O1
M2	S/P	S/A	O1

**f) Distribución conceptual en red de códigos del quinto mundo nahua, Sol de Movimiento**

**MAPA CONCEPTUAL 43. SOL DE MOVIMIENTO (PIEDRA DEL SOL)**

VI	V2	V3	V4
S/M	S/P	S/A	O1

**MAPA CONCEPTUAL 44. SOL DE MOVIMIENTO (HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS)**

VI	V2	V3	V4
	PI	A PI A2PI	
	P2	A P2 A2P2 A3P2	
		A4P2 A5P2	O1 O2 O3 O4
M1			O5 O6 O7 O8
	P3	A P3 A2P3 A3P2	O9 O10 O11 O12
		A4P3 A5P3	O13
	P4	A P4 A2P4	

**MAPA CONCEPTUAL 45. SOL DE MOVIMIENTO (LEYENDA DE LOS SOLES)**

VI	V2	V3	V4
	PI	AIP1 A2P1 A3P1	
	P2	AIP2 A2P2 A3P2 A4P2 A5P2	
	P3	AIP3 A2P3 A3P3	
	P4	AIP4	
			O1 O2 O3 O4
MI	P5	AIP5 A2P5 A3P5 A4P5	O5 O6 O7 O8 O9 O10 O11 O12
	P6	AIP6 A2P6 A3P6 A4P6	O13 O14 O15 O16 O17 O18 O19
	P7	AIP7	
	P8	AIP8	
	P9	AIP9 A2P9 A3P9	

**MAPA CONCEPTUAL 46. SOL DE MOVIMIENTO (ANALES DE CUAUHTITLÁN)**

VI	V2	V3	V4
MI	PI	S/A	O1 O2 O3 O4
M2	PI	AIP1 A2P1	O1



## Segundo grupo: Unidad de los mitos de migraciones

### a) Distribución conceptual en red de códigos de la migración de los clanes hopis

MAPA CONCEPTUAL 47. DISTRIBUCIÓN CONCEPTUAL  
EN RED DE CÓDIGOS DE LA MIGRACIÓN HOPI

VI	V2	V3		V4	
	P1	A1P1	A2P1	A3P1	
	P2	A1P2		O1 O6	
				O2 O7	
M1	P3	A1P3		O3 O8	
				O4 O9	
	P4	A1P4		O5 O10	
	P5	A1P5	A2P5		
	P1	S/A			
				O1 O6	
	P2	S/A		O2 O7	
M2				O3 O8	
	P3	A1P3	A2P3	A3P3	A4P3
				O4 O9	
				O5 O10	
	P4	A1P4	A2P4		
				O1 O6 O11	
	P1	A1P1	A2P1	A3P1	
				O2 O7 O12	
M3				O3 O8 O13	
	P2	A1P2		O4 O9 O14	
				O5 O10	
	P1	A1P1			
	P2	A1P2		O1 O13	
				O2 O14	
	P3	A1P3		O3 O15	

Continúa...

						O4	O16		
	P4		AIP4			O5	O17		
						O6	O18		
M4	P5		AIP5			O7	O19		
						O8	O20		
	P6		AIP6			O9	O21		
						O10	O22		
	P7		AIP7	A2P7	A3P7	A4P7	O11	O23	
						O12			
	P8		AIP8						
	P9		AIP9						
	P1		AIP1	A2P1	A3P1	A4P1	O1	O5	O9
							O2	O6	O10
M5	P2		AIP2				O3	O7	
							O4	O8	
	P3		AIP3						
	P1		AIP1	A2P1	A3P1	A4P1	O1	O6	O11
							O2	O7	O12
M6	P2		AIP2	A2P2			O3	O8	O13
							O4	O9	O14
	P3		AIP3				O5	O10	O15
							O1	O5	O9
M7	P1		AIP1	A2P1	A3P1		O2	O6	O10
			A4P1	A5P1	A6P1		O3	O7	O11
							O4	O8	O12
	P1		AIP1	A2P1			O1	O10	
							O2	O11	
	P2		AIP2				O3	O12	
							O4	O13	
M8	P3		AIP3				O5	O14	
							O6	O15	
	P4		AIP4	A2P4			O7	O16	
							O8	O17	

Continúa...

	P5	AIP5			O9	O18
	P1	AIP1	A2P1			
	P2	AIP2				
	P3	AIP3			O1	
M9					O2	
	P4	AIP4			O3	
					O4	
	P5	AIP5				
	P6	AIP6				
M10	P1	AIP1	A2P1		O1	O5 O9
					O2	O6 O10
	P1	AIP1	A2P1			
	P2	AIP2			O1	O11
					O2	O12
	P3	AIP3	A2P3		O3	O13
					O4	O14
M11	P4	AIP4	A2P4	A3P4	O5	O15
					O6	O16
	P5	AIP5	A2P5	A3P5	O7	O17
					O8	O18
	P6	AIP6	A2P6	A3P6	O9	O19
					O10	
	P7	AIP7	A2P7	A3P7		
	P1	AIP1	A2P1	A3P1		
	P2	AIP2	A2P2			
	P3	AIP3	A2P3		O1	O11 O21
					O2	O12 O22
	P4	AIP4			O3	O13 O23

Continúa...

					O4	O14	O24
	P5	AIP5	A2P5		O5	O15	O25
M12					O6	O16	O26
	P6	AIP6	A2P6		O7	O17	O27
					O8	O18	O28
	P7	AIP7	A2P7		O9	O19	O29
					O10	O20	O30
	P8	AIP8					
	P9	S/A					
	P10	AIP10					
	P1	AIP1	A2P1	A3P1	O1	O6	O11
		A4P1	A5P1		O2	O7	O12
M13					O3	O8	O13
					O4	O9	
	P2	AIP2			O5	O10	
	P1	AIP1					
	P2	S/A					
					O1		
M14	P3	S/A			O2		
					O3		
	P4	AIP4			O4		
	P5	AIP5	A2P5				
	P1	AIP1	A2P1	A3P1			
		A4P1	A5P1	A6P1	O1	O11	
					O2	O12	
	P2	AIP2			O3	O13	
					O4	O14	
M15	P3	AIP3			O5	O15	
					O6	O16	
	P4	AIP4			O7	O17	
					O8	O18	

Continúa...

P5	S/A	O9	O19
		O10	O20
P6	AIP6 A2P6		

**b) Distribución conceptual en red de códigos de la migración de los grupos nahuas**

**MAPA CONCEPTUAL 48. DISTRIBUCIÓN CONCEPTUAL EN RED DE CÓDIGOS DE LA MIGRACIÓN NAHUA**

VI	V2	V3	V4
	P1	S/A	
			O1 O6
	P2	S/A	O2 O7
M1			O3 O8
	P3	AIP3	O4 O9
			O5 O10
	P4	AIP4	
	P1	AIP1 A2P1	
			O1
	P2	S/A	O2
			O3
	P3	AIP3	O4
M2			O5
	P4	AIP4 A2P4	O6
			O7
	P5	AIP5 A2P5	O8
			O9
	P6	AIP6 A2P6	
	P1	AIP1 A2P1 A3P1 A4P1	O1 O6
			O2 O7
M3	P2	AIP2	O3 O8
			O4 O9
	P3	S/A	O5 O10
	P1	AIP1 A2P1	

Continúa...

					O1	
	P2		AIP2		O2	
					O3	
	P3		AIP3		O4	
M4					O5	
	P4		AIP4		O6	
					O7	
	P5		AIP5 A2P5		O8	
					O9	
	P6		AIP6 A2P6			
M5	PI		AIP1 A2PI		O1 O3	
					O2 O4	
					O1 O2 O3	
M6	PI		AIP1 A2PI A3PI		O4 O5 O6	
					O7	
M7	PI		AIP1		O1 O3	
					O2 O4	
M8	PI		AIP1 A2PI		O1 O3 O5	
					O2 O4	
					O1 O2 O3	
M9	PI		AIP1 A2PI A3PI A4PI		O4 O5 O6	
					O7 O8	
					O1 O2 O3	
M10	PI		AIP1 A2PI A3PI		O4 O5 O6	
			A4PI A5PI		O7 O8 O9	
M11	PI		AIP1 A2PI A3PI A4PI		O1 O3 O5	
					O2 O4	
M12	PI		AIP1 A2PI A3PI		O1 O2 O3	
			A4PI A5PI		O4 O5 O6	

							O1	O2	O3	
M13		PI		A1PI	A2PI	A3PI	A4PI	O4	O5	O6
				A5PI	A6PI	A7PI		O7	O8	O9
								O10	O11	
							O1	O2	O3	
M14		PI		A1PI	A2PI	A3PI	A4PI	O4	O5	O6
								O7	O8	
							O1	O2	O3	
M15		PI		A1PI	A2PI	A3PI		O4	O5	O6
				A4PI	A5PI	A6PI		O7	O8	O9
								O10	O11	O12
								O13	O14	
							O1	O2	O3	
M16		PI		A1PI	A2PI	A3PI		O4	O5	O6
								O7	O8	O9
							O1	O2	O3	
M17		PI		A1PI	A2PI	A3PI		O4	O5	O6
							O1	O2	O3	
M18		PI		A1PI	A2PI	A3PI		O4	O5	
							O1	O2	O3	
		PI		A1PI	A2PI	A3PI		O4	O5	O6
M19								O7	O8	O9
		P2		A1P2				O10	O11	O12
								O13	O14	O15
		PI		A1PI				O1	O2	O3
M20								O4	O5	
		P2		A1P2	A2P2					
		PI		A1PI	A2PI					
		P2		A1P2				O1	O2	O3
M21								O4	O5	O6

Continúa...

	P3		S/A	
	P4		AIP4	
M22	PI		AIP1	O1 O2

## RESULTADOS DE LOS DATOS. ANÁLISIS DE DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA

En las etapas preliminares, se consiguió la información derivada de los documentos primarios en lo concerniente a los componentes que intervienen en dicho documento, como una secuencia que va desde una palabra hasta una frase, así como los códigos, sus relaciones y asociaciones existentes entre las variables previamente establecidas, que son un segmento del documento primario, en este caso, los mitos analizados.

La distribución conceptual se muestra en las realizadas en la fase previa, sirven para representar información compleja de los textos analizados a través de gráficos accesibles, formando *distribuciones* bidimensionales de nodos y enlaces marcados; las redes nos permiten conceptualizar la estructura mediante la conexión de grupos de elementos similares juntos en un diagrama visual que nos muestra las relaciones entre las variables, es decir, los códigos y sus vínculos. Por lo que en el resultado y evaluación de estos datos trata de establecer las semejanzas y diferencias de los mitos analizados, así como de conocer la posible correlación entre los grupos hopi y nahuas, y su posible vínculo con la cultura Casas Grandes, de acuerdo con la estructura narrativa y significado de los mitos, realizando las interpretaciones concernientes. A continuación, se muestran los cuadros que se elaboraron con el propósito de exponer los resultados cuantitativos obtenidos en esta fase del análisis en lo correspondiente a los mitos de los mundos de los hopis y nahuas.



## Primer grupo: Unidad de los mitos de creación del mundo

### a) Distribución cuantitativa de variables de los cuatro mundos hopis

#### *Primer mundo, Tokpela*

En lo referente a los mitos de creación del mundo hopi, el primer mundo Tokpela está conformado por tres momentos en los que intervienen catorce personajes, que desarrollan cuarenta y tres acciones, asociadas con otros cuarenta y ocho elementos.

TABLA 1. PRIMER MUNDO, TOKPELA

VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELEMENTOS
M1	7	27	28
M2	1	1	2
M3	6	15	18
Total = 3	14	43	48

#### *Segundo mundo, Tokpa*

El segundo mundo Tokpa está compuesto por tres momentos en los que participan doce personajes, que despliegan diecinueve acciones, todo ello relacionado con otros veinticuatro elementos.

TABLA 2. SEGUNDO MUNDO, TOKPA

VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELEMENTOS
M1	4	11	14
M2	5	6	5
M3	3	2	5
Total = 3	12	19	24

#### *Tercer mundo hopi, Kuskurza*

El tercer mundo hopi está formado por tres momentos en los que intervienen ocho personajes, que llevan a cabo diecisiete acciones, todo ello conectado con otros veintiséis elementos.

**TABLA 3.** TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA

VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELEMENTOS
M1	3	10	15
M2	3	3	5
M3	2	4	6
Total = 3	8	17	26

***Cuarto mundo hopi, Túwaqachi***

Y el cuarto mundo hopi Túwaqachi está integrado por dos momentos en los que participan cuatro personajes, que efectúan diez acciones, todo ello asociado con otros veinticuatro elementos.

**TABLA 4.** CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI

VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELEMENTOS
M1	3	7	20
M2	1	3	4
Total = 2	4	10	24

**b) Distribución cuantitativa de variables de los cinco mundos nahuas*****Primer mundo nahua, Sol de Tierra***

Por otra parte, en lo relativo a los mitos de creación del mundo nahua, estos provienen de nueve fuentes diferentes a diferencia de los mitos hopis que proceden de una sola referencia, por lo que se concentraron todos sus datos en un cuadro en los que el primer mundo nahua Sol de Tierra, está conformado de 1 a dos momentos en los cuales intervienen de cero a tres personajes, los cuales desarrollan de cero a siete acciones, todo ello asociado con uno a diez otros elementos.

**TABLA 5.** PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA

FUENTE	VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELEMENTOS
Piedra del Sol	0	0	0	1
Historia de los mexicanos por sus pinturas	M1	3	4	6
	M2	3	3	2
Histoyre du Mechique	M1	3	3	3
Memoriales de Benavente	M1	1	1	1
Leyenda de los Soles	M1	2	3	6
Códice Vaticano A	M1	3	3	4
	M2	4	7	10
Anales de Cuauhtitlán	M1	2	1	3
	M2	1	1	1
Historia de Tlaxcala	1	1	1	3
Sumaria Relación	M1	1	0	3
	M1	1	1	1
Historia Chichimeca	M1	1	0	2
Total =	1 - 2	0 - 3	0 - 7	1 - 10

**Segundo mundo nahua, Sol de Viento**

El segundo mundo nahua, Sol de Viento está compuesto de uno a tres momentos en los que participan de cero a cuatro personajes, que despliegan de cero a doce acciones, todo ello relacionado con uno a diez otros elementos.

**TABLA 6.** SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DE VIENTO

FUENTE	VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELE- MENTOS
Piedra del Sol	0	0	0	1
Historia de los mexica- nos por sus pinturas	M1	4	12	9
	M2	3	11	5
Histoyre du Mechique	M1	1	2	4
	M2	1	6	9
Memoriales de Benavente	M1	2	3	5
Leyenda de los Soles	M1	1	1	3
	M2	1	7	10
Códice Vaticano A	M1	1	2	7
	M2	2	2	7
Anales de Cuauhtitlán	M1	1	0	3
	M2	3	3	5
Historia de Tlaxcala	M1	1	0	1
	M2	1	2	10
Sumaria Relación	M1	0	0	2
	M2	1	1	2
	M3	0	0	1
Historia Chichimeca	M1	1	1	1
	M2	1	1	1
Total =	1 - 3	0 - 4	0 - 12	1 - 10

***Tercer mundo nahua, Sol de Fuego***

El tercer mundo nahua Sol de Fuego está formado por uno a dos momentos en los que intervienen de cero a tres personajes, que llevan a cabo de cero a siete acciones, todo ello conectado con uno a seis otros elementos.

**TABLA 7. TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO**

FUENTE	VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELEMENTOS
Piedra del Sol	0	0	0	1
Historia de los mexicanos por sus pinturas	M1	2	4	5
	M2	3	7	5
Histoyre du Mechique	M1	1	2	2
	M2	3	6	3
Memoriales de Benavente	M1	1	0	1
	M2	1	1	1
Leyenda de los Soles	M1	1	0	3
	M2	1	3	6
Códice Vaticano A	M1	1	2	6
	M2	1	1	4
Anales de Cuauhtitlán	M1	1	0	2
	M2	1	1	6
Historia de Tlaxcala	M1	2	2	4
Sumaria Relación	M1	1	1	2
	M2	0	0	2
Historia Chichimeca	M1	1	0	1
	M2	1	2	2
Total	1 - 2	0 - 3	0 - 7	1 - 6

***Cuatro mundo nahua, Sol de Agua***

El cuarto mundo nahua integrado por uno a dos momentos en los que participan de cero a dos personajes, que efectúan de cero a tres acciones, todo ello asociado con uno a cinco otros elementos.

**TABLA 8.** CUARTO MUNDO NAHUA, SOL DE AGUA

FUENTE	VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELEMENTOS
Piedra del Sol	0	0	0	1
Historia de los mexicanos por sus pinturas	M1	1	2	3
	M2	1	2	5
Histoyre du Mechique	M1	1	1	3
	M2	1	3	3
Memoriales de Benavente	M1	1	0	1
	M2	1	1	5
Leyenda de los Soles	M1	1	1	2
	M2	1	3	3
Códice Vaticano A	M1	0	0	2
	M2	1	1	1
Anales de Cuauhtitlán	M1	1	0	1
	M2	2	3	3
Historia de Tlaxcala	0	0	0	0
Sumaria Relación	0	0	0	0
Historia Chichimeca	M1	0	0	1
	M2	0	0	1
Total =	1 - 2	0 - 2	0 - 3	1 - 5

**Quinto mundo nahua, Sol de Movimiento**

Y el quinto mundo nahua, Sol de Movimiento, está constituido por uno a dos momentos en los que concurren de cero a nueve personajes, que llevan a cabo de cero a veinticinco acciones, todo ello asociado con uno a diecinueve otros elementos.

**TABLA 9.** QUINTO MUNDO NAHUA, SOL DE MOVIMIENTO

FUENTE	VARIABLE 1 MOMENTOS	VARIABLE 2 PERSONAJES	VARIABLE 3 ACCIONES DE LOS PERSONAJES	VARIABLE 4 OTROS ELEMENTOS
Piedra del Sol	0	0	0	1
Historia de los mexicanos por sus pinturas	M1	4	14	13
Histoyre du Mechique	0	0	0	0
Memoriales de Benavente	0	0	0	0
Leyenda de los Soles	M1	9	25	19
Códice Vaticano A	0	0	0	0
Anales de Cuauhtitlán	M1	1	0	4
	M2	1	2	1
Historia de Tlaxcala	0	0	0	0
Sumaria Relación	0	0	0	0
Historia Chichimeca	0	0	0	0
Total =	1-2	0-9	0-25	0-19

**c) Distribución cuantitativa de variables de los cuatro mundos hopis y los cuatro mundos nahuas**

*Primer mundo hopi y nahua, Tokpela y Sol de Tierra*

De acuerdo con los datos conseguidos, podemos precisar cuantitativamente que el primer mundo hopi y nahua en lo pertinente a la variable Momento, no se relacionan, ya que Tokpela está conformado por tres momentos, mientras que el Sol de Tierra está compuesto de uno a dos momentos. En lo referente a la segunda variable Personajes, tampoco se corresponden, ya que en Tokpela intervienen catorce personajes a diferencia del Sol de Tierra, en el que participan de cero a tres personajes. En lo correspondiente a la variable Acciones de los Personajes, no se vinculan, debido a que en Tokpela se desarrollan cuarenta y tres acciones de estos, mientras que en el Sol de Tierra se efectúan de cero a siete acciones. Y en lo relativo a la variable Otros, no están ligados, ya que Tokpela presenta cuarenta y ocho elementos y el Sol de Tierra de uno a diez elementos. Por lo que, podemos establecer categóricamente que no existe correlación cuantitativa de las variables analizadas entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a su mito de creación del primer mundo.

**TABLA 10. DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES**

PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA				PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA			
Variable 1 Momen- tos	Variable 2 Persona- jes	Variable 3 Acciones de los persona- jes	Variable 4 Otros elemen- tos	Variable 1 Momen- tos	Variable 2 Persona- jes	Variable 3 Acciones de los persona- jes	Variable 4 Otros elemen- tos
Total = 3	14	43	48	1-2	0-3	0-7	1-10

**Segundo mundo hopi y nahua, Tokpa y Sol de Viento**

De igual forma, conforme con la información analizada, podemos estipular cuantitativamente que el segundo mundo hopi y nahua en lo pertinente a la variable Momento, no se relacionan, ya que Tokpa está conformado por tres momentos, mientras que el Sol de Viento varía de uno a tres momentos. En lo referente a la segunda variable Personajes, tampoco se corresponden, ya que en Tokpa intervienen doce personajes a diferencia del Sol de Viento en el que participan de cero a cuatro personajes. En lo correspondiente a la variable acciones de los personajes, no se vinculan, debido a que en Tokpa se desarrollan diecinueve acciones de estos, mientras que en el Sol de Tierra se efectúan de cero a doce acciones. Y en lo relativo a la variable Otros, no están ligados, ya que Tokpa presenta veinticuatro elementos y el Sol de Tierra oscila de uno a diez elementos. Por lo que con fundamento en lo anterior, podemos establecer decisivamente que no existe correlación cuantitativa de las variables analizadas entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a su mito de creación del segundo mundo.

**TABLA 11. DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES**

SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA				SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DE VIENTO			
Variable 1 Momen- tos	Variable 2 Persona- jes	Variable 3 Acciones de los persona- jes	Variable 4 Otros elemen- tos	Variable 1 Momen- tos	Variable 2 Persona- jes	Variable 3 Acciones de los persona- jes	Variable 4 Otros elemen- tos
Total = 3	12	19	24	1-3	0-4	0-12	1-10



### *Tercer mundo hopi y nahua, Kuskurza y Sol de Fuego*

Por su parte, de acuerdo con los resultados derivados del análisis, podemos decretar cuantitativamente que el tercer mundo hopi y nahua en lo pertinente a la variable momento no se relacionan, ya que Kuskurza está conformado por tres momentos, mientras que el Sol de Fuego varía de uno a dos momentos. En lo referente a la segunda variable personajes, tampoco se corresponden, ya que en Kuskurza intervienen ocho personajes a diferencia del Sol de Fuego en el que participan de cero a tres personajes. En lo correspondiente a la variable acciones de los personajes, no se vinculan, debido a que en Kuskurza se desarrollan diecisiete acciones de estos, mientras que en el Sol de Fuego se efectúan de cero a siete acciones. Y en lo relativo a la variable otros, no están ligados, ya que Kuskurza presenta veintiséis elementos y el Sol de Tierra oscila de uno a seis elementos. Por lo que podemos establecer concluyentemente que no existe correlación cuantitativa de las variables analizadas entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a su mito de creación del tercer mundo.

**TABLA 12. DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES**

TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA				TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO			
Variable 1	Variable 2	Variable 3	Variable 4	Variable 1	Variable 2	Variable 3	Variable 4
Momentos	Personajes	Acciones de los personajes	Otros elementos	Momentos	Personajes	Acciones de los personajes	Otros elementos
3	8	17	26	1-2	0-3	0-7	1-6

### *Cuarto mundo hopi y nahua, Túwaqachi y Sol de Agua*

De la misma forma, podemos decretar cuantitativamente que el cuarto mundo hopi y nahua en lo pertinente a la variable momento no se relacionan, ya que Túwaqachi está conformado por dos momentos, mientras que el Sol de Agua varía de uno a dos momentos. En lo referente a la segunda variable personajes, tampoco se corresponden, ya que en Túwaqachi intervienen cuatro personajes a diferencia del Sol de Agua en el que participan de cero a dos personajes. En lo correspondiente a la variable acciones de los personajes, no se vinculan, debido a que en Túwaqachi se desarrollan veinticuatro acciones de estos, mientras que en el Sol de Agua se efectúan de cero a

tres acciones. Y en lo relativo a la variable Otros, no están ligados, ya que Túwaqachi presenta veinticuatro elementos y el Sol de Agua oscila de uno a cinco.

Con fundamento en lo anterior, podemos establecer convincentemente que no existe correlación cuantitativa de las variables analizadas entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a su mito de creación del cuarto mundo.

**TABLA 13. DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES**

CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI				CUARTO MUNDO NAHUA, SOL DE AGUA			
Variable 1 Momentos	Variable 2 Personajes	Variable 3 Acciones de los personajes	Variable 4 Otros elementos	Variable 1 Momentos	Variable 2 Personajes	Variable 3 Acciones de los personajes	Variable 4 Otros elementos
2	4	10	24	1-2	0-2	0-3	1-5

Y en lo tocante al quinto mundo de creación del mundo, definitivamente no hay correlación cuantitativa de las variables analizadas, ya que este mito solo está presente en los mexicas.

## **Segundo grupo: Unidad de los mitos de migración**

### **a) Distribución cuantitativa de variables de la migración hopi**

Los mitos de migraciones hopi se encuentran conformados por quince momentos en los cuales intervienen sesenta y nueve personajes, los cuales desarrollan ciento veintidós acciones, todo ello asociado con otros 183 elementos.

**TABLA 14. DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES**

MIGRACIÓN HOPI			
Variable 1 Momentos	Variable 2 Personajes	Variable 3 Acciones de los personajes	Variable 4 Otros elementos
M1	5	8	10
M2	4	6	10
M3	2	4	10
M4	9	12	12
M5	3	6	8
M6	3	7	15
M7	1	6	12
M8	5	7	18
M9	6	7	4
M10	1	2	10
M11	7	17	10
M12	10	16	30
M13	2	6	10
M14	5	4	4
M15	6	11	20
Total = 15	69	122	183

**b) Distribución cuantitativa de variables de la migración nahua**

Mientras que la migración nahua está compuesta por 22 momentos en los que participan 42 personajes, que despliegan 89 acciones, todo ello relacionado con otros 165 elementos.

**TABLA 15. DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES**

MIGRACIÓN NAHUA			
Variable 1 Momentos	Variable 2 Personajes	Variable 3 Acciones de los personajes	Variable 4 Otros elementos
M1	4	2	10
M2	6	9	9
M3	3	5	10
M4	6	9	9
M5	1	2	4
M6	1	3	7
M7	1	1	4
M8	1	2	4
M9	1	4	8
M10	1	5	9
M11	1	4	4
M12	1	5	6
M13	1	7	11
M14	1	4	8
M15	1	6	14
M16	1	3	9
M17	1	3	6
M18	1	3	5
M19	2	4	15
M20	2	3	5
M21	4	4	6
M22	1	1	2
Total = 22	42	89	165

### c) Distribución cuantitativa de variables de la migración hopi y la migración nahua

Conforme con los datos emanados del análisis, podemos precisar cuantitativamente que la migración hopi y nahua en lo pertinente a la variable Momento no se relacionan, ya que la migración hopi está conformada por 15 momentos, mientras que la migración azteca está compuesta por 22. En lo referente a la segunda variable Personajes, tampoco se corresponden, ya que en la migración hopi intervienen 69 personajes

a diferencia de la migración mexicana en la que participan 42. En lo correspondiente a la variable acciones de los personajes, no se vinculan, debido a que en la migración de los clanes hopis se desarrollan ciento veintidós acciones de estos, mientras que en la migración nahua se efectúan de 89 acciones. Y en lo relativo a la variable otros, no están ligados, ya que la migración hopi presenta 183 elementos y la migración nahua 165 otros elementos.

Por lo que con fundamento en lo anterior; podemos establecer convincentemente que no existe correlación cuantitativa de las variables analizadas entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a sus mitos de migración.

**TABLA 16.** DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES

MIGRACIÓN HOPI				MIGRACIÓN NAHUA			
Variable 1 Momentos	Variable 2 Personajes	Variable 3 Acciones de los personajes	Variable 4 Otros elementos	Variable 1 Momentos	Variable 2 Personajes	Variable 3 Acciones de los personajes	Variable 4 Otros elementos
M1	5	8	10	M1	4	2	10
M2	4	6	10	M2	6	9	9
M3	2	4	10	M3	3	5	10
M4	9	12	12	M4	6	9	9
M5	3	6	8	M5	1	2	4
M6	3	7	15	M6	1	3	7
M7	1	6	12	M7	1	1	4
M8	5	7	18	M8	1	2	4
M9	6	7	4	M9	1	4	8
M10	1	2	10	M10	1	5	9
M11	7	17	10	M11	1	4	4
M12	10	16	30	M12	1	5	6
M13	2	6	10	M13	1	7	11
M14	5	4	4	M14	1	4	8
M15	6	11	20	M15	1	6	14
-	-	-	-	M16	1	3	9
-	-	-	-	M17	1	3	6
-	-	-	-	M18	1	3	5

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI				MIGRACIÓN NAHUA			
-	-	-	-	M19	2	4	15
-	-	-	-	M20	2	3	5
-	-	-	-	M21	4	4	6
-	-	-	-	M22	1	1	2
15	69	122	183	22	42	89	165

## Primer grupo: Unidad de los mitos de creación del mundo

### a) Distribución cualitativa de las variables de los mundos hopis y los mundos nahuas

En este apartado se muestran los resultados cualitativos obtenidos en esta fase del análisis, en lo referente a los mitos de los cuatro mundos hopis y nahuas, con las glosas y los cuadros correspondientes.

#### *Momento (M): Tokpela y Sol de Tierra*

El primer mundo hopi Tokpela está conformado por tres momentos, mientras que el primer mundo nahua Sol de Tierra está compuesto por dos, en donde sobresale que a los tres momentos de Tokpela se les asignaron cualidades de hora, luz y fase del amanecer, mientras que los dos momentos del Sol de Tierra no tienen nombre. Al respecto es conveniente mencionar que para el primer mundo nahua es nombrado de diferente forma de acuerdo con la fuente utilizada, ya sea Sol de Tierra, Sol de Agua y Sol Cuatro Jaguar, resaltando que el Sol de Agua es al único que se le asignó la cualidad de cabellos blancos.

Así como también destaca que en el momento 1 de Tokpela, que es la primera fase del amanecer de la Creación, Taiowa el creador concibió a lo finito, para después el Infinito concebir a Sótuknang, quien crea el mundo y los universos, así como creó a Kókyangwúti, la Mujer Araña, quien a su vez formó a los gemelos, creó la tierra, flora, fauna, los primeros hombres y a sus cuatro compañeras femeninas (wúti). En el momento 2 de Tokpela, que es la hora de la luz amarilla y segunda fase del amanecer de la Creación, el hombre recibe el aliento, y en el momento 3 de Tokpela, que es la hora de la luz roja y tercera fase del amanecer de la creación, se narra como Sótuknang le dio a los hombres una lengua distinta a cada color, para que estos se multiplicaran y

después pelearan, por lo que Taiowa ordena a Sótuknang destruir el mundo mediante el fuego.

Mientras que en el momento I del primer mundo nahua Sol de Tierra, varía la información según la fuente, ya que en una, Tezcatlipoca hizo el sol y otros dioses crean a los gigantes, en otra las rocas crearon cuatro soles, en otra se platica la destrucción de la gente por agua, en otra se cuenta la destrucción de la gente al ser comidos por ocelotes, en otra un dios hace una pareja que pobló el mundo, en otra Quetzalcóatl hace a los primeros hombres, y en otra se menciona que los gigantes habitaron la tierra.

**TABLA 17.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (M)

PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA	PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA
(M1) La hora de la oscura luz morada (primera fase del amanecer de la creación)	M1 (sin nombre)
(M2) La hora de la luz amarilla (segunda fase del amanecer de la creación)	M2 (sin nombre)
(M3) La hora de la luz roja (tercera fase del amanecer de la creación)	
Total = 3	Total = 2

Por lo anterior, podemos establecer categóricamente que no existe correlación cualitativa de la variable momento analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a su mito de creación del primer mundo, ya que no se vinculan en cuanto a sus atributos, propiedades, particularidades y cualidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### **Personaje (P): Tokpela y Sol de Tierra**

El primer mundo hopi, Tokpela, está conformado por 11 personajes; el primer mundo nahua Sol de Tierra es de 11 también. Resalta que solo un personaje se relaciona manifiestamente en ambos mundos que son los humanos, mientras que en lo que respecta a las deidades, en Tokpela participan dos dioses, y en el Sol de Tierra lo hacen tres, destacando que en Tokpela el dios Taiowa es el creador y el otro dios Sótuknang es su sobrino, mientras que en el Sol de Tierra, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca son hermanos, además de mencionar otros dioses los cuales no son definidos claramente.

En Tokpela participan cuatro personajes que son Kókyangwúti (Mujer Araña) Wúti (cuatro compañeras femeninas de la mujer araña) y los gemelos Pöqáñhoya (gemelo de la derecha) y Palöngauhoya (gemelo de la izquierda) mientras que en el Sol de Tierra lo hace solo uno que son los Gigantes, a quienes se describen como hombres muy fuertes.

Y en lo referente a la participación de animales, en Tokpela lo hacen tres que son Lavañhoya (el hablador) en forma de pájaro llamado Mochni, Kato'ya (una serpiente de cabeza grande) y el Pueblo de las hormigas, mientras que en el Sol de Tierra solo es uno, los Tigres (ocelotes).

**TABLA 18.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES

PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA	PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA
Taiowa.	Tezcatlipoca.
Infinito	Otros dioses.
Sótuknang.	Gigantes (hombres muy fuertes).
Kókyangwúti (Mujer Araña).	Tigres (ocelotes).
Pöqáñhoya (gemelo de la derecha).	Gentes (humanos).
Palöngauhoya (gemelo de la izquierda).	Rocas.
Wúti (cuatro compañeras femeninas de la mujer araña).	Pareja Uno.
El hombre (humanos).	Dios.
Lavañhoya (el hablador) en forma de pájaro llamado Mochni.	Pareja Dos.
Kato'ya (una serpiente de cabeza grande).	Siete Parejas.
Pueblo de las hormigas.	Quetzalcóatl.
Total = 11	Total = 11

Por lo que de acuerdo con lo anterior, podemos establecer que definitivamente no existe correlación cualitativa de la variable Personajes, analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo relativo a su mito de creación del primer mundo, ya que solo los humanos participan por razones obvias, en tanto que los otros personajes y animales no se corresponden en cuanto a sus atributos, propiedades, particularidades y cualidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.



### ***Acción de los Personajes (AP): Tokpela y Sol de Tierra***

El primer mundo hopi Tokpela está conformado por 40 acciones de los personajes, mientras que en el primer mundo nahua Sol de Tierra hay 22.

En Tokpela, un dios (Taiowa) crea a otro dios (Sótuknang) y también crea a la ayudante, Kókyangwúti (Mujer Araña), quien hizo a sus cuatro compañeras femeninas (wúti) a los gemelos Pöqáñghoya y Palöngauhoya, y a los hombres, en donde deben trabajar todos juntos y en armonía con Taiowa (el Creador) para llevar a cabo plan de los universos del Infinito, en tanto que el Sol de Tierra en una fuente se señala que es gobernado por un solo dios que es Tezcatlipoca, quien crea a una pareja y los otros dioses crean a los gigantes y cuatro soles, mientras que en otra se cuenta que otro dios, Quetzalcóatl, es quien creó a los hombres.

Además, Sótuknang hace las formas y las dispone en nueve reinos universales, uno para Taiowa el Creador; uno para él mismo y siete universos para la vida que vendría, poniendo el agua sobre los universos, para que cada uno fuese medio sólido y medio agua, convirtiendo las fuerzas del aire en corrientes suaves y ordenadas alrededor de cada universo, enviando a los gemelos al polo norte y sur, respectivamente para mantener la rotación correcta del mundo y creando con la tierra los árboles y toda clase de flora, así como todo tipo de animales como aves, poblando los cuatro rincones de la Tierra, siendo destruido el mundo por fuego.

Mientras que el Sol de Tierra se caracteriza por la presencia de gigantes y hombres creados por los dioses, los gigantes comían bellotas de encinas y los hombres comían hierba torcida, el dios Tezcatlipoca se convirtió en sol, alumbró la tierra, se transformó en tigre y creó cuatro dioses, comiéndose a los gigantes, los gigantes, y los hombres son devorados por los jaguares, o los hombres se transforman en peces y se ahogan, y fue destruido por agua mediante un diluvio.

De igual forma, resalta que en Tokpela hay un creador, un dios y otros seres sagrados, mientras que en el Sol de Tierra, hay un dios Tezcatlipoca o Quetzalcóatl, otros dioses como Sol (dios de piedras preciosas –Chachuich Tonajo–) y Sol de Agua (primera edad) –Nahui Átl– Cabellos blancos, Atonatiuh, y otros seres como los gigantes.

En lo referente a los humanos, en Tokpela son creados por la mujer araña tomando un poco de tierra, mezclando la tierra con saliva, cubriendo la mezcla con una sustancia blanca, creando a los primeros hombres con tierra amarilla, roja, blanca y negra, mezclada con su saliva (túchvala) cubierta con la sustancia blanca (la sabiduría).

Mientras que en el Sol de Tierra, los humanos son hechos de cenizas por Quetzalcóatl, por Tezcatlipoca o por otros dioses, dependiendo la fuente.

Así como, en Tokpela se les da instrucciones a los humanos para que recorran el mundo para solidificar con sus manos la tierra creando las montañas y valles, recorran el mundo emitiendo sonidos para que se escucharan en toda la tierra, creando el eco y todos los ejes vibratorios a lo largo del eje de la Tierra, canten la canción de la creación, reciban el aliento, vuelvan la cara a su Creador; el Sol, se dispersen por el mundo, comprendiendo que era parte de la Tierra, la cual constituía una entidad viva como ellos, entendiendo su origen y se multipliquen.

En tanto que en el Sol de Tierra, los humanos comen bellotas de encinas, habitan el mundo durante 676 años o lo pueblan por 4008 años, no comen pan y comen cierto género de maíz silvestre (acicintli) sobresaliendo el uso de calendario al especificar fechas de algunos eventos a diferencia de Tokpela donde no hay presencia de este elemento.

Y en lo pertinente a la destrucción del mundo que en Tokpela es por fuego y en el Sol de Tierra es por agua, en Tokpela se les da la instrucción a los humanos para que se salven, resguardándose en el pueblos de las hormigas, mientras que en el Sol de Tierra se refugian en una gruta.

**TABLA 19.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (AP)

<b>PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA</b>	<b>PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA</b>
Estar solo.	Hacerse sol para alumbrar la tierra.
Considerar que el mundo ya estaba listo para la vida humana.	Crear a los gigantes.
Concibió lo finito.	Comer bellotas de encinas.
Crear a Sótuknang.	Habitar el mundo durante 676 años.
Llevar a cabo plan de los universos del Infinito.	Dejar de ser Sol.
Trabajar junto y en armonía con Taiowa (el creador).	Morir comidos por tigres cuando Tezcatlipoca dejó de ser sol.
Hacer las formas y disponerlas en nueve reinos universales, uno para Taiowa el Creador, uno para él mismo, y siete universos para la vida que vendría.	Comerse a los gigantes cuando Tezcatlipoca dejó de ser sol.

*Continúa...*

PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA	PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA
Poner el agua sobre los universos, de modo tal que cada uno fuese medio sólido y medio agua.	Crear cuatro soles bajo cuatro figuras (creación uno).
Convertir las fuerzas del aire en corrientes suaves y ordenadas alrededor de cada universo.	Crear cuatro soles bajo cuatro figuras (creación dos).
Crear a la ayudante, Kókyangwúti (Mujer Araña).	Ahogarse todos y perecer por agua.
Tomar un poco de tierra.	Ser comidos por ocelotes (tigres o jaguares) durante 13 años.
Mezclar la tierra con saliva.	Nutrirse de chicome malinalli (siete hierba torcida).
Cubrir la mezcla con una sustancia blanca.	Dar principio a una pareja.
Cantar la Canción de la Creación.	Poblar el mundo por 4008 años.
Formar dos seres gemelos.	Volverse peces cuando cayó un diluvio.
Llamar al gemelo de la derecha Pöqánghoya.	Escapar para preservar al género humano a través de un objeto salvador que fue un árbol.
Llamar al gemelo de la derecha Palöngauhoya.	Refugiarse en una gruta.
Enviar a los gemelos al polo norte y sur respectivamente para mantener la rotación correcta del mundo.	No comer pan.
Crear con la tierra los árboles y toda clase de flora, así como todo tipo de animales como aves, poblando los cuatro rincones de la Tierra.	Comer cierto género de maíz silvestre (acicintli).
Crear a los primeros hombres con tierra amarilla, roja, blanca y negra, mezclada con su saliva (túchvala) cubierta con la sustancia blanca (la sabiduría).	Hacer a los primeros hombres forjándolos en ceniza.
Entonar	Convertirse en peces.
Crear a sus cuatro compañeras femeninas (wúti).	Salvarse de la inundación.

*Continúa...*

**PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA****PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA**

Recorrer el mundo para solidificar con sus manos la tierra creando las montañas y valles.

Recorrer el mundo emitiendo sonidos para que se escucharan en toda la tierra, creando el eco y todos los ejes vibratorios a lo largo del eje de la Tierra.

Recibir el aliento.

Volver la cara a su Creador; el Sol.

Dispersarse por el mundo, comprendiendo que era parte de la Tierra, la cual constituía una entidad viva como ellos, entendiendo su origen.

Multiplicarse.

Volverse crueles.

Volverse belicosos.

Comenzar a luchar entre sí.

Que algunos acataran las leyes de la creación.

Aprender lección del pueblo de las hormigas.

Dar al Primer Pueblo el habla, una lengua distinta a cada color; la sabiduría y el poder para reproducirse y multiplicarse, entregándole el mundo para vivir felices y respetar en todo momento a su Creador.

Informar que iba a destruir el mundo para crear otro.

Dar instrucciones a los humanos para resguardarse en el Pueblo de las Hormigas.

Convencer a los humanos y a los animales sobre sus diferencias.

Alejar más a los seres humanos.

Dar lección a los humanos para que aprendan.

*Continúa...*

PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA	PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA
Ordenar a Sótuknang destruir el mundo mediante el fuego.	
Total = 40	Total = 22

Podemos establecer concluyentemente que no existe correlación cualitativa de la variable acciones de los personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo relativo a su mito de creación del primer mundo, ya que estas no se vinculan en cuanto a sus propiedades, atributos, cualidades y particularidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### **Otros (O): Tokpela y Sol de Tierra**

El primer mundo hopi Tokpela está conformado por setenta y ocho otros, mientras que en el primer mundo nahua Sol de Tierra hay treinta y uno otros.

Destaca que el primer mundo hopi Tokpela está definido claramente por su significado de espacio infinito, dirección del oriente, su color amarillo, su mineral oro, sus dos animales importantes (serpiente de cabeza grande y ave que comía grasa) y su planta la de cuatro hojas, en contraste con el primer mundo nahua Sol de Tierra, en algunas fuentes solo es determinado por el elemento tierra y en otras por el agua.

Asimismo, sobresale que los otros elementos en Tokpela como son la soledad, trabajar juntos y en armonía, la saliva o sustancia blanca, los gemelos, el eco, los ejes vibratorios de la tierra, los polos norte y sur; la rotación mundo, la tierra amarilla, roja, blanca y negra, la saliva, la sustancia blanca, luz morada, amarilla y roja, el aliento, el habla, la sabiduría, el poder, la felicidad, el respeto, las diferencias, la crueldad, belicosidad y lucha, las leyes de la creación y aprender lección; no tienen nada que ver con los otros elementos del Sol de Tierra como son las bellotas de encinas, comer, diluvio, peces, árbol, gruta, separarse, pan, maíz silvestre y ceniza. Solo se corresponden en lo referente a la reproducción y multiplicación humana en Tokpela, y a poblar y repoblar el mundo en el Sol de Tierra.

Pero, lo que más resalta de la narrativa del discurso de otros elementos en el Sol de Tierra y Tokpela, es que en el primer mundo nahua se hace uso del calendario al registrar sus acontecimientos en las fechas correspondientes, como son la duración de este sol por 676 años o 23 años, dependiendo de la fuente consultada, su inicio

hace 2513 años, contados hasta el año de 1558, el año 13, la desaparición del sol en el año ce ácatl (uno caña) 4008 años, el signo 7 viento de Quetzalcóatl, su creación en año ce técpatl y la mención de 1716 años; en tanto que en el primer mundo hopi no se establecen fechas, lo cual es una diferencia notable.

Por otra parte, se platica que Tokpela fue destruido por fuego, mientras que en el Sol de Tierra los humanos son comidos por tigres, o ahogados y el mundo destruido por agua, y que algunos hombres se volvieron peces por la caída de un diluvio e inundaciones.

**TABLA 20. DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES**

<b>PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA</b>	<b>PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA</b>
Significa espacio infinito.	Sol de Tierra (primera edad) –Nahui Océlotl– (Cuatro Jaguar o Cuatro Tigre).
Su dirección es el oriente.	Alumbrar.
Su color el amarillo.	Creación.
Su mineral el oro.	Bellotas de encinas.
Dos animales importantes (serpiente de cabeza grande y ave que comía grasa).	Duró 676 años.
Su planta la de cuatro hojas.	Sol (dios de piedras preciosas –Chachuich Tonajo–).
Soledad.	Comer.
Concebir.	Sol de Agua (primera edad) –Nahui Átl– Cabellos blancos, Atonatiuh.
Creación.	Duró 23 años.
Plan de los universos.	Inició hace 2513 años, contados hasta el año de 1558.
Trabajar juntos.	Año 13.
Trabajar en armonía.	Destrucción.
Las formas universales.	Desaparición del sol en el año ce ácatl (uno caña).
Nueve reinos universales.	4008 años.
Siete universos.	Diluvio.
Universo medio sólido.	Peces.
Universo medio agua.	Escapar.
Fuerzas del aire.	Árbol.

*Continúa...*

PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA	PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA
Tierra.	Salvarse.
Saliva.	Refugiarse.
Sustancia blanca.	Gruta.
Canción de la creación.	Repoblar.
Seres gemelos.	Separarse.
Montañas.	Pan.
Valles.	Maíz silvestre (acicintli).
Eco.	Poblar.
Ejes vibratorios de la tierra.	Signo 7 viento de Quetzalcóatl.
Polo norte y sur.	Ceniza.
Rotación mundo.	Tierra (se volvió de abajo hacia arriba) por diluvio.
Árboles y toda clase de flora.	Creación en año ce técpatl.
Todo tipo de animales como aves.	1716 años.
Poblar los cuatro rincones de la Tierra.	
Vida humana.	
Primeros hombres.	
Tierra amarilla.	
Tierra roja.	
Tierra blanca.	
Tierra negra.	
Saliva (túchvala).	
Sustancia blanca (la sabiduría).	
Luz morada.	
El aliento.	
Luz amarilla.	
El sol.	
El habla.	
La sabiduría.	
El poder.	
La felicidad.	
El respeto.	
Los animales.	
Las diferencias.	
Reproducción humana.	

*Continúa...*

PRIMER MUNDO HOPI, TOKPELA	PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA
Multiplicación humana.	
Crueldad.	
Belicosidad.	
Lucha.	
Leyes de la creación.	
Destrucción.	
Aprender lección.	
Fuego.	
Belicosidad.	
Total = 78	Total = 31

De acuerdo con lo expuesto en párrafos anteriores, podemos establecer indiscutiblemente que no existe correlación cualitativa de la variable otros analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo tocante a su mito de creación del primer mundo, ya que no se relacionan en cuanto a sus propiedades, atributos, cualidades y particularidades, así como tampoco una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### ***Momento (M): Tokpa y Sol de Viento***

Tanto el segundo mundo hopi Tokpa como el segundo mundo nahua Sol de Viento están compuestos por tres momentos que no tienen nombre, en los cuales, en Tokpa se llevan a cabo eventos concernientes a la creación del mundo respectivo, su desarrollo, destrucción y creación del tercer mundo, mientras que en el Sol de Viento, reiteramos que la historia cambia según la fuente, y todo se desarrolla en dos momentos, a excepción de una sola fuente que menciona el tercer momento en el que el mundo fue destruido por el viento y la tierra quedó cubierta de monos; destacando que no se relacionan debido a que en cada mundo intervienen personajes distintos, suceden acciones completamente diferentes y sus otros elementos son disímiles.

**TABLA 21.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES

SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA	SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DE VIENTO
M1 (Sin nombre).	M1 (Sin nombre).
M2 (Sin nombre).	M2 (Sin nombre).
M3 (Sin nombre).	M3 (Sin nombre).
Total = 3	Total = 3



Por lo que, podemos establecer convincentemente que no existe correlación cualitativa de la variable Momento analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a su mito de creación del segundo mundo, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

**Personaje (P): Tokpa y Sol de Viento**

El segundo mundo hopi Tokpa está conformado por cuatro personajes, mientras que en el segundo mundo nahua Sol de Tierra intervienen seis personajes.

Al igual que el primer mundo, prevalece que solo un personaje se relaciona indudablemente en ambos mundos que son los humanos, en tanto que en lo que se refiere a las deidades, en Tokpela participan dos dioses que son Sótuknang y Taiowa, igual que en el Sol de Tierra lo hacen dos, Tezcatlipoca y Quetzalcóatl, reiterando que en Tokpela Taiowa es el creador y Sótuknang su sobrino, mientras que en el Sol de Tierra, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca son hermanos. En Tokpa participa un personaje que son las Hormigas, mientras que en el Sol de Tierra lo hacen tres, que son los Gigantes, una Pareja y Tigres, destacando que las Hormigas en Tokpa y los Tigres en el Sol de Tierras participan como animales sagrados y/o sobrenaturales.

Por lo que de acuerdo con lo anterior, asumimos concluyentemente que no existe correlación cualitativa de la variable Personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo pertinente a su mito de creación del segundo mundo, ya que solo los humanos participan por razones comprensibles, en tanto que los otros personajes y animales no se corresponden en sus atributos, propiedades, particularidades y cualidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

**TABLA 22. DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES**

SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA	SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DE VIENTO
Sótuknang.	Tezcatlipoca.
Hormigas.	Quetzalcóatl.
Humanos.	Gigantes.
Taiowa.	Macehuales –gente– (hombres) humanos.
	Una pareja.
	Tigres.
Total 4	Total 6

### ***Acción de los personajes (AP): Tokpa y Sol de Viento***

El segundo mundo hopi Tokpa está conformado por 11 acciones de los personajes; en cambio, en el segundo mundo nahua, Sol de Viento, se desarrollan 34 acciones de sus personajes.

Sobresale que en el momento uno, en Tokpa intervienen dos personajes, Sótuknang que purificó el mundo al enfriarse, creó el segundo mundo, cambio su forma, agradeció a las hormigas por albergar a los seres humanos y les indica a los humanos que se multiplicaran y fueran felices cantando alabanzas al Creador Taiowa. Y conjuntamente, los humanos ya no vivían con los animales, se organizaron como las hormigas al construir hogares, luego pueblos y caminos para unirlos, fabricaban herramientas con las manos, almacenaban alimento y comerciaban mercancía entre ellos, pero querían más cosas de las que necesitaban.

En tanto que en el Sol de Viento insistimos que el mito cambia según la fuente, y en una, en el momento uno Tezcatlipoca dejó de ser sol, se convirtió en tigre y se comió a los gigantes; Quetzalcóatl se convirtió en sol, se convirtió en tigre, mató a los gigantes, golpeó a Tezcatlipoca con un gran bastón y lo derriba al agua, para mantenerse por 676 años; y los macehuales se alimentaban de piñones de las piñas y comían el alimento doce culebra. En otras, los hombres mueren ahogados y se convierten en peces; en otras, la gente comió durante 364 años matlactlomome cóhuatl (doce serpiente); y en otra los humanos no comían pan, sino frutas silvestres llamadas acotzintli.

Por su parte en el momento dos de Tokpa maniobran tres personajes, Sótuknang decidió destruir el Segundo mundo, escogió a los humanos que cantaban la canción de su creación para enviarlos otra vez con el pueblo de las hormigas para refugiarse a salvo bajo la tierra y ordenó a los gemelos Pöqáñghoya y Palöngauhoya que abandonaran sus puestos en los extremos norte y sur del eje del mundo, por lo que este sin control dio dos vueltas completas, destruyendo todo y convirtiendo el mundo en hielo sólido.

Mientras que en el sol de Tierra en el momento dos, en una fuente se menciona que Tezcatlipoca, derribó a Quetzalcóatl de una patada, derribó con una coza a Quetzalcóatl, levantó un fuerte viento que se llevó a Quetzalcóatl y a los macehuales, para destruir a todos, además de que algunos hombres se volvieron monos. En otra, la gente murió quemada por una lluvia de fuego, se convirtieron en gallinas, mariposas y perros, comían una hierba llamada centencapi y otra hierba de río llamada acicintli; mientras que en otra los humanos murieron en un día llevados por el viento y se

volvieron monos; en tanto que en otra una pareja se salva escapando dentro de una peña; así como en otra los hombres son comidos por los tigres; en otra mucha gente pudo escapar para refugiarse en las cuevas; y en otra la mayoría de los humanos mueren por un terremoto.

Y, en el momento tres en Tokpa, Sótuknang creó el Tercer mundo, ordenó a los humanos que se respetaran entre ellos, lo respetaran él y que cantaran en la cima de los cerros las alabanzas al Creador; así como los gemelos volvieron a sus puestos después de un tiempo. Por su parte, solo en una fuente del Sol de Tierra se cuenta que en el momento tres, después del viento la tierra quedó cubierta de monos.

**TABLA 23.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES

SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA	SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DE VIENTO
Purificar el mundo al enfriarse.	Dejar de ser sol.
Crear el segundo mundo.	Convertirse en tigre.
Cambiar la forma del mundo (donde había tierra antes, puso agua y en donde había agua, puso tierra) para que los humanos no recordaran nada antiguo y perverso del Primer mundo.	Comerse a los gigantes.
Agradecer a las hormigas por albergar a los seres humanos.	Convertirse en sol.
Indicar a los humanos que se multiplicaran y fueran felices cantando alabanzas al Creador Taiowa.	Matar a los gigantes.
Ya no vivir con los animales porque estos se habían vuelto salvajes.	Golpear con un gran bastón.
Empezar a vivir como las hormigas (construían hogares, luego pueblos y caminos para unirlos).	Derribar a Tezcatlipoca al agua.
Fabricar herramientas con las manos.	Se mantuvo por 676 años.
Almacenar alimento.	Alimentarse de piñones de las piñas.
Comerciar mercancía entre ellos.	Comer el alimento doce culebra.
Querer más cosas de las que necesitaban.	Derribar de una patada.
	Derribar con una coza.

*Continúa...*

SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA	SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DE VIENTO
	Levantar un fuerte viento que se llevó a Quetzalcóatl.
	Levantar un fuerte viento que se llevó a los macehuales.
	Levantar un viento para destruir a todos.
	Quedarse algunos en el aire.
	Volverse algunos monos.
	Morir ahogados.
	Convertirse algunos en peces.
	Morir quemados por el fuego que llovió del cielo.
	Convertirse en gallinas.
	Convertirse en mariposas.
	Convertirse en perros.
	Comer una hierba llamada centencapi.
	Comer otra hierba de río llamada acicintl.
	Caerse el cielo (agua).
	Matar a todos.
	Sus huesos grandes se hallaban bajo la tierra.
	Morir en un solo día casi todos.
	Perecer el día nahui ehécatl, el año ce técpatl (uno cuchillo de pedernal).
	No comer pan.
	Comer frutas silvestres llamadas acotzintli
	Escaparse dentro de una peña.
	Refugiarse algunos en las cuevas.
Total = 11	Total = 34

Podemos establecer convincentemente que no existe correlación cualitativa de la variable acciones de los personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo relativo a su mito de creación del segundo mundo, ya que estas, no se vinculan en cuanto a sus propiedades, atributos, cualidades y particularidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### **Otros (O):Tokpa y Sol de Viento**

El segundo mundo hopi Tokpa está conformado por 20 otros, mientras que en el nahua, Sol de Viento, hay 57 otros. Se enfatiza que el segundo mundo hopi Tokpa está definido claramente por su significado de oscura medianoche, su dirección del sur; su color azul, su mineral la plata, sus dos animales importantes el águila y el zorrillo, y su planta el abeto; en tanto que el segundo mundo nahua Sol de Tierra, en las fuentes solo es determinado por el elemento viento, agua, fuego o movimiento.

Igualmente, resalta que los otros elementos en Tokpa, como son la purificación del mundo, creación, tierra, olvidar, perversidad, agradecer, felicidad, cantar alabanzas, animales salvajes, herramientas, comercio de mercancías, alimentos y su almacenamiento; no tienen nada que ver con los otros elementos del Sol de Viento como son comer, gran bastón, piñones, doce culebra o serpiente (matlactlomome) derribar, patada, monos, fuerte viento (aire) ahogarse, peces, quemarse, lluvia de fuego, cielo, gallinas, mariposas, perros, hierba centencapi, hierba acicintli, muerte, huesos, tierra, día, casas, árboles, arrebatar, nombre oro, color amarillo, pan, fruta silvestres acotzintli, destrucción por la fuerza del viento, grandes aires y huracanes, escapar, salir, peña, Sol de Tigre (Nahui Océlotl) cielo oprimido, seguir su camino el sol, hacerse de noche y oscurecerse el sol, caer, hacerse pedazos, enredarse, montañas, riscos y destrucción por terremotos. Y solo se corresponden en lo referido al agua en contextos diferentes.

Sin embargo, lo que más se distingue de la narrativa del discurso de otros elementos en el Sol de Viento y Tokpa, al igual que el primer mundo de ambos, es que en el segundo mundo nahua se hace uso del calendario para registrar sus eventos en las propias fechas, como son 676 años, 23 años, duración de 364 años, año ce técpatl (uno cuchillo de pedernal) duró 4010 años, día 1 perro, signo 4 tigre y duró 1715 años; en cambio, en el segundo mundo hopi no se establecen fechas, lo que es un contraste considerable. Por otra parte, se platica que Tokpa fue destruido por el movimiento del mundo al ser abandonados sus ejes y todo se convirtió en hielo, en tanto que en el Sol de Viento el mundo es destruido por viento, o agua, o fuego o movimiento.

**TABLA 24.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (O)

<b>SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA</b>	<b>SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DEVIENTO</b>
Significa oscura medianoche.	Sol de Viento (segunda edad) – Nahui Ehécatl
Su dirección es el sur.	Sol.
Su color el azul.	Comer.
Su mineral la plata.	Gran bastón.
Dos animales importantes el águila y el zorrillo.	Agua.
Su planta el abeto.	Piñones.
Purificación del mundo.	Doce culebra o serpiente (Matlactlómome).
Creación.	676 años.
Tierra.	Derribar.
Agua.	Patada.
Olvidar.	Fuerte viento (aire).
Perversidad.	Monos.
Agradecer.	Sol de Fuego (segunda edad).
Felicidad.	23 años.
Cantar alabanzas.	Ahogarse.
Animales salvajes.	Peces.
Herramientas.	Sol Chalchiuh Tonatiuh.
Comercio de mercancías.	Quemarse.
Alimentos.	Lluvia de fuego.
Almacenamiento.	Cielo.
	Gallinas.
	Mariposas.
	Perros.
	Hierba centencapi.
	Hierba acicintli.
	Sol de Tierra (segunda edad).
	Muerte.
	Huesos.
	Tierra.
	Duró 364 años.
	Día.
	Casas.
	Árboles.

*Continúa...*

SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA	SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DEVIENTO
	Arrebatat.
	Sol llevado por el viento
	Año ce técpatl (uno cuchillo de pedernal).
	Nombre Oro.
	Color amarillo.
	Duró 4010 años.
	Pan.
	Fruta silvestres acotzintli.
	El sol terminó por la fuerza del viento.
	El viento se desató un día l perro.
	Destrucción por grandes aires y huracanes.
	Escapar, salir.
	Peña.
	Sol de Tigre (Nahui Océlotl).
	Signo fue 4 tigre.
	Se oprimió el cielo.
	El sol no seguía su camino.
	Al llegar el sol al mediodía, se hizo de noche y se oscureció.
	Caer.
	Hacerse pedazos.
	Enredarse.
	Montañas, Riscos.
	Duró 1715 años.
	Destrucción por terremotos
Total = 20	Total = 57

Con esto, podemos comprobar incuestionablemente que no existe correlación cualitativa de la variable Otros analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo tocante a su mito de creación del segundo mundo, ya que estos no se relacionan en sus propiedades, atributos, cualidades y particularidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### **Momento (M): Kuskurza y Sol de Fuego**

El tercer mundo hopi Kuskurza está compuesto por tres momentos que no tienen nombre, en cambio, el tercer mundo nahua Sol de Fuego se desarrolla en dos momentos también sin nombre, en los que en Kuskurza se llevan a cabo eventos concernientes al desarrollo y destrucción del tercer mundo, al igual que en el Sol de Fuego, donde se narran sucesos referentes al desarrollo y destrucción del tercer mundo, reiterando que la historia varía según la fuente; se reafirma que no se relacionan debido a que en cada mundo intervienen personajes diferentes, ocurren acciones totalmente desiguales y sus otros elementos son distintos.

**TABLA 25.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (M)

TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA	TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO
M1 (Sin nombre).	M1 (Sin nombre).
M2 (Sin nombre).	M2 (Sin nombre).
M3 (Sin nombre).	
Total = 3	Total = 2

De tal forma que de acuerdo con dicha información, podemos decir terminantemente que no existe correlación cualitativa de la variable Momento analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a su mito de creación del tercer mundo, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### **Personaje (P): Kuskurza y Sol de Fuego**

El tercer mundo hopi Kuskurza está formado por cinco personajes, mientras que en el tercer mundo nahua Sol de Fuego interceden ocho. Tanto en el primer mundo hopi como nahua, predomina que solo un personaje se corresponde ciertamente en ambos mundos que son los humanos; en cambio, en lo que respecta a las deidades, en Kuskurza coadyuva Sótuknang, mientras que en el Sol de Fuego lo hacen cuatro, Tlalocatecutli, Quetzalcóatl, Chalchiuhtlicue y otros dioses, reiterando que en Kuskurza, Sótuknang es sobrino Taiowa el creador, mientras que en el Sol de Fuego, Tlalocatecutli es dios del infierno o dios de la lluvia, Quetzalcóatl es una de las dos deidades creadoras junto con Tezcatlipoca, Chalchiuhtlicue es mujer de Quetzalcóatl, y los otros dioses que no se especifican quienes son, bajan a destruir a la humanidad.



En lo correspondiente a la concurrencia de seres y/o animales sagrados o sobrenaturales, en Kuskurza concurre un personaje que es la Mujer Araña, en tanto que en el Sol de Fuego lo hacen también uno que son los Gigantes, los cuales no tienen relación alguna.

**TABLA 26.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (P)

TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA	TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO
Humanos.	Tlalocatecutli (dios del infierno o dios de la lluvia).
Mujer.	Macehuales (Humanos) –gente– Hombres.
Clan del Arco.	Quetzalcóatl,
Sótuknang.	Chalchiuhtlicue.
Mujer Araña.	Gigantes.
	Fieras.
	Una pareja.
	Dioses.
Total = 5	Total = 8

De tal manera que en concordia con los datos anteriores, obtenemos concluyentemente que no existe correlación cualitativa de la variable Personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo concerniente a su mito de creación del tercer mundo, debido a que solo los humanos toman parte por motivos incuestionables, en tanto que los otros personajes y animales no se competen en cuanto a sus atributos, propiedades, particularidades y cualidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### ***Acción de los personajes (AP): Kuskurza y Sol de Fuego***

El tercer mundo hopi Kuskurza está compuesto por diecisiete acciones de los personajes, y por su parte, en el tercer mundo nahua Sol de Fuego, se llevan a cabo 29 acciones de sus personajes.

Es notorio que en el momento uno de Kuskurza intervienen tres personajes; a los Humanos que se multiplicaron creando grandes ciudades, naciones y civilizaciones enteras se les dificultó el canto de sus alabanzas, la mayoría solo se preocupó de sus planes terrenales y le regalaban collares de turquesas a la mujer a cambio de sus favores. La mujer que se introdujo con los humanos se dio a conocer por la perversidad y

corrompía a muchas personas, y el Clan del Arco, quienes crearon un escudo de piel curtida (pátuwvota) que fue usado perversa y destructoramente al hacerlo volar por los aires para atacar ciudades, y llevó la corrupción y la guerra a la tierra.

En cambio, en el Sol de Fuego que repetimos que el mito varía según la fuente, en el momento uno, en una participan dos personajes, Tlalocatecutli que queda por sol y duró 364 años, y los macehuales que comían acicintli (semilla de trigo) y cinco-copi. En otra, intervienen solo los humanos quienes comían mirra y resina de pinos. Otra fuente menciona igual a un personaje que es la gente que comía chicome técpatl, mientras que otra señala igual solo a las personas que no comían pan y comían una fruta llamada tzincococ. Otra menciona a dos personajes, los dioses que bajan a destruir a los hombres y estos que serán destruidos por dichas deidades; y otra que cuenta que las gentes repoblaron la tierra.

Por otra parte, en el momento dos de Kuskurza operan tres personajes, Sótuknang, la Mujer Araña y los Humanos, en la que Sótuknang informa a la Mujer Araña la decisión de destruir este mundo con agua, antes de que todos los humanos se corrompan o extingan, y suelta las aguas sobre el mundo, en tanto que la Mujer Araña guio a los humanos a refugiarse en las cañas huecas de unas plantas altas.

Por su parte, en el sol de Fuego en el momento dos, en una fuente se menciona a tres personajes, Quetzalcóatl, Tlalocatecutli y Chalchiuhtlicue, donde Quetzalcóatl hizo llover fuego del cielo, quitó a Tlalocatecutli y sustituyó Tlalocatecutli por su mujer Chalchiuhtlicue. Tlalocatecutli fue quitado por Quetzalcóatl y sustituido por su mujer Chalchiuhtlicue, quien sustituyó a Tlalocatecutli y fue sol durante 312 años. En otra se aluden también tres personajes, los Humanos, Gigantes y las Fieras, en las que los Humanos murieron por temblores de tierra y fueron devorados por fieras (bestias salvajes) los Gigantes fueron comidos por las fieras y no se convirtieron en ningún animal, y las fieras devoraron a los humanos y se comieron a los gigantes. Otra solo menciona a las gentes que murieron, mientras que otra señala que los humanos se volvieron guajolote –pavos– en un día del signo cuatro lluvia, todas sus casas ardieron y murieron siendo niños. Otra platica que una pareja se salvó, otra que las gentes se quemaron, otra que los humanos fueron destruidos por un temblor de tierra después de un huracán, y otra que la mayoría de las personas murieron y algunos se volvieron monos.

Finalmente, en el momento tres de Kuskurza se refieren dos personajes, los Humanos y Sótuknang, en el que los Humanos salieron y recorrieron las aguas en

busca de la tierra prometida, para después de varios años y de asentarse en varias islas, encontrar el tercer mundo; y Kuskurza hundi6 las islas donde se habían parado los humanos en su viaje, borrando las huellas de este, así como les dijo a los humanos que guardaran el recuerdo y significado de su viaje, porque llegará el día en que vuelvan a surgir esas tierras para probar la verdad de sus palabras, llegando a su fin el tercer mundo.

Así que de acuerdo con lo anteriormente expuesto, se puede establecer elo-cuentemente que no existe correlación cualitativa de la variable acciones de los personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo relativo a su mito de creación del tercer mundo, ya que estas no se vinculan en cuanto a sus propiedades, atributos, cualidades y particularidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y nahua.

**TABLA 27. DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (AP)**

<b>TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA</b>	<b>TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO</b>
Multiplicarse creando grandes ciudades, naciones y civilizaciones enteras.	Quedar por sol.
Se les dificultó el canto de sus alabanzas.	Durar 364 años.
Preocupación de planes terrenales.	Comer acicintli (semilla de trigo).
Le regalaban collares de turquesas a la mujer a cambio de sus favores.	Comer cincocopi.
Mujer se introdujo con los humanos.	Hacer llover fuego del cielo.
Se dio a conocer por la perversidad.	Quitar a Tlalocatecutli.
Corromper a muchas personas.	Sustituir Tlalocatecutli por su mujer Chalchiuhtlicue.
Crear un escudo de piel curtida (pátuwvota) usado perversa y destructivamente al hacerlo volar por los aires para atacar ciudades.	Quitado por Quetzalcóatl.
Llevar corrupción a la tierra.	Sustituido por su mujer Chalchiuhtlicue.
Llevar guerra a la tierra.	Sustituir a Tlalocatecutli.
Informar a la Mujer Araña la decisión de destruir este mundo con agua, antes de que todos los humanos se corrompan o extingan.	Ser sol durante 312 años.
Soltar las aguas sobre el mundo.	Comer mirra.

*Continúa...*

TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA	TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO
Guiar a los humanos a refugiarse en las cañas huecas de unas plantas altas.	Comer resina de pinos.
Salir y recorrer las aguas en busca de la tierra prometida.	Morir por temblores de tierra.
Asentarse en varias islas, encontrando el Tercer mundo.	Humanos ser devorados y comidos por fieras (bestias salvajes).
Hundir las islas donde se habían parado los humanos en su viaje, borrando las huellas de este.	No se convirtieron en ningún animal.
Decir a los humanos que guardaran el recuerdo y significado de su viaje porque llegará el día en que vuelvan a surgir esas tierras para probar la verdad de sus palabras, llegando al fin el Tercer mundo.	Comerse a los gigantes.
	Comían chicome técpatl.
	Volverse guajolote -pavos- en un día del signo cuatro lluvia.
	Arder todas sus casas.
	Morir siendo niños.
	No comer pan.
	Comer una fruta llamada tzincococ.
	Salvarse del viento.
	Quemarse.
	Dioses destruir a los hombres.
	Repoblar la tierra.
	Morir la mayor parte de la gente.
	Volverse monos algunos.
Total = 17	Total = 29

### **Otros (O): Kuskurza y Sol de Fuego**

Kuskurza está compuesto por veintinueve otros, y en el Sol de Fuego hay treinta y seis otros.

Se pondera que el tercer mundo hopi Kuskurza está precisado manifiestamente por la dirección poniente, color rojo, mineral cobre, tres animales importantes (cuervo, antílope y pájaro angwusi) y su planta tabaco, mientras que el tercer mundo nahua Sol de Fuego, en las fuentes es determinado por el elemento fuego como edad

roja o tierra como oscuridad de la noche, resaltando que solo se corresponden en lo referente al color rojo, el cual es mencionado en una fuente nahua.

A la par destaca que los otros elementos en Kuskurza como son la multiplicación humana, grandes ciudades, naciones, civilizaciones, canto de alabanzas, perversidad, corrupción, collares de turquesas, arco, escudo de piel curtida (pátuwvota) como arma voladora, destrucción, atacar ciudades, guerra, mundo, agua, extinción, tierra prometida, años, islas, viaje, recuerdo y significado; no tienen correlación alguna con los otros elementos del Sol de Fuego como son acicintli (semilla de trigo) cincocopi, fuego, cielo, sustitución, mujer, temblores (terremotos) comidos/devorados, convertirse, arder el mundo y el sol, perecer por fuego quemados, llover fuego, guajolotes, casas ardiendo, pan, fruta zincococ, viento, salvarse, llover arena, llover las piedras que vemos, hervir la piedra tezontle, enrojarse los peñascos, último sol que será el fin del mundo, destrucción por viento que mató a la mayoría de los hombres y monos.

No obstante, la diferencia más notable de la narrativa del discurso de otros elementos en el Sol de Fuego y Kuskurza, es que en este tercer mundo nahua al igual que el primero y segundo mundo anterior; se hace uso del calendario para registrar sus acontecimientos con fechas: 364 años, 312 años, 23 años, año uno pedernal, 4804 años, día 9 terremoto y 158 años; contrario al tercer mundo hopi no se indican fechas, lo que es una discrepancia enorme, resaltando que en Kuskurza se mencionan años en el sentido de que los Humanos salieron y recorrieron las aguas en busca de la tierra prometida, para después de varios años y de asentarse en varias islas encontrar el tercer mundo, pero no como un registro calendárico.

Finalmente, en lo pertinente a la destrucción del mundo, en Kuskurza se señala que este mundo pereció por agua, mientras que en el Sol de Fuego, el mundo es destruido por fuego, movimiento (temblores) devorados por fieras, y viento con lluvia de arena y piedras según la fuente utilizada.

**TABLA 28.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (O)

TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA	TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO
Sin significado actual.	Sol de Fuego (Nahui Quiáhuitl) -4 lluvia-, edad roja.
Su dirección es el poniente.	Dios del infierno.
Su color el rojo.	364 años.

*Continúa...*

TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA	TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO
Tres animales importantes (cuervo, antílope y pájaro angwusi).	Acicintli (semilla de trigo).
Su planta el tabaco.	Cincocopi.
Su mineral el cobre.	Fuego.
Multiplicación humana.	Cielo.
Grandes ciudades.	Sustitución.
Naciones.	Mujer.
Civilizaciones.	312 años.
Canto de alabanzas.	Sol de Tierra (sol de oscuridad o de la noche, Yohualtonatíuh) Tlalchitonatíuh.
Perversidad.	Duró 23 años.
Corrupción.	Temblores.
Collares de turquesas.	Comidos/devorados.
Arco.	Convertirse.
Escudo de piel curtida (pátuwvota) como arma voladora.	Arder el mundo y perecer por fuego quemados.
Destrucción.	Año uno pedernal.
Atacar ciudades.	Arder el sol.
Guerra.	Llover fuego.
Mundo.	Guajolotes.
Agua.	Casas ardiendo.
Extinción.	Duró 4804 años.
Tierra prometida.	Pan.
Años.	Fruta zincococ.
Islas.	Perecer por fuego el día 9 terremoto.
Tercer mundo.	Viento.
Viaje.	Terremoto.
Recuerdo.	Salvarse.
Significado.	Llover arena.
	Llover las piedras que vemos.
	Hervir la piedra tezontle.
	Enrojecerse los peñascos.
	Último sol que será el fin del mundo.
	Durar 158 años.

*Continúa...*

TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA	TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO
	Destrucción por viento que mató a la mayoría de los hombres.
	Monos.
Total = 29	Total = 36

Por lo que de acuerdo con lo expuesto precedentemente, podemos probar innegablemente que no existe correlación cualitativa de la variable otros analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo tocante a su mito de creación del tercer mundo, ya que estos no se relacionan en cuanto a sus propiedades, atributos, cualidades y particularidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y nahua.

#### **Momento (M): Túwaqachi y Sol de Agua**

El cuarto mundo hopi Túwaqachi está matizado por dos momentos que no tienen nombre, así como el tercer mundo nahua Sol de Agua se efectúa también en dos momentos sin nombre, en los que en Túwaqachi se llevan a cabo eventos concernientes al desarrollo y futura destrucción del cuarto mundo en caso de no llevar a cabo el plan de la creación; en tanto que en el Sol de Agua se relatan acontecimientos concernientes a su creación, desarrollo y destrucción del cuarto mundo, insistiendo que la historia cambia según la fuente; ratificando que no se relacionan ya que en cada mundo concurren personajes desemejantes, acontecen acciones absolutamente heterogéneas y sus otros elementos son disímiles.

**TABLA 29. DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (M)**

CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI	CUARTO MUNDO NAHUA, SOL DE AGUA
M1 (Sin nombre).	M1 (Sin nombre).
M2 (Sin nombre).	M2 (Sin nombre).
Total = 2	Total = 2

Así que de acuerdo con estos datos, podemos expresar claramente que no existe correlación cualitativa de la variable momento analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo relativo a su mito de creación del cuarto mundo, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y nahua.

### **Personaje (P): Túwaqachi y Sol de Agua**

En lo que respecta a los personajes que interceden en ambos mundos, se puede revelar que el cuarto mundo hopi Túwaqachi está formado por cuatro personajes en oposición con el cuarto mundo nahua Sol de Agua en el que intervienen dos personajes.

En Túwaqachi y el Sol de Agua prevalece que solo un personaje se pertenece infaliblemente en uno y otro mundo que son los humanos, al contrario, en lo que atañe a las deidades, en Túwaqachi colabora un dios que es Sótuknang, en tanto que en el Sol de Agua no se mencionan deidades, enfatizando que en Túwaqachi, Sótuknang es sobrino de Taiowa el creador.

Ulteriormente, la asistencia de seres y/o animales sagrados o sobrenaturales, en Túwaqachi interviene un personaje que es Másau, quien era el custodio, guardián y protector de esas tierras, en contraparte con el Sol de Agua, donde se señalan a Hombres-mono, los cuales vivieron en los montes, por lo que no tienen relación alguna.

**TABLA 30. DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (P)**

<b>CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI</b>	<b>CUARTO MUNDO NAHUA, SOL DE AGUA</b>
Sótuknang.	Macehuales (Gentes) –Hombres–.
Humanos.	Hombres-Mono
Másau.	
Los clanes.	
Total = 4	Total = 2

En consecuencia, con la información obtenida, se puede advertir convincentemente que no existe correlación cualitativa de la variable personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo tocante a su mito de creación del cuarto mundo, ya que solo los humanos participan por razones innegables, mientras que los otros personajes y animales no se vinculan respectivamente por sus atributos, propiedades, particularidades y cualidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### **Acción de los personajes (AP): Túwaqachi y Sol de Agua**

El cuarto mundo hopi Túwaqachi está conjuntado por diez acciones de los personajes, y en el cuarto mundo nahua Sol de Agua, se ejecutan catorce acciones de sus personajes.



Es patente que en el momento uno de Túwaqachi actúan tres personajes, Sótuknang, los Humanos y Másau, en los que Sótuknang les dice a los humanos que este mundo no es hermoso y fácil como los anteriores, porque tiene alturas y abismos, calor y frío, belleza y tierras estériles, también les dice que ellos tienen que elegir dónde vivir; por lo que sus decisiones son las que determinarán si pueden o no llevar a cabo el plan de la Creación, o si con el tiempo también se tendrá que destruir este mundo, y además les dice que cada grupo debe seguir a su propia estrella hasta que esta se detenga. Los humanos por su lado, se dirigen tierra adentro y conocen a Másau, en la que este último, era el custodio, guardián y protector de esas tierras, así como les dice a los humanos que deben de realizar sus migraciones divididos en grupos y clanes para después volver a reunirse.

Por su lado, en el Sol de Agua, en el que reiteramos que el mito se altera dependiendo de la fuente, en el momento uno, en una participan solo los macehuales, quienes fueron alumbrados 312 años por el sol de agua, y comían una semilla de maíz llamada cincocopi; en otra se describe también solamente a las gentes, que se alimentaban de mízquitl, en otra se menciona que los humanos comían nahui Xóchitl (cuatro flor).

En el momento dos de Túwaqachi solo participan los clanes, cuentan posteriormente el orden de su llegada, los lugares a donde fueron en sus migraciones y lo que han hecho para cumplir con el plan de la creación.

Mientras que en el Sol de Agua en el momento dos, en una fuente se menciona que los macehuales fueron llevados por las aguas y todos se convirtieron en peces; en otra se cuenta que las gentes murieron por las tempestades y huracanes; en otra, se narra que las personas se convirtieron en monos, mientras que en otra se nos dice que fueron oprimidos por el agua, se ahogaron y se volvieron peces; en tanto que en otra se menciona que los humanos se perdieron en sus vicios; otra, que intervienen dos personajes, los Hombres y los Hombres-Monos, en la que los primeros fueron llevados por el aire y todos se volvieron monos, y que algunos de los segundos se fueron a vivir a los montes.

De tal forma que de acuerdo con los datos mostrados, se puede determinar convincentemente que no existe correlación cualitativa de la variable acciones de los personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo relativo a su mito de creación del cuarto mundo, ya que estas, no se vinculan en cuanto a sus propiedades, atributos, cualidades y particularidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

**TABLA 31. DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (AP)**

CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI	CUARTO MUNDO NAHUA, SOL DE AGUA
Decirles a los humanos que este mundo no es hermoso y fácil como los anteriores, porque tiene alturas y abismos, calor y frío, belleza y tierras estériles.	Ser alumbrados 312 por el sol de agua.
Decirles a los humanos que ellos tienen que elegir donde vivir, por lo que sus decisiones son las que determinarán si pueden o no llevar a cabo el plan de la Creación, o si con el tiempo también se tendrá que destruir este mundo.	Comer una semilla de maíz llamada cincocopi.
Decirles a los humanos que cada grupo debe seguir a su propia estrella hasta que esta se detenga.	Ser llevados por las aguas.
Dirigirse tierra adentro.	Convertirse en peces.
Conocer a Másau.	Alimentarse de mízquitl.
Ser el custodio, guardián y protector de esas tierras.	Morir por las tempestades.
Decirles a los humanos que deben de realizar sus migraciones divididos en grupos y clanes para después volver a reunirse.	Morir por huracanes.
Contar posteriormente el orden de su llegada.	Convertirse en monos.
Contar los lugares a donde fueron en sus migraciones.	Comer nahui Xóchitl (cuatro flor).
Contar lo que han hecho para cumplir con el plan de la creación.	Ser oprimidos por el agua.
	Ahogarse.
	Perderser por los vicios.
	Ser llevados por el aire.
	Irse a vivir algunos a los montes.
Total = 10	Total = 14

**Otros (O): Túwaqachi y Sol de Agua**

El cuarto mundo hopi Túwaqachi se encuentra formado por veintitrés otros, y en el cuarto mundo nahua Sol de Agua hay veintiséis otros.

Sobresale que Túwaqachi está determinado expresamente por su significado de mundo completo, su dirección norte, su color blanco amarillento, sus tres animales importantes (búho, puma y pájaro mongwau) sus plantas el enebro y el árbol kneumapee, y su mineral sikyangu. En contraste con el Sol de Agua, en donde las fuentes lo relacionan con agua, viento o tierra (cabellos negros).

Simultáneamente, se muestran otros elementos en Túwaqachi como son hermosura, facilidad, alturas, abismos, calor; frío, belleza, tierras estériles, custodio, guardián, protector; migraciones, clanes, relatar, lugares y plan de la creación; los cuales no tienen reciprocidad alguna con los otros elementos del Sol de Agua como son alumbrar, sol Chalchiuhtlicue en el que llovió mucha agua (caerse el cielo) peces, mízquitl, tempestades, huracanes, monos, termino por viento (aire) montes, árboles, peñas, casas, inundaciones, desaparición de cerros, Sol de Tierra (cabellos negros) Tula, lluvia de sangre y de fuego. Pero la discrepancia más significativa en la narrativa del discurso de otros elementos en el Sol de Agua, al igual que el primero, segundo y tercer mundo de ambos, es que en el cuarto mundo nahua también se hace uso del calendario para registrar sus acontecimientos con fechas, como son su permanencia de 312 años, que el último año que fue sol Chalchiuhtlicue, que duró 23 años, o que duró 676 años, que fue destruido por inundaciones en un día cuatro agua, en la que esta estuvo extendida 52 años, y que llovió sangre hace 5206; en contraparte con Túwaqachi en que no se mencionan fechas, lo que es una discordancia extraordinaria.

En lo pertinente a la destrucción del mundo, en Kuskurza se narra que Sótuknang les dice a los humanos solo sus decisiones son las que determinarán si pueden o no llevar a cabo el plan de la Creación, o si con el tiempo también se tendrá que destruir este mundo; y en cambio en el Sol de Agua el mundo es destruido por agua (inundaciones, lluvia, huracanes, tempestades) o por aire (viento) por fuego y lluvia de sangre, de acuerdo con la fuente empleada.

**TABLA 32.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (O)

<b>CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI</b>	<b>CUARTO MUNDO NAHUA, SOL DE AGUA</b>
Significa el mundo completo.	Sol de Agua (cuarta edad) –(sol de aire o Ehécatl Tonatiuh–.
Su dirección es el norte.	Permaneció 312 años.
Su color el blanco amarillento.	Alumbrar.
Tres animales importantes (búho, puma y pájaro mongwau).	El último año que fue sol Chalchiuhtlicue.
Sus plantas son el enebro y el árbol kneumapee.	En el sol Chalchiuhtlicue llovió mucha agua (caerse el cielo).
Su mineral sikyangpu.	Peces.
Hermosura.	Duró 23 años.
Facilidad.	Mízquitl.
Alturas.	Tempestades.
Abismos.	Huracanes.
Calor.	Monos.
Frío.	Sol de viento –cuarta edad– (Nahui Ehécatl).
Belleza.	Terminó por viento (aire).
Tierras estériles.	El viento se llevó montes.
Tierra.	El viento se llevó árboles.
Custodio.	El viento se llevó peñas.
Guardián.	El viento se llevó casas.
Protector.	Duró 676 años.
Migraciones.	Ser destruido por inundaciones en un día cuatro agua.
Clanes.	Los cerros desaparecieron.
Relatar.	El agua estuvo extendida 52 años.
Lugares.	Sol de Tierra –cuarta edad– (cabellos negros).
Plan de la creación.	Este sol principió Tula.
	Llover sangre hace 5206.
	Sol de Fuego (Tletonatiuh).
	Destrucción por fuego.
Total = 23	Total = 26

Por lo tanto, podemos demostrar indudablemente que no existe correlación cualitativa de la variable Otros analizada entre los mitos hopis y nahuas en lo tocante a su mito de creación del cuarto mundo, ya que estos no se corresponden en cuanto

a sus propiedades, atributos, cualidades y particularidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

## **Segundo grupo: Unidad de los mitos de migración**

### **a) Distribución cualitativa de las variables de la migración hopi y la migración nahua**

Por último, en esta sección se exponen los resultados cualitativos alcanzados en esta fase del análisis, en lo concerniente a los mitos de los cuatro mundos hopis y nahuas, con las observaciones y los cuadros respectivos.

#### ***Momento (M) de la migración hopi y la migración nahua***

La migración hopi está conformada por quince momentos que no tienen nombre, y la migración nahua presenta veintidós momentos que tampoco tienen nombre; por un lado, están especificados en la mayor parte de los casos, como fechas de llegada, alojamiento y partida de cada lugar en los que se narra estuvieron durante la migración, así como por otro, se le asignó el nombre de láminas en el código Boturini, además de que la historia se encuentra incompleta y termina súbitamente en la lámina veintidós, lo que hace una diferencia considerable respecto a la narración de la migración hopi, la cual no presenta fechas, y si concluye el relato respectivo.

**TABLA 33.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (M)

<b>MIGRACIÓN HOPI</b>	<b>MIGRACIÓN NAHUA</b>
M1 (Sin nombre).	M1 (Lámina 01).
M2 (Sin nombre).	M2 (Lámina 02).
M3 (Sin nombre).	M3 (Lámina 03).
M4 (Sin nombre).	M4 (Lámina 04).
M5 (Sin nombre).	M5 (Lámina 05).
M6 (Sin nombre).	M6 (Lámina 06).
M7 (Sin nombre).	M7 (Lámina 07).
M8 (Sin nombre).	M8 (Lámina 08).
M9 (Sin nombre).	M9 (Lámina 09).
M10 (Sin nombre).	M10 (Lámina 10).
M11 (Sin nombre).	M11 (Lámina 11).
M12 (Sin nombre).	M12 (Lámina 12).

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
M13 (Sin nombre).	M13 (Lámina 13).
M14 (Sin nombre).	M14 (Lámina 14).
M15 (Sin nombre).	M15 (Lámina 15).
	M16 (Lámina 16).
	M17 (Lámina 17).
	M18 (Lámina 18).
	M19 (Lámina 19).
	M20 (Lámina 20).
	M21 (Lámina 21).
	M22 (Lámina 22).
Total = 15	Total = 22

Podemos enunciar indiscutiblemente que no existe correlación cualitativa de la variable momento analizada entre los grupos hopi y nahuas en lo relativo a sus mitos de migración, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### ***Personaje (P) de la migración hopi y la migración nahua***

En lo que concierne a los personajes que intervienen en ambos mundos, se puede señalar que la migración hopi está conformada por 49 personajes, en contraste con la migración nahua, en la que participan 20. En una y otra migración predomina la presencia de un solo personaje que concierne inexorablemente en las dos migraciones, que son los humanos, en cambio en lo que toca a las deidades, en la migración hopi participan dos, Taiowa (el creador) y Sótuknang (su sobrino) mientras que la migración nahua solo interviene Huitzilopochtli.

En lo relativo a la asistencia de seres y/o animales sagrados o sobrenaturales, en la migración hopi entran en acción 47 personajes que son las Kachinas o Máhus, Másau, Clan del Fuego, Clan del Oso, Clanes, Clan Azul, Clan Gris, Águila, Kachinas azul y gris (Kókopilau o Kokopeli) Estrella, Clan de la Araña, Clan de la Flauta Azul, Clan de la Serpiente, Clan del Sol, Gemelos (niño y niña), Clan de la Flauta Gris, Clan de la Flauta, Honani el Tejón, Clan del Tejón, Clan del Perico, Hermosa mujer de las tierras del sur, Clan del Arco, Niño (clan del oso) Niña (clan del perico) Serpiente nociva (mocasín de panza roja –Masvösö) Clan Kachinas, Clan del Maíz, Clan del Coyote, Eototo (Kachina más importante del Clan de Maíz) Aholi (Kachina más

importante del Clan del Maíz Verde) Líder Clan del Agua, Hijo Líder Clan del Agua, Habitantes de la ciudad roja, Serpiente, Padres de los gemelos, Pueblo Casa Kachina, Venado, Esposa del líder de Hopaqa, Líder de Hopaqa, Gemelas, Una gemela, Clan de la Flecha, Pueblos Nuevos, Raza Nueva, Extranjeros Blancos, Pahána (hermano blanco perdido) y Pedro de Tovar. Al contrario, de la migración nahua en la que colaboran 19 personajes.

Al contrario, de la migración nahua en la que colaboran 19 personajes que son Hombre gobernante, Mujer gobernante (Chimalma) Gran sacerdote, Gente (ocho grupos Matlatzincas, Tepanecas, Chichimecas, Malinalcas, Cuitlahuacas, Xochimilcas, Chalcas y Huexotzincas) Cuatro señores nobles (los cargadores de los dioses) Primer señor de la serpiente del espejo, Segundo señor del agua serpiente, Tercer señor del penacho de agua, Cuarto señor que tiene un escudo en vez de mano, Gobernantes de las seis casas, Señores cargadores de los envoltorios sagrados, Mimixcoas, Señor noble, Águila, Mexicas (gente) Otros pueblos, Colhuas, Tlatoani Coxcoxtli (de Colhuacan) y Dos guerreros.

**TABLA 34.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (P)

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Kachinas o Máhus (calor).	Hombre gobernante.
Másau.	Mujer gobernante (Chimalma).
Clan del Fuego.	Gran sacerdote.
Clan del Oso.	Dios Huitzilopochtli.
Clanes.	Gente (ocho grupos Matlatzincas, Tepanecas, Chichimecas, Malinalcas, Cuitlahuacas, Xochimilcas, Chalcas y Huexotzincas).
Clan Azul.	Cuatro señores nobles (los cargadores de los dioses).
Clan Gris.	Primer señor de la serpiente del espejo.
Águila.	Segundo señor del agua serpiente.
Kachinas azul y gris (Kókopilau o Kokopeli).	Tercer señor del penacho de agua.
Estrella.	Cuarto señor que tiene un escudo en vez de mano.
Clan de la Araña.	Gobernantes de las seis casas.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Clan de la Flauta Azul.	Señores cargadores de los envoltorios sa- grados.
Clan de la Serpiente.	Mimixcoas.
Clan del Sol.	Señor noble.
Sótuknang.	Águila.
Creador (Taiowa).	Mexicas (gente).
Gemelos (niño y niña).	Otros pueblos.
Clan de la Flauta Gris.	Colhuas.
Clan de la Flauta.	Tlatoani Coxcoxtli (de Colhuacan).
Honani el Tejón.	Dos guerreros.
Clan del Tejón.	
Clan del Perico.	
Hermosa mujer de las tierras del sur.	
Clan del Arco.	
Niño (clan del oso).	
Niña (clan del perico).	
Serpiente nociva (mocasín de panza roja -Masvösö-).	
Clan Kachinas.	
Clan del Maíz.	
Clan del Coyote.	
Eototo (Kachina más importante del Clan de Maíz).	
Aholi (Kachina más importante del Clan del Maíz Verde).	
Líder Clan del Agua.	
Hijo Líder Clan del Agua.	
Habitantes de la ciudad roja.	
Serpiente.	
Padres de los gemelos.	
Pueblo Casa Kachina.	
Venado.	
Esposa del líder de Hopaqa.	
Líder de Hopaqa.	
Gemelas.	

Continúa...



MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Una gemela.	
Clan de la Flecha.	
Pueblos Nuevos.	
Raza Nueva.	
Extranjeros Blancos.	
Pahána (hermano blanco perdido).	
Pedro de Tovar.	
Total = 49	Total = 20

Derivado de los resultados obtenidos, se puede determinar concluyentemente que no existe correlación cualitativa de la variable personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a sus mitos de migración, ya que solo los humanos intervienen por cuestiones incuestionables, en tanto que los otros personajes y animales no se relacionan correspondientemente por sus atributos, propiedades, particularidades y cualidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### ***Acción de los Personajes (AP) de la migración hopi y la nahua***

En lo que corresponde a las acciones de los personajes que participan en las dos migraciones, se puede mencionar que la migración hopi está conformada por 104, mientras que en la migración nahua se desarrollan 81 acciones de los personajes. A pesar de ser cuantiosas acciones, solo se relacionan dos acciones de los personajes que son la separación de clanes en los hopis y la separación de grupos en los nahuas, en el caso de los hopis este apartamiento es ocasionado para recorrer los cuatro puntos cardinales inicialmente en cuatro clanes y después la separación es causada por conflictos. Y, en la conducción asistida por seres sobrenaturales y/o sagrados en los hopis intervienen las Kachinas, Másau, Estrella, Serpiente nociva (mocasin de panza roja) otra Serpiente y Pahána (hermano blanco perdido). Mientras que en los mexicas, estos son guiados por su deidad, asistida por el águila. Por lo que no se relaciona ninguna de estas, aunque destaca que en ambos relatos se cuenta la partida, asentamiento, desarrollo en algunos casos en los lugares de establecimiento temporal y llegada de estos, pero en contextos completamente distintos y con un contenido, significación y sentido totalmente diferentes.

Aunado a que en los hopis se menciona claramente que en sus migraciones pasaron de largo dos pueblos abandonados de clanes que les habían precedido, Chosóvi o Cerro del Pájaro Azul y Pací'ovi o Agua en Alto, cerca de Casas Grandes, es la única mención que se hace a Paquimé.

**TABLA 35. DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (AP)**

<b>MIGRACIÓN HOPI</b>	<b>MIGRACIÓN NAHUA</b>
Entregar tres tablillas sagradas al Clan del Oso.	Partir en una canoa hacia una cueva en el cerro que se tuerce llamado Colhuacán.
Entregar una tablilla sagrada al Clan del Fuego.	Hablar al Gran Sacerdote sobre la necesidad de ponerse en camino y buscar otro lugar para establecer su morada.
Acompañar a los humanos al inicio de las migraciones.	Partir y ponerse en marcha en ocho grupos.
Escribir cuatro tablillas sagradas.	Cargar el bulto sagrado de Huitzilopochtli.
Emprender su migración hacia el sur y el norte, para después regresar y partir hacia el oriente y el poniente, para posteriormente regresar de nuevo.	Guiar (conducir) a los grupos (gente).
Concluir sus migraciones hacia los cuatro rumbos cardinales solo los que comprendieron el significado de las migraciones, las cuales representaban las ceremonias de la purificación.	Cargar bultos sagrados.
No concluir algunos clanes sus migraciones hacia los cuatro puntos cardinales porque olvidaron los mandamientos de Másau y se establecieron en climas cálidos donde la vida era fácil, construyendo ciudades de piedra que se deterioraron y se desintegraron.	Elegir un lugar para descansar.
Poner a prueba a las Kachinas para comprobar si efectivamente son un pueblo fuerte.	Construir un templo para el dios Huitzilopochtli.
Perforar los ojos de las Kachinas con una flecha.	Comer debajo de la sombra del gran árbol y este se rompió, viéndolo como una señal, como un augurio.
Atravesar sus cuerpos con otras flechas.	Separase, siguiendo su propio camino.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Otorgar una de sus plumas para que pudieran hablar con su padre el Sol.	Hablar con los gobernantes de las seis casas, ordenándoles la separación de los grupos.
Permanecer con los ojos abiertos sin parpadear.	Ponerse en marcha por un camino.
Después de ser atravesados por las flechas, deberían tocar una melodía con una flauta, la cual produjo vibraciones tranquilizadoras.	Sacrificar a los Mimixcoas.
Formarse el Clan de la Araña, Clan de la Flauta Azul, Clan del Fuego, Clan de la Serpiente y Clan del Sol.	Guiar a los Señores cargadores de los envoltorios sagrados hablándoles.
Iniciar su viaje al norte guiados por una estrella a través de la parte occidental de las montañas, sembrando maíz en el camino y construyendo agujeros en la tierra como casas hoyos con techos de madera, registrando este viaje con grabados en piedras de huellas y banderas.	Ser sacrificados por los Cuitlahuacas y los demás pueblos.
Enterrarse en los bancos de nieve para mantenerse calientes, llevando consigo una jarra pequeña que les otorgaba agua en abundancia y una vasija pequeña con tierra en donde sembraban maíz y melón.	Encontrarse con un Águila.
Ser llevados hacia el norte, llegando a tierras de nieve y hielo.	Hablar al Águila.
Llegar al ártico conformado por una montaña de nieve y el mar de hielo, y llamarle la Puerta Trasera del Cuarto mundo.	Dar al Señor noble la flecha, el arco y la red.
Alentar a los clanes para unir los poderes mágicos para intentar derretir la montaña en cuatro ocasiones.	Cambiarles el nombre de aztecas a mexicas.
Tocar para tratar de atraer calor del trópico.	Pasar por el cerro de Chocayan (lugar donde se llora).
Evocar calor de las profundidades de la tierra.	Llegar al cerro de la serpiente (Coatepec) para asentarse y descansar.
Utilizar vibraciones de las profundidades de la tierra.	Partir después de veintiocho años.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Llamar el calor de un astro.	En el año dos caña ataron sus años e hicieron por primera vez la ceremonia del fuego nuevo.
Decir a la Mujer Araña que él y el Creador no permitieron dicha acción, ya que hubiera ocurrido un desastre inundando el mar del nuevo Cuarto mundo.	Llegar a Tullan y se quedarse diecinueve años.
Señalar su error a la Mujer Araña al incitar a los humanos a hacer mal uso de sus poderes sagrados.	Llegar a Atlitalaquian (el resumidero del agua) estableciéndose diez años.
Castigar a la Mujer Araña por desobedecer sus deseos dejando que se agote su hilo, perdiendo así su juventud y hermosura, hasta que se convierta en una anciana fea.	Salir a Tlemaco.
Sentenciar al Clan de la Araña como cuna del mal y la perversidad.	Quedarse por cinco años en Tlemaco.
Decir a la Mujer Araña que no permitieron dicha acción, ya que hubiera ocurrido un desastre inundando el mar del nuevo Cuarto mundo.	Salir a Atotonilco (lugar de agua caliente).
Enviar vibraciones desde las profundidades de la tierra.	Quedarse cinco años en Atotonilco.
Continuar su viaje al sur a través da la parte oriental de las montañas, llegando a Pisísvaiyu (río Colorado).	Salir a Apazco.
Separarse del Clan de la Araña.	Quedarse doce años en Apazco.
Viajar hacia el oriente llegando al Océano Atlántico.	En el año dos caña otra vez hicieron el atado de años y la ceremonia del fuego nuevo en Huitztepec.
Migrar hacia el occidente de la tierra.	Partir a Tzompanco.
Continuar hasta el lugar donde habían salido.	Estar cuatro años en Tzompanco.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Detenerse en las grandes praderas y como no había rocas para grabar su rastro, hicieron un enorme montículo de tierra en forma de serpiente, llamada Tókchi'i (Guardián del Este) donde su cabeza apunta hacia el oeste, indicando que viajaban en esa dirección al realizar esta construcción.	Salir en el año seis caña.
Continuar las migraciones hacia el Oeste.	Irse a Xaltocan.
Llegar al mar:	Asentarse por cuatro años.
Regresar hacia el Este donde la estrella se detuvo encima del Cañón del Chaco, Nuevo México, desarrollándose grandes poblaciones, construyendo por vez primera un altar para sus ceremonias.	Irse a Acalhuacan.
Tener rivalidades por la tierra agrícola, situación que acentuó los conflictos debido a la escases prolongada de lluvia.	Quedarse cuatro años.
Admitir haber hecho mal uso de sus poderes, y por lo tanto, corromper sus ceremonias.	Llegar en el año dos pedernal a Ehecatepetl.
Ceder el liderazgo al Clan de la Flauta Gris.	Estar cuatro años en Ehecatepetl.
Reanudar las migraciones hacia el Sur:	Partir en el año cinco caña a Tolpetlac.
Unirse los Clanes de la Serpiente, Clan del Fuego y Clan del Sol.	Permanecer en Tolpetlac ocho años.
Separarse del Clan de la Flauta.	Contar los eventos de los primeros cinco años.
Viajar hacia el Oeste, al Sur y otra vez al Este, después de varios años, estableciéndose en varios lugares, hasta asentarse por un tiempo en Ötöpsikvi.	Contar los tres años restantes en Tolpetlac.
Tallar en madera un Kyaro (perico) porque creían que sus plumas producen el suficiente calor para germinar las semillas.	Salir en año trece caña.
Establecerse en Oraibi, Arizona, EUA, después de siglos de migraciones.	Llegar en el año uno pedernal a Coatlán.
Proliferar en varios clanes.	Asentarse durante veinte años en Coatlán.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Conducir a varios clanes su migración hacia el Sur, llegando a la punta de Sudamérica.	Contar los primeros quince años en Coatlán.
Separarse para regresar a Oraibi por el Este y Oeste.	Irse en el año cinco pedernal a Chalco para traer el maguey.
Ayudar durante el viaje de retorno al clan mostrándole plantas con la cuales podría curar a su pueblo de todas las enfermedades que padecían, pidiéndole a cambio que se llamaran el Clan del Tejón, el cual agradecido continuo su viaje hacia norte.	Empezar a plantar y cultivar el maguey.
Detenerse cerca de Palátkwapi (Casa Roja o Tierra Roja) la cual indican se encuentra en alguna parte de Mesoamérica en México.	Contar como sacaron jugo del maguey, como hicieron el pulque y como lo bebieron, lo cual sucedió en el año siete caña.
Iniciar sus migraciones hacia Oraibi proveniente de las tierras del Sur en Mesoamérica (México o Centroamérica).	Caminar al cerro de los Huizaches.
Recibir los líderes del clan del Perico de una hermosa mujer de las tierras del sur, los huevos del perico, obteniendo así el poder de la fertilidad la reproducción y su nombre.	Asentarse por cuatro años en el cerro de los Huizaches.
No ser admitido al arribar a Oraibi y resentirse por dicha situación, colocar en Oraibi a las serpiente más nociva, la llamada mocasín de panza roja, Masvösö.	Salir en el año once caña a Tecpayocan.
Ofrecer en sacrificio la vida de un niño para detener a la Serpiente de Panza Roja.	Establecidos en Tecpayocan, atar los años y encender el fuego nuevo, haciendo su ceremonia, en la que pusieron el escudo sobre la macana en señal de guerra.
Entregar el sacrificio noble de una niña.	Comenzar a pelear.
Ser sacrificada por el Clan del Perico.	Mandar a tres capitanes, los cuales cayeron en la lucha.
Ocasionar temblores para poner a prueba el poder del Clan del Oso.	Marcharse a Pantitlán.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Utilizar mal los poderes que le habían sido otorgados, durante la migración para llegar a Oraibi, con la intención de tomar ventaja sobre los demás clanes.	Estar cuatro años en Pantitlán.
No ejercer papel importante en las ceremonias al ser admitido en Oraibi, recibiendo tierras accidentadas y de mala calidad,	En el año seis caña sufrieron gran mortandad, saliendo a Amalinalpan.
Construir la Ciudad Roja del Sur (Palátkwapi).	Estar ocho años en Amalinalpan.
Convertir la Ciudad Roja en una gran ciudad y centro cultural y religioso, la cual estaba rodeada por grandes muros y conformada por tres grandes secciones (ceremonial, almacenamiento alimentos y viviendas).	Volver a Pantitlán donde estuvieron cuatro años.
Al no ser admitido en Palátkwapi, el Clan de la Araña ataca la ciudad roja entera al amanecer, para después de varios días de oposición cortar la corriente de agua del río que proveía a la urbe.	Trasladarse en el año cinco caña a Acolnahuac.
Indicar a los habitantes de la ciudad roja que construyeran un túnel por debajo del río para escapar, terminándolo en siete días.	Estar cuatro años en Acolnahuac.
Quedarse para defender la ciudad roja.	En el año nueve caña partir rumbo a Popotlan donde estuvieron cuatro años.
Formar parte de la ciudad roja.	En el año trece caña establecerse en Techcatitlan.
Escapar de la ciudad roja para continuar sus migraciones.	Asentarse cuatro años en Techcatitlan.
Usar sus máscaras y trajes en las fechas ceremoniales enseñadas por las Kachinas.	Salir hacia Atlacuihuacan, donde estuvieron cuatro años.
Seguir las huellas de su pueblo llevando consigo un poco de alimento, un arco y flechas, después de la destrucción de la ciudad.	En el año ocho caña salir a Chapultepec donde se establecieron.
Cuando se acabó la comida el niño cazo un venado.	Estar veinte años en Chapultepec, de nueve pedernal a dos caña, ataron los años, hicieron la ceremonia del fuego nuevo.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Continuar su viaje hasta llegar a un pueblo designado como Casa Kachina, llamando a esta gente del Punzón o Mochis.	Volver a poner el escudo sobre la macana, haciéndose la guerra, luchando y perdiendo con otros pueblos.
Advertir a los habitantes de Palátkwapi que violaban la ley al no continuar sus migraciones.	Marcharse expulsados rumbo a Acocolco, donde se asentaron en los carrizales, viviendo muy pobres, estando tristes y lloraban.
Ordenar al Clan del Agua el destrozo de la ciudad.	Derrotar los colhuas a los mexicas.
Enviar a su hijo con máscaras y trajes diferentes a los diferentes barrios de la ciudad.	Someter a los mexicas, particularmente a la familia gobernante, y ser tomados como prisioneros.
Durante las noches hacer gemidos y ruidos para espantar a los habitantes de la ciudad roja y que estos la abandonaran.	Dejar vivir a los mexicas en Contitlan.
Después de un día salió uno de sus dedos del piso.	Vivir con los colhuacas, casándose y conviviendo con ellos.
Atrapar al muchacho matándolo con un cuchillo de pedernal.	Cortarles las orejas y narices a los enemigos, llevándoselas por montones al Tlatoani Coxcoxtli.
Enterrar al muchacho en una plaza. Al cuarto día surgir del piso.	Estallar en guerra con los Xochimilcas. Obligar a los mexicas participar en la guerra, sin armas, macanas, ni escudos, solo los envió a pelear con navajas.
Producir con sus movimientos temblores que derrumbaron los edificios de la ciudad roja. Al creer que sus hijos habían muerto huir de la ciudad.	Caminar con navajas de obsidiana.
Antes de morir decir al gemelo que lo ayudaría enseñándole como comer su carne y usar sus huesos como armas y pezuñas como punzón.	
Ser el causante de la maldad y la corrupción ocasionando la destrucción del tercer mundo a través de la inundación.	

*Continúa...*



MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
No saber porque no fueron destruidos, y establecerse en un lugar llamado Púspövi, que quiere decir Siete Cuevas.	
Multiplicarse y prosperar:	
Continuar su migración hacia el norte pasando por el centro de México.	
Detenerse siete veces, construyendo un pueblo en cada parada, asignando a cada asentamiento un nombre diferente, destacando el tercero nombrado Taiowa, que se localizaba cerca de lo que actualmente es la Ciudad de México.	
Cuando salieron al cuarto mundo, no avisarle al Clan del Arco.	
Tener unas gemelas.	
Al convertirse en mujer organizar otro clan llamado de la Flecha.	
Separarse de los demás clanes.	
En sus migraciones pasar de largo dos pueblos abandonados de clanes que les habían precedido, Chosóvi o Cerro del Pájaro Azul y Pací'ovi o Agua en Alto, los cuales se encontraban cerca de Casas Grandes.	
Considerar que Oraibi se encontraba en el centro del universo y del continente.	
Cuando finalmente concluyeron las migraciones se distribuyeron las tierras.	
Realizar ceremonias que les garantizaran con sus oraciones una buena vida con base en el trabajo, ya que el clima y la conformación del territorio no les permitía tener abundante agua ni buenas tierras de cultivo.	
Creer que se realizaba la predicción de la llegada por el oriente del hermano blanco perdido, Pahána.	

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Darse cuenta de que se trataba de la conquista española, a través de Pedro de Tovar, a quien recibieron con todos los honores, trazando un camino de harina de maíz sagrada.	
Refugiarse.	
Llegar hambrientos e ignorantes.	
Desembarcar por el oriente.	
Seguir sus huellas desde el sur.	
Atacar a los clanes.	
Irse de este territorio al no encontrar oro.	
Total = 104	Total = 81

Por lo que conforme con dichos datos, se puede precisar irrefutablemente que no existe correlación cualitativa de la variable acciones de los personajes analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a sus mitos de migración, en cuanto a sus atributos, propiedades, particularidades y cualidades, así como tampoco se presenta una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### ***Otros (O) de la migración hopi y la migración nahua***

Finalmente, en lo que relativo a los otros elementos que intervienen en ambas migraciones, se puede indicar que la migración hopi está conformada por 166, en tanto que en la migración nahua intervienen 144 otros.

Sobresale acentuadamente que a pesar de ser considerables otros elementos, no se relaciona ninguno de estos, a pesar de que se mencionan 8 elementos equivalentes, pero en circunstancias y situaciones completamente diferentes.

Por ejemplo, en los hopis se mencionan las ceremonia de purificación y ceremonias y oraciones para una buena vida con base en el trabajo, el montículo de tierra en forma de serpiente –Tókchi'i– (Guardián del Este) el establecimiento en un lugar llamado Púspövi (Siete Cuevas) la separación de clanes, el altar para sus ceremonias, el arco, las fechas ceremoniales y el establecimiento temporal en diferentes sitios de Mesoamérica (México y Centroamérica) y del actual suroeste de EUA.

Mientras que en los nahuas se alude a la ceremonia del fuego nuevo, el templo dedicado a Uno Caña Agua Brotante y el templo para el dios Huitzilopochtli, una

cueva, la separación de grupo, el altar sobre rama, el arco, el registro de muchas fechas calendáricas y el establecimiento temporal en sitios solo de Mesoamérica.

**TABLA 36.** DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (O)

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Tablillas sagradas.	Isla.
Cuatro migraciones.	Lago.
Jarra de Agua Mágica.	Lugar Seis Casas.
Circulo de encima de montículos.	Templo dedicado a Uno Caña Agua Brotante.
Ceremonias de la purificación.	Canoa.
Mandamientos de Másau.	Cueva.
Climas cálidos (calor del trópico).	Cerro Colhuacán.
Ciudades de piedra.	Altar sobre ramas.
Deterioro.	Fecha año Uno Pedernal.
Desintegración.	Otro lugar para establecer su morada.
Pueblo fuerte.	Bulto sagrado de Huitzilopchtli.
Perforar ojos.	Agua.
Flecha.	Serpiente.
Cuerpos.	Penacho.
Plumas.	Escudo.
Sol.	Mano.
Ojos.	Partir.
Melodía.	Cargar bulto.
Flauta.	Guiar a la gente.
Vibraciones tranquilizadoras.	Templo.
Norte.	Árbol.
Estrella (se detuvo encima del Cañón del Chaco, Nuevo México).	Lugar para descansar.
Montañas.	Templo para el dios Huitzilopchtli.
Maíz.	Comer debajo de la sombra de un gran árbol.
Casas hoyos.	Árbol que se rompió.
Techos de madera.	Augurio o señal.
Grabados en piedras de huellas.	Hablar con los gobernantes.
Banderas.	Seis casas.
Bancos de nieve.	Separación de los grupos.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Jarra pequeña.	Envoltorios sagrados.
Vasija pequeña.	Flecha.
Melón.	Arco.
Tierras de nieve (ártico).	Red.
Hielo (mar de hielo).	Ponerse en marcha.
Puerta Trasera del Cuarto mundo.	Camino.
Poderes mágicos.	Sacrificio.
Derretir la montaña.	Cambiar nombre de aztecas a mexicas.
Tocar.	Cerro de Chocayan.
Profundidades de la tierra.	Cerro de la serpiente (Coatepec).
Desastre.	Asentarse.
Inundación.	Descansar.
Cuarto mundo.	Año dos casa.
Castigo.	Año tres pedernal.
Desobedecer.	Año dos caña.
Perder juventud y hermosura.	Atado de años.
Convertirse en anciana fea.	Ceremonia fuego nuevo.
Sentencia.	Asentarse en Coatepec.
Cuna del mal.	Quedarse veintiocho años.
Perversidad.	Año cuatro casa.
Viaje al sur (migración).	Año nueve caña.
Pisísvaiyu (río Colorado).	Tullan
Separación de clanes.	Quedarse diecinueve años.
Viaje a oriente.	Año diez pedernal.
Océano Atlántico.	Año seis casa.
Migrar a occidente.	Tlemaco.
Grandes praderas.	Atlitalaquian.
Rocas para grabar su rastro.	Establecerse diez años.
Montículo de tierra en forma de serpiente -Tókchi'i- (Guardián del Este).	Tlemaco.
Mar.	Año siete conejo.
Regresar a Oraibi (migración).	Año once conejo.
Grandes poblaciones.	Año doce caña.
Altar para sus ceremonias.	Año tres caña.
Rivalidades por tierra agrícola.	Apazco.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Conflictos.	Quedarse cinco años.
Escases prolongada de lluvia.	Atotonilco.
Mal uso de poderes.	Apazco.
Corromper ceremonias (corrupción).	Año dos caña.
Ceder liderazgo.	Atado de años.
Unión de clanes.	Ceremonia fuego nuevo.
Separación de clanes.	Huitztepec (cerro de las espinas).
Establecerse por un tiempo en Ötöpsikvi.	Tzompanco.
Perico tallado en madera (Kyaró).	Año tres pedernal.
Plumas de perico.	Año seis caña.
Producir calor para germinar semillas.	Cuatro años.
Siglos de migraciones.	Xaltocan (arenal con arañas).
Establecimiento en Oraibi (Arizona, EUA).	Acalhuacan (el lugar de los que tienen canoas).
Proliferación de clanes.	Año once pedernal.
Punta de Sudamérica.	Año uno caña.
Plantas de curación.	Año dos pedernal.
Enfermedades.	Ehecatepetl (el cerro del viento).
Agradecimiento.	Año cinco caña.
Viaje al norte.	Tolpetlac (lugar del tejido de junco).
Palátkwapi (la Casa Roja o Tierra Roja).	Ocho años.
Mesoamérica (en México).	Cinco años.
Sur en Mesoamérica (México o Centroamérica).	Tolpetlac.
Huevos del perico.	Año trece caña.
El poder de la fertilidad, la reproducción y su nombre.	Año uno pedernal.
Resentimiento.	Coatlán (lugar de serpientes).
Prueba.	Año cinco pedernal.
Sacrificio.	Chalco.
Usar mal poderes.	Maguey.
Tomar ventaja sobre los demás clanes.	Cultivar maguey.
Tierras accidentadas.	Tres años.
Tierras de mala calidad para cultivo.	Veinte años.
Centro cultural.	Quince años.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Centro religioso.	Jugo del maguey.
Grandes muros (muralla).	Hacer pulque.
Sección ceremonial.	Beber pulque.
Sección de almacenamiento de alimentos.	Año siete caña.
Sección de viviendas.	Cerro de los Huizaches.
Atacar clanes.	Año once caña.
Amanecer.	Tecpayocan (lugar donde abundan las piedras).
Agua de río.	Atado de años.
Túnel.	Escudo.
Río.	Macana.
Escapar.	Guerra.
Siete días.	Pelear.
Defender.	Tres capitanes.
Usar máscaras.	Pantitlán.
Usar trajes.	Año seis caña.
Fechas ceremoniales.	Mortandad.
Continuar migraciones.	Amalinalpan (lugar donde corría el río).
Destrucción de ciudad.	Año siete pedernal.
Huellas de su pueblo.	Año uno caña.
Alimento.	Azcapotzalco.
Un arco.	Año cinco caña.
Cazar venado.	Acolnahuac.
Pueblo Casa Kachina.	Amalinalpan.
Gente del Punzón o Mochis.	Pantitlán.
Advertencia.	Acolnahuac.
Habitantes de Palátkwapi.	Año nueve caña.
Violar la ley al no continuar sus migraciones.	Popotlan.
Trajes.	Año trece caña.
Barrios ciudad.	Techcatitlan.
Noches.	Atlacuihuacan.
Gemidos y ruidos para espantar a los habitantes de la ciudad roja.	Año ocho caña.
Abandonar ciudad roja.	Chapultepec.
Dedos.	Año nueve pedernal.

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Piso.	Año dos caña.
Matar.	Acocolco.
Cuchillo de pedernal.	Carrizales.
Enterrar.	Vivir pobres.
Plaza.	Tristeza.
Cuarto día.	Llorar.
Temblores.	Familia gobernante.
Derrumbamiento de edificios de la ciudad roja.	Derrota.
Huir de ciudad.	Sometimiento.
Enseñar como comer carne.	Prisioneros.
Enseñar como usar huesos como armas y pezuñas como punzón.	Contitlan (lugar entre las ollas).
Maldad.	Casamientos.
Establecimiento en un lugar llamado Púspövi (Siete Cuevas).	Cortar orejas a enemigos.
Multiplicarse.	Cortar narices a enemigos.
Prosperar.	Navajas de obsidiana.
Detenerse siete veces.	Caminar.
Construir un pueblo en cada parada.	
Asignar a cada asentamiento un nombre diferente.	
Taiowa (se localizaba cerca de lo que actualmente es la Ciudad de México – Centro de México).	
Cuarto mundo.	
Organizar clan.	
Dos pueblos abandonados de clanes que les habían precedido (Chosóvi o Cerro del Pájaro Azul y Pacíovi o Agua en Alto) los cuales se encontraban cerca de Casas Grandes.	
Oraibi como centro del universo y del continente.	

*Continúa...*

MIGRACIÓN HOPI	MIGRACIÓN NAHUA
Distribución de tierras al concluir las migraciones.	
Ceremonias y oraciones para una buena vida con base en el trabajo.	
Clima seco.	
Territorio no abundante en agua.	
Predicción de la llegada por oriente del hermano blanco perdido (Pahána).	
Conquista española (a través de Pedro de Tovar).	
Recibir con todos los honores.	
Trazar un camino de harina de maíz sagrada.	
Refugiarse.	
Se abrió la puerta trasera del continente.	
Hambrientos.	
Ignorantes.	
Desembarcar.	
Seguir huellas.	
Oro.	
Total = 166	Total = 144

Por lo que acorde con esta información, se puede establecer que no existe correlación cualitativa de la variable otros elementos analizada entre los grupos hopis y nahuas en lo referente a sus mitos de migración, en cuanto a sus atributos, propiedades, particularidades y cualidades. En lo correspondiente a los resultados conseguidos en el análisis cualitativo de los mitos de creación de los cuatro mundos hopis y nahuas, estamos en condiciones de establecer que no existe correlación cualitativa de las variables analizadas de momentos, personajes, sus acciones y los otros elementos que se involucran en el desarrollo de la historia de los mitos de creación del mundo en sus cuatro edades o soles, entre los grupos hopis y nahuas.

Así como también, en lo referente a los elementos esenciales de la narrativa que conforman el discurso de estos mitos, que son la creación del mundo, la creación de la humanidad y la destrucción del mundo respectivo tampoco existe correlación cualitativa de su significado y simbolismo, por lo que también estamos en condiciones evidentes de establecer concluyentemente, que no hay vinculación en el contenido y



sentido de los citados mitos, así como no existe una posible correlación con o entre la cultura Casas Grandes y Nahua.

### **Creación del mundo hopi y nahua**

Sobresale que en los cuatro mundos hopis, la creación del mundo es siempre efectuada por Sótuknang, quien en Tokpela hace las formas y las dispone en nueve reinos universales; en Tokpa cambió la forma del mundo para que los humanos no recordaran nada antiguo y perverso del primer mundo; en Kuskurza ordena a los gemelos Pöqánghoya y Palöngauhoya que vuelvan a sus puestos después de un tiempo; y en Túwaqachi crea un mundo que no es hermoso y fácil como los anteriores, ya que tiene alturas y abismos, calor y frío, belleza y tierras estériles. A diferencia de los cuatro mundos, soles o eras nahuas, en los que existe una alternancia de los creadores del mundo, como Tezcatlipoca, Quetzalcóatl, Tlalocatecutli y Chalchiuhtlicue.

En el primer mundo como Sol de Tierra es creado por Tezcatlipoca haciéndose sol y duró 676 años. Este mismo mundo en otras fuentes es llamado Sol de Agua, no se describe como fue creado, solo que duró 23 años, o 4008 años o 1716 años. Y, en este primer mundo en otras referencias lo refieren Sol Cuatro Jaguar, en el que Tezcatlipoca alumbró el mundo que fue creado en un año ce técpatl y duró 676 años.

En el segundo mundo nahua Sol de Viento, Quetzalcóatl crea el mundo golpeando a Tezcatlipoca con un gran bastón y lo derriba al agua, convirtiéndose en sol y tigre, y se mantuvo por 676 años.

El tercer mundo nahua Sol de Fuego fue creado por Tlalocatecutli, quien quedó por sol y duró 364 años, pero en otras fuentes, este mismo tercer mundo nahua, se menciona que Quetzalcóatl quitó a Tlalocatecutli sustituyéndolo por su mujer Chalchiuhtlicue, quien fue sol por 312 años. En otras fuentes denominan a este Sol de Tierra, donde no se describe como fue creado, solo que duró 158 años; y en otras referencias se nombra como Sol de Viento, pero no se describe como fue creado.

Y, el cuarto mundo nahua Sol de Agua no se describe como fue creado, solo que duró 676 años; en otras fuentes, Sol de Viento tampoco se describe como fue creado; otras referencias que lo llaman Sol de Tierra, de igual forma no se describe como fue creado, solo que principió en Tula, y otras que lo denominan Sol de Fuego no describen cómo fue creado.

**TABLA 37. ANÁLISIS DE DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA: CREACIÓN DEL MUNDO**

PRIMER MUNDO	CREACIÓN DEL MUNDO
Tokpela (primer mundo hopi).	Sótuknang creó el primer mundo, haciendo las formas y las dispuso en nueve reinos universales.
Sol de Tierra (primer mundo nahua).	Tezcatlipoca crea el mundo haciéndose sol y duró 676 años.
Sol de Agua (primer mundo nahua).	Los dioses crearon cuatro soles.
–Cabellos blancos–	No se describe como fue creado, solo que duró 23 años, o 4008 años, o 1716 años.
Sol Nahui Océlotl (primer mundo nahua).	Tezcatlipoca alumbró el mundo que fue creado en un año ce técpatl y duró 676 años.
–Cuatro Jaguar–	
Segundo mundo	Creación del mundo
Tokpa (segundo mundo hopi).	Sótuknang creó el segundo mundo y cambia la forma de este para que los humanos no recordaran nada antiguo y perverso del Primer mundo.
Sol de Viento (segundo mundo nahua).	Quetzalcóatl crea el mundo golpeando a Tezcatlipoca con un gran bastón y lo derriba al agua, convirtiéndose en sol y tigre, y se mantuvo por 676 años.
Tercer mundo	Creación del mundo
Kuskurza (tercer mundo hopi).	Sótuknang crea el tercer mundo con su geografía y formas de vida, ordenando a los gemelos Pöqáñhoya y Palöngauhoya que volvieran a sus puestos después de un tiempo.
Sol de Fuego (tercer mundo nahua).	Tlalocatecutli quedó por sol y duró 364 años.
Sol de Fuego (tercer mundo nahua).	Quetzalcóatl quitó a Tlalocatecutli sustituyéndolo por su mujer Chalchiuhtlicue, quien fue sol por 312 años.
Sol de Tierra (tercer mundo nahua).	No se describe como fue creado y duró 158 años.
Sol de Viento (tercer mundo nahua).	No se describe como fue creado.
Cuarto mundo	Creación del mundo
Túwaqachi (cuarto mundo hopi).	Sótuknang crea cuarto el mundo que no es hermoso y fácil como los anteriores, ya que tiene alturas y abismos, calor y frío, belleza y tierras estériles.

*Continúa...*

PRIMER MUNDO	CREACIÓN DEL MUNDO
Sol de Agua (cuarto mundo nahua).	No se describe como fue creado y duró 676 años.
Sol de Viento (cuarto mundo nahua).	No se describe como fue creado.
Sol de Tierra (cuarto mundo nahua). –Cabellos negros–	No se describe como fue creado y principió en Tula.
Sol de Fuego (cuarto mundo nahua).	No se describe como fue creado.

## Creación de la humanidad hopi y nahua

Resalta que en Tokpela, Kókyangwúti (Mujer Araña) hizo a la gente con tierra amarilla, roja, blanca y negra, mezclada con su saliva (túchvala) cubierta con la sustancia blanca (la sabiduría). Sótuknang le dio al Primer Pueblo el habla, una lengua distinta a cada color; la sabiduría y el poder para reproducirse y multiplicarse. En Tokpa, sobrevivieron algunos humanos que aún acataban las leyes de la Creación, a quienes Sótuknang les dio instrucciones para resguardarse en el Pueblo de las Hormigas, y que aprendieran la lección de estas. En Kuskurza, la Mujer Araña guio a los seres humanos a refugiarse en las cañas huecas de unas plantas altas. Los humanos salieron después y recorrieron las aguas en busca de la tierra prometida, por lo que después de varios años y de asentarse en varias islas, encontraron el tercer mundo. Y, en Túwaqachi son los humanos que sobrevivieron la destrucción del tercer mundo.

En tanto que en los cuatro mundos, soles o eras nahuas, estos son denominados de diferente forma de acuerdo con la fuente consultada. En el primer mundo Sol de Tierra, los humanos fueron creados por las rocas. Como Sol de Agua un dios creó una pareja o, un dios creó a siete parejas. Y como Sol Cuatro Jaguar, Quetzalcóatl hace a los primeros humanos de ceniza.

En el segundo mundo Sol de Viento, sobrevivió una pareja escapó dentro de una peña, o sobrevivieron muchos humanos que pudieron escapar refugiándose en las cuevas. En el tercer mundo nahua Sol de Fuego, una pareja se salvó del viento, o como Sol de Tierra se repobló la tierra. Y, el cuarto mundo nahua Sol de Agua, son los humanos que sobrevivieron la destrucción del tercer mundo.

**TABLA 38. ANÁLISIS DE DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA: CREACIÓN DE LA HUMANIDAD**

PRIMER MUNDO	CREACIÓN DE LA HUMANIDAD
Tokpela (primer mundo hopi). -Hora de la oscura luz morada-	Kókyangwúti (Mujer Araña) hizo a la gente con tierra amarilla, roja, blanca y negra, mezclada con su saliva (túchvala) cubierta con la sustancia blanca (la sabiduría). Sótuknang le dio al Primer Pueblo el habla, una lengua distinta a cada color; la sabiduría y el poder para reproducirse y multiplicarse.
Sol de Tierra (primer mundo nahua). Sol de Agua (primer mundo nahua). -Cabellos blancos- Sol Nahui Océlotl (primer mundo nahua). -Cuatro Jaguar-	Los humanos fueron creados por las rocas. Un dios creó una pareja. Un dios creó a siete parejas. Quetzalcóatl hace a los primeros humanos de ceniza.
Segundo mundo	Creación de la Humanidad
Tokpa (segundo mundo hopi).	Sobrevivieron algunos humanos que aún acataban las leyes de la Creación, a quienes Sótuknang les dio instrucciones para resguardarse en el Pueblo de las Hormigas, y que aprendieran la lección de estas.
Sol de Viento (segundo mundo nahua).	Sobrevivió una pareja escapó dentro de una peña. Sobrevivieron muchos humanos que pudieron escapar refugiándose en las cuevas.
Tercer mundo	Creación de la Humanidad
Kuskurza (tercer mundo hopi).	La Mujer Araña guio a los seres humanos a refugiarse en las cañas huecas de unas plantas altas. Los humanos salieron después y recorrieron las aguas en busca de la tierra prometida, por lo que después de varios años y de asentarse en varias islas, encontraron el Tercer mundo.
Sol de Fuego (tercer mundo nahua). Sol de Tierra (tercer mundo nahua).	Una pareja se salvó del viento. Se repobló la tierra.
Cuarto mundo	Creación de la Humanidad
Túwaqachi (cuarto mundo hopi).	Son los humanos que sobrevivieron la destrucción del tercer mundo.
Sol de Agua (cuarto mundo nahua).	Son los humanos que sobrevivieron la destrucción del tercer mundo.

## **Destrucción del mundo hopi y nahua**

Destaca que en Tokpela, Taiowa ordena a Sótuknang que destruya el mundo mediante fuego. En Tokpa, Sótuknang ordenó a los gemelos Pöqáñhoya y Palöngauhoya que abandonaran sus puestos en los extremos norte y sur del eje del mundo, este sin control dio dos vueltas completas, destruyendo todo el segundo mundo y convirtiendo el mundo en hielo sólido. En Kuskurza, Sótuknang destruye el tercer mundo soltando las aguas sobre el mundo. Y en Túwaqachi, Sótuknang les dice a los humanos que tienen que elegir dónde vivir; por lo que sus decisiones son las que determinarán si pueden o no llevar a cabo el plan de la Creación, o si con el tiempo también se tendrá que destruir este mundo, y cada grupo debe seguir a su propia estrella hasta que esta se detenga.

En el primer mundo nahua Sol de Tierra, Tezcatlipoca dejó de ser sol y la humanidad fue comida por ocelotes en el año 13. Como Sol de Agua, su destrucción fue por agua (diluvio) y la gente se ahogó y se convirtió en peces. Y, como Sol Cuatro Jaguar, la gente fue devorada por jaguares durante 13 años y el sol desapareció en el año ce ácatl (uno caña).

En el segundo mundo nahua, como Sol de Viento, Tezcatlipoca derribo a Quetzalcóatl de una patada y destruyó el mundo con un fuerte viento, los que habitaron en él, fueron llevados por el viento y perecieron, se volvieron monos y sus casas, árboles y todo fue arrebatado por el viento, y el mundo fue destruido por aire por un gran huracán que se llevó todo. Como Sol de Fuego, la gente muere ahogada y algunos se convirtieron en peces y las personas murieron quemadas por lluvia de fuego, y algunos humanos se convirtieron en gallinas, mariposas y perros. Y, como Sol de Tierra, cayó cielo sobre la tierra y mató a todos, se oprimió el cielo y el sol no seguía su camino, así, al llegar el sol al mediodía, se hizo de noche y se oscureció. Los tigres, se comían a las gentes y salían los gigantes, y el mundo se acabó por terremotos que mataron a casi todos los hombres.

En el tercer mundo nahua Sol de Fuego, Quetzalcóatl hizo llover fuego del cielo, el mundo ardió, pereció por fuego y murió la gente, llovió fuego, la gente se volvió guajolote (pavos) y todas sus casas ardieron, y llovió fuego, arena y piedras, los que en él vivían se quemaron. Como Sol de Tierra, murieron por temblores de tierra y fueron devorados por bestias salvajes, y su destrucción fue por un temblor de tierra y después de un huracán. Como Sol de Viento acabó por viento que mató a la mayor parte de los hombres, y algunos se volvieron hombres monos. Y, como Sol de Agua Quetzalcóatl hizo

llover y puso en el cielo a Chalchiuhtlicue y los hombres se convirtieron en guajolotes, y fue destruido por una lluvia de fuego y los que vivían en él se volvieron pavos.

En el cuarto mundo nahua Sol de Agua, llovió tal cantidad de agua que se cayeron los cielos y los macehuals fueron llevados por las aguas y se convirtieron en todos peces, y los humanos fueron oprimidos por el agua y se volvieron peces. Como Sol de Viento las personas murieron por las tempestades o huracanes y se convirtieron en monos, y terminó por viento que se llevó montes, árboles, peñas y casas, las gentes no murieron porque se convirtieron en monos. Como Sol de Tierra los humanos se perdieron por los vicios y llovió sangre. Y, como Sol de Fuego, acaba precisamente por fuego.

**TABLA 39. ANÁLISIS DE DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA: DESTRUCCIÓN DEL MUNDO**

<b>PRIMER MUNDO</b>	<b>DESTRUCCIÓN</b>
Tokpela (primer mundo hopi). –Hora de la oscura luz morada–	Taiowa ordena a Sótuknang que destruya el mundo mediante fuego.
Sol de Tierra (primer mundo nahua).	Tezcatlipoca dejó de ser sol. La humanidad fue comida por ocelotes en el año 13.
Sol de Agua (primer mundo nahua). –Cabellos blancos–	Destrucción por agua (diluvio) y la gente se ahogó y se convirtió en peces. La gente fue devorada por jaguares durante 13 años.
Sol Nahui Océlotl (primer mundo nahua). –Cuatro Jaguar–	El sol desapareció en el año ce ácatl (uno caña).
<b>SEGUNDO MUNDO</b>	<b>DESTRUCCIÓN</b>
Tokpa (segundo mundo hopi).	Sótuknang ordenó a los gemelos Pöqánghoya y Palöngauhoya que abandonaran sus puestos en los extremos norte y sur del eje del mundo, por lo que este sin control dio dos vueltas completas, destruyendo todo el segundo mundo y convirtiendo el mundo en hielo sólido.

*Continúa...*

Sol de Viento (segundo mundo nahua).	<p>Tezcatlipoca derribo a Quetzalcóatl de una patada y destruyó el mundo con un fuerte viento.</p> <p>Los que habitaron en él, fueron llevados por el viento y perecieron, se volvieron monos y sus casas, árboles y todo fue arrebatado por el viento.</p> <p>El mundo fue destruido por aire por un gran huracán que se llevó todo.</p>
Sol de Fuego (segundo mundo nahua).	<p>La gente muere ahogada y algunos se convirtieron en peces.</p> <p>Las personas murieron quemadas por lluvia de fuego, y algunos humanos se convirtieron en gallinas, mariposas y perros.</p> <p>Cayó cielo sobre la tierra y mató a todos.</p> <p>Se oprimió el cielo y el sol no seguía su camino, así, al llegar el sol al mediodía, se hizo de noche y se oscureció. Los tigres, se comían a las gentes y salían los gigantes.</p> <p>El mundo se acabó por terremotos que mataron a casi todos los hombres.</p>
Sol de Tierra (segundo mundo nahua)	

---

### TERCER MUNDO

### DESTRUCCIÓN

Kuskurza (tercer mundo hopi).	Sótuknang destruye el tercer mundo soltando las aguas sobre el mundo.
Sol de Fuego (tercer mundo nahua).	<p>Quetzalcóatl hizo llover fuego del cielo.</p> <p>El mundo ardió, pereció por fuego y murió la gente.</p> <p>Llovió fuego, la gente se volvió guajolote (pavos) y todas sus casas ardieron.</p> <p>Llovió fuego, arena y piedras, los que en él vivían se quemaron.</p> <p>El mundo acaba por fuego y los dioses bajan a destruir a los humanos.</p> <p>Murieron por temblores de tierra y fueron devorados por bestias salvajes.</p>
Sol de Tierra (tercer mundo nahua).	<p>Destrucción por un temblor de tierra y después de un huracán.</p> <p>Acabó por viento que mató a la mayor parte de los hombres, y algunos se volvieron hombres monos.</p>
Sol de Viento (tercer mundo nahua)	Quetzalcóatl hizo llover y puso en el cielo a Chalchiuhtlicue y los hombres se convirtieron en guajolotes.
Sol de Agua (tercer mundo nahua)	Fue destruido por una lluvia de fuego y los que vivían en él se volvieron pavos.

*Continúa...*

CUARTO MUNDO	DESTRUCCIÓN
Túwəqachi (cuarto mundo hopi).	Sótuknang les dice a los humanos que tienen que elegir donde vivir, por lo que sus decisiones son las que determinarán si pueden o no llevar a cabo el plan de la Creación, o si con el tiempo también se tendrá que destruir este mundo, y cada grupo debe seguir a su propia estrella hasta que esta se detenga.
Sol de Agua (cuarto mundo nahua).	Llovió tal cantidad de agua que se cayeron los cielos y los macehuales fueron llevados por las aguas y se convirtieron en todos peces. Los humanos fueron oprimidos por el agua y se volvieron peces. Las personas murieron por las tempestades o huracanes y se convirtieron en monos.
Sol de Viento (cuarto mundo nahua)	Terminó por viento que se llevó montes, árboles, peñas y casas, las gentes no murieron porque se convirtieron en monos. Se perdió por los vicios y llovió sangre. Acaba por fuego.
Sol de Tierra (cuarto mundo nahua)	
Sol de Fuego (cuarto mundo nahua)	



## REFLEXIONES Y CONCLUSIONES

Es importante señalar la utilidad del empleo de este tipo de análisis y su versátil desarrollo en diferentes disciplinas y líneas de investigación, y en el caso del presente escrito, resaltan los elementos y condiciones culturales y naturales de los mitos de los grupos estudiados, en un entorno territorial fronterizo y con una perspectiva micro y macro regional, para intentar asumir un entendimiento integral de estas sociedades.

También es necesario considerar la pertinencia de que dichas investigaciones se deben abordar con un enfoque multidisciplinario, particularmente en las Ciencias Administrativas contemporáneas, en las que en este escrito los mitos de creación del mundo de los hopis y nahuas y sus respectivas migraciones, tienen una relación determinada con el turismo, administración, organización y economía.

Además, se confirma la vigencia de realizar este tipo de investigaciones al trabajar algunos de los citados mitos, los cuales, nos muestran la autenticidad de su pensamiento y el encanto de su narrativa, que siempre ha sido parte fundamental de las creencias de gran parte de la humanidad, por lo que se debe estudiar su pertinencia y la forma en cómo se entrelazan con todos los aspectos de la vida social, ya que son un componente esencial en la construcción de todas las culturas que se manifiesta en varias de sus tradiciones, así como se deben contextualizar territorialmente los aspectos culturales y naturales con un enfoque micro y macro regional, al mismo tiempo

de conocer y vincularse con las contribuciones de otras perspectivas de análisis, en un entorno de estudios multidisciplinarios.

Estos trabajos se pueden efectuar adecuadamente, a pesar de tratarse de grupos que pertenecieron a regiones culturales y naturales diferentes, pero que fueron coetáneos e indudablemente establecieron vínculos sociales, en el contexto de la innegable relación entre los pueblos de Oasisamérica y Mesoamérica en el periodo prehispánico, conceptualizando y conociendo algunas de las principales características de estas áreas, comprendiendo sus principales relaciones, así como entendiendo lo pertinente a la vigencia de su uso, enfatizando que aún queda mucho por conocer sobre ello.

Es conveniente tener presente que los mitos hopi y nahuas están soportados por documentos, vestigios arqueológicos y/o tradiciones orales, que en menor o mayor grado han sufrido variaciones por el tiempo en que se recopilaron, así como a las interpretaciones que se han hecho de ellos, pero no han deteriorado la originalidad de su contenido, simbolismo y significaciones, así como la naturaleza de los mitos hace que estos, se propaguen con detalles análogos en diferentes grupos y regiones, por lo que la existencia de varias versiones de un mito, no altera su estructura, mientras se le perciba como tal.

Destaca la recapitulación de los planteamientos más notables sobre mitos, migraciones y la posible relación de los grupos estudiados, así como su probable conexión con el asentamiento precolombino de Casas Grandes, exponiendo un preciso análisis documental, en el que la representación cultural y natural que tuvieron las fronteras, se puede entender mejor con sus correlaciones y aspectos más significativos; Paquimé presenta aspectos culturales tanto propios, como de ambas tradiciones, lo cual nos muestra el sustancial rol que jugó en ambos territorios.

Se debe de tener una comprensión integral de los grupos sociales mesoamericanos y oasisamericanos, al considerar que las sociedades que los conformaron fueron complejas y marginales, precisamente en referencia a los grupos cazadores-recolectores y sedentarios agrícolas, así como, en su relación centro y periferia, en la que las sociedades complejas se perciben en el área central o nuclear, mientras que los grupos limítrofes se contemplan como parte de la región fronteriza, tanto espacial como culturalmente, en la que los dos forman parte de una misma unidad, son complementarios y no se pueden entender uno sin el otro.

Por ello, se debe distinguir claramente que las sociedades que se desarrollaron en tiempos prehispánicos en lo que actualmente es México, EUA y Centroamérica, indiscutiblemente tenían delimitado sus respectivos territorios, la manera en que se relacionaban en estos, y la forma de compartir algunas áreas culturales y/o naturales, de tal forma que se debe ser cuidadosos al hacer uso de estos términos, entendiendo que aún estamos en proceso de construcción de estos conceptos, insistiendo que no están agotadas, que se encuentran en desarrollo de acuerdo con los avances obtenidos hasta el momento sobre las sociedades estudiadas, y que solo nos acercan en diferentes grados al conocimiento investigado.

Es importante mencionar que las explicaciones regionales que abordan sus interpretaciones como procesos locales, son complementarias a los procesos analizados en un contexto macro territorial, ya que no se puede entender dicha situación, sin tomar en cuenta ambas reflexiones con sus respectivas contribuciones, así como tampoco se puede excluir la viabilidad de que constituyeran parte de una amplia región cultural, en un entorno fronterizo vasto, diferenciando las peculiaridades sociales de cada grupo y sus relaciones, en el que resalta la relación de las sociedades de ambas regiones con su medio ambiente y su adaptación exitosa en cada uno, a pesar de coexistir en diferentes hábitats, lo cual fue un factor determinante en la cosmovisión de estos grupos que se manifestó de múltiples formas.

Ulteriormente, debemos considerar que las migraciones, conllevan un modelo de circulación social que acontece en diversas escalas, en periodos eventuales de tiempo y con diferentes dinámicas operables, con la peculiaridad de buscar un territorio donde asentarse y/o de retornar al lugar de origen, donde se debe tomar en cuenta que estas migraciones son desplazamientos asociados a la idea de los grupos y pueblos originarios como nómadas continuos, tanto en el sentido físico territorial, como en el de la migración como jornada mística, purificadora, religiosa, asociada a los viajes extáticos, los viajes simbólicos relacionados a los rigores del clima, la ofrenda sacrificial, el ritual y el simbolismo cerámico y monumental, no debemos olvidar que las migraciones también generan prosperidad e innovaciones, pues estas poblaciones enfrentaron nuevos y trascendentes retos organizativos, incluyendo nuevas economías en poblaciones heterogéneas compuestas por distintos grupos sociales, comprendiendo mejor su impacto, formas de intercambio y rivalidades, por lo que es indispensable estudiarlas para entender mejor los fenómenos regionales y sus co-

nexiones con pueblos de otras regiones, así como la legitimización política y religiosa entre otras de estas.

Al efectuar este tipo de análisis se deben considerar ciertos elementos de la cosmovisión de estos pueblos, como son algunos de sus mitos, lo cual nos descubre otros caminos de investigación, que pueden y deben ser explorados, para acercarnos más a comprender la multiplicidad cultural de los grupos estudiados, sus reciprocidades regionales e incrementar el conocimiento de dichas áreas con una perspectiva integral y no de forma fragmentada, ya que si se intenta explicar el funcionamiento y desarrollo de estos pueblos con una sola variable, es patentemente la insuficiencia de la interpretación integral de dichas sociedades.

También, es importante señalar que las fronteras se deben entender desde una representación general, ya que su uso habitual ha originado considerar la región en estudio como parte del territorio noroeste de Mesoamérica, mientras que otras veces, se ha relacionado como la parte suroeste de los EUA, de tal manera que ha sido calificada como un área o subárea dentro de una región cultural, pero pocas veces se ha considerado como territorio fronterizo o periférico de una u otra región, o de ambas.

Por lo que es necesario referirse a la conformación central y periférica de las regiones culturales y naturales, en la que ambos territorios son igual de complejos e importantes, no pueden existir uno sin el otro, y conjuntamente, nos muestran sus características y significados, y debemos abordarlas a partir de sus relaciones a larga distancia y el intercambio de materiales con otras regiones, además de que las fronteras han sido utilizadas generalmente a través de la historia para separar o unir un grupo de otro, son dinámicas y están configuradas por los límites que marcan los grupos que la conforman.

De tal manera que la frontera alude a un espacio que se conforma históricamente, que cambia y se transforma, y en este proceso existe una expansión cultural, en la que la proyección material de las fronteras físicas da lugar a procesos de categorización y diferenciación, de construcción de unos y otros, por lo que existen diferentes tipos de fronteras, donde precisamente se dan procesos migratorios, constituyéndose tanto en el campo geopolítico como en el ámbito de los imaginarios, generándose categorías de nosotros y ellos, referidas a la pertenencia o no a una sociedad concreta, vinculado claramente con la identidad, en la que el significado imaginario de la frontera reside en la delimitación con el otro por medio de la historia

del grupo, a través de artefactos emblemas o distintivos, que sirven para marcar los límites de un grupo, que llevan mensajes distintos, donde coexisten diferentes marcos de referencia del mundo.

Por otra parte, el análisis se realizó en cuatro etapas: la preparación de los datos, el análisis preparatorio, el análisis principal y los resultados. La primera consistió en elaborar los documentos primarios, es decir, la captura de los mitos seleccionados, después se realizó la segunda fase en donde se formaron las unidades de análisis de texto de los mitos, detectando diversas categorías y codificaciones de los documentos de la fase anterior, así como sus respectivos enlaces. Posteriormente, en la tercera etapa se elaboraron las redes para obtener los resultados mediante la visualización de mapas conceptuales, los cuales proyectan las unidades de análisis de texto, en la que las redes son las representaciones gráficas de las relaciones entre las categorías y sus enlaces; y en la cuarta fase se muestran las deducciones e interpretaciones concernientes por unidad de análisis de texto, ya que las redes nos permiten ver gráficamente la relación de los vínculos entre los objetos que se establecieron en el proceso de análisis efectuado en las fases anteriores, para estar en posibilidad de establecer las comparaciones respectivas.

En relación con lo anterior, cabe reiterar que la principal contribución de este tipo de análisis ha sido el desarrollo de metodología, la cual, estudia los cuentos maravillosos o mitos a partir de las funciones de los personajes apoyadas en sus acciones efectivas, y no en sus intenciones o motivos, completando con los tipos de vinculación entre las acciones. Así, el presente análisis nos muestra una forma diferente de abordar la correlación entre mitos de grupos distintos, que se situaron en regiones culturales disímiles, así como también, nos permite inferir si alguno de estos grupos, de acuerdo con sus mitos, se vincula con algunos elementos arqueológicos de un asentamiento específico, lo cual nos acerca a acrecentar el conocimiento de los grupos y región estudiada.

Cabe mencionar que la diferencia de resultados del análisis cuantitativo y cualitativo radica en el trabajo con la agrupación y relación entre variables cuantificables y examina los contextos estructurales, significantes y simbólicos fenomenológicamente, destacando que el análisis cuantitativo siempre se realiza a un nivel de detección del discurso exacto, en contraparte con el análisis cualitativo que se efectúa en un nivel medio y máximo de detección de unidades sintácticas, detectando los diversos elementos y sus abstracciones, así como los significados de estos, por lo que no coinci-

den precisamente los elementos analizados, que son complementarios en el que no debemos de olvidar que al mismo tiempo todo el discurso analizado, forma parte de una realidad social histórica y dinámica.

En cuanto a la posible correlación de estos grupos con la cultura Casas Grandes, de acuerdo con el análisis efectuado, es provechoso recordar que solo en la migración hopi se menciona que la esposa del líder del quinto pueblo denominado Hopaqa, tuvo unas gemelas; una al convertirse en mujer, organizó otro clan llamado de la Flecha, el cual se separó y en sus migraciones pasó de largo dos pueblos abandonados de clanes que les habían precedido, Chosóvi o Cerro del Pájaro Azul y Pací'ovi o Agua en Alto, encontrados cerca de lo que actualmente es el asentamiento prehispánico de Casas Grandes. Aunque existe la posibilidad de que un clan hopi haya establecido y fundado el asentamiento de Paquimé, pero no se menciona ni en los mitos de creación del mundo, ni en sus migraciones, por lo que habrá que continuar investigando en la historia y relatos de este grupo, así como dicha información deberá vincularse claramente con la evidencia arqueológica e histórica.

Así como tiempo después cuando los clanes habían iniciado sus migraciones, apareció el Clan del Arco, no sabiendo por qué no fueron destruidos, pero estos se establecieron en un lugar llamado Púspövi, que quiere decir Siete Cuevas, multiplicándose y prosperando. Después continuaron su migración hacia el norte pasando por el centro de México, deteniéndose siete veces, construyendo un pueblo en cada parada, y asignando a cada asentamiento un nombre diferente, destacando el tercero nombrado Taiowa, que se localizaba según los hopi cerca de lo que actualmente es la Ciudad de México.

También existe la posibilidad de que un clan hopi comparta lo relativo al lugar de origen y punto de partida denominado también por los nahuas como las Siete Cuevas nahuas o Chicomóztoc, y se haya establecido y fundado en siete pueblos de Mesoamérica, lo cual se deberá seguir trabajando en la historia y relatos de este grupo, así como tal información tendrá que relacionarse rotundamente con la evidencia arqueológica e histórica. Igualmente, es oportuno mencionar diferencias claras entre ambos grupos, en lo correspondiente a sus mitos de creación del mundo y migraciones, donde en primer lugar destaca que los mexicas siempre hacen referencia al uso de calendario, en la que prevalece la mención que se efectúa a algunos eventos, manifestando la fecha en que aconteció el suceso y describiendo en algunos casos su duración en años, a diferencia de los hopis que no usan ni señalan el uso del calendario.

Asimismo, sobresale que el objetivo de la migración hopi es regresar al sitio de origen, mientras que el propósito de la migración mexicana es llegar y establecerse en la tierra prometida, además de que también resalta la separación de clanes en los hopis en muchos otros clanes, en tanto que en los nahuas solo se separa un grupo, para por último, señalar que las deidades en los hopis siempre son las mismas, a diferencia de los mexicanos en los cuales predomina la alternancia de dos dioses principales.

Del mismo modo, el Clan del Perico es considerado por los hopis como el clan Madre, por ser símbolo de fertilidad procedente de las tierras del Sur de Mesoamérica, ya que al inicio de sus migraciones hacia Oraibi, los líderes de este clan recibieron de una hermosa mujer de las tierras del sur, los huevos del perico, obteniendo así el poder de la fertilidad la reproducción y su nombre. Al respecto, sabemos que tanto pericos como guacamayas pertenecen a la misma familia y se distinguen por características físicas como el tamaño y por su comportamiento, existiendo gran variedad de estas, y que ambas especies han sido consideradas como animales sagrados y de poder por algunos grupos sociales asociados a símbolo solar, la fertilidad, el triunfo y la resurrección entre otros.

En lo referente a la Ciudad Roja del Sur o Palátkwapi, que se situaba en Mesoamérica, los hopi mencionan que fue el Clan de las Kachinas el que la construyó, considerando a las Kachinas como seres no humanos, sino más bien como espíritus enviados para apoyar y orientar a los clanes en sus migraciones, las cuales, adoptaban la forma humana y se consideraban como el Clan de las Kachinas. Este clan convirtió la Ciudad Roja en una gran ciudad y centro cultural y religioso, la cual estaba rodeada por grandes muros, y conformada por tres grandes secciones, la primera para fines ceremoniales, la segunda para cuartos donde se almacenaban alimentos, y la tercera donde se situaban las viviendas.

Por lo que en lo referente a la posible correlación de estos grupos con la cultura Casas Grandes, de acuerdo con el análisis efectuado se puede establecer que no existe correlación cuantitativa ni cualitativa de las variables analizadas entre los grupos hopis y nahuas en sus mitos de creación del mundo, recordando que al quinto sol de creación del mundo, definitivamente no hay correlación cuantitativa ni cualitativa de las variables analizadas, ya que este mito solo está presente en los mexicanos, así como tampoco se presenta una posible correlación con la cultura Casas Grandes.

Asimismo se puede determinar que no existe correlación cuantitativa de las variables analizadas entre los grupos hopis y nahuas en sus mitos de migración, así como

no se manifiesta una probable correlación con la cultura Casas Grandes, destacando que es innegable la relación de los grupos de ambas regiones, y que se debe continuar con la investigación de su probable vinculación debido a los elementos cualitativos señalados anteriormente.

Finalmente, es conveniente mencionar que estas investigaciones se han acrecentado en los recientes años, debido al interés por comprender mejor el papel que desempeñaron estos grupos tanto en su región como con otras áreas adyacentes, integrando otros elementos de análisis, como la situación fronteriza y el estudio de algunos componentes de su cosmovisión: los mitos y rituales.

Se apunta a la aplicación de este tipo de análisis en diversas disciplinas de las ciencias sociales, por lo que es necesario señalar sucintamente la multidisciplinariedad con las ciencias administrativas, principalmente con la organización, vinculándolas con la temática de esta investigación, particularmente en relación con los mitos de creación del mundo y a la migración, mencionando someramente los elementos generales de cada una, como el liderazgo, objetivos, beneficios, planificación, recursos humanos y división del trabajo, así su vinculación con la administración, economía y turismo.

Al respecto, el presente estudio se efectúa desde la perspectiva de algunas disciplinas sociales como la arqueología, antropología e historia. La primera estudia contextos únicos e irrepetibles de sociedades tanto pasadas como presentes, de acuerdo con sus restos materiales, interpretando dichos datos con base en diversas teorías sociales, para tratar de entender a las sociedades en estudio. Por su parte, la antropología estudia la cultura y las instituciones sociales en diversos grupos humanos, ya sean primitivos, preindustriales o contemporáneos, con la finalidad de comprender la diversidad humana, explicar sus semejanzas y diferencias; así el cambio y la continuidad en los distintos sistemas socioculturales se apoya desde diversas teorías sociales, a través de las cuales analiza las diferentes culturas y profundiza en el conocimiento de la realidad social que se está estudiando, asistido con el trabajo etnográfico.

La historia estudia acontecimientos del pasado de grupos sociales específicos que se desarrollaron preponderantemente durante el siglo XIX para tratar de conocer cómo se han formado desde sus inicios hasta la actualidad, con la aplicación de diferentes corrientes teóricas, enfoques, temáticas y metodologías.

Estas ciencias sociales se encuentran relacionadas fuertemente entre sí, precisamente por su condición interdisciplinaria, así como su vinculación estrecha con otras disciplinas sociales como la etnografía, etnología, etnohistoria, lingüística y an-



tropología física entre otras; además, se encuentran vinculadas fuertemente con las ciencias administrativas.

En estas disciplinas se utilizan principios, métodos y análisis científicos aplicados en todas las ciencias sociales, que tratan de conocer las relaciones que tuvieron los grupos en estudio, tanto al interior como con otras sociedades, en la que los resultados de sus investigaciones nos ayudan a comprender mejor su desarrollo y sus vínculos con las sociedades actuales.

De esta forma, todas las ciencias sociales se conectan y se corresponden con las ciencias administrativas, que se dan donde existe un organismo social, estudiando la organización y administración de sus recursos humanos, tecnológicos y económicos primordialmente, con el propósito de obtener el mayor beneficio posible. Podemos aludir a la relación que tienen las ciencias sociales con las ciencias administrativas, aportando análisis, resultados e interpretaciones multidisciplinarias que nos ayudan a la comprensión de los grupos investigada de acuerdo con la evolución de estas disciplinas.

Es conveniente mencionar que en el presente escrito se realizó un análisis de datos cualitativos y cuantitativos con la interpretación correspondiente, destacando que este tipo de análisis es una parte medular de las actividades diversas de las disciplinas sociales y administrativas, por lo que su vinculación analítica pueden servir de referencia para efectuar investigaciones afines en otros campos de estas ciencias que recopilan información textualmente.

Igualmente, estas disciplinas llevan a cabo estudios comparativos de grupos humanos, obteniendo resultados que nos proponen explicaciones para la comprensión de las sociedades investigadas, que son el objeto de estudio tanto de las ciencias sociales como de las administrativas.

Lo anterior nos muestra la necesidad de realizar trabajos colaborativos multidisciplinarios que nos auxilien y apoyen a entender temas específicos desde diferentes perspectivas, a través del intercambio de información, respaldado en las teorías sociales, en una nueva realidad académica y de investigación, la cual, nos asista para alcanzar un mejor aprendizaje de aspectos particulares desarrollados en el pasado, para tratar de comprenderlos y conocer su impacto en el presente y estar en condiciones de tratar entender y comprender un poco mejor el futuro.

En cuanto a la organización, esta es la forma como una sociedad dispone de un sistema para lograr los resultados deseados mediante acciones específicas entre personas para alcanzar un propósito concreto, por lo que existen diferentes tipos de

organizaciones en los grupos humanos y dependiendo de estas, se plantean objetivos comunes, obteniendo beneficios para su sociedad, en el que destacan los roles de liderazgo, planificación y control de los recursos humanos y de otros recursos materiales, económicos y tecnológicos, así como de la división del trabajo definida, actividades jerárquicas de operalización y perspectiva de estructura micro y macro organizacional.

Al respecto, Koontz, Weihrich, Cannice (2012, trad. Díaz y Staines) señalan que la organización en un grupo humano puede ser de tipo formal o informal, donde la primera es la estructura intencional de funciones en un grupo debidamente organizado, mientras que la segunda es una red de relaciones interpersonales que surgen cuando los individuos se relacionan entre ellos.

De igual forma, Johansen y Bertoglio (2018) agregan que en el tipo formal de organización, el propósito se logra siempre a través de la división del trabajo y de una jerarquía de autoridad y responsabilidad, así como el tipo de organización informal es un tipo de coordinación que no forma parte del diseño de su estructura, reduciendo su confianza en las relaciones sociales.

En relación con lo anterior, podemos decir que en los mitos de creación de los cuatro mundos hopis, este grupo social dispone de una clara organización, es decir, de un sistema formado por dos grupos de seres que interactúan continuamente: los sagrados o sobrenaturales y los profanos o humanos, situación existencial que ha sido asumida por la humanidad a través de toda su historia, de acuerdo con lo planteado por Eliade (1992) respecto a la cosmovisión de todos los grupos humanos.

En relación con su conformación, los mitos de creación de los cuatro mundos hopis están constituidos simbólicamente de acuerdo con su significado, dirección, color, mineral, animales importantes y plantas como elementos distintivos de cada uno.

Los roles de liderazgo en el primer mundo Tokpela corresponden en primera instancia a los seres sagrados y/o sobrenaturales, en la que los más importantes son el creador Taiowa, el Infinito; y Sótuknang, en segundo grado de jerarquía están la mujer araña, sus cuatro compañeras femeninas Wúti, los gemelos, el pájaro llamado Mochni, la serpiente de cabeza grande Kato'ya, y el pueblo de las hormigas; así como en lo referente a los seres profanos se encuentran los primeros humanos.

El objetivo de los seres sobrenaturales es crear lo finito, los universos, sus formas, fuerzas, sonidos, mantener la rotación correcta del mundo y crear a las primeras gentes, otorgándoles el habla, lengua distinta, sabiduría y poder de reproducirse y

multiplicarse, para que trabajen juntos, en armonía y vivan felices en el mundo, respetando siempre a su Creador; por lo que la gente se dispersa cumpliendo inicialmente su propósito al comprender que son parte de la Tierra, la cual, constituye una entidad viva como ellos, entendiendo así su origen y acatando siempre las leyes de la creación.

Pero, después los humanos influenciados por el pájaro Mochni y la serpiente Kato'ya, no cumplen su objetivo, volviéndose crueles, belicosos, comenzar a pelear entre ellos y no respetar las leyes de la creación, por lo que Sótuknang destruye el mundo con fuego, salvando a los pocos humanos que aún acataban dichas leyes, al resguardarlos con el Pueblo de las Hormigas.

En el segundo mundo Tokpa sucede lo mismo en lo pertinente a los roles de liderazgo que atañen a Sótuknang quien lo purificó, creó y agradeció a las hormigas por albergar a los seres humanos, y a estos, les indicó que se multiplicaran y fueran felices cantando alabanzas al Creador Taiowa.

De tal forma que los humanos cumplen primeramente su objetivo al empezar a vivir como las hormigas, construyendo hogares, pueblos y caminos para unirlos, así como también fabricaron herramientas y almacenaron alimento para después comerciar mercancía entre ellos. Pero, otra vez surgieron los problemas al volverse avariciosos, por lo que Sótuknang vuelve a destruir el segundo mundo con ayuda de los gemelos convirtiéndolo en hielo sólido, y salvando una vez más a los humanos que cantaban la Canción de su Creación, enviándolos otra vez al Pueblo de las Hormigas para refugiarse a salvo bajo la tierra.

Después, Sótuknang creó el tercer mundo Kuskurza con su geografía y formas de vida, ordenando a los seres humanos como propósito principal, que se respetaran entre ellos y a él, y que cantaran en la cima de los cerros las alabanzas al Creador. En este mundo los humanos se multiplicaron creando grandes ciudades, naciones y civilizaciones enteras, pero no cumplieron cabalmente el objetivo de cantar sus alabanzas, ya que solo se preocuparon de sus planes terrenales, además de que se introdujo una mujer que se dio a conocer por la perversidad, con la que corrompía a muchas personas, las cuales le regalaban collares de turquesas a cambio de sus favores.

Particularmente en este mundo, los humanos ya están organizados por clanes, en los que los pertenecientes al Clan del Arco crearon un escudo de piel curtida que fue usado al hacerlo volar para atacar y destruir ciudades, llegando así la corrupción y la guerra. Por lo que otra vez, Sótuknang destruye el mundo con agua, antes de que

todos los humanos se corrompan o extingan, donde la mujer araña guio a los seres humanos para que se refugiaran en cañas huecas de unas plantas altas.

Y, por último, en el cuarto mundo Túwaqachi, Sótuknang les dice a los humanos que este mundo no es hermoso y fácil como los anteriores, y que ellos tienen que elegir dónde vivir; sus decisiones son las que determinarán si pueden o no llevar a cabo el Plan de la Creación, o si con el tiempo también se tendrá que destruir este mundo, por lo que cada grupo debe seguir a su propia estrella hasta que esta se detenga, sobresaliendo que Másau era el custodio, guardián y protector de esas tierras, quien les dice a los humanos que deben de realizar sus migraciones, organizados en grupos y clanes para después volver a reunirse. Así fue como los hopis cuentan cómo comenzó todo en nuestro mundo actual, y los clanes relatan ulteriormente el orden de su llegada, los lugares a donde fueron en sus migraciones y lo que han hecho para cumplir con el plan de la Creación.

Los beneficios para este grupo social al cumplir las órdenes de sus líderes sagrados, eran vivir felices, armoniosos y respetuosos, recibiendo asistencia y protección por parte de estos, pero al no cumplir dicho objetivo, sus principales líderes destruyeron el mundo respectivo junto con los humanos que no cumplieron tal mandato.

Conjuntamente, la planificación que fue el acatamiento establecido por sus líderes sagrados en los tres mundos anteriores, solo fue cumplido en parte, al realizar los humanos un incorrecto análisis de la situación, no cumpliendo con los objetivos establecidos, llevando a cabo estrategias deficientes, que les costó la destrucción del mundo en tres ocasiones.

Simultáneamente, su control de los recursos humanos fue insuficiente, ya que el grupo social al estar organizado en clanes, no efectuó conjuntamente los planes de sus líderes, provocando la división de estos y la creación de nuevos clanes, y por ende, la destrucción del mundo y de los humanos indisciplinados, generando un mal uso y control de recursos materiales, económicos y tecnológicos.

Existe una división del trabajo bien definida, con actividades jerárquicas claras de operalización, en la que se distingue el rango privilegiado de los líderes sagrados sobre los humanos, en una estructura social establecida en clanes tanto micro como macro organizacional.

En lo que refiere a los mitos de creación de los cuatro mundos nahuas, se puede decir que respecto a su conformación, estas edades están instituidas simbólicamente de acuerdo con su significado, dirección, color; mineral, animales importantes

y plantas como elementos característicos de cada uno, los cuales varían de acuerdo con la fuente consultada.

Este grupo social se encuentra organizado en sus mitos de creación de los cuatro mundos por la conformación de dos grupos de entidades que interactúan frecuentemente: los seres sagrados o sobrenaturales y los seres profanos o humanos, al igual que todos los grupos humanos a lo largo de su devenir histórico. Los roles de liderazgo en el primer mundo Sol de Tierra pertenecen en primera instancia a los seres sagrados y/o sobrenaturales, en la que los más importantes son Tezcatlipoca, otros dioses, los tigres u ocelotes, y Quetzalcóatl, así como en lo referente a los seres profanos se encuentran los primeros humanos y los gigantes.

El objetivo de los seres sagrados es hacer el sol para alumbrar, crear a los gigantes, a las gentes, y a una pareja para poblar el mundo, pero estos líderes sobrenaturales deciden por alguna razón destruir el mundo en el que todos los gigantes murieron comidos por tigres, o que pereció por agua y se ahogó toda la gente donde algunos se convirtieron en peces.

En el *Códice Vaticano A* se menciona que de este diluvio escapó una pareja que preservó el género humano a través de un objeto salvador que fue un árbol, o que fueron siete parejas las que se salvaron, se refugiaron en una gruta y que repoblaron el mundo separándose; en la *Sumaria Relación* se señala que en la primera edad se salvaron siete parejas de la inundación.

La segunda era Sol de Viento, se distingue por la lucha de dioses Tezcatlipoca y Quetzalcóatl, en la que el primero dejó de ser sol porque el último lo golpeó con un gran bastón y lo derribó en el agua, de donde salió convertido en tigre a comer a los gigantes. Posteriormente, después de 676 años, Tezcatlipoca derribó de una patada a Quetzalcóatl, levantó un fuerte viento que se lo llevó junto con los macehuales, en la que algunos de estos quedaron en el aire y se volvieron monos. Existen diferentes elementos particulares en la conformación de estos mitos de acuerdo con la fuente consultada, por lo que también se señala que la destrucción de este mundo pudo ser ocasionada por agua, fuego o terremotos.

El tercer mundo Sol de Fuego, es gobernado por Tlalocatecutli, pero Quetzalcóatl después de 364 años hizo llover fuego del cielo, quitó a Tlalocatecutli y lo sustituyó por su mujer Chalchiuhtlicue. Este mundo pereció por fuego, o murieron por temblores de tierra y fueron devorados por bestias salvajes, en el que una pareja se salvó del viento.

Finalmente, en la cuarta era, Sol de Agua, no se menciona qué deidad o seres sagrados rigen esta edad, que fue destruida por agua, tempestades, huracanes e inundaciones; los humanos se convirtieron en peces o monos, por lluvia de sangre, por aire o por fuego; y sobresale que en el *Códice Vaticano A* este mundo se perdió por los vicios de los humanos.

También es conveniente indicar que en todos los mundos nahuas se hace referencia al uso de calendario en la narrativa de sus mitos, donde predomina la mención que se hace a ciertos eventos, revelando la fecha en que aconteció el suceso y señalando en algunos casos su duración en años.

Los beneficios para este grupo social no son claros por parte de sus líderes sagrados, pero estos, si cumplen cabalmente la destrucción del mundo, al tener una disputa por regir la edad respectiva, en el que también se salvan algunos humanos.

Lo mismo pasa con la planificación, el control de los recursos humanos y la división del trabajo, que solo es patente para los líderes sagrados, de tal manera que en la organización de los mitos de creación de los cuatro mundos nahuas los líderes sagrados siempre varían según la edad, integrando también en algunas ocasiones a otros líderes sobrenaturales para efectuar sus acciones de gobernar el mundo pertinente, por lo que el liderazgo está definido de otra forma, donde destaca la batalla por este, los objetivos y la división del trabajo son claros en lo referente a su gobernanza.

Por otro lado, en lo concerniente a la migración, una acción que efectúa una población determinada al desplazarse de un territorio geopolítico a otro por diversos motivos es considerada como una de las principales actividades humanas realizadas a lo largo de la historia; así destaca su presencia en el norte de México, ya que tiene una estrecha relación con las actividades culturales y económicas, primordialmente con el trabajo laboral presente, tanto en la región noroeste del Chihuahua como en EUA, por lo que existen diversas investigaciones que intentan conocer esencialmente el impacto de los migrantes en la actualidad desde varias perspectivas sociales y administrativas en sus relaciones internas y externas.

Al respecto, es provechoso mencionar que esta actividad migratoria, se ha llevado a cabo desde los primeros asentamientos en la región de estudio hasta el presente por las sociedades que la han habitado en sus diversos periodos de ocupación, donde además destaca como un fenómeno característico de muchas otras especies de animales que realizan estos desplazamientos anualmente a través de la

región, para enfrentar mejores condiciones climáticas y resolver la disponibilidad de alimentos, todo ello en el contexto de una frontera cultural y natural.

Los mitos de migración son relatos que forman parte primordial de los sistemas construidos culturalmente por los grupos indígenas; en el caso del presente trabajo pertenecen a dos regiones culturales diferentes que son Oasisamérica y Mesoamérica. Las migraciones más conocidas son las de grupos nómadas, que por lo general han sucedido en zonas desérticas, debemos considerarlos como desplazamientos asociados a la idea de los grupos y pueblos originarios como nómadas continuos, tanto en el sentido físico territorial, como en el de la migración como jornada religiosa, mística, purificadora, asociada a los viajes extáticos, los viajes simbólicos relacionados a los rigores del clima, la ofrenda sacrificial, el ritual y el simbolismo.

Destaca que las migraciones analizadas son desplazamientos de grupos nómadas cazadores recolectores y sedentarios agrícolas, surgidos y desarrollados en un contexto desértico del actual norte de México y Suroeste de EUA, realizándose en el plano físico territorial, como en el de jornada mística y catártica, aunada a viajes simbólicos relacionados a las severidades del clima, la ofrenda sacrificial, el ritual, y posiblemente asociada a los viajes extáticos.

La migración de los clanes hopis fue escrita simbólicamente en cuatro tablillas sagradas que entregó el dios Másau a los clanes del Fuego y el Oso, una tablilla al Clan del Fuego y tres tablillas al Clan del Oso, en la que la deidad Söqömhonau consideró que este último clan, sería el principal en el cuarto mundo.

Destaca que en la primer tablilla se muestra la organización de las tierras y parcelas, las cuales, se las distribuirían los clanes que apoyaran las ceremonias religiosas, así como todas las demás tierras fuera de las propiedades religiosas estarían al cuidado del Clan del Oso.

En la segunda tablilla se señala la organización respecto al límite territorial, indicando que los líderes religiosos de los clanes destruirían a quien cruzara sus límites fronterizos sin autorización. En la tercer tablilla se alude organizacionalmente a los líderes importantes de los clanes, a los ríos alrededor de sus tierras y a otros elementos simbólicos.

Los hopis cuentan que a cada clan se le dio una jarra de agua mágica, ya que no todos los lugares donde se establecerían contarían con agua, y así el lugar donde permanecieran les seguiría dando este líquido vital.

Por lo que los clanes emprendieron su migración hacia el sur y el norte, para después regresar y partir hacia el oriente y el poniente, y posteriormente regresar de nuevo. En el recorrido de sus migraciones, cada clan se encontraba con ruinas de un pueblo construido por un clan anterior; y encima de los montículos se hallaban tios que fueron colocados formando un círculo orientado hacia donde el clan había emprendido su rumbo.

Algunos clanes olvidaron los mandamientos de Másau y se establecieron en climas cálidos donde la vida era fácil, construyendo ciudades de piedra que se deterioraron y desintegraron, mientras que otros clanes no concluyeron sus migraciones hacia los cuatro puntos cardinales, y solo los que perseveraron comprendieron el significado de las migraciones, que representaban las ceremonias de la purificación.

Después de viajar a los extremos de la tierra durante las cuatro migraciones, los elegidos colonizaron la meseta árida que se extiende entre los ríos Colorado y Grande, en la que el pueblo hopi sabe que fue conducido hasta este lugar para depender de él con la poca lluvia que evoca su poder y oración, y así, mantener siempre la fe y conocimiento de su creador; después de fallar en las tres oportunidades anteriores, o sea, en los primeros tres mundos.

Por lo que al igual que en los mitos de creación del mundo, este grupo social en sus migraciones está conformado por otros dos que interactúan frecuentemente: los seres sagrados o sobrenaturales y los seres profanos o humanos, al igual que todos los grupos humanos a lo largo de su devenir histórico.

Los roles de liderazgo en sus migraciones, corresponden primordialmente a los seres sagrados y/o sobrenaturales, que son las deidades Másau y Söqömhonau, así como los clanes del Fuego y el Oso, con sus líderes respectivos, teniendo elementos sagrados simbólicos como las tablillas y la jarra de agua mágica, mientras que los seres profanos se encuentran representados por los demás clanes.

También intervienen otros líderes sagrados: dos personas-insectos llamados Máhus o Kachinas, quienes acompañan a los clanes al inicio de sus migraciones, el águila guardián, las Kachinas flautistas (Kókopilau o Kokopeli) los demás clanes, Sótuknang, la Mujer Araña, el Creador, las serpientes Pálulukang, serpiente del agua y guardián del Sur, Maichu'á, serpiente gris y guardián del Norte, Kato'ya, serpiente negra y guardián del Oeste, Táwataho, serpiente del sol y del cielo, y Tuwáchu'a, serpiente de arena y de abajo.



El objetivo de los seres sagrados es indicar a los clanes puntualmente a través de las tablillas, la división territorial, sus límites y las rutas de sus cuatro migraciones hacia los diferentes puntos cardinales, para su posterior regreso, en donde se hace notar la clara relación entre cada mundo y la migración respectiva.

Los beneficios para este grupo social son claros para los humanos por parte de sus líderes sagrados, en el sentido de cumplir adecuadamente las instrucciones para realizar sus migraciones, de no cumplirlos, serían castigarlos, como es el caso de la mujer araña, que por haber incitado a los humanos a hacer mal uso de sus poderes sagrados y desobedecer los deseos de sus líderes sagrados, dejaron que se agote su hilo, perdiera su juventud y hermosura, para convertirse en una anciana fea, además de sentenciar a su clan como cuna del mal y perversidad.

Así como la planificación, el control de los recursos humanos y la división del trabajo, es específica por parte de los líderes sagrados, pero algunos clanes no llevaron a cabo acertadamente estas acciones, ya que surgieron rivalidades por la tierra agrícola, situación que aumentó los conflictos por la escasez prolongada de lluvia, el mal uso de sus poderes y corromper sus ceremonias, lo cual ocasionó el cambio de liderazgo de clanes, la separación de algunos, la reanudación de sus migraciones y la unión de otros clanes.

A pesar de estas situaciones, obtuvieron algunos beneficios como establecerse en varios lugares, adquiriendo conocimiento sobre un Kyaro (perico) ya que creían que sus plumas producían el suficiente calor para germinar las semillas y concluir sus migraciones para establecerse en Oraibi con la proliferación de varios clanes. Así como al interactuar con otros pueblos mesoamericanos, también reciben otros beneficios como el conocimiento de las plantas curativas, el almacenamiento de alimentos y los huevos del perico, obteniendo así el poder de la fertilidad de la reproducción.

La organización fue rigurosa, ya que al concluirla y arribar a Oraibi, no todos los clanes fueron admitidos en su primera llegada, tal es el caso del Clan del Arco, que durante la migración utilizó mal los poderes que le habían sido otorgados, con la intención de tomar ventaja sobre los demás clanes, y que resentido por dicha situación, coloca en Oraibi a la serpiente más nociva, con el propósito de poner a prueba el poder del Clan del Oso, que para detenerla ofrece en sacrificio la vida de un niño y el Clan del Perico entrega el sacrificio noble de una niña, de tal forma, que el Clan del Arco recibió tierras accidentadas y de mala calidad, no ejerciendo papel importante en las ceremonias.

Además de que se relata que en las migraciones surgieron muchos conflictos y, por ende, separación y creación de nuevos clanes, destacando la maldad y la corrupción del Clan del Arco como el causante de la destrucción del tercer mundo, por lo que al salir del cuarto mundo, no le avisaron al Clan del Arco. Al cumplir el objetivo de regresar a Oraibi, se distribuyeron las tierras y realizaron las ceremonias que les garantizaran con sus oraciones una buena vida con base en el trabajo, ya que el clima y la conformación del territorio no les permitía tener abundante agua ni buenas tierras de cultivo, por lo que consideraban que las cosas eran como se habían dispuesto por sus dioses. Pero después se tuvieron que adaptar a nuevas condiciones como la llegada del norte de grupos de pueblos nuevos, hambrientos e ignorantes, además de que por el oriente otra raza nueva había desembarcado y en el sur había más extranjeros blancos que seguían sus huellas, creyendo que se realizaba la predicción de la llegada por el oriente del hermano blanco perdido, Pahána, aunque después se dieron cuenta de que se trataba de la conquista española.

La migración nahua se llevó a cabo con la diferencia de que su objetivo era otro, es decir, ir en busca de la tierra donde asentarse definitivamente, plasmando esta información en veintidós láminas del llamado Códice Boturini o Tira de la Peregrinación, donde se anotaron los lugares de asentamiento, con las fechas y los sucesos importantes. Esta sociedad se organizó en ocho grupos: los matlatzincas, tepanecas, chichimecas, malinalcas, cuitlahuacas, xochimilcas, chalcas y huexotzincas, que fueron guiados por cuatro señores nobles. En el transcurso de su migración se organizan para asentarse en diversos sitios, realizar ceremonias sagradas, hacer el atado de años, la ceremonia del fuego nuevo, traer el maguey para empezarlo a plantar y cultivar; hacer el pulque y beberlo, realizar el atado de años y poner el escudo sobre la macana.

En lo referente a los roles de liderazgo, que intervienen de igual forma, los seres sagrados y/o sobrenaturales y los seres profanos o humanos, las deidades participantes son Huitzilopochtli, el Águila como su posible nagual y quien les otorga a los aztecas la flecha, el arco y la red, cambiándoles el nombre a mexicas.

En tanto que en los profanos toman parte dos señores nobles, un hombre y una mujer gobernante, Chimalma, un gran sacerdote, ocho grupos, cuatro señores nobles, gobernantes de las seis casas, los señores cargadores de los envoltorios sagrados, tres capitanes, familia gobernante colhua y dos guerreros.

El objetivo de la migración es indicado por el dios Huitzilopochtli, quien les habló a los líderes humanos sobre la necesidad de ponerse en camino, de marcharse

y de buscar otro lugar para establecer su morada, para después decirles a los gobernantes de las seis casas que se separaran y cada grupo siguiera su propio camino, así como señalarles la ruta a seguir en la migración, donde el beneficio para los mexicas fue llegar a ser el pueblo con grandeza y poder.

La planificación de su migración es estupenda, debido a que con la aceptación y cabal cumplimiento de lo ordenado por sus líderes sagrados, consiguen su propósito, realizando estrategias eficientes para ello. Paralelamente, su control de los recursos humanos fue conveniente, ya que al estar organizado en grupos, los mexicas efectuaron los planes de sus líderes a pesar de la división de algunos desobedientes, causando un difícil uso y control de recursos materiales, económicos y tecnológicos.

La división del trabajo está bien definida, con labores jerárquicas visibles de operalización, en la que se diferencia el rol distinguido de los líderes sagrados sobre los humanos, en una estructura social constituida en grupos tanto micro como macro organizacional. En todos sus eventos, este grupo siempre hace referencia al manejo y empleo del calendario en la narrativa de sus mitos, en la que prevalece la referencia que se lleva a cabo de sus acontecimientos importantes, mostrando la fecha en que ocurrió el hecho, advirtiendo su periodo de duración en años.

Así como resalta también que durante la migración surgen conflictos como el que un grupo toma un camino diferente como los cuitlahuacas, mientras que los demás pueblos y los señores cargadores de los envoltorios sagrados se fueron por otro camino, así como los aztecas entraron en guerra luchando y perdiendo con otros pueblos como los colhuas y xochimilcas, viviendo muy pobres, estando tristes y lloraban, donde los colhuas los sometieron como prisioneros, para después dejarlos vivir en Contitlan, y obligarlos a pelear sin armas, solo con navajas.

En lo correspondiente a la administración, esta es entendida como el conjunto de acciones para dirigir, controlar, ordenar, coordinar y planear los bienes comunes de una sociedad, esta actividad ha sido practicado en todas las sociedades a lo largo de su historia, y por lo mismo, también en las que han habitado la región en comento, predominando las referentes a la administración humana y de recursos, por lo que se abordará la administración del grupo humano trabajado tanto en su interior como con otras sociedades, así como la administración que hicieron de recursos regionales y de otras áreas, mediante la organización y especialización del trabajo, ejemplificándolo con su aplicación en actividades como la alfarería, construcción, crianza de aves, trabajos en concha, caracol y turquesa entre otros. Esto nos ayuda a comprender mejor

la forma de administrar sus recursos, ya que todas las sociedades lo han practicado para intentar lograr mayor efectividad a sus esfuerzos, además de que proporciona previsión y creatividad en el que el mejoramiento del grupo social como premisa constante, planeando sus actividades y resolviendo problemas que aumentarían su productividad.

Su economía, los recursos, la riqueza, la producción, distribución, comercialización y consumo de bienes y servicios, para satisfacer las necesidades humanas, como un sistema desarrollado y ejecutado por una sociedad concreta a través del tiempo, su análisis, nos posibilita a comprender aspectos como el papel de los consumidores en mercados específicos y transacciones de estos grupos, tanto en su interior como con el exterior, así como su relación con las sociedades actuales de la región trabajada. Un ejemplo es la influencia que ha tenido la cerámica, característica de la cultura de Paquimé en Casas Grandes, en la elaboración actual alfarería en la población de Mata Ortiz, situada en la región noroeste de Chihuahua, un modelo de economía solidaria por la forma de producción, consumo, y distribución de riqueza centrada en la valorización del ser humano mediante el trabajo en conjunto, mediante la producción de artesanías cerámicas reconocidas a nivel nacional e internacional.

En lo referente al turismo, una actividad en la que una persona se traslada de su residencia habitual a otro lugar, en la que dicha actividad se puede realizar por motivos culturales, de descanso, interés social, negocios u ocio entre otros, en las últimas décadas ha servido como motor de crecimiento cultural y económico a nivel global, y en México es una de las tres principales actividades que propician mayor derrama económica a otros sectores de la sociedad, debido a la gran oferta cultural y natural de nuestro país.

Destaca que la región noroeste de Chihuahua no escapa a esta situación y ofrece precisamente una gran variedad de patrimonio cultural y natural, en el que destaca la zona arqueológica de Paquimé y su museo, la cual cuenta con el mayor número de visitantes anuales en la región, ya que el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) registra cada año entre cincuenta y setenta mil visitantes, siendo este asentamiento prehispánico el más importante no solo de la región y el estado, sino de todo el norte de México, y uno de los más importantes en la región del suroeste americano.

Aunado a lo anterior, el suscrito realiza como actividades de gestión cada semestre el proyecto intitulado “Concientización de la ZA de Paquimé y Museo de las Culturas del Norte”, mediante el cual se difunde la información relativa a la zona arqueológica de Paquimé y su museo, sobresaliendo su importancia arqueológica en la región, norte

de México y suroeste de EUA, coadyuvando con el INAH en la gestión para fortalecer la difusión, cuidado, conservación y protección de tan significativo patrimonio cultural, tanto de México como del mundo, preparando a estudiantes universitarios de la División Multidisciplinaria de la UACJ en Nuevo Casas Grandes (DMNCG) para realizar visitas guiadas y actividades de retroalimentación a estudiantes de diversos niveles educativos de la región noroeste de Chihuahua, a fin de fortalecer la identidad cultural de los habitantes de la misma, en el contexto de una región cultural fronteriza.

De tal forma que en lo concerniente a los resultados emanados en el análisis de los mitos de creación de los cuatro mundos hopis y nahuas, respecto a su relación con las ciencias administrativas, del mismo modo estamos en condiciones de establecer convincentemente que no existe correlación cuantitativa ni cualitativa de los elementos organizacionales analizados que se involucran en el proceso de la historia de estos mitos, así como en lo relativo al liderazgo, beneficios, planificación, control de los recursos humanos y la división del trabajo, la narrativa del discurso de estos mitos, que son la creación del mundo, la creación de la humanidad y la destrucción del mundo, tampoco existe correlación de su significado y simbolismo, por lo que se puede establecer que no hay vinculación en el contenido y sentido de los citados mitos y migraciones, así como no existe una posible correlación con la cultura Casas Grandes.

Por lo que ambos grupos al parecer se encuentran en momentos de crisis, ante la cual tienen una postura semejante para enfrentar la realidad, la cual, consideran conformada por variados mundos habitados por diferentes seres, energías y/o entidades con los que interactúan siempre como parte de su realidad cotidiana, y en donde se mueven a través de esos mundos mediante las rupturas entre ellos. Además, contemplan diferente su realidad, externándolo a través de sus mitos de creación del mundo y de sus migraciones, a pesar de compartir cuatro edades en sus mitos de creación del mundo y sus migraciones, de tal manera que su correlación se encuentra esencialmente en las articulaciones que relacionan a estos grupos, ya sean religiosas, políticas, económicas u otras, a través de sus restos materiales.

Como vemos, falta mucho por trabajar, pero al menos, en conclusión se puede expresar convincentemente que no hay correlación entre los grupos hopis y nahuas en lo concerniente a sus mitos de creación del mundo y migraciones, ni su probable vinculación con la cultura Casas Grandes, de acuerdo con el análisis morfológico de la estructura narrativa de estos, por lo que habrá de continuar realizando estudios para conocer más de estos grupos y sus vinculaciones, así como su posible relación con Paquimé.



## REFERENCIAS

- Adams, Richard (2000). "Introduction to a survey of the native prehistoric cultures of Mesoamerica", en *The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas*, Chapter 1, pp. 1-44, Cambridge University Press, UK.
- Aguirre Beltrán, Gonzalo. (1970). *El proceso de aculturación en México*, Instituto de Ciencias Sociales, pp. 9-12, Editorial Comunidad, México.
- Amador Bech, Julio (2009). "Figuras y narrativas míticas del símbolo. Del laberinto entre los o'odham, hopi y yuma", en *Cuicuilco*, vol. 16, núm. 46, mayo-agosto, pp. 221-252, Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH), México.
- Banister Bryant, Robinson William, J., Warren Richard, I. (1967). *Tree-Ring Dates from Arizona J, Hopi Mesas Area*, Laboratory of Tree-Ring of Arizona, Tucson, EUA.
- Barth, Fredrik (1969). "Ethnic Groups and Boundaries", en *The Social Organization of Culture Difference*, Universitetsforlaget, Bergen, Oslo, Norway.
- Bayman, James M. (1999). "Craft Economies in the North American Southwest", en *Journal of Archaeological Research*, vol. 7, núm. 3, pp. 249-299, Kluwer Academic Publishing, EUA.
- Belausteguigoitia Rius, Marisa (2009, septiembre-diciembre). "Borderlands/La Frontera: el feminismo chicano de Gloria Anzaldúa desde las fronteras geoculturales, disciplinarias y pedagógicas", en *Revista Estudios Feministas*, vol. 17 núm. 3, Florianópolis., pp. 149-169, México.
- Billman Brian, Lambert Patricia, y Banks L. Leonard (2009). "Cannibalism, Warfare, and Drought in the Mesa Verde Region during the Twelfth Century A.D.", en *American Antiquity* vol. 65, núm. 1, pp. 145-78.

- Bohem de Lameiras Brigitte (1986). "Mesoamérica y Sociedad", en *Relaciones de Estudios de Historia y Sociedad*, vol. VIII, núm. 26, pp. 13-21, El Colegio de Michoacán, México.
- Braniff Beatriz (2001). *La Gran Chichimeca, El lugar de las rocas secas*, JacaBook-CO-NACULTA, México.
- Bremond Claude (1974). *La lógica de los posibles narrativos*, en Roland Barthes, A. J., Paris, Francia.
- Brown R. B. (1993). "Serpientes en la Iconografía de Paquimé", en *Anales de Antropología*, núm. 30, (pp. 229-243), Etnología, UNAM, IIA, México.
- Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas (2020). Gobierno de México, Pueblos Nahuas, en [http://www.cdi.gob.mx/pueblos\\_mexico/nahuas.pdf](http://www.cdi.gob.mx/pueblos_mexico/nahuas.pdf), México.
- Carmack Robert (1996). *The legacy of Mesoamerica: History and Culture of a Native America Civilization*. Prentice Hall, New Jersey, EUA.
- Carot Patricia y Hers Marie-Areti- (2011). "De Teotihuacán al cañón de Chaco: nueva perspectiva sobre las relaciones entre Mesoamérica y el suroeste de los Estados Unidos", en *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, vol. XXXIII, núm. 98, pp. 05-53, UNAM, México.
- Carrasco Pedro (2012). "Sobre mito e historia en las tradiciones nahuas", en *Historia Mexicana*, vol. 39, núm. 3, pp. 677-686, Colegio de México, México.
- Castellón Huerta Blas Román (1989). "Mitos cosmogónicos de los nahuas antiguos", en *Mitos cosmogónicos del México indígena*, Coord. Jesús Monjarás-Ruiz, Colección Biblioteca INAH, Serie Antropología, pp. 125-176, INAH, México.
- Cordell Linda S. (2005). *Southwest archaeology in the twentieth century*, University of Utah Press, EUA.
- Cordell Linda S. y McBrinn Maxine E. (2012). *Archaeology of the Southwest*, Third Edition, Left Coast Press, EUA.
- Delgadillo Sánchez María (2012). *Cerámica e iconografía en la región de Casas Grandes, Chihuahua*, Tesis de Licenciatura en Arqueología, Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México.
- Di Peso Charles C. (1974). *Casas Grandes: A Fallen Trading Center of the Gran Chichimeca*. vol. 1-3. The Amerind Foundation, Dragoon y Northland Press, EUA.
- Eliade Mircea (1992). *Lo sagrado y lo profano*, Colección Labor, España.



- Fábregas Puig Andrés (1996). "Notas para elaborar una teoría del cambio socio-cultural desde el concepto de frontera" en *La Palabra y el Hombre*. núm. 97, enero-marzo, pp. 79-86, Universidad Veracruzana, México.
- Fernández Christlieb Federico y García Zambrano Ángel Julián (2006). *Territorialidad y Paisaje en el ALTEPETL del siglo XVI*, Sección de Obras de Historia, Fondo de Cultura Económica e Instituto de Geografía de la Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Foucher Michel (1991). *Fronts et frontières. Un tour du monde géopolitique.*, Fayard, Paris, Francia.
- Frankowska María (1972). "Aculturación de los Indios de México", en *Estudios Latinoamericanos* 1, pp. 101-154, México.
- García Canclini Néstor (1995). *Hybrid Cultures: Strategies and Entering and Leaving Modernity*, University of Minnesota Press, Minneapolis, EUA.
- Gorenstein Shirley S. (1996). "Western and Northwestern Mexico", en *The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas*, Chapter 7, pp. 318-357, Cambridge University Press, UK.
- Harriss Clare Claudia Jean (2008). "Grupos indígenas de Chihuahua y el desplazamiento de lenguas", en *I er Encuentro de Historia y Cultura Regionales*, pp. 1-14, UACJ, ENAH Chihuahua, México.
- Hays-Guilpin Kelly (2010). "Paquimé y Palatpavy, conexión entre los pueblos hopi y las culturas Casas Grandes", en *XIII Conferencia de Arqueología de la Frontera Norte, "Etno-arqueología de los pueblos ancestrales del Norte de México y Suroeste de Estados Unidos*, Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH-Conaculta), Centro Cultural Paquimé, Chihuahua, México.
- Hevilla Gallardo María Cristina (2001). *La configuración de la frontera centro-oeste en el proceso de constitución del Estado Argentino (1850-1902)*, Tesis Doctoral, Departamento de Antropología Social e Historia de América y África, Universidad de Barcelona, España.
- Hornbeck Tanner Helen (1995). *Settling of North America*, University of California, Irvine School of Humanities, Macmillan, EUA.
- Iguñiz Romero José Javier (2008). *Nación y frontera: Silvia Montenegro y Verónica Giménez Béliveau: la triple frontera: globalización y construcción social del espacio*, Miño y Dávila Editorial, Buenos Aires, Argentina.

- Instituto Nacional de Antropología e Historia (2007). *La Tira de la Peregrinación o Códice Boturini*, Lámina 01, Reprografía Marco Antonio Pacheco/Raíces, México.
- Instituto Nacional de Antropología e Historia (2012). *Guion museográfico del Museo de las Culturas del Norte*, INAH Conaculta, Centro Cultural Paquimé, Casas Grandes, Chihuahua, México.
- Instituto Nacional de Antropología e Historia (2020). *Museo Nacional de Antropología e Historia*, México.
- Jáuregui, Jesús (1994). "Lumholtz en México: de explorador a antropólogo", *Arqueología Mexicana Paquimé*, vol. I, núm. 6, marzo, pp. 39-41, INAH, Editorial Raíces, México.
- Jáuregui Jesús (2008). "Mesoamérica, producto cultural, Discusión de la pertinencia del concepto, en términos heurísticos y de investigación", *Mesa de Debate*, INAH, México.
- Johansen Oscar Bertoglio (2018). *Anatomía de la empresa: una teoría general de las organizaciones sociales*, Editorial Limusa, México.
- Jung Carl Gustav (1982). *Símbolos de transformación*, Paidós, Barcelona, España.
- Kaiiffer Michel Edith F. (2005, julio-diciembre). "De la frontera política a las fronteras étnicas. Refugiados guatemaltecos en México", en *Frontera Norte*, vol. 17, núm. 34, México.
- Kantner John (2004). *Ancient Puebloan Southwest (Case Studies in Early Societies)*, Cambridge University Press, UK.
- Kirchhoff Paul (1960). *Mesoamérica sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales*, Revista Tlatoani, ENAH, México.
- Kovic Christine y Kelly Patty (2006). "Fronteras seguras, cuerpos vulnerables: migración y género en la frontera sur", en *Debate Feminista*, Año 17. vol. 33. Abril, pp. 69-83, España.
- Koontz H., Weihrich H., Cannice M., Díaz M. J. H. y Staines M. O. (2012). *Administración: una perspectiva global y empresarial*, McGraw-Hill, México.
- Lazcano Sahagún Carlos (1998). *Explorando un mundo olvidado, sitios perdidos de la cultura Paquimé*, Ed. México Desconocido S.A. de C.V., y Grupos Cementos de Chihuahua, México, D.F.
- Lekson Steve (2011). "Chaco as Altepetl: Secondary States", en *Southwestern Archaeology*, <https://stevelekson.com/>, EUA.

- Lekson Steve (2013). "The Southwest in the world, Diffusions and Histories", en *Southwestern Archaeology*, <https://stevelekson.com/>, EUA.
- Lekson Steve (2018). *A Study of Southwestern Archaeology*, University of Utah Press, EUA.
- León-Portilla Miguel (1972). "The Norteño Variety of Mexican Culture: An Ethnohistorical Approach", en E. H. Spicer and R. H. Thompson (eds.), *Plural Society in the Southwest*, Weatherhead Foundation, pp. 77-114, Santa Fe, Nuevo México, EUA.
- León-Portilla Miguel (2005). "Aztlán, una ruta de venida y regreso", en *Letras Libres*, pp. 35-38, México.
- Lévi-Strauss Claude (1986). *Mito y Significado*, Alianza Editorial, Buenos Aires, Argentina.
- Libura M. Krystyna, Díaz Bobadilla Carlos y Navarrete Linares Federico (2001). *La Tira de la Peregrinación, Códice Boturini*, Ediciones Tecolote y Krismar Computación, México.
- Lightfoot Kent G. y Martínez Antoinette (1995). "Frontiers and Boundaries in Archaeological Perspective", en *Annual Review of Anthropology*, vol. 24, pp. 471-492, EUA.
- López Austin Alfredo (1990). "Del origen de los mexicas: ¿nomadismo o migración?", *Historia Mexicana*, vol. 39, núm. 3, pp. 663-674, Colegio de México, México.
- López Austin Alfredo (1996). "La cosmovisión mesoamericana", en *Temas mesoamericanos*, pp.471-507, INAH, Colección Obra Diversa, México.
- López Austin Alfredo y Millones Luis (2015). *Los mitos y sus tiempos, Creencias y narraciones de Mesoamérica y los Andes*, Ediciones Era, México.
- Lumholtz Carl (1986). *El México desconocido*, 2 vols., Instituto Nacional Indigenista, México.
- Lyons Patrick D. (2003). *Ancestral Hopi Migrations* (Anthropological Papers), University of Arizona Press, EUA.
- Malloy J. P. (1989). "The Casa Grande Archaeological Zone", en *Manuscript on file*, Pueblo Grande Museum, Phoenix, EUA.
- Martin Debra L., Harrod Ryan P. y Pérez Ventura R. (2013). "Bioarchaeology: An Integrated Approach to Working with Human Remains", en *Cambridge Studies in Biological and Evolutionary Anthropology*, UK.

- Méndez-Domínguez Alfredo (2010). "Los métodos de análisis narrativo", en *Literatura indígena antiguo de Guatemala: la leyenda de Tecum*, pp. 25-30, Serie Socio-cultural, Colección IDIES, Guatemala.
- Mezzadra Sandro (2005). "Derecho de fuga. Migraciones, Ciudadanía y Globalización", en *Traficantes de sueños*, Madrid, España.
- Minnis Paul E. y Whalen Michael E. (2003). "The Casas Grandes Community", en *Archaeology Southwest*, Center of Desert Archaeology, vol. 17, núm. 2, pp. 01-03, Tucson, Arizona, EUA.
- Minnis Paul E., Whalen Michael E., Kelley Jane H. y Stewart Joe D. (1993). "Prehistoric macaw breeding in the north american southwest", en *American Antiquity*, 58(2), pp. 270-276., Society for American Archaeology, EUA.
- Mora Belvy y Montenegro Marisela (2009). "Fronteras internas, cuerpos marcados y experiencia de fuera de lugar: Las migraciones internacionales bajo las actuales lógicas de explotación y exclusión del capitalismo global", en *Athenea Digital*, núm. 15, pp. 1-19, Barcelona, España.
- Moreno de los Arcos Roberto (1967). "Los cinco soles cosmogónicos", en *Estudios de Cultura Náhuatl*, UNAM, IIH, vol. VII, pp. 183-210, México.
- Moszowski Aäron (2011). "La carga teórica de la mirada antropológica: el gesto "orientalista" en *México desconocido de Carl Lumholtz*", Ludus Vitalis, vol. XIX, núm. 36, pp. 153-169, México, DF.
- Munro Kimberly (2011). "Prehistoric Macaws of The American Southwest", en *Popular Archaeology*, Discoveries, EUA.
- Parada Carrillo Georgina (2016). "Arquitectura y cerámica de Casas Grandes. Una comparación entre conceptos espaciales arquitectónicos y pictóricos", en *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, vol. XXXVIII, núm. 109, pp. 171-214, México.
- Pauketat Timothy R., Cordell Linda, Freidel David, Hays-Gilpin Kelley y Vanpool Christine (2011). "Ancestors en Cosmologies", en *Cosmology & Society in the Ancient Amerindian World*, pp. 2-22, Santa Fe Institute, EUA.
- Poutignat Philippe y Streiff-Fenart, Jocelyne (1995). *Theories de l'ethnicité*, Presses Universitaires de France, París.
- Propp Vladimir (1972). *Morfología del Cuento* (2ª Edición), Fundamentos, num. 21, Madrid, España.

- Raat W. Dirk. (2012). "World History, Mesoamerica, y the Native American Southwest", en *History Compass*, vol. 10, núm. 7, pp. 537-548, Wiley-Blackwell Publishing Ltd, EUA.
- Rakita Gordon F. M. (2009). *Ancestors and Elites, Emergent Complexity and Ritual Practices in The Casas Grandes Polity, Archaeology of Religion, A Book Series from Altamira Press*, vol. 6, EUA.
- Salgado González Silvia (1996). *La expansión de la frontera sudoccidental de Mesoamérica: investigación sobre una colección nicaragüense previamente excavada en la Costa del Pacífico: el Museo Peabody, FAMSI*.
- Sariego Rodríguez Juan Luis (2005). "La antropología de la tarahumara: nuevos y viejos debates", en *Chihuahua Hoy, visiones de su historia, economía, política y cultura*, Tomo III, pp. 227-258, Instituto Chihuahuense de Cultura, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.
- Sarlo Beatriz (1994). "Culturas populares, viejas y nuevas", en *Escenas de la vida posmoderna*, Editorial Ariel, pp. 107-132, Buenos Aires, Argentina.
- Schlesinger Philip y Morris Nancy (1997). "Fronteras Culturales: identidad y comunicación en América Latina", en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Junio, año/vol. III, núm. 005, Universidad de Colima, pp. 49-85, México.
- Schortman Edward M. (1989). "Interregional Interaction in Prehistory: The Need for a New Perspective", en *American Antiquity* 54:52-65, EUA.
- Snow Dean R. (1996). "The first americans and the differentiation of hunter-gatherer cultures", en *The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas*, Chapter 3, pp. 125-200, Cambridge University Press, UK.
- Strain Daniel (2019). *A modern look at Chaco Canyon's ancient past*, University of Colorado Boulder, CU Boulder Today, EUA.
- Todorov Svetan (1968). "La Poétique", en *Qu'est ce que le structuralisme*, pp. 102-213, Le Seuil, Paris, France.
- Topi R. John (2016). *A Geometric Morphometric Approach to Casas Grandes Ceramic Specialization*, tesis presentada para Faculty of the Graduate School at the University of Missouri, Master of Arts, EUA.
- Van Pool Christine S. (2003, octubre). "The Shaman-Priests of the Casas Grandes Region, Chihuahua, Mexico", en *American Antiquity*, vol. 68, núm. 4, pp. 696-717, Society for American Archaeology, EUA.

- Van Pool Christine S. (2009). "The signs of the sacred: Identifying shamans using archaeological evidence", en *Journal of Anthropological Archaeology*, núm. 28, pp. 177-190, University of Missouri, Columbia, EUA.
- Vela Ramírez Enrique y Solanes Carraro María del Carmen (2000). "Atlas del México Prehispánico", en *Revista Arqueología Mexicana*, núm. 3, Especial, Editorial Raíces, S.A. de C.V., México.
- Villanueva Villalpando Jorge (1996). *La Plaza Central de Cantona ¿Una posible práctica Chamánica?*, Tesis de Licenciatura en Arqueología, Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH), INAH, México.
- Waters Frank (1977). *Book of the Hopi*, Viking Press, EUA.
- Waters Frank (1977). *El libro de los Hopis*, FCE, Sección de Obras de Antropología, México.
- Weigand Phil (2004). "Los antecedentes mesoamericanos de los murales kiva de los hopi de Awatovi, norte de Arizona: análisis y escenario", Sección General, en *Relaciones 100*, vol. XXV, pp. 313-340, Colegio de Michoacán, México.
- Weigand Phil (2008). "Continuity: The Pre-Hispanic Background for Mining, Trade, and Warfare in Northern Mexico and the Southwestern United States", en *Journal of the West*, 47, pp. 11-6, EUA.
- Wiessner P. (1983). "Style and social information in Kalahari San projectile points", en *American Antiquity*, 48, pp. 253-276, EUA.
- Wills W. H. y Wetherbee Bryan Dorshow (2010). "Agriculture and Community in Chaco Canyon: Revisiting Pueblo Alto", en *Journal of Anthropological Archaeology*, 31 (2):55 -138, EUA.
- Windes Thomas y Ford Dabney (1996). "The Chaco Wood Project: The Chronometric Reappraisal of Pueblo Bonito", en *American Antiquity*, vol. 61, núm. 2, pp. 295-310, Cambridge University Press, UK.
- Wobst Martin (1977). "Stylistic behavior and information exchange", en *Papers for the Director: Research Essays in Honor of James B. Griffin*, pp. 313-342, Ed. CE Cleland, Anthropology Pap. Museum Anthropology, Ann Arbor, University of Michigan, EUA.

## **ÍNDICE DE IMÁGENES Y MAPAS CONCEPTUALES**

<b>MAPA 1.</b> REGIONES CULTURALES DE MÉXICO, CENTROAMÉRICA Y SUROESTE DE ESTADOS UNIDOS.....	33
<b>MAPA 2.</b> OASISAMÉRICA.....	36
<b>MAPA 3.</b> MESOAMÉRICA.....	39
 <b>FIGURAS 1, 2, 3 Y 4:</b> CÓDIGES VATICANO A.....	77
<b>FIGURA 5.</b> TABLILLAS HOPIS.....	81
<b>FIGURA 6.</b> LÁMINA 1, LA TIRA DE LA PEREGRINACIÓN O CÓDICE BOTURINI. REPROGRAFÍA MARCO ANTONIO PACHECO/RAÍCES.....	87
 <b>MAPA CONCEPTUAL 1.</b> PRIMER MUNDO, TOKPELA.....	155
<b>MAPA CONCEPTUAL 2.</b> SEGUNDO MUNDO HOPI, TOKPA.....	156
<b>MAPA CONCEPTUAL 3.</b> TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA.....	157
<b>MAPA CONCEPTUAL 4.</b> CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI.....	157
<b>MAPA CONCEPTUAL 5.</b> SOL DE TIERRA (PIEDRA DEL SOL).....	158
<b>MAPA CONCEPTUAL 6.</b> SOL DE TIERRA (HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS).....	158
<b>MAPA CONCEPTUAL 7.</b> SOL DE TIERRA (HISTOYRE DU MECHIQUE).....	158
<b>MAPA CONCEPTUAL 8.</b> SOL DE TIERRA (MEMORIALES DE BENAVENTE).....	159
<b>MAPA CONCEPTUAL 9.</b> SOL DE TIERRA (LEYENDA DE LOS SOLES).....	159
<b>MAPA CONCEPTUAL 10.</b> SOL DE TIERRA (CÓDICE VATICANO A).....	159
<b>MAPA CONCEPTUAL 11.</b> SOL DE TIERRA (ANALES DE CUAUHITLÁN).....	159

<b>MAPA CONCEPTUAL 12. SOL DE TIERRA (HISTORIA DE TLAXCALA)</b> .....	160
<b>MAPA CONCEPTUAL 13. SOL DE TIERRA (SUMARIA RELACIÓN)</b> .....	160
<b>MAPA CONCEPTUAL 14. SOL DE TIERRA (HISTORIA CHICHIMECA)</b> .....	160
<b>MAPA CONCEPTUAL 15. SOL DE VIENTO (PIEDRA DEL SOL)</b> .....	160
<b>MAPA CONCEPTUAL 16. SOL DE VIENTO (HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS)</b> .....	160
<b>MAPA CONCEPTUAL 17. SOL DE VIENTO (HISTOYRE DU MECHIQUE)</b> .....	161
<b>MAPA CONCEPTUAL 18. SOL DE VIENTO (MEMORIALES DE BENAVENTE)</b> .....	161
<b>MAPA CONCEPTUAL 19. SOL DE VIENTO (LEYENDA DE LOS SOLES)</b> .....	161
<b>MAPA CONCEPTUAL 20. SOL DE VIENTO (CÓDICE VATICANO A)</b> .....	162
<b>MAPA CONCEPTUAL 21. SOL DE VIENTO (ANALES DE CUAUHTITLÁN)</b> .....	162
<b>MAPA CONCEPTUAL 22. SOL DE VIENTO (HISTORIA DE TLAXCALA)</b> .....	162
<b>MAPA CONCEPTUAL 23. SOL DE VIENTO (SUMARIA RELACIÓN)</b> .....	162
<b>MAPA CONCEPTUAL 24. SOL DE VIENTO (HISTORIA CHICHIMECA)</b> .....	163
<b>MAPA CONCEPTUAL 25. SOL DE FUEGO (PIEDRA DEL SOL)</b> .....	163
<b>MAPA CONCEPTUAL 26. SOL DE FUEGO (HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS)</b> .....	163
<b>MAPA CONCEPTUAL 27. SOL DE FUEGO (HISTOYRE DU MECHIQUE)</b> .....	163
<b>MAPA CONCEPTUAL 28. SOL DE FUEGO (MEMORIALES DE BENAVENTE)</b> .....	164
<b>MAPA CONCEPTUAL 29. SOL DE FUEGO (LEYENDA DE LOS SOLES)</b> .....	164
<b>MAPA CONCEPTUAL 30. SOL DE FUEGO (CÓDICE VATICANO A)</b> .....	164
<b>MAPA CONCEPTUAL 31. SOL DE FUEGO (ANALES DE CUAUHTITLÁN)</b> .....	164
<b>MAPA CONCEPTUAL 32. SOL DE FUEGO (HISTORIA DE TLAXCALA)</b> .....	165
<b>MAPA CONCEPTUAL 33. SOL DE FUEGO (SUMARIA RELACIÓN)</b> .....	165
<b>MAPA CONCEPTUAL 34. SOL DE FUEGO (HISTORIA CHICHIMECA)</b> .....	165
<b>MAPA CONCEPTUAL 35. SOL DE AGUA (PIEDRA DEL SOL)</b> .....	165
<b>MAPA CONCEPTUAL 36. SOL DE AGUA (HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS)</b> .....	165
<b>MAPA CONCEPTUAL 37. SOL DE AGUA (HISTOYRE DU MECHIQUE)</b> .....	166
<b>MAPA CONCEPTUAL 38. SOL DE AGUA (MEMORIALES DE BENAVENTE)</b> .....	166
<b>MAPA CONCEPTUAL 39. SOL DE AGUA (LEYENDA DE LOS SOLES)</b> .....	166
<b>MAPA CONCEPTUAL 40. SOL DE AGUA (CÓDICE VATICANO A)</b> .....	166
<b>MAPA CONCEPTUAL 41. SOL DE AGUA (ANALES DE CUAUHTITLÁN)</b> .....	167
<b>MAPA CONCEPTUAL 42. SOL DE AGUA (HISTORIA CHICHIMECA)</b> .....	167



<b>MAPA CONCEPTUAL 43.</b> SOL DE MOVIMIENTO (PIEDRA DEL SOL).....	167
<b>MAPA CONCEPTUAL 44.</b> SOL DE MOVIMIENTO (HISTORIA DE LOS MEXICANOS POR SUS PINTURAS) .....	167
<b>MAPA CONCEPTUAL 45.</b> SOL DE MOVIMIENTO (LEYENDA DE LOS SOLES).....	168
<b>MAPA CONCEPTUAL 46.</b> SOL DE MOVIMIENTO (ANALES DE CUAUHTITLÁN).....	168
<b>MAPA CONCEPTUAL 47.</b> DISTRIBUCIÓN CONCEPTUAL EN RED DE CÓDIGOS DE LA MIGRACIÓN HOPI.....	169
<b>MAPA CONCEPTUAL 48.</b> DISTRIBUCIÓN CONCEPTUAL EN RED DE CÓDIGOS DE LA MIGRACIÓN NAHUA.....	173
<b>TABLA 1.</b> PRIMER MUNDO, TOKPELA.....	177
<b>TABLA 2.</b> SEGUNDO MUNDO, TOKPA.....	177
<b>TABLA 3.</b> TERCER MUNDO HOPI, KUSKURZA.....	178
<b>TABLA 4.</b> CUARTO MUNDO HOPI, TÚWAQACHI.....	178
<b>TABLA 5.</b> PRIMER MUNDO NAHUA, SOL DE TIERRA.....	179
<b>TABLA 6.</b> SEGUNDO MUNDO NAHUA, SOL DE VIENTO.....	180
<b>TABLA 7.</b> TERCER MUNDO NAHUA, SOL DE FUEGO.....	181
<b>TABLA 8.</b> CUARTO MUNDO NAHUA, SOL DE AGUA.....	182
<b>TABLA 9.</b> QUINTO MUNDO NAHUA, SOL DE MOVIMIENTO.....	183
<b>TABLA 10.</b> DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES.....	184
<b>TABLA 11.</b> DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES.....	184
<b>TABLA 12.</b> DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES.....	185
<b>TABLA 13.</b> DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES.....	186
<b>TABLA 14.</b> DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES.....	187
<b>TABLA 15.</b> DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES.....	189
<b>TABLA 16.</b> DISTRIBUCIÓN CUANTITATIVA DE VARIABLES.....	190
<b>TABLA 17.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (M).....	191
<b>TABLA 18.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES.....	192
<b>TABLA 19.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (AP).....	194
<b>TABLA 20.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES.....	198
<b>TABLA 21.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES.....	201
<b>TABLA 22.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES.....	202
<b>TABLA 23.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES.....	203
<b>TABLA 24.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (O).....	206

<b>TABLA 25.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (M) .....	208
<b>TABLA 26.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (P) .....	209
<b>TABLA 27.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (AP).....	212
<b>TABLA 28.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (O).....	214
<b>TABLA 29.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (M).....	216
<b>TABLA 30.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (P).....	217
<b>TABLA 31.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (AP).....	219
<b>TABLA 32.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (O).....	221
<b>TABLA 33.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (M) .....	222
<b>TABLA 34.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (P).....	224
<b>TABLA 35.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (AP).....	227
<b>TABLA 36.</b> DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA DE VARIABLES (O).....	236
<b>TABLA 37.</b> ANÁLISIS DE DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA: CREACIÓN DEL MUNDO.....	243
<b>TABLA 38.</b> ANÁLISIS DE DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA: CREACIÓN DE LA HUMANIDAD....	245
<b>TABLA 39.</b> ANÁLISIS DE DISTRIBUCIÓN CUALITATIVA: DESTRUCCIÓN DEL MUNDO .....	247

UACJ