

LA SIERPE Y EL CONEJO Y EL COYOTE: DOS RELATOS DE ANIMALES EN LA CULTURA ÚZA'

THE SIERP AND THE RABBIT AND THE COYOTE: TWO STORIES OF ANIMALS IN THE ÚZA' CULTURE

A SERPENTE E O COELHO E O COIOTE: DUAS HISTÓRIAS DE ANIMAIS NA CULTURA ÚZA'

Flora Aurora Méndez Granados*

Red Internacional de Investigación en Lenguas
Indígenas y Trabajo Comunitario (RIILITCO)
Querétaro, México
auro.mendez90@gmail.com
ORCID: 0009-0001-1152-7743

Recibido: 30/11/2023

Aceptado: 07/03/2024

* Lic. en Letras Españolas por la Universidad de Guanajuato y Mtra. en Estudios Amerindios por la Universidad Autónoma de Querétaro. Integrante de la Red Internacional de Investigación en Lenguas Indígenas y Trabajo Comunitario, realiza trabajo de investigación y documentación en Ranzo úza' y otras comunidades originarias de México.

Resumen

El presente escrito remite al análisis de dos relatos orales de la cultura *úza'* y forma parte de un trabajo de investigación sobre tradición oral realizado en Ranzo *úza'* (Misión de Chichimecas), comunidad ubicada en el municipio de San Luis de la Paz, al noreste del estado de Guanajuato, México. El trabajo propone un estudio basado en la propuesta de Teun A. van Dijk, donde la organización de macroestructuras y superestructuras nos guían para abordar el análisis textual. Del mismo modo, profundizamos en las acciones de los personajes para establecer su importancia y función cultural. En los relatos seleccionados, los animales representan una parte de la cosmovisión de la comunidad *úza'*; “La sierpe” y “El conejo y el coyote” son muestras de relatos que luchan por permanecer en un espacio y época donde la cultura está en situación crítica de desaparición.

Palabras clave: Relatos orales, cosmovisión *úza'*, significados culturales.

Abstract

This writing refers to the analysis of two oral accounts of the *úza'* culture and is part of a research work on oral tradition carried out in Ranzo *úza'* (Mission of Chichimecas), a community located in the municipality of San Luis de la Paz, northeast of the state of Guanajuato, Mexico. The work proposes a study based on the proposal of Teun A. van Dijk, where the organization of macrostructures and superstructures guides us to develop textual analysis. In the same way, we delve into the actions of the characters to establish their importance and cultural function. In the selected stories, the animals represent a part of the worldview of the *úza'* community; The *sierpe* and The *conejo* and the *coyote* are a sample of stories that struggle to stay in a space and era where culture is in a critical situation of disappearance.

Keywords: Oral stories, *Úza'* worldview, Cultural meanings.

Resumo

O presente escrito refere-se à análise de duas histórias orais da cultura *úza'* e faz parte de um trabalho de pesquisa sobre a tradição oral realizado em Ranzo *úza'* (Misión de Chichimecas), comunidade localizada no município de San Luis de la Paz, no noroeste do estado de Guanajuato, México. O trabalho propõe um estudo baseado na proposta de Teun A. van Dijk, onde a organização de macroestruturas e superestruturas nos orientam no desenvolvimento da análise textual. Do mesmo modo, aprofundamos as ações dos personagens para estabelecer sua importância

e função cultural. Nas histórias selecionadas, os animais representam uma parte da cosmovisão da comunidade úza'; *A serpente e O coelho e o coiole*, são exemplos de histórias que lutam para permanecer num espaço e tempo onde a cultura se encontra numa situação crítica de desaparecimento.

Palavras-chaves: Histórias orais, cosmovisão úza', significados culturais.

1. Introducción

Rancho úza' o Misión de Chichimecas es una comunidad originaria donde actualmente están establecidos los habitantes de la cultura úza'. El pasado histórico de esta comunidad se ha visto envuelto en una serie de sucesos bélicos que formaron su carácter cultural y que, además, determinaron su establecimiento en el territorio actual¹.

Los éza'r son una cultura cuya lengua es la úza' o chichimeco jonáz², perteneciente a la familia lingüística otomangué³ y hablada actualmente en Rancho úza' (Misión de Chichimecas), municipio de San Luis de la Paz, Guanajuato, México. Los chichimecas jonaces utilizan la palabra éza'r (en plural) y úza' (en singular) para autodenominarse⁴. La cultura del pueblo úza' se ve reflejada en una gran cantidad de elementos tanto materiales como inmateriales; como en otras comunidades originarias, en Rancho úza' los conocimientos, prácticas y saberes se han transmitido por medio de la palabra de generación en generación.

2. Antecedentes

Este trabajo está escrito a partir del proceso de documentación de relatos orales llevado a cabo entre 2016 y 2018; durante la investigación de campo, varias personas reconocieron la adquisición de su conocimiento histórico cultural a través la palabra, ahora temen que esos conocimientos se pierdan debido a la

influencia de los medios de comunicación y redes sociales que recientemente abruma la vida de los jóvenes.

Los ézā'r se han caracterizado por ser una cultura principalmente oral. Además de las crónicas escritas por Fernando de Ávila Ixtlixóchitl (1640)⁵, existe poco registro escrito que respalde los procesos históricos y sociales a los que se ha visto sometida su cultura.

La tradición oral es la vía de transmisión de saberes. Así, en la comunidad encontramos una gran variedad de relatos que dan cuenta de la herencia de los antepasados. La oralidad en Ranzo úzā' es una forma de vida y mediante ella se adquieren conocimientos. Escuchar los relatos de tradición oral de una comunidad es adentrarnos en su historia, redescubrir su cultura e impregnarnos de su visión de mundo. En un lugar como Ranzo úzā' —donde pareciera que la cultura se extingue y que nunca pasa nada—, los relatos son una manera de volver a un pasado bélico y victorioso; aun cuando los invasores lograron someterlos por medio de la religión católica, la esencia úzā' se mantiene en las diferentes manifestaciones culturales, entre ellas la tradición oral.

En la tradición oral están inmersos los más profundos significados culturales; los relatos de animales en Ranzo úzā' contienen elementos propios de la cosmovisión. A partir de las superestructuras, logramos advertir las características textuales ligadas al proceso de transmisión de conocimiento y forma de ver el mundo.

3. Métodos y materiales empleados

“La sierpe” y “El conejo y el coyote” forman parte de un corpus de relatos orales⁶; Trinidad García, hablante del úzā', fue quien nos compartió la palabra heredada. Además de documentar los relatos, en la comunidad realizamos observación participante, un método cualitativo que nos permite conocer el entorno y contexto de la investigación. “La observación participación es

empleada para designar la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo” (S.J Taylor & R. Bogdan, 1987, p.50).

Durante el periodo de documentación, platicamos con las personas sobre su perspectiva acerca de la tradición oral y de la importancia de los animales. Para este propósito, se diseñó un instrumento visual, el cual consiste en la colección de una serie de imágenes agrupadas en un cuadernillo, las cuales aludían a elementos culturales de la comunidad: el chimal, animales de la región (coyote, conejo, águila, serpiente, etc.), personas sentadas bajo un árbol, la Virgen de Guadalupe, vestimenta, danzantes, etc. Para aplicar el instrumento, se seleccionó a 15 personas de entre 30 y 50 años de edad, a las que se les mostraron las imágenes; sobre cada imagen tenían que narrar el recuerdo cultural que les venía a la mente y su importancia en la cosmovisión de mundo. Finalmente, obtuvimos un total de tres horas de grabación. El instrumento visual y la información bibliográfica fueron la vía para comprobar la importancia de los animales en la comunidad y sus acciones dentro de los relatos.

4. Los animales en la cultura úza'

Para los éza'r, los animales son símbolo de poder y sabiduría, por ello, había la necesidad de vestirse con sus pieles e imitar los movimientos a través de la danza, de pintarse las caras y de portar animales disecados para ser acompañados de su fuerza. Los animales son parte fundamental para guiar el comportamiento de las personas, y en los relatos se muestran las acciones que son benéficas para el hombre.

Parte de este imaginario social, y de gran importancia, son los animales y el rol que juegan en la vida cotidiana de este pueblo; así, animales como el águila, el coyote, el zorrillo, el tecolote, la animita y otros, son vistos con gran respeto, pues se cree que señalan o predicen algo, a veces para bien

y a veces para mal. De hecho, para el úza' astuto muchas veces estos animales sirven de guía para evitar cualquier sorpresa de mal agüero. (Martínez, 2015, p.35)

Considerar a los relatos de animales como una de las fuentes principales de recuperación de la memoria histórica contribuye de manera directa en la identificación de significados culturales contenidos en ellos. Debido a que se enuncian en un contexto determinado y con finalidades sociales específicas, es pertinente analizarlos desde el punto de vista discursivo. Para abordar esta arista, retomamos la propuesta de Teun A. van Dijk (1996), dando una interpretación desde el análisis del discurso centrado en la estructura, tanto interna como externa, y organización de los relatos.

5. Estructura y funciones del discurso

Para exponer las características del relato como discurso y las características textuales internas que generan coherencia y entendimiento del mundo de referencia, atendemos a la propuesta de Teun A. van Dijk en *Las estructuras y funciones del discurso* (1996), donde se aborda el análisis textual retomando la estructura externa ligada al contenido, lo que crea un sistema de elementos que juntos convergen en la interpretación de los relatos.

En los relatos de tradición oral se almacena todo el conocimiento adquirido a lo largo de los años, estamos en conexión constante con el pasado para obtener la información conceptual necesaria sobre los vínculos con el mundo de referencia. Así, en el análisis, hay elementos que se agrupan asignando macroestructuras para la comprensión del discurso. Van Dijk propone tres conceptos fundamentales para entender el sentido completo del discurso, y darle coherencia y sentido: *microestructura*, *macroestructura* y *superestructura*:

Macroestructura —es la reconstrucción teórica de nociones como “tema” o “asunto” del discurso, dan cuenta del

contenido global, organizan la información a través de proposiciones llamadas *macroproposiciones* y se encargan de organizar el contenido del relato, definen el tema dando una proyección semántica [...] *Microestructura* —denota la estructura local, la estructura de las oraciones y las relaciones de conexión y coherencia entre ellas [...] *Superestructura*— es una estructura esquemática que organiza de forma global el discurso y las relaciones de sus fragmentos. Sólo puede organizar al texto atendiendo a la macroestructura, para ello, ordena las macroproposiciones y determina si el discurso es completo y coherente. (Van Dijk, 1996, p.141)

El universo narrativo está regido por el orden de sus elementos internos: decimos que un texto es coherente cuando puede advertirse, fácilmente, el tema tratado dentro de lo enunciado.

En “La sierpe” y “El conejo y el coyote” fue posible organizar y proponer las superestructuras mostrando la estructura externa, su organización interna y los elementos que la integran. A cada elemento le asignamos una categoría que constituyen partes narrativas. En las superestructuras de los relatos, las categorías se representan mediante la letra asignada a continuación:

- a. *Antecedentes* – parte del relato que introduce a los personajes y la situación inicial de la narración.
- b. *Causa* – se narra la causa por la cual se desarrolla el problema del relato. Generalmente son acciones de los personajes.
- c. *Problema* – es la parte del relato que causa conflicto entre los personajes.
- d. *Propuesta de resolución* – los personajes toman acciones para dar solución al problema.
- e. *Trampa* – los personajes buenos ponen trampas o engañan a los personajes malos para escapar del problema y solucionarlo.
- f. *Evaluaciones* – sucesos sin resolución del problema.

- g. *Cambio de espacios* – el espacio del mundo narrativo está en continua alternancia durante la historia.
- h. *Búsquedas* – durante el desarrollo de la historia los personajes van en busca de elementos mágicos o de personas que ayudarán a solucionar el problema.
- i. *Enfrentamientos* – a la par de las búsquedas surgen enfrentamientos o pruebas que los personajes tienen que superar.
- j. *Encuentros* – los personajes encuentran personas y elementos mágicos.
- k. *Resolución de problemas* – los personajes consiguen su objetivo resolviendo el problema.

Además, en las superestructuras se observan categorías con subíndice, mismo que indica el número que se repite cada categoría, por ejemplo, evaluación número uno (f₁), evaluación número dos (f₂), así consecutivamente.

6. “El conejo y el coyote”

En este relato, el conejo se presenta como un personaje observador, travieso, curioso y astuto que, a pesar de las adversidades que se le presentan (especialmente con el coyote), siempre encuentra la manera de escapar. Generalmente, engaña a su oponente; por tanto, el conejo cumple con la función de *protagonista* y *el personaje astuto*, y mediante sus acciones se desarrolla la historia y se va tejiendo la intriga. Aquí se adhieren otras características sobresalientes: el conejo es buen músico, tiene la habilidad de tocar; además, sabe tejer morrales de ixtle.

Adentrándonos en el contexto de Ranzo úza', el conejo es uno de los animales que más predomina en el territorio, para los habitantes es fuente principal de alimento; salen a cazarlos y con ellos preparan una gran variedad de alimentos por su gran cantidad de propiedades vitamínicas (caldo de conejo, conejo asado, etc.).

En el relato, el conejo posee una de las habilidades principales de los habitantes de la comunidad: el conejo es buen músico. En Ranzo úza', una de las manifestaciones de la cultura es la música de golpe. El conejo está representando la habilidad e importancia de la música para la comunidad. Al sufrir la pérdida de su guitarra, el conejo hace hasta lo imposible por recuperarla y se enfrenta al coyote. Otra de las acciones que desarrolla el conejo es la habilidad para tejer el ixtle⁷; aunque no es una actividad exclusiva de Ranzo úza', sí manifiesta la habilidad de los pueblos originarios para manejar este material. Por su resistencia, el ixtle es utilizado para tejer morrales, sombreros, canastas, tapetes, huaraches, etc. El conejito elabora un morral tan resistente que es capaz de aguantar al coyote y colgarlo de un árbol.

Por otro lado, el coyote (al igual que el águila) es el animal que representa a las culturas otomangues en toda su extensión; ha estado presente en las culturas como un símbolo de fuerza, inteligencia y agilidad. El coyote fue uno de los animales que más sorprendió a los conquistadores debido a sus técnicas cazadoras y a su adaptación de convivencia con el hombre. El coyote está presente en ambos relatos. Sin embargo, dentro de Ranzo úza', podemos encontrar más historias donde el coyote hace su aparición. En “El conejo y el coyote” y “La sierpe”, el coyote se presenta como un animal rapaz que trata de obtener ventaja de las situaciones, siempre intenta comerse al conejo sin conseguirlo, es tonto y fácil de engañar. El coyote generalmente es quien provoca los problemas (al quitarle la guitarra al conejito, al regresar a la serpiente a las profundidades y quererse comer al borrego). Por tanto, presenta las características contrarias a la cosmovisión. Recordemos que, para los pueblos mesoamericanos, el coyote es símbolo de astucia, habilidad e inteligencia.

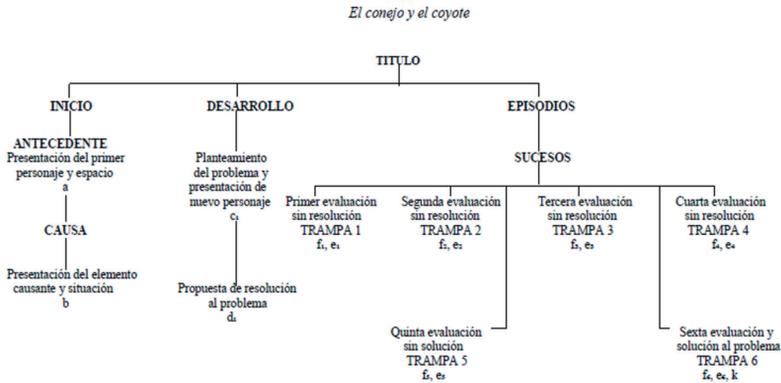
El dios Tezcatlipoca⁸ es representado mediante la imagen del coyote; para los españoles, su presencia causaba sensación, ya que era un animal que podía convivir fácilmente con el

humano. El coyote es parte de la memoria colectiva y da sentido a su identidad. A pesar de presentarse como un personaje poco inteligente, en la cultura cobra importancia, puesto que conviven en el hábitat, está presente en la memoria de las pinturas rupestres, así como los danzantes usan su piel, porque se cree que obtienen las habilidades propias de este animal.

Finalmente, para los *Ká'hó úza'* (brujos), ver a un coyote en sueños es una señal de que tendrán el poder de curar. El coyote cumple la función de *antagonista* dentro de los relatos. Sin él, no podrían desarrollarse las historias.

6.1 Superestructura de “El conejo y el coyote”

La superestructura de este relato queda organizada de la siguiente manera⁹:



En “El conejo y el coyote” se presenta un antecedente (a), donde se describe al conejo como primer personaje y el espacio inicial. En la causa (b) se muestra el elemento que origina la situación problemática —el conejito va al pueblo y compra una guitarra—. Consecuentemente, tenemos el primer problema de la historia (c1) donde se presenta al segundo personaje (el coyote), —aparece el coyote y le quita la guitarra al conejo, lo que

genera el problema 1—; d_1 muestra la resolución al problema y da pie a una serie combinaciones de categorías f/e, que enumeran evaluaciones sin resolución, donde las trampas son el elemento que permiten el desarrollo del relato: f_1/e_1 —la hormiguita (delegado) y el conejito engañan al coyote para quitarle la guitarra. El coyote amenaza con comerse al conejito. f_2/e_2 —el conejito engaña al coyote provocando que meta la mano en un maguey de donde salen jicotes poniéndole una “picotiza”. f_3/e_3 —el conejo y el coyote se encuentran nuevamente; el conejo engaña al coyote para que se meta en un costal de ixtle y lo cuelga. El conejo escapa y el coyote queda colgado. f_4/e_4 —el conejo engaña al coyote haciéndolo que detenga una piedra “para que no se caiga el cerro”; el conejo escapa. f_5/e_5 —el conejo le hace creer al coyote que dentro de un pozo hay un queso (la luna); el coyote se avienta al pozo y el conejo escapa. f_6/e_6 —el conejo propone al coyote comerse una borrega; el coyote acepta, se mete a un corral y sale un cazador y lo mata.

7. “La sierpe”

Además del conejo y el coyote, la serpiente es uno de los animales más importantes para Ranzo uza' y, en general, para los pueblos de Mesoamérica. En este relato, la serpiente (o sierpe) se muestra como un personaje misterioso que resurge de lo olvidado; ha permanecido oculta debajo de la tierra durante mucho tiempo; sin embargo, de pronto, llega el borrego y “le da vida”:

Tanto tallarse, tallarse, le dio mucha comezón ya de lleno, entonces se va aflojando la piedra, pues se abrió por completo, se rodó, se hizo a un lado, y abajo allí salió la serpiente y hablaron, le dijo: bueno hermano borrego, tú me has dado la vida porque yo ya he estado mucho tiempo abandonado ahí abajo de la piedra y me has dado la vida, nomás que ahora el problema es que te voy a comer.

Al quererse comer al borrego, la serpiente se convierte en antagonista de la historia; gracias a esto, el borrego comienza

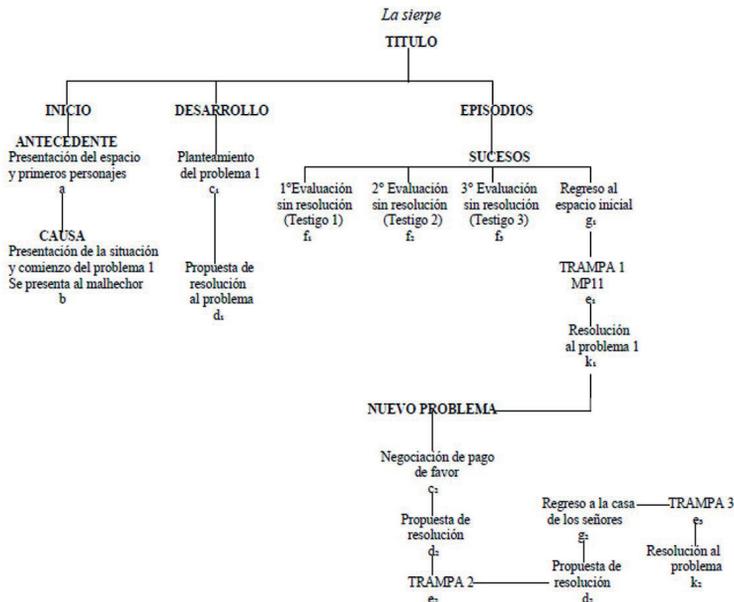
una búsqueda de delegados, quienes determinarán si es justo que se lo coma o no. El resurgimiento implica una serie de problemas. El primero de ellos se resuelve con la aparición del coyote —el borrego recurre al coyote como tercer delegado, quien le da una esperanza y propone regresar a lugar donde ha salido la serpiente; ambos personajes (coyote y borrego) engañan a la serpiente y la regresan al mundo de los olvidados—.

Gracias a una referencia en el relato, podemos decir que este personaje es la serpiente mitológica (Quetzalcóatl), representada en la mayoría de los pueblos mesoamericanos:

La sierpe se aguantó el hambre de lo más que ya estaba ya, de con tiempo, se aguantó y se fueron caminando, el borreguito por delante y la sierpe ya hasta con alas, bien fea la sierpe, y se fueron a buscar al dicho testigo.

Recordemos que Quetzalcóatl es el dios representado por medio de la figura de la serpiente emplumada o alada. Es una de las deidades más importantes de Mesoamérica que, sin duda, tuvo influencia también en los grupos de la Gran Chichimeca debido al contacto de culturas: Quetzalcóatl fue la deidad más importante de Mesoamérica, representa el principio de dualidad y conexión entre hombres y dioses, fue quien enseñó las artes, matemáticas, agricultura, astronomía, etc. Creador de Tula, represor de los sacrificios humanos, motivo que provocó su desaparición y promesa de regreso “en cierta fecha del Xiuhpohuallique”¹⁰. Los pueblos originarios confundieron su retorno con la llegada de los españoles, ya que la fecha coincidía con la profecía. Debido a que los habitantes de lo que ahora es Rango *úza'* eran nómadas, fue posible el contacto con culturas del centro y sur del país. Por ende, su influencia se vio reflejada en los relatos de tradición oral y en cosmovisiones religiosas. En el relato, la serpiente emplumada ha permanecido oculta y olvidada. Su refugio está debajo de la tierra donde permanecerá hasta que alguien más llegue a liberarla.

7.1 Superestructura de “La sierpe”



“La sierpe” comienza con la combinación a-b y c-d₁. Se presenta a los personajes, la situación inicial, el planteamiento y la propuesta de resolución: un borrego se rasca en una piedra, de la cual sale una serpiente alada; la serpiente quiere comerse al borrego lo que resulta en el problema 1. En este relato, tenemos la secuencia de categorías f₁-f₂-f₃, que permite representar tres evaluaciones sin resolución del problema. En cada una de ellas encontramos un testigo que determinan el rumbo que tomará la historia:

1. f₁ – encuentro con un burro-testigo, flaco y mosquito, que decide que sí se pueden comer al borrego.
2. f₂ – encuentro con un buey-testigo, flaco y mosquito, que determina que sí se pueden comer al borrego.

3. f₃ – encuentro con el coyote, quien da una esperanza al borrego y lo libra de la sierpe, regresándola a su origen.

El cambio de espacio (g₁ y g₂) presupone nuevas trampas; tenemos un segundo problema (c₂), al cual corresponde una propuesta de resolución (d₂) —ahora el coyote quiere comerse al borrego por librarlo de la sierpe. Se genera, entonces, la trampa 2 (e₂): el borrego golpea muy fuerte al coyote, tirándole los dientes. A partir de ello, obtenemos nuevamente la propuesta de resolución (d₃) y última trampa (e₃): la esposa del borrego mete a dos perros a un costal y hace creer al coyote que son borregos; el coyote abre el costal y los perros lo aporrean. Finalmente, se resuelve el conflicto.

8. Elementos culturales

Gracias a las superestructuras, es posible advertir una serie de acciones que se repiten en los relatos, las cuales toman importancia en la medida que son acciones que los habitantes de la comunidad realizan constantemente y son parte de su cultura:

- a) **Presencia de delegados.** Los delegados se hacen presentes cuando el protagonista se ve en problemas y recurre a animales que poseen las características que debe tener un buen delegado para resolver el conflicto: un delegado es prudente, sabio y trabajador. En Ranzo, úza' los delegados son quienes determinan la resolución de problemas, tanto a nivel familia como a nivel comunidad.
- b) **Cambio de espacio.** Dentro de los relatos, el cambio de espacio determina el desarrollo de la historia. Gracias a ello, se presentan nuevos problemas y es posible presentar nuevos personajes que dan la pauta para la resolución. Algunos espacios coinciden con espacios que encontramos en la comunidad, como campos, cerros. Otros son espacios adoptados de la cosmovisión colonizadora. Puesto que los grupos chichimecas eran nómadas, es entendible que los cambios de espacios dentro de los relatos sean

tan comunes; para los éza'r, el cambiar de lugar constantemente fue su manera de vivir hasta su establecimiento definitivo.

- c) **Propuesta de resolución al problema.** Las propuestas de resolución son planteadas, generalmente, por el protagonista de la historia. Finalmente, terminan en trampas que dan un giro a la historia. En la comunidad, la propuesta de resolución a los problemas es determinada por el delegado, quien evalúa la situación y platica con los involucrados para resolver el problema.

Consideraciones finales

En la oralidad, se refleja la cosmovisión úza'. Es en la memoria colectiva donde está el conocimiento de los antepasados. En Ranzo úza', se lucha por permanecer, revitalizar y fortalecer la cultura. El universo de sistemas simbólicos ha mantenido el dinamismo cultural y oral de la comunidad, los habitantes han sido la vía de permanencia a través del tiempo y los cuenteros, los principales transmisores de la palabra. En la actualidad, la escritura y medios de comunicación se han apropiado del territorio perteneciente a la tradición oral. Habrá que comprender y reconfigurar el nuevo territorio apropiado para mantener el conocimiento de los antepasados y reestablecer la oralidad, acto que provocará nuevas relaciones que implicarán nuevos encuentros de pensamientos y distintas formas de organizar la realidad.

La memoria colectiva va transformando el imaginario social de los éza'r, el pasado se actualiza manteniendo los significados culturales más representativos. Los relatos orales fungen como medio de conocimiento y guía para el buen comportamiento de las personas. Son estos relatos los que escucharon los abuelos y los transmitieron a los niños en un ambiente de juego y reflexión. Además, mantienen y se reflejan en ellos la

importancia de los animales en la comunidad; los éza'r son águilas y coyotes que danzan en la memoria.

Notas

- 1 Para más información sobre la historia de Ranzo úza' y la Gran Chichimeca, consulte a Philip Powell: *La Guerra Chichimeca*. <https://es.scribd.com/document/441815409/Philip-Powell-Guerra-Chichimeca-pdf>
- 2 Dentro de la comunidad, los hablantes la denominan lengua úza', mientras que para las personas que no pertenecen a ella la nombran chichimeco jonáz.
- 3 El catálogo de lenguas indígenas nacionales establece once familias lingüísticas: Álgica, Yuto-nahua, Cochimí, Seri, Oto-mangue, Maya, Totonaco-tepehua, Tarasca, Mixe-zoque, Chontal-oaxaca y Huave. Consúltese en <http://www.inali.gob.mx/clin-inali/mapa.html>
- 4 Como menciona Manuel Martínez en *Pueblos indígenas de México en el siglo XXI. Chichimecas jonaces* (2015), “se dice úza' cuando se habla del singular o cuando se habla de una unidad en conjunto, como en pueblo úza', comunidad úza', grupo úza', etc., y se dice éza'r cuando se habla del plural como en los o las éza'r, los niños éza'r”.
- 5 Véase en <https://www.ellibrototal.com/ltotal/ficha.jsp?idLibro=2781>
- 6 Consulte los relatos completos en el Repositorio del Laboratorio Nacional de Materias Orales (LANMO) UNAM: https://lanmo.unam.mx/repositorio-nacional/fichadocumentador.php?id=73&fbclid=IwAR3DmDLJyFRsRYi-rA3lIs2oA46_-lOUFp6TFh4-UhpfDCrrY0IwGT44Dxr0
- 7 El ixtle es una fibra vegetal, utilizada principalmente por los pueblos originarios para hacer morralitos, sombreros, canastas, etc.
- 8 Véase en <https://animalesmexicanos.uaemex.mx/images/coyote/pdf/1%20Etnohistorica%20COYOTEDOS%20PDF.pdf>
- 9 Las superestructuras aquí presentadas son elaboración propia.
- 10 Véase en <http://neomexicanismos.com/mexico-prehispanico/leyenda-de-quetzalcoatl-biografia-serpiente emplumada-maya-azteca-mito/>

Referencias

- Bajtín, M.M. (1982). *Estética de la creación verbal* (Tatiana Bubnova, Trad.). México: Siglo XXI.
- González Morales, V., Sánchez González, L.A. y Martínez Martínez, L.M. (2019). *Ya hnō mengu. Las voces de mis familiares*. México: Ediciones del Lirio.
- Ledesma Ibarra, C. (s.f.). El coyote en el pensamiento mesoamericano. UAEM. <https://animalesmexicanos.uaemex.mx/images/coyote/pdf/1%20Etnohistorica%20COYOTEDOS%20PDF.pdf>
- Leyenda de Quetzalcóatl. <http://neomexicanismos.com/mexico-prehispanico/leyenda-de-quetzalcoatl-biografia-serpiente-emplumada-maya-azteca-mito/>
- Martínez López, M. (2015). *Pueblos indígenas de México en el siglo XXI. Chichimecas jonaces*. México: Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.
- Méndez Granados, F.A. (2015). *Diferencia formal de los textos narrativos en la colección Narraciones chichimeca-jonaces: relato versus narración, un análisis comparativo*. [Tesis de licenciatura]. Universidad de Guanajuato.
- Méndez Granados, F.A. (2018). *Los animales en los relatos de tradición oral úza'*. [Tesis de maestría]. Universidad Autónoma de Querétaro.
- Powell, Philip. (1977). *La guerra chichimeca (1550-1600)* (Juan José Utrilla, Trad.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Radio INAH. (2020). Programa: Identidades 3. La música dentro de la cultura Chichimeca-Jonaz. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iivH-EzWDkA>
- Ruiz Bañuls, M. (2013). *Los huehuetlatolli: modelos discursivos destinados a la enseñanza retórica en la tradición indígena*. Castilla. Estudios de Literatura, pp. 270-281.
- Taylor, S. J. & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. España: Ediciones Paidós.
- Van Dijk, T. (1996). *Estructuras y funciones del discurso. Una introducción interdisciplinaria a la lingüística del texto y a los estudios del discurso*. España: Siglo XXI.