



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE LETRAS**

VERÔNICA ALMEIDA SOUZA

**A BRINCADEIRA 'AMARELINHA' EM PORTUGUÊS
EUROPEU E EM PORTUGUÊS BRASILEIRO: ESTUDO
COMPARATIVO COM OS DADOS DO TLPGP, DO PROJETO ALiB E
DO ALERS**

Salvador
2025

VERÔNICA ALMEIDA SOUZA

**A BRINCADEIRA 'AMARELINHA' EM PORTUGUÊS
EUROPEU E EM PORTUGUÊS BRASILEIRO: ESTUDO
COMPARATIVO COM OS DADOS DO TLPGP, DO PROJETO ALiB E
DO ALERS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia – UFBA como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Letras.

Orientadora: Prof^a. Dr^a.: Silvana Soares Costa Ribeiro

Salvador
2025

Dados internacionais de catalogação-na-publicação
(SIBI/UFBA/Biblioteca Universitária Reitor Macedo Costa)

Souza, Verônica Almeida.

A brincadeira “amarelinha” em português europeu e em português brasileiro: estudo comparativo com os dados do TLPGP, do Projeto ALiB e do ALERS / Verônica Almeida Souza. - 2025.
144 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Silvana Soares Costa Ribeiro.

Trabalho de Conclusão de Curso (bacharelado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, Salvador, 2025.

1. Língua portuguesa - Dialectologia. 2. Língua portuguesa - Lexicologia. 3. Língua portuguesa - Dialectos - Portugal. 4. Língua portuguesa - Dialectos - Brasil. 5. Projeto Atlas Linguístico do Brasil. 6. Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português. 7. Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil. I. Ribeiro, Silvana Soares Costa. II. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação. III. Título.

CDD - 469.794690981
CDU - 81'282(469)(81)

VERÔNICA ALMEIDA SOUZA

**A BRINCADEIRA 'AMARELINHA' EM PORTUGUÊS
EUROPEU E EM PORTUGUÊS BRASILEIRO: ESTUDO
COMPARATIVO COM OS DADOS DO TLPGP, DO PROJETO
ALiB E DO ALERS**

Monografia apresentada ao Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia (UFBA) como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Letras Vernáculas, Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em 12 de fevereiro de 2025.

Banca examinadora

Silvana Soares Costa Ribeiro
Universidade Federal da Bahia (UFBA)
Orientadora

Amanda Chofard
Universidade Federal da Bahia (UFBA)
Examinadora interna

Amanda dos Reis Silva
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)
Examinadora externa

Aos meus pais, autores da minha base moral sólida.
À minha avó, mulher forte, poderosa e líder.

AGRADECIMENTOS

Sou grata por todas as pessoas que, direta ou indiretamente, fizeram parte da minha jornada acadêmica.

A Deus, por meio de quem vivo e existo, por ter sido o meu consolo nos momentos em que pensei em desistir, por ter dado a força para finalizar esta etapa tão importante da minha vida.

Aos meus pais, Francisco e Crispina, por terem sido os maiores apoiadores e incentivadores da minha entrada e permanência na Universidade. Obrigada pela dedicação e afeto de vocês.

Agradeço a minha avó por ser uma mulher generosa e de coração aberto, que mesmo sem eu pedir, patrocinou o meu cursinho pré-vestibular que me ajudou a entrar na Universidade Federal.

Ao meu irmão, que sempre ajudou em detalhes técnicos em que eu não era forte.

À Prof^a Dr^a Silvana Soares Costa Ribeiro, minha orientadora, pela paciência constante, pela disponibilidade em ajudar, pela dedicação e pela sabedoria em lidar com as diferentes personalidades de seus alunos(a)s. Obrigada por ensinar com excelência e sensibilidade.

SOUZA, Verônica Almeida. **A brincadeira ‘amarelinha’ em Português Europeu e em Português Brasileiro**: estudo comparativo com os dados do TLPGP, do Projeto ALiB e do ALERS. 144fl. 2025. Monografia (Graduação) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2025.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso analisou as diferentes denominações para a brincadeira conhecida como *amarelinha* a partir da comparação de dados lexicais do Português Europeu (PE) e do Português Brasileiro (PB). O objetivo desta análise foi verificar as diferenças e semelhanças nas denominações deste jogo infantil. Foram utilizadas as seguintes fontes de dados: o Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português – (TLPGP), o Projeto ALiB, trabalhos acadêmicos feitos a partir do Projeto ALiB e, por fim, o Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil – ALERS Vol. 2 (Altenhofen; Klassmann, 2011). Os pressupostos teóricos que alicerçaram este trabalho foram a Dialetoлогия (Cardoso, 2010) e a Lexicologia (Biderman, 2007). Os trabalhos acadêmicos estudados que analisaram as designações para *amarelinha* e contribuíram para a descrição lexicológica e pesquisa lexicográfica foram os seguintes: Ribeiro (2012); Portilho (2013); Ferreira (2015); Santos L. (2016); D'Anunciação (2016); Alencar (2018); Santos G. (2018) e Romano (2022). A pesquisa envolveu também a consulta a dicionários antigos e modernos de língua portuguesa, tanto da variedade europeia quanto da brasileira, a saber: Bluteau (1728); Moraes e Silva (1789); Figueiredo (1913); Houaiss (2009); Aulete; Valente (2024) e um dicionário de folclore (Cascardo, 1988). A consulta aos dicionários foi motivada pela necessidade de encontrar registos lexicográficos de cada uma das variantes identificadas que designam a atividade lúdica em análise. Os resultados obtidos a partir das bases de dados foram organizados em quadros para facilitar a leitura e a compreensão, bem como proporcionar uma visão abrangente das nomeações para a brincadeira infantil, destacando possíveis áreas de convergência e divergência entre Brasil e Portugal quanto ao uso de variantes específicas. Assim, foi identificada uma quantidade expressiva de designações para o jogo em questão, entre eles, citam-se: *academia*, *avião*, *caracol*, *cachaperna*, *céu-inferno*, *chicolapé*, *jogo do descanso*, *jogo do ferro*, *macaca* e *pé-coxinho*. O estudo desse objeto de pesquisa pode contribuir para a compreensão das influências culturais e históricas no processo de nomeação dos jogos infantis, sendo, portanto, relevante para os estudos lexicais e dialetológicos e para a Pedagogia, a Ludologia e a Educação Física.

Palavras-chave: *amarelinha*; atlas linguísticos brasileiros; Projeto ALiB; Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português; ALERS.

SOUZA, Verônica Almeida. **The game “amarelinha” in European Portuguese and Brazilian Portuguese**: comparative study with data from the TLPGP, the ALiB Project and ALERS. 144fl. 2025. Monograph (Graduation) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2025.

ABSTRACT

This term paper analyzed the different names for the game known as *amarelinha* by comparing lexical data from European Portuguese (Português Europeu – PE) and Brazilian Portuguese (Português Brasileiro – PB). This analysis aimed to verify the differences and similarities in the names of this children's game. The following data sources were used: the Galician and Portuguese Work Bank (Tesouro do léxico patrimonial Galego e Português), the ALiB Project, academic works based on the ALiB Project, and, finally, The Linguistic-Ethnographic Atlas of the Brazilian South Region (*Atlas-Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil*- ALERS Vol. 2) (Altenhofen; Klassmann, 2011). The theoretical assumptions underpinning this work were Dialectology (Cardoso, 2010) and Lexicology (Biderman, 2007). The academic works studied that analyzed the designations for *amarelinha* and contributed to the lexicological description and lexicographic research were the following: Ribeiro (2012); Portilho (2013); Ferreira (2015); Santos L. (2016); D' Anunciação (2016); Alencar (2018); Santos G. (2018) and Romano (2022). The research also involved consulting old and modern Portuguese language dictionaries, both European and Brazilian varieties, namely: Bluteau (1728); Moraes e Silva (1789); Figueiredo (1913); Houaiss (2009); Aulete; Valente (2024) and a folklore dictionary (Cascardo, 1988). Consultation of the dictionaries was motivated by the need to find lexicographic records of each of the variants identified that designate the play activity under analysis. The results obtained from the databases were organized into tables to make them easier to read and understand, as well as to provide a comprehensive view of the names given to children's games, highlighting possible areas of convergence and divergence between Brazil and Portugal in terms of the use of specific variants. Thus, a considerable number of designations were identified for the game in question, including *academia*, *avião*, *caracol*, *cachaperna*, *céu- inferno*, *chicolapé*, *jogo do descanso*, *jogo do ferro*, *macaca* and *pé-coxinho*. The study of this research object can contribute to understanding the cultural and historical influences on the naming process of children's games and is therefore relevant to lexical and dialectological studies and to Pedagogy, Ludology and Physical Education.

Keywords: *amarelinha*; brazilian linguistic atlases; ALiB Project; Galician and Portuguese Word Bank; ALERS.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Proposta de periodização dos estudos dialetais no Brasil segundo Teles (2018)	23
Figura 2 – <i>A amarelinha no livro didático Práticas corporais: educação física: 1º e 2º anos: manual do professor</i>	28
Figura 3 – <i>Amarelinha clássica 7 a 10 casas</i>	32
Figura 4 – <i>Amarelinha da ilha</i>	32
Figura 5 – <i>Amarelinha caracol</i>	33
Figura 6 – <i>Amarelinha avião</i>	33
Figura 7 – <i>Amarelinha do homem ou macaco</i>	34
Figura 8 – Diagrama da <i>amarelinha do caco</i>	37
Figura 9 – Diagrama da <i>cademia do pão doce</i>	38
Figura 10 – Diagrama da <i>cademia</i>	39
Figura 11 – Diagrama de <i>pular macaca</i>	40
Figura 12 – Diagrama do <i>caracol</i>	41
Figura 13 – Diagrama do <i>xadrez com um pé só</i>	42
Figura 14 – TLPGP – Área de busca principal	53
Figura 15 – TLPGP – Área de busca por lema e campos semânticos	54
Figura 16 – TLPGP – Área de busca por lema e seleção de localização (Brasil e Portugal)	55
Figura 17 – Exemplo de diagrama do <i>caracol</i> – registrado no TLPGP	55
Figura 18 – Exemplo de consulta do <i>descanso</i> – registrado no TLPGP	56
Figura 19 – Exemplo de diagramas do <i>descanso</i> – registrado no TLPGP	56
Figura 20 – <i>Calha</i> – parte do diagrama da variante <i>caracol</i>	68
Figura 21 – Diagrama do <i>descanso</i> de asas e o destaque para a <i>capelinha</i>	69
Figura 22 – <i>Faim</i> : espaços do diagrama do <i>caracol</i>	70
Figura 23 – Lexia <i>alcança-céu</i> no TLPGP e sua localização no Brasil	71
Figura 24 – Lexia <i>amarelinha</i> no TLPGP e sua localização no Brasil	72
Figura 25 – Lexia <i>andoleta</i> no TLPGP e sua localização no Brasil	73
Figura 26 – Lexia <i>boneco</i> no TLPGP e sua localização no Brasil	73
Figura 27 – Lexia <i>brincadeira de dado</i> no TLPGP e sua localização no Brasil	74
Figura 28 – Lexia <i>cachaperna</i> no TLPGP e sua localização em Portugal	75
Figura 29 – Lexia <i>cancho-pé</i> no TLPGP e sua localização em Portugal	75

Figura 30 – Lexia <i>caracol</i> no TLPGP e sua localização em Portugal e no Brasil	76
Figura 31 – Lexia <i>céu-inferno</i> no TLPGP e sua localização no Brasil	77
Figura 32 – Lexia <i>chiclamanca</i> no TLPGP e sua localização em Portugal	78
Figura 33 – Lexia <i>chicolapé</i> no TLPGP e sua localização na Galícia e em Portugal	79
Figura 34 – Lexia <i>descanso</i> e sua localização em Portugal e representação das tablaras no diagrama do <i>descanso de lua</i>	80
Figura 35 – Lexia <i>jogo do ferro</i> no TLPGP e sua localização em Portugal	81
Figura 36 – Representação do diagrama da <i>macaca</i> em Portugal	82
Figura 37 – Lexia <i>macaca</i> e <i>jogo da macaca</i> no TLPGP e sua localização no Brasil e em Portugal	83
Figura 38 – Lexia <i>manclipé</i> e sua localização em Portugal	84
Figura 39 – Lexia <i>pé-cochinho/ pé-coxinho/ andar ao pé coxinho</i> e sua localização em Portugal	84
Figura 40 – Lexia <i>pula-pula</i> e sua localização no Brasil	85
Figura 41 – Lexia <i>quadrinho/quadrinha/quadrado</i> e sua localização no Brasil	86
Figura 42 – Lexia <i>saltivão</i> e sua localização em Portugal	87
Figura 43 – CARTA L23 – <i>Amarelinha</i> – Brasil – capitais	89
Figura 44 – CARTA L23a – <i>Amarelinha</i> – Região Norte – capitais	90
Figura 45 – CARTA L23b – <i>Amarelinha</i> – Região Nordeste – capitais	91
Figura 46 – CARTA L23c – <i>Amarelinha</i> – Região Sudeste – capitais	92
Figura 47 – CARTA L23d – <i>Amarelinha</i> – Região Sul – capitais	93
Figura 48 – CARTA L23e – <i>Amarelinha</i> – Região Centro-Oeste – capitais	94
Figura 49 – Carta 311 – <i>Amarelinha</i> – ALERS	99
Figura 50 – Quadro de variantes presente nas Notas da Carta 311 – <i>Amarelinha</i>	100
Figura 51 – Diagrama da <i>academia</i>	104

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Obras cadastradas no TLPGP com registros para a brincadeira em que as crianças pulam em um só pé uma figura desenhada no chão	58
Quadro 2 – Denominações para “ <i>amarelinha</i> ” em Português Brasileiro (PB) – Dados do ALiB – volume 2 – cartas sobre <i>amarelinha</i>	95
Quadro 3 – Denominações para “ <i>amarelinha</i> ” em Português Brasileiro (PB) – dados do Projeto ALiB (trabalhos acadêmicos)	95
Quadro 4 - Denominações para <i>amarelinha</i> em Português Brasileiro (PB) – Dados do ALERS	101
Quadro 5 - Denominações para <i>amarelinha</i> em Português Europeu (PE) e Português Brasileiro (PB) – Dados do TLPGP, do Projeto ALiB e do ALERS Vol. 2	109
Quadro 6 – Possíveis motivações semânticas para algumas lexias	111

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AC	Acre
AFI	Alfabeto Fonético Internacional
AGQUINPA	Banco de Dados do Atlas Geossociolinguístico Quilombola do Nordeste do Pará
AL	Alagoas
ALECE	Atlas Linguístico do Ceará
ALERS	Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil
ALF	<i>Atlas Linguistique de la France</i>
ALiB	Atlas Linguístico do Brasil
ALMASPE	Atlas Linguístico da Mata Sul de Pernambuco
ALMESEMT	Atlas Linguístico da Mesorregião Sudeste de Mato Grosso.
ALMS	Atlas Linguístico de Mato Grosso do Sul
ALPB	Atlas Linguístico da Paraíba.
ALP	Atlas Linguístico do Paraná
AM	Amazonas
AP	Amapá
APFB	Atlas Prévio dos Falares Baianos
ALS	Atlas Linguístico de Sergipe
BA	Bahia
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CE	Ceará
CIDS	Congresso Internacional de Dialetologia e Sociolinguística
DF	Distrito Federal
ES	Espírito Santo
GO	Goiás
ILG	Instituto de Língua Galega
MA	Maranhão
MG	Minas Gerais
MS	Mato Grosso do Sul
MT	Mato Grosso
PA	Pará
PB	Português Brasileiro
PB	Paraíba
PE	Português Europeu
PE	Pernambuco
PI	Piauí
PR	Paraná
QFF	Questionário Fonético-fonológico
QMS	Questionário Morfossintático
QSL	Questionário semântico-lexical
ReNAT	Região Norte do Alto Tietê
RJ	Rio de Janeiro
RN	Rio Grande do Norte
RS	Rio Grande do Sul

RO	Rondônia
RR	Roraima
SC	Santa Catarina
SE	Sergipe
SP	São Paulo
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TLPGP	Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português
TO	Tocantins
USC	Universidade de Santiago de Compostela

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	FUNDAMENTOS TEÓRICOS	19
2.1	DIALETOLOGIA: BASES TEÓRICAS DA CIÊNCIA DIALETOLÓGICA.....	19
2.2	LÉXICO: REVISÃO TEÓRICA.....	23
2.3	BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.....	25
2.4	<i>AMARELINHA</i> : AS POSSÍVEIS ORIGENS E SUAS DIVERSAS FORMAS DE REPRESENTAÇÃO.....	29
2.5	<i>O TESOURO DO LÉXICO PATRIMONIAL GALEGO E PORTUGUÊS</i>	44
2.6	O PROJETO ALiB.....	46
2.7	OS TRABALHOS ACADÊMICOS DE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO BASEADOS NO PROJETO ALiB.....	47
2.8	O ATLAS LINGUÍSTICO-ETNOGRÁFICO DA REGIÃO SUL DO BRASIL – ALERS – VOLUME 2.....	50
3	METODOLOGIA	53
3.1	A PESQUISA NO TLPGP.....	53
3.2	A RECOLHA DE DADOS NO ALiB – VOLUME 2.....	63
3.3	A PESQUISA EM TRABALHOS ACADÊMICOS COM DADOS DO PROJETO ALiB.....	64
3.4	A RECOLHA DE DADOS NO ALERS – VOLUME 2.....	64
3.5	A PESQUISA EM DICIONÁRIOS.....	65
4	DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE DADOS	67
4.1	O REGISTRO DAS LEXIAS NO TLPGP.....	67
4.1.1	Lexias relacionadas à <i>amarelinha</i> que não denominam a brincadeira	67
4.1.2	As denominações para <i>amarelinha</i> no TLPGP	70
4.2	O REGISTRO DAS LEXIAS NO PROJETO ALiB.....	87
4.2.1	O ALiB – volume 2 – <i>Amarelinha</i>	87
4.2.2	Os trabalhos acadêmicos com dados do Projeto ALiB	95
4.3	REGISTRO DE LEXIAS NO ALERS – VOLUME 2.....	99
4.4	A PESQUISA LEXICOGRÁFICA.....	102
4.5	COMPARANDO AS LEXIAS PRESENTES NO PB E NO PE.....	107
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
	REFERÊNCIAS	116
	APÊNDICE	121
	ANEXO 1	130
	ANEXO 2	134

1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras infantis tradicionais estão inseridas em um contexto cultural e social, que pode apontar para indícios de interações pacíficas e/ou conflituosas entre povos das mais diversas culturas e costumes. Elas podem evidenciar as influências da cultura de uma nação sobre outra, apresentando a sua história de formação e constituição (Kishimoto, 2010). E é neste ponto em que a língua, através do processo de nomeação de brincadeiras, tem alguns pontos a revelar. As nomeações¹ para a brincadeira conhecida como *amarelinha*, objeto de estudo do presente trabalho, expõem uma faceta relevante no que diz respeito à interferência que o colonizador português pode ter exercido, em tempos pretéritos, sobre a transmissão de brincadeiras infantis, bem como de suas designações.

O presente estudo monográfico tem como objetivo geral, a identificação das diferentes denominações para a brincadeira conhecida como “*amarelinha*”, de acordo com as informações registradas nas bases de dados utilizados nesta pesquisa. Tem-se como objetivos específicos, a comparação de dados do Português Brasileiro e do Português Europeu, além da observação do processo de dicionarização das variantes em dicionários antigos e modernos e de autoria brasileira e portuguesa. Assim, esta pesquisa foi motivada pelo interesse em investigar as distintas denominações para a referida atividade lúdica infantil, observando as nuances de suas designações, modos de execução e de representação gráfica.

A principal hipótese do presente trabalho é a de que algumas variantes para “*amarelinha*” presentes no PB podem ter sua origem no PE, por isso foi necessário comparar dados das duas variedades do Português. Deste modo, a pergunta norteadora para esta pesquisa foi: De que maneira as diversas denominações para a brincadeira “[...] em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha (mímica) e vão pulando com uma perna só?” (Comitê Nacional do Projeto ALiB, 2001, p. 35).” retratam a sócio-história do PB?

E para buscar possíveis respostas para esse questionamento, foi feito o confronto de dados do Brasil e de Portugal, tendo como base para coleta e seleção de *corpus* o Projeto ALiB (o ALiB- volume 2 e os trabalhos acadêmicos), e o ALERS

¹ Ao longo do trabalho, utilizam-se as formas “nomeações”, “denominações” e “designações” como sinônimas, embora do ponto de vista da Lexicologia e da Terminologia os usos possam ser distintos.

Vol. 2 para os dados lexicais referentes exclusivamente ao Brasil. Os dados de Portugal foram extraídos do *Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português* (TLPGP), embora também sejam encontradas muitas informações sobre o PB, visto que o referido tesouro contém dados do Brasil, Galícia e Portugal.

Concernente aos trabalhos acadêmicos e científicos que analisaram as denominações para o jogo infantil *amarelinha* tendo como base o Projeto ALiB, utilizaram-se os seguintes, em ordem de divulgação: Ribeiro (2012), Portilho (2013); Ferreira (2015); Santos L. (2016); D'Anunciação (2016); Alencar (2018); Santos G. (2018) e Romano (2022).

Além disso, foi feita pesquisa no *Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil – ALERS* – (Altenhofen; Klassmann, 2011) atlas de nível regional, o qual abrange todos os três estados da Região Sul do Brasil. Assim como no caso do ALiB, o ALERS também não consta no TLPGP, por isso foi preciso figurá-lo em uma seção exclusiva contendo a descrição desse atlas.

Foi detectada a necessidade de realizar esta pesquisa, devido à insuficiência de estudos comparados entre Brasil e Portugal voltados para o campo lexical das brincadeiras tradicionais infantis, e, mais especificamente, para as diversas denominações da atividade lúdica em questão em ambas as variedades de língua.

A análise dos dados é referente aos resultados dos trabalhos anteriormente expostos que recobrem parte do Brasil e de Portugal, não se restringindo a uma área específica, pois, assim, tem-se uma visão ampla e geral da distribuição das diferentes designações para o jogo infantil. Isto se deve ao fato de que esta pesquisa não visa a análise diatópica detalhada das variantes da brincadeira *amarelinha*, mas mantém o foco principal na averiguação das lexias registradas nas bases de dados consultadas para este trabalho.

O trabalho é constituído de cinco seções, incluindo a Introdução e as Considerações finais. Constam também as referências bibliográficas consultadas, os Apêndices e os Anexos.

Na segunda seção – Fundamentação Teórica – foram abordados os pressupostos teóricos utilizados na pesquisa. Primeiramente, foi feita a exposição dos principais conceitos da Dialetoлогия, com maior detalhamento conceitual e teórico, pois esta foi a disciplina que norteou a construção da presente pesquisa. Após isso, foram analisados os conceitos básicos da Lexicologia, visto que o nível de análise linguística

em foco é o lexical, e a abordagem do tema perpassa os pressupostos dessa área das ciências do Léxico. Na sequência, a concepção de brincadeira foi apresentada de acordo com os preceitos básicos da Ludologia, da Pedagogia e da Educação Física (Kishimoto, 2010; Brougère, 2010; Brasil, 2018; Santos, 2012; Friedmann, 2014 [2004]; Meirelles, 2007).

Ainda na Fundamentação Teórica, foi discutida a história da *amarelinha*, suas possíveis origens, os mitos e crenças que possibilitaram a consolidação dessa brincadeira como parte da cultura infantil, os diversos modos de execução, as regras e os diferentes diagramas que representam o jogo em questão. Após isso, foi feita a apresentação das seguintes fontes de dados: (i) Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português (TLPGP); (ii) o Projeto Atlas Linguístico do Brasil (Projeto ALiB); (iii) dados dos trabalhos acadêmicos que investigaram as variantes da brincadeira conhecida como *amarelinha* de acordo com os dados do Projeto ALiB; (iv) e o *Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil* (ALERS), atlas regional não incorporado ao TLPGP.

Na terceira seção – Metodologia – foi feita a descrição do processo metodológico utilizado para consulta e pesquisa nas fontes de dados do presente trabalho.

A seção seguinte – Descrição e Análise de dados – traz os dados identificados, descritos e analisados. Primeiramente, foram observadas (i) as lexias localizadas no TLPGP que não denominam a brincadeira, mas que designam um objeto, um espaço do diagrama ou um movimento relacionado ao jogo infantil; (ii) e as lexias que designam o jogo infantil propriamente dito. Após isso, foram analisados os itens lexicais registrados no Projeto ALiB, bem como os trabalhos científicos com dados do referido projeto, tendo sido examinado também o ALERS vol. 2. Por fim, foram expostos os resultados da pesquisa lexicográfica e a análise comparativa dos dados do PE e do PB, com ênfase maior nas lexias presentes em ambas as variedades da língua portuguesa, e a sistematização das possíveis motivações semânticas para algumas denominações.

Na seção cinco – Considerações finais – foram feitas breves considerações sobre os resultados da presente pesquisa, salientando-se as limitações e desafios que se colocaram durante o processo de construção desta monografia. Observaram-se também a produtividade e a relevância deste trabalho em relação às pesquisas futuras

na área dos brinquedos e brincadeiras infantis. Assim, foram analisados os pontos de divergência e convergência concernentes à designação da brincadeira conhecida como *amarelinha* no Brasil e em Portugal.

Por fim, apresentam-se as referências bibliográficas, os Apêndices e os Anexos.

2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Nesta seção, foram expostos os principais conceitos da Dialetologia e da Lexicologia. Analisou-se também a concepção de brincadeira, por meio dos pressupostos teóricos da Pedagogia, da Ludologia e da Educação Física. Buscou-se descrever um possível histórico da origem da atividade lúdica infantil conhecida como *amarelinha*, bem como suas diversas regras de execução e diferentes diagramas utilizados. Por fim, são apresentados o TLPGP, o Projeto ALiB, os trabalhos acadêmicos oriundos do Projeto ALiB e o ALERS.

2.1 DIALETOLOGIA: BASES TEÓRICAS DA CIÊNCIA DIALETOLÓGICA

A Dialetologia foi um dos fundamentos teóricos que nortearam o presente estudo e possibilitaram a realização desta pesquisa. A ciência dialetológica busca estudar os diferentes dialetos de uma determinada língua de modo sistemático com a principal finalidade de observar a distribuição diatópica, ou seja, a distribuição geográfica, de diferentes dialetos. E para entender o processo de distribuição geográfica é importante explicar o que se entende por espaço geográfico.

O espaço geográfico é um conceito complexo, que vai além da materialidade do espaço físico, a Terra e suas diversas regiões. De acordo com os pressupostos apresentados pelo geógrafo Milton Santos, pode-se compreender o conceito de espaço geográfico como o “resultado e condição dos processos sociais” (Saquet; Silva, 2008, p. 30-31), sendo, portanto, não apenas o reflexo social, mas um fator pertencente à sociedade. E, além de ser uma instância inerente à sociedade, o espaço está ligado às concepções e ações de agentes humanos, que sempre buscaram categorizar os locais físicos que garantissem um *status* de poder e dominância. Assim, pode-se entender que a organização do espaço geográfico é feita pelo ser humano “vivendo em sociedade e, cada sociedade, historicamente, produz seu espaço como lugar de sua própria reprodução” (Saquet; Silva, 2008, p. 31).

Contudo, embora o foco maior de análise da Dialetologia seja o diatópico, esta ciência também analisa fatores de ordem social, visto que, tal como foi exposto anteriormente, o espaço geográfico é perpassado e moldado por agentes sociais. Considerando isto, a Dialetologia se propõe a analisar as variações relativas à faixa etária, sexo/gênero, escolaridade, religião, entre outros tantos aspectos sociais,

buscando “identificar, descrever e situar os diferentes usos em que uma língua se diversifica, conforme sua distribuição espacial, sociocultural e cronológica” (Cardoso, 2010, p. 15).

A Geolinguística é uma das metodologias da Dialetologia, responsável pela recolha sistemática do “testemunho das diferentes realidades dialetais refletidas nos espaços considerados” (Cardoso, 2010, p. 46). Foi a partir desta metodologia que o mapeamento dos dialetos se tornou mais eficiente e produtivo, possibilitando a confecção de cartas, mapas, cartogramas e dos atlas linguísticos, aprimorando a visualização dos fenômenos dialetais sob a perspectiva da distribuição geográfica destes. Deste modo, é necessário reforçar o fato de que os atlas fornecem informações preciosas a respeito dos dados linguísticos, e, também “sobre as zonas de uso, áreas de difusão, vias de penetração e fases evolutivas desses mesmos dados” (Ferreira *et al.* 1996, p. 484).

Assim, faz-se necessário explicitar que o objeto de estudo da Dialetologia são os dialetos, que foram descritos por Ferreira e Cardoso (1994) da seguinte forma:

Partindo do entendimento do(sic) **isoglossa** define-se **dialeto** como **um feixe de isoglossas**, ou seja, um conjunto de isoglossas que se somam e que, portanto, mostram uma relativa homogeneidade dentro de uma comunidade linguística em confronto com outras. Essa relativa homogeneidade, demonstrada pelo conjunto de isoglossas, leva ao entendimento de que não existem limites rígidos entre as línguas, uma vez que toda língua histórica é constituída por um conjunto de dialetos. (Ferreira; Cardoso, 1994, p. 16. grifo do autor).

Os dialetos são variedades linguísticas que podem ser identificadas e caracterizadas por traços fonéticos, fonológicos, semânticos, lexicais ou sintáticos. Isso significa dizer que existem delimitações que indicam onde um dialeto começa ou termina em um dado espaço geográfico, embora, na maioria das vezes, seja algo difícil de estabelecer com precisão. E, no que se refere ao Português Brasileiro, isso se torna ainda mais complexo devido à dinâmica cultural e histórica que está atrelada à formação do Português falado no Brasil.

Essas delimitações entre dialetos estão ancoradas no conceito de isoglossa, que é considerada como “uma linha virtual que marca o limite, também virtual, de formas e expressões linguísticas” (Ferreira; Cardoso, 1994, p. 12-13). Estas linhas demarcatórias apontam para diferenças, semelhanças e ausências linguísticas entre espaços geográficos. Estes limites são demonstrados nos atlas linguísticos, que bem

se utilizam do conceito de isoglossas a fim de facilitar a compreensão dos fenômenos dialetológicos.

Tendo em vista estas acepções mencionadas, é preciso explorar sucintamente o histórico de constituição desta ciência linguística, a qual possui longo percurso de formação.

A Dialectologia se firmou como ciência e disciplina no início do século XIX. Embora os trabalhos que marcam o início dos estudos dialetológicos tenham surgido ao curso do século XVIII, foi apenas no século XIX que a Dialectologia adotou como principal metodologia a Geografia linguística, ou Geolinguística. O linguista Sever Pop (1950) destacou dois fatos relevantes para o começo dos estudos dialetais: o levantamento de dados linguísticos da Alemanha feitos por Wenker ao fim do século XIX, e a investigação dialetal sistemática feita por Gilliéron e Edmont, para a confecção do *Atlas Linguistique de La France* (ALF) (1902-1910).

Segundo Cardoso (2010), Gilliéron é considerado o responsável por trazer novos rumos para a Dialectologia, pois, por meio dele, houve uma mudança de foco na análise dialetológica, tendo sido acrescido ao nível de análise fonético, nível de análise mais comum à época, o nível lexical. Além disso, passou-se a utilizar o método cartográfico para identificar “[...] regiões conservadoras e inovadoras, centros de irradiação cultural, zonas de transição[...]” (Brandão, 1991, p. 11), sendo este um meio para estabelecer as linhas demarcatórias entre os dialetos.

De acordo com Ferreira e Cardoso (1994), os estudos dialetais sobre o Português começaram quando o Visconde de Pedra Branca, Domingos Borges Barros, em 1826, escreveu um capítulo para o livro *Introduction A L'Atlas Ethnographique Du Globe...*, de Adrien Balbi, a pedido deste, descrevendo características da língua portuguesa no Brasil, apontando para uma nova variedade do Português, distinta e com personalidade própria em relação ao Português falado em Portugal. A partir disso, a Dialectologia no Brasil despontou, sendo inicialmente dividida em duas fases por Nascentes (1952–1953), reafirmadas por Ferreira e Cardoso (1994), que instituíram a terceira. A quarta fase foi proposta por Mota e Cardoso (2005), enquanto a quinta fase foi definida por Teles (2018).

A primeira fase da Dialectologia é datada entre 1826 e 1920. Esta fase é marcada pela produção de estudos de natureza lexical e das características específicas do Português Brasileiro, que culminou na produção de “dicionários,

vocabulários e léxicos regionais” (Ferreira; Cardoso, 1994, p. 37). Foi nesse período que José Jorge Paranhos da Silva escreveu, em 1879, o livro *O idioma hodierno de Portugal comparado com o do Brasil*.

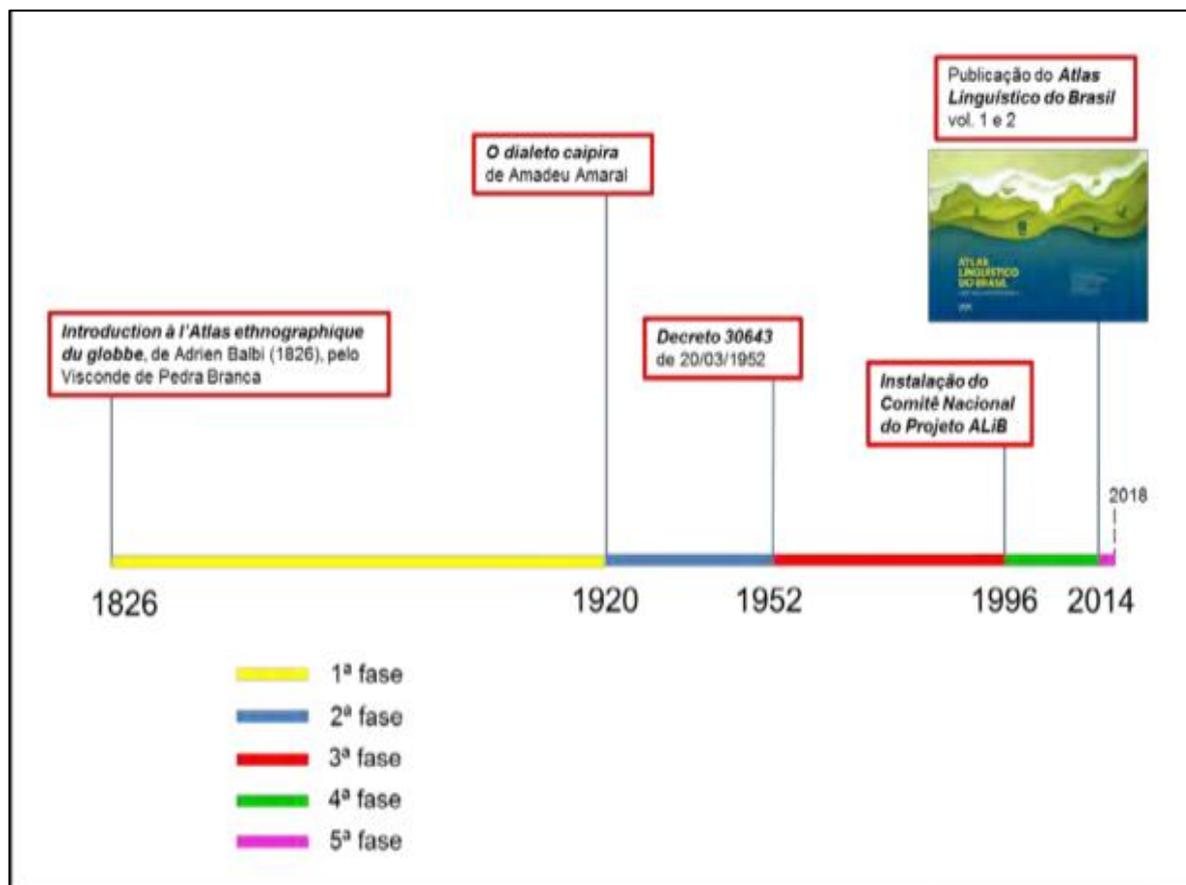
A segunda fase é iniciada em 1920, com a publicação de *O dialeto caipira* de Amadeu Amaral, sendo caracterizada pela alta produção de estudos lexicográficos e de estudos predominantemente gramaticais. Embora ainda não houvesse um trabalho sistemático de campo, nesta fase já ocorria “a observação direta à área a descrever-se e preocupação com uma metodologia de abordagem voltada para o exame da realidade” (Ferreira; Cardoso, 1994, p. 39).

Ainda de acordo com as autoras, a terceira fase apresentou inovações na metodologia, passando a incluir a constituição de um *corpus* construído de forma sistemática, além de ser uma fase em que a Geografia linguística ganhou forma e espaço no Brasil.

Apesar de o Decreto 30.643, de 20 de março de 1952, ter oficializado a intenção de construção de um atlas linguístico nacional, não foi possível, ainda neste período, a realização de tal feito. Contudo, a produção de trabalhos de natureza estadual foi muito intensa. Cita-se como exemplo, o *Atlas Prévio dos Falares Baianos* (APFB) de Nelson Rossi, publicado em 1963, sendo um marco na produção de atlas estaduais brasileiros.

A quarta fase da Dialetologia foi proposta por Mota e Cardoso (2005) no IV Congresso Internacional da Associação Brasileira de Linguística. Segundo as autoras, a quarta fase iniciou-se a partir da implementação do Projeto Atlas Linguístico do Brasil, lançado em 1996 durante o *Seminário Nacional Caminhos e Perspectivas para a Geolinguística no Brasil*, realizado em Salvador, Bahia. Nesta fase, foram incluídos os “princípios apregoados pela Sociolinguística” (Teles, 2018, p. 77), acrescentando a pluridimensionalidade à Geolinguística, que antes tinha como única abordagem a monodimensionalidade, predominante até a terceira fase.

Figura 1 – Proposta de periodização dos estudos dialetais no Brasil segundo Teles (2018)



Fonte: Teles (2018, p. 81)

A quinta fase foi proposta pela pesquisadora Ana Regina T. F. Teles, em 2018, em sua tese de doutorado. De acordo com Teles (2018), a referida fase é marcada pelo lançamento dos dois volumes do Atlas Linguístico do Brasil, em 2014, durante o III Congresso Internacional de Dialectologia e Sociolinguística (CIDS). Esta fase iniciou-se em 2014 e estende-se até os dias atuais. Como forma de sistematização do histórico da Dialectologia brasileira, Teles (2018) propõe o diagrama apresentado na Figura 1, anteriormente exposta.

2.2 LÉXICO: REVISÃO TEÓRICA

Os estudos lexicais fazem parte de um campo muito amplo. Os estudos do léxico analisam tudo aquilo que se refere às palavras de uma língua, sejam elas, palavras do dia a dia, jargões, gírias, termos técnicos ou científicos etc. De acordo

com Biderman (1996, p. 27), o léxico pode ser definido como “o lugar da estocagem da significação e dos conteúdos significantes da linguagem humana.” (Biderman, 1996, p. 27). Soma-se a esta afirmativa, a concepção de léxico como uma forma de armazenamento do conhecimento humano concernente ao processo de nomeação, visto que, em qualquer língua, para nomear as coisas, se faz necessária “uma operação perceptiva e cognitiva”. Assim, foram explanados sucintamente os conceitos referentes às abordagens dos estudos lexicais, a saber, a Lexicologia, a Lexicografia, a Terminologia e a Fraseologia.

De acordo com Biderman (2001), tanto a Lexicologia como a Lexicografia têm como principal finalidade a descrição do léxico, embora ambas possuam maneiras distintas de descrever os fenômenos linguísticos, além de terem outras funções e propósitos específicos. A Lexicologia é uma disciplina que, dentre outros objetivos, tem como objeto de estudo “a palavra, a categorização lexical e a estruturação do léxico” (Biderman, 2001, p. 16). Estes objetos de estudo são de alta complexidade, devido à dificuldade de definição destes. A própria concepção de palavra é, até os dias atuais, objeto de discussão no campo conceitual, sendo este o motivo para que Biderman (1978, p. 139) afirmasse que “o léxico de qualquer língua constitui um vasto universo de limites imprecisos e indefinidos”.

É importante salientar que, devido ao seu objeto de estudo, a Lexicologia acaba por fazer fronteira com outras disciplinas, tais como a Dialetoлогия, Etnolinguística, e principalmente com a Semântica, visto que para estudar o léxico, é necessário investigar a dimensão do significado (Biderman, 2001, p. 16).

Já a Lexicografia é, resumidamente, a ciência dos dicionários. É por meio dessa abordagem que os dicionários são organizados e preparados para a publicação. O início da ciência lexicográfica está datado entre os séculos XVI e XVII, após a publicação de dicionários monolíngues e bilíngues. Concernente às obras lexicográficas fundadoras em língua portuguesa, citam-se o *Vocabulário Português-Latino* de autoria de Rafael Bluteau (1712-1728) e o *Dicionário da Língua Portuguesa* de Antônio de Moraes da Silva (1ª ed. 1789; 2ª ed. 1813).

De acordo com Biderman (2001, p. 17), no decorrer dos séculos, a descrição do léxico foi feita pela Lexicografia em vez da Lexicologia, tendo sido, portanto, uma disciplina de grande relevância para os estudos lexicais. O objetivo principal da Lexicografia tem sido a análise dos significados das palavras para que se possa dar

a elas a devida definição, inserindo-se, apenas recentemente, fundamentos lexicais teóricos a partir de “critérios científicos” (Biderman (2001, p. 17).

A terceira abordagem, a Terminologia ocupa-se de áreas específicas do conhecimento, sendo responsável pelo estudo de subconjuntos lexicais inseridos no universo referencial. Assim, compreende-se que a Terminologia está baseada em uma teoria de referência, que faz “uma correlação entre a estrutura conceptual e a estrutura léxica dessa língua” (Biderman, 2001, p. 19).

A Terminologia baseia-se, então, “na natureza do conceito, nas relações conceptuais, na relação termo-conceito e a atribuição de termos aos conceitos que ocupam uma posição chave” (Cabré, 1993, p. 23-33 *apud* Biderman, 2001, p. 19). Para explorar o ponto principal da ciência terminológica, que é a referência, é necessário fazer a classificação e associação dos conceitos, gerando a partir deles uma taxionomia que possibilite a nomeação destes conceitos.

Por fim, a quarta abordagem, a Fraseologia, é uma área de investigação voltada inicialmente para dados da língua escrita, porém, estudos fraseológicos da língua oral já têm sido elaborados atualmente. O termo “Fraseologia” pode ser aplicado tanto aos fenômenos fraseológicos quanto para a disciplina que estuda estes fenômenos. De acordo com Ribeiro; Isquierdo; Paim (2018, p. 31), a Fraseologia busca examinar as “unidades lexicais de caráter plurilexical com graus distintos de fixidez, os fraseologismos”.

As autoras esclarecem que esta vertente concebe o Fraseologismo como um fenômeno que se manifesta por meio das *sequences figées*, unidades fraseológicas consideradas “associações sintagmáticas recorrentes” (Ribeiro; Isquierdo; Paim, 2018, p. 32). A Fraseologia estuda também o processo pelo qual essas unidades fraseológicas se fixam e se concretizam, sendo este processo chamado de *figement*. Este processo de concretização das unidades fraseológicas abarca os seguintes elementos: “verbos suporte, colocações, expressões idiomáticas, pragmatemas, locuções, provérbios e estereótipos” (Ribeiro; Isquierdo; Paim, 2018, p. 32).

2.3 BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Considerando que o objeto de estudo do presente trabalho está incluído na área temática dos *jogos e diversões infantis*, esta seção analisou os principais

conceitos de brincadeira, assim como verificou as características das atividades lúdicas tradicionais.

As brincadeiras infantis tradicionais fazem parte das sociedades humanas já há séculos. De acordo com Kishimoto (2010), há relatos da prática de jogos tradicionais infantis entre os gregos na Grécia antiga e entre povos orientais. Não é possível indicar com precisão a origem destes jogos, e nem mesmo saber quem foram os seus criadores. Por essa razão, a autora afirmou que o jogo tradicional infantil tem as seguintes características: “anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade” Kishimoto (2010, p. 13).

Durante o processo de colonização no Brasil, além dos indígenas originários, houve um grande fluxo de entrada de europeus, sobretudo portugueses, africanos, além de outros povos, como os holandeses, alemães e italianos, por exemplo, causando um processo de confronto entre as mais diversas culturas, costumes, línguas e dialetos. Foi através desse intenso contato entre as mais diversas culturas que o folclore brasileiro ganhou novas formas.

Entretanto, no que diz respeito aos jogos tradicionais infantis, a maior influência veio dos portugueses, pois é preciso considerar que “A influência portuguesa está nas raízes da história da colonização brasileira” (Kishimoto, 2010, p. 14). Citando Bittencourt (1960), a referida autora explica que o folclore português que chegou ao Brasil tem a sua origem nas tradições europeias milenares, que sofreram mutações quando foram introduzidas em solo brasileiro.

De acordo com Kishimoto (2010 p. 16), os primeiros colonizadores portugueses trouxeram o folclore, majoritariamente, lusitano, estando incluídos neste folclore “contos, histórias, lendas e superstições”. No entanto, a autora salientou que, embora em alguns casos seja possível identificar as origens étnicas de algumas brincadeiras, devido ao cenário de intensa miscigenação ocorrido durante o processo de colonização, “fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis atuais do Brasil” (Kishimoto, 2010, p. 19).

Nos jogos infantis estão incluídos padrões de pensamento e crenças de uma dada comunidade, e, por meio delas, está representada a cultura vigente, sendo esta cultura, o resultado de séculos de interações nem sempre pacíficas entre povos, nações e línguas, deste modo, “dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas” (Kishimoto, 2010, p. 17).

É importante destacar que, é através das atividades lúdicas infantis que as crianças vão recebendo as tradições e a cultura de uma sociedade e podem desenvolver seu raciocínio lógico, pensamento criativo e habilidades sociais, principalmente, por meio de atividades em grupo, explorando capacidades fundamentais para a vida em grupos sociais. Deste modo, além de oferecer entretenimento e prazer, as brincadeiras são uma parte fundamental na construção de um ser humano.

O conceito de jogo como atividade lúdica ainda suscita debates quanto à sua definição exata, pois é difícil saber o limite entre aquilo que pode trazer divertimento ou que pode ter caráter meramente educativo. Entretanto, Brougère (2010), ao fazer reflexões sobre brincadeiras infantis, descreve algumas características que apontam para uma possível definição:

A brincadeira pertence à ordem do não funcional. Por detrás da brincadeira, é muito difícil descobrir uma função que poderíamos descrever como precisa: a brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das idéias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança, além do mais é uma atividade livre que não pode ser delimitada (Brougère, 2010, p. 13-14).

Assim, de acordo com o autor, a brincadeira é, antes de tudo, espontânea e livre de pressões quanto a ter uma função específica, um resultado obrigatório, ou um produto, sendo, portanto, uma forma de expressão da imaginação e de impulso para a criatividade.

Considerando a alta relevância dos jogos para o desenvolvimento das crianças, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que as atividades lúdicas sejam incluídas no currículo e no conteúdo programático da educação básica, principalmente na educação infantil.

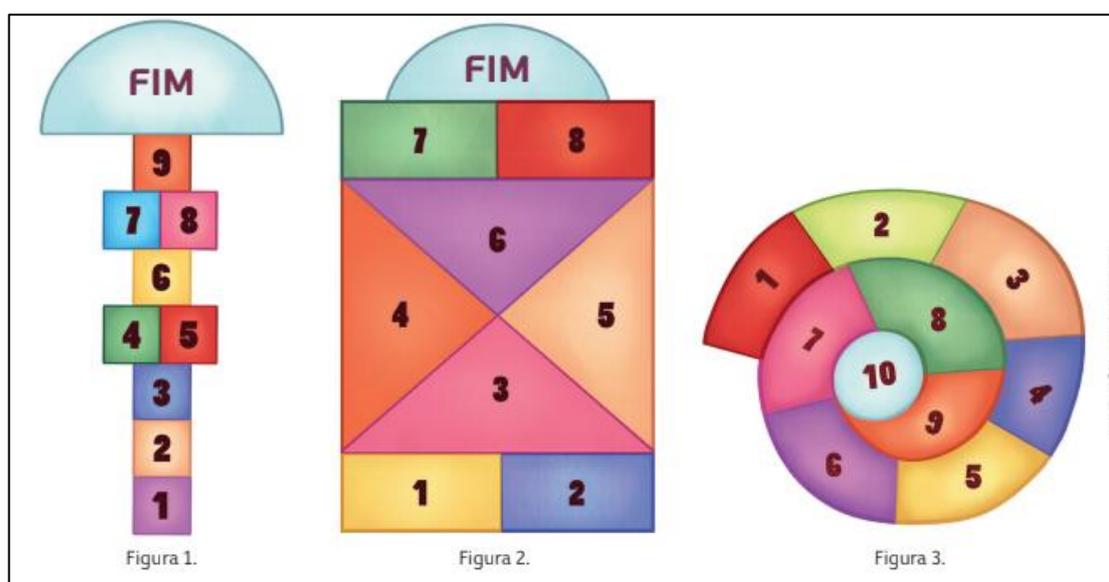
De acordo com o documento, o ato de brincar é essencial para uma formação saudável, pois é através dos jogos que as crianças podem ampliar e diversificar “seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” (Brasil, 2018, p. 38).

Assim, no que refere ao campo de experiências através do corpo, a BNCC reforça a importância de o ambiente escolar promover espaços em que as atividades lúdicas infantis estejam presentes. O propósito disto é promover o aprendizado por

meio dos movimentos corporais como uma forma de “explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo” (Brasil, 2018, p. 41).

Um exemplo de aplicação das orientações da BNCC no contexto escolar está presente no manual para professores do 1º e 2º ano do ensino fundamental, *Práticas Corporais Educação Física* (Darido *et al.* 2017). Neste material didático, o capítulo Brincadeiras e jogos explorou o tema das brincadeiras infantis tradicionais, incluindo o jogo infantil *amarelinha*.

Figura 2 – A *amarelinha* no livro didático *Práticas corporais: educação física: 1º e 2ºanos: manual do professor*



Fonte: Darido *et al.* (2017)

Na seção do referido livro destinada à *amarelinha*, foram expostas as diversas denominações para a atividade lúdica em análise, tanto as variantes brasileiras, quanto os nomes que a brincadeira recebe em outros países, como, por exemplo: *marelle*, na França, *avião* ou *neca* em Moçambique, entre outras (Darido *et al.* 2017, p. 64).

Na obra, foram apresentados três diagramas com três distintas representações do jogo infantil. Percebe-se que o capítulo do livro destinado à *amarelinha* pode estimular o professor a inserir uma atividade lúdica cuja prática foi diminuindo com o advento

da urbanização e o aumento da violência, tornando a escola um local de preservação de uma brincadeira tradicional de grande valor histórico e social. Veja-se a Figura 2, anteriormente exposta, que contém a ilustração de alguns dos diagramas possíveis para o jogo infantil em análise presente no referido livro.

2.4 AMARELINHA: AS POSSÍVEIS ORIGENS E SUAS DIVERSAS FORMAS DE REPRESENTAÇÃO

Esta seção buscou investigar as possibilidades de origem histórica da *amarelinha*, e as diferentes representações e modos de execução da atividade lúdica.

A história da *amarelinha* remonta a tempos antigos, apresentando fatores difíceis de apontar como certeza, sendo possível encontrar mais de uma versão para a origem do surgimento do jogo analisado. Contudo, existem alguns indícios e fatos históricos que apontam para possibilidades plausíveis.

No livro *Jogos Tradicionais e a educação física*, lançado em 2012, a pesquisadora Gisele Franco de Lima Santos traz informações de extrema relevância para a construção de uma possível linha do tempo da brincadeira infantil em questão. De acordo com Santos (2012), a *amarelinha* é citada pela primeira vez no *Livro dos Mortos do Antigo Egito*, em um ritual de passagem dos mortos para a vida posterior à morte, indicando que os egípcios acreditavam que a terra não era o destino do ser humano.

Contudo, *O Livro dos Mortos* não contém um diagrama que evidencie a relação direta com o jogo da *amarelinha*. O que pode estar associado a possível versão primária de *amarelinha* são as instruções das atividades que devem ser realizadas em cada uma das casas referentes à ressurreição dos mortos, não sendo factível associar estes ritos com a brincadeira analisada.

Citando também o livro *Os Melhores Jogos do Mundo* (1978, p. 166), Santos (2012) afirmou que foi no chão do Fórum de Roma o local em que foi encontrado o mais antigo desenho conhecido para representar a *amarelinha*. Este desenho pertence ao período de expansão do Império Romano em que “as legiões construía[m] estradas pavimentadas com pedras, ligando as províncias do norte da Europa com o Mediterrâneo e a Ásia Menor” (*Os Melhores Jogos do Mundo*, 1978, p. 166, *apud* Santos, 2012, p. 85). Os soldados ensinavam o jogo para as crianças francesas, alemãs e inglesas por meio destas pedras, popularizando o jogo pela Europa.

De acordo com Santos (2012), a *amarelinha* permaneceu com caráter religioso até a Idade Média e foi após o crescimento do Cristianismo que:

[...] o início e o término da amarelinha deixam de se chamar “céu” e “terra” e passam a se chamar céu e inferno, preconizando, assim, os princípios da salvação eterna presentes na doutrina cristã, na qual o jogador deveria começar o jogo na parte do inferno e procurar chegar até o céu. Cada casa que o jogador avançava era uma condição de estar mais próximo de Deus e da salvação (Santos, 2012, p.85).

Ao transcorrer das gerações, a brincadeira infantil passou a ter configurações próprias do contexto cultural no qual estava inserido, ganhando “formas e nomenclaturas diferentes, tais como *marelle* (França), *cuadrillo* (Espanha), *rayuela* (Chile), *hopscotch* (Estados Unidos)” (Santos, 2012, p. 86).

Concernente a presença da atividade lúdica em solo brasileiro, Kishimoto (2010) afirmou que a *amarelinha* chegou ao Brasil, certamente, por meio dos portugueses:

Grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (ossinhos), **amarelinha**, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida, por intermédio dos primeiros portugueses” (Kishimoto, 2010 p. 22. grifo nosso).

Santos G. (2018), afirmou que foi através dos portugueses que a denominação *amarelinha* passou a designar o jogo infantil no Brasil, pois, em francês, o objeto lançado às casas numeradas para iniciar o jogo é chamado “*marelle*”,² “que significa pedaço pequeno de madeira ou pedrinha” (Santos G., 2018, p. 194). Segundo a referida autora, a palavra “*marelle*” soava aos portugueses muito similar a forma diminutiva de amarelo(a), sendo esta a razão pela qual a atividade lúdica recebeu o nome de *amarelinha*. Deste modo, esta designação não estaria relacionada necessariamente a uma cor específica, antes seria um decalque linguístico feito pelos portugueses, visto que em Francês o nome da cor amarela é *jaune* e não *marelle*.

² De acordo com o dicionário Le Robert (2025), *marelle* é assim registrada: “*Jeu d'enfants qui consiste à pousser à cloche-pied un palet dans les cases numérotées d'une figure tracée sur le sol. Jouer à la marelle. La figure tracée*”. Disponível em <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/marelle>. Acesso em: 14 jan. 2025. Em tradução livre: “Jogo infantil que consiste em pular em um pé só, os quadrados numerados de uma figura desenhada no chão. Brincar de *amarelinha*. A figura desenhada.” A definição moderna não coaduna com a informação de que *marelle* possa ser a pedra do jogo. Por outro lado, na obra *Dictionnaire étymologique et historique du français* (Dauzat; Dubois; Mitterrand, 1994 [1964], p. 455), um dicionário antigo, com 1ª edição em 1964, há a informação sobre a peça do jogo: “[...] anc. fém. de *merel*, *mereau* (XII^e S), “jeton, palet, petit caillou. Rad. préroman * marrpierre (cf. *merelle*, mauvais charbon, déchets de charbon, 1855, Zola, *Germinal* ”

Segundo Kishimoto (2010, p. 24), O Rei de Castela Afonso X redigiu em 1283, o que pode ser considerada a primeira obra sobre jogos na literatura da Europa. O rei Afonso X ao fazer a descrição de importantes jogos tradicionais, faz menção à *amarelinha*. Tal afirmação aponta para uma brincadeira presente já há muito tempo no mundo.

Ao citar a possível origem do jogo em questão, Friedmann (2014 [2004]), mencionando as afirmações do antropólogo argentino J. Imbelloni, assegurou que os gráficos utilizados nos jogos infantis eram representações de templos, possivelmente, templos sagrados, e que “o jogo da *rayuela* (amarelinha) deve ser comparado com o traçado dos Shefiroth, próprio da cosmologia da Cabala (Antiguidade)” (Friedmann, 2014 [2004], p. 90).

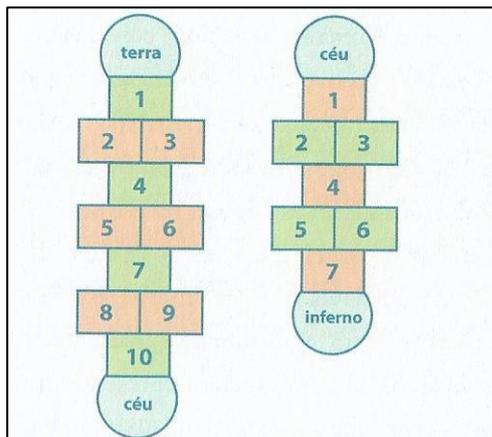
Em relação à variedade de diagramas, regras e formas de execução da atividade lúdica, é possível afirmar que estes fatores podem estar diretamente relacionados aos diversos contextos sociais e culturais nos quais os indivíduos, as crianças, neste caso específico, interferem e modificam uma brincadeira segundo seus impulsos criativos.

Santos (2012) apresentou alguns diferentes diagramas, acompanhados de detalhes sobre diferenças de execução em cada uma delas, algumas dessas variações foram adaptadas do livro *Os Melhores Jogos do Mundo* (1978 apud Santos, 2012, p. 91). Contudo, apesar de haver tantas variações de execução, existem “movimentos básicos” (Santos, 2012, p. 86) que podem ser considerados.

Dentre estes movimentos básicos pode-se destacar, por exemplo, (i) o lançamento das pedrinhas (ou outros objetos) feito de modo progressivo, (ii) o saltitar com um ou com os dois pés, e (iii) o transporte da “pedrinha em diferentes segmentos corporais [...] sem deixá-la cair” (Santos, 2012, p. 86).

De acordo com a referida pesquisadora, a *amarelinha clássica* possui entre 7 e 10 casas, formadas por quadrados numerados, possuindo dois semicírculos, um no início, a “terra”, e outro no fim, o “céu”, conforme pode ser visto na Figura 3.

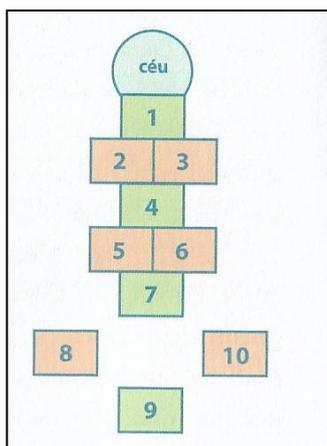
Figura 3 – Amarelinha clássica 7 a 10 casas



Fonte: Santos (2012, p. 86)

Na *amarelinha da ilha* apresentada por Santos (2012) o brincante executa as mesmas regras da *amarelinha* tradicional anteriormente descrita, porém, “ao chegar na casa 7, deve passar pela casa 8, 9 e 10 pulando com um pé só e sem colocar mãos no chão”(Santos, 2012, p. 87). As “ilhas”, a saber, as casas oito, nove e dez, são colocadas cada vez mais distantes da última casa, aumentando, assim, o nível de dificuldade da brincadeira. Veja-se a Figura 4.

Figura 4 – Amarelinha da ilha

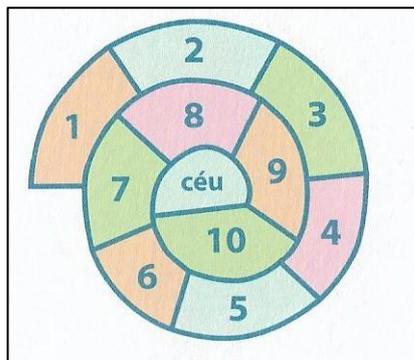


Fonte: Santos (2012, p. 86)

Já as casas da *amarelinha caracol* podem apresentar numerais ou letras do alfabeto em seu interior. Nesta modalidade, o jogador deve ir com um pé só até o “céu” do caracol, que fica no centro do diagrama, e se este fizer o percurso

corretamente “ganha o direito de lançar a pedra em uma das casas, de costas, e se cair dentro dela passa a ser sua casa e os outros jogadores não podem pisar na casa que pertence à outra pessoa” (Santos, 2012, p. 87). Veja-se a Figura 5.

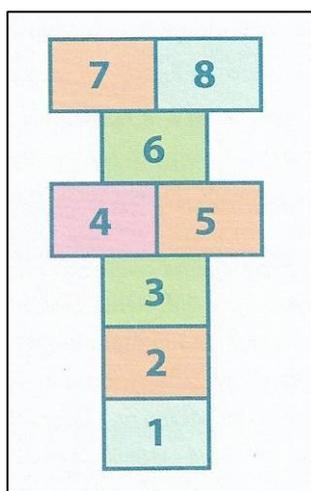
Figura 5 – Amarelinha caracol



Fonte: Santos (2012, p. 87)

No que diz respeito à *amarelinha avião*, Santos (2012) afirmou que a execução desta variação é parecida com a da *amarelinha clássica*, porém, além do diagrama ser diferente, existe “uma ênfase maior nos movimentos realizados com uma perna só” (Santos, 2012, p. 89). Veja-se a ilustração do diagrama da *amarelinha avião*, na Figura 6.

Figura 6 – Amarelinha avião

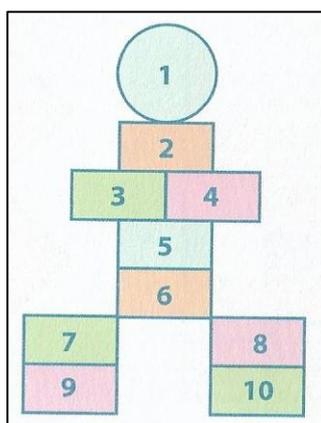


Fonte: Santos (2012, p. 91)

Na *amarelinha do homem ou macaco*, os jogadores têm duas opções de regras de salto. Na primeira opção, é possível saltar com o impulso de apenas um pé. Na

segunda opção, o salto pode ser feito com os dois pés juntos, ou com as duas pernas fechadas. Nesta variação, o jogador somente pode pular com os dois pés afastados nas casas três e quatro. Quanto às outras casas restantes, a autora afirmou o seguinte: “Nas casas 1, 2, 5 e 6, o salto é realizado com um pé só. Ao chegar na casa 6, o jogador pode saltar para a casa 7, depois para a 8 e, finalmente, para 9” (Santos, 2012, p. 89). Veja-se a Figura 7.

Figura 7 – Amarelinha do *homem ou macaco*



Fonte: Santos (2012, p. 90)

Santos (2012, p. 86 - 91) citou ainda outras variações de *amarelinha*, as quais possuem diferentes diagramas e formas de execução. Excetuando-se as já mencionadas *amarelinha clássica*, a *amarelinha da ilha*, a *amarelinha avião*, *amarelinha caracol* e a *amarelinha do homem ou macaco*, as outras variações da brincadeira infantil mencionadas pela pesquisadora foram as seguintes: *amarelinha abecedário*, *amarelinha inglesa I*, *amarelinha inglesa II*, *amarelinha da semana*, *amarelinha colmeia*, *amarelinha pião*, *amarelinha da água* e *amarelinha da lua*. Sugere-se consulta ao Anexo 1, no qual todos os diagramas fornecidos pela autora estão disponíveis.

A autora Adriana Friedmann apresentou em seu livro *A arte de brincar* (2014 [2004]), três variações de *amarelinha*, postas em duas diferentes categorias de jogo. De acordo com Friedmann (2014 [2004]), a variação de *amarelinha* do tipo *caracol* está classificada como um “jogo de pular”, tendo sua origem considerada como “remota e utilidade divinatória na Antiguidade” (Friedmann, 2014 [2004], p. 81). O jogo do *caracol* possui a quantidade de jogadores indeterminada, podendo ser realizada ao ar livre, com regras muito similares às da *amarelinha clássica*.

Após a confecção do diagrama do *caracol*, o jogador precisa pular em cada um dos quadros desenhados com um pé só com o objetivo de chegar ao céu, que seria, provavelmente, o centro do caracol, somente podendo descansar com os dois pés ao alcançar o céu. Se o brincante não pisar nas linhas dos quadros, faz *coroa* no espaço de sua preferência.

Somente quem fizer *coroa* pode pisar, até mesmo com os dois pés, esta *coroa*, podendo-se chegar ao ponto em que há muitas *coroas*. Se a criança que está brincando não puder pular as muitas *coroas* seguidas: “a criança pula então para o primeiro quadro mais perto dela, na frente ou nos lados, a *coroa*, sinal de posse, é sempre enfeitada com bordados, letras, flores etc. Vence a criança que fizer maior número de *coroas*” (Friedmann, 2014 [2004], p. 81).

A *amarelinha* e a *academia* foram classificadas por Friedmann (2014 [2004]) como “jogos de atirar”, os quais possuem o lançamento de objetos a determinados espaços como parte das regras. Segundo a autora, a *amarelinha* é praticada ao ar livre e pode ter dois, três ou mais jogadores. Cada criança tem a sua vez de pular o traçado feito no chão após atirar uma pedrinha, a qual deve ser lançada no quadro de número um do diagrama.

A criança não deve colocar os pés no quadro em que a pedra caiu, sendo necessário saltar os outros quadros numerados até chegar ao último. Ao retornar, deve-se pegar a pedra. O brincante perde a vez de jogo se pisar na linha do quadro “ou se a pedra cair fora ou sobre a linha do desenho” (Friedmann, 2014 [2004], p. 90). Vários tipos de traçados podem ser usados.

Já a *academia* possui as mesmas regras da *amarelinha*, no entanto, a autora ressaltou que existem algumas diferenças de execução, bem como diferentes diagramas para o jogo. Seguindo as mesmas regras da *amarelinha* nos padrões descritos anteriormente, Friedmann (2014 [2004]) enumerou o que seria uma sequência de quatro rodadas presentes na *academia*. A primeira rodada requer que, após o fim de uma partida, o jogador coloque a pedra em cima do pé, sendo permitido descansar apenas na *lua*. O início da partida acontece no quadro denominado de *academia*, e o ponto de chegada é o quadro denominado *lua*.

Na segunda rodada, o brincante deve “equilibrar a pedra sobre os dedos indicador e médio de uma das mãos, parando também na *lua* para ajeitá-la” (Friedmann, 2014 [2004], p. 90). A terceira rodada exige que o brincante ponha a

pedra na testa e a carregue durante a partida até a lua, retirando a pedra da testa ao chegar lá. Caso o competidor sinta dificuldades para realizar tal missão, recebe permissão para questionar aos seus colegas de partida: “pisei?” ou “estou bem?”.

A quarta rodada é intitulada pela autora como “Fazer coroas” (Friedmann, 2014 [2004], p. 91). Nesta fase, é preciso jogar a pedra por cima da cabeça, estando de costas para a *academia*. Se a pedra cair em algum quadro, o jogador faz *coroa*, e somente ele pode pisar naquele determinado quadro, como já explicitado, anteriormente, ao descrever *amarelinha/caracol* e as *coroas*.

Em resumo, a pedra pode ser atirada três vezes até acertar um quadro. Após fazer a *coroa*, “as crianças a enfeitam com a primeira letra do nome, desenham flores etc. Vence o jogo quem fizer o maior número de coroas” (Friedmann, 2014 [2004], p. 91). De acordo com a referida pesquisadora, a *academia* está dividida em partes, cada qual possuindo suas próprias denominações. As partes um, dois e três são os quadros. As partes quatro e cinco são as asas. A parte seis é o pescoço, e a sete é a lua.

Complementando as informações trazidas por Santos (2012) e por Friedmann (2014 [2004]), expõe-se agora os dados obtidos pela autora Renata Meirelles. Em seu livro *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras de meninos do Brasil*, lançado em 2007, a autora fez importantes observações sobre a atividade lúdica. Nesta obra, Meirelles (2007) abordou cinco variações de *amarelinha* presentes no Brasil, descrevendo diferentes formas de execução e de diagramas da brincadeira infantil.

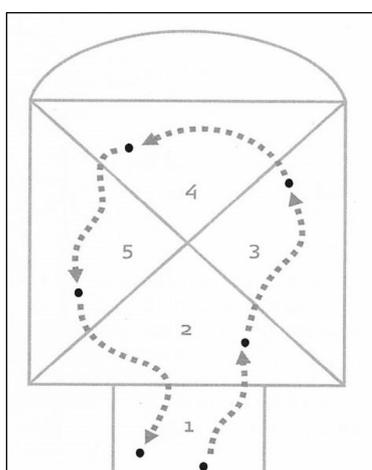
A primeira variação citada é a *amarelinha do caco*. Nesta modalidade, o primeiro jogador joga um caco na casa de número um, chutando com um pé só, seguindo este padrão em todas as casas. Sempre utilizando um pé, pode-se dar pequenos chutes para que o caco se desloque para o mais próximo possível das linhas, “até que receba o chute decisivo para passar para a outra casa” (Meirelles, 2007, p. 35).

O pedaço de caco não deve cair em cima de nenhuma das linhas do diagrama, assim como não deve sair do desenho ou ultrapassar uma casa, sem que pare nela. Também não é permitido pisar com os dois pés nas casas. No entanto, se precisar descansar durante a brincadeira, ele pode apoiar os dois pés no “céu”. Na Figura 8 estão representadas, por meio de numerações e símbolos, todas as etapas deste jogo.

O brincante permanece no jogo se conseguir conduzir o caco por todas as casas, incluindo a casa de número um, saindo do diagrama após isso. Na sequência, deve-se lançar o caco na casa de número dois, repetindo-se todo o processo. Depois de todas essas etapas, é preciso:

percorrer todo o trajeto do desenho carregando o caco em diferentes partes do corpo: na cabeça, sobre o pé, no joelho, no ombro... O trajeto pode também ser realizado com os olhos fechados e de outras formas que podem ser inventadas no momento (Meirelles, 2007, p. 35).

Figura 8 – Diagrama da *amarelinha do caco*



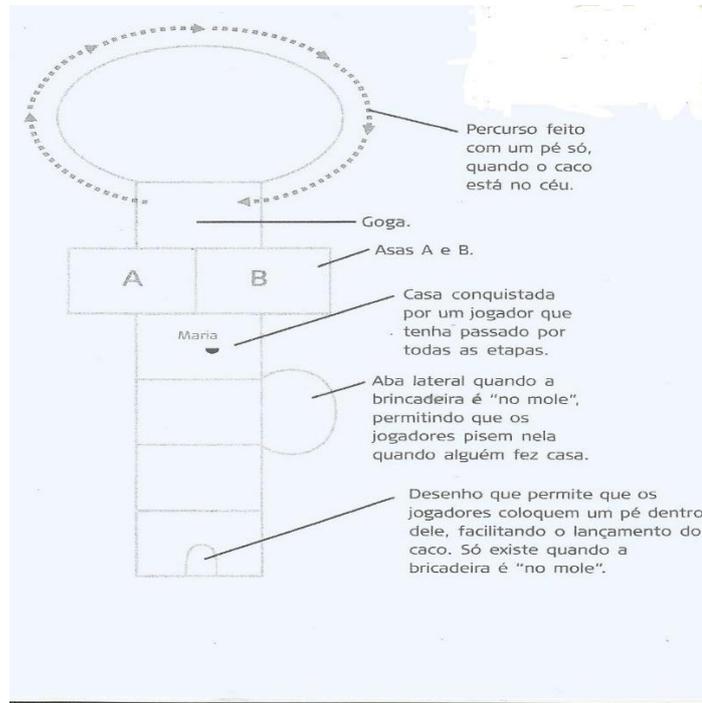
Fonte: Meirelles (2007, p. 35)

A segunda variação de *amarelinha* é a *cademia* e a *cademia do pão doce*. Nestas duas variedades de *cademia*, os jogadores devem decidir se começam a partida “no duro” ou “no mole”, ou seja, ou no chão seco, ou no chão úmido. Os diagramas para a *cademia* e a *cademia do pão doce* são diferentes, bem como suas regras de execução.

Segundo Meirelles (2007, p. 36), a *cademia do pão doce* recebeu esta denominação como uma forma de homenagear os pães doces vendidos em tabuleiros no município de Sanharó, na região do agreste pernambucano. O formato do diagrama, de acordo com o relato apresentado na obra, é inspirado no formato destes tabuleiros. Veja-se a Figura 9.

A *cademia do pão doce* é considerada mais difícil de executar do que a *cademia*, pois todo trajeto é percorrido com um pé só. No caso da *cademia*, se o brincante alcançar todas as etapas deverá “passar pelas casas de olhos fechados,

Figura 10 – Diagrama da *cademia*



Fonte: Meirelles (2007, p. 37)

A terceira variação é denominada de *pular macaca*. De acordo com a autora, essa brincadeira foi registrada no arquipélago de Bailique, no Amapá, sendo este nome utilizado também em regiões de Portugal.

Para jogar esta variação, assim como na *cademia* e na *cademia do pão doce*, primeiramente, o chão precisa estar úmido para que as crianças possam disputar o jogo até a conquista do céu. A pedrinha utilizada nesta modalidade é o patáculo, que é um saquinho plástico cheio de terra. Não se sabe ao certo a origem deste nome, porém, Meirelles (2007, p.38) afirmou a possibilidade de haver uma relação entre o nome patáculo e a pataca³, que foi uma moeda do período colonial feita de prata cujo valor era de 320 réis.

Na brincadeira de *pular macaca*, as casas não são numeradas, quem atirar seu patáculo na primeira casa e errar o pulo, não deve retirá-lo do quadrado do local onde este caiu. Os patáculos vão ficando acumulados no diagrama, dificultando o jogo. A

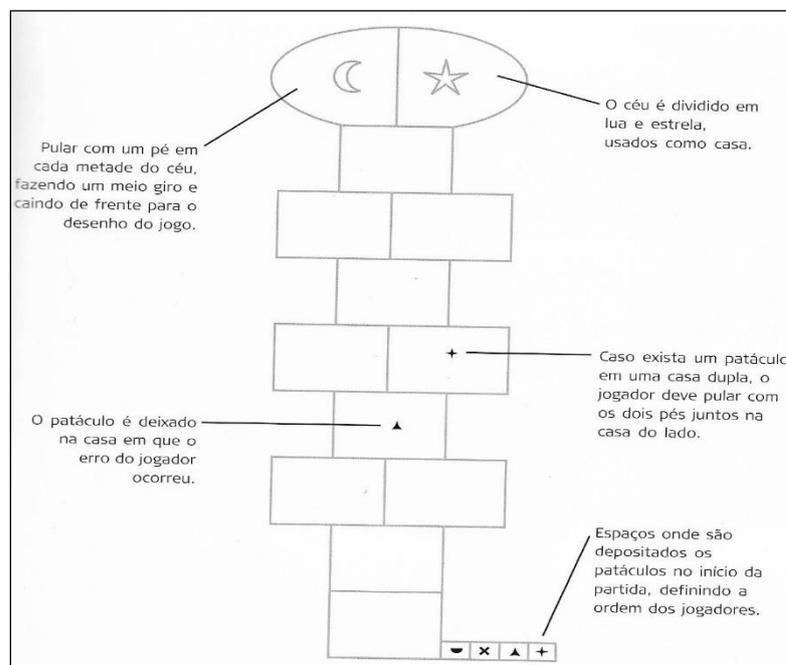
³ Pataca pode também nomear o osso redondo que fica na frente do joelho, a patela. Para maiores informações, sugere-se a leitura da dissertação de mestrado intitulada "Da anatomia humana ao léxico: As designações para a rótula do joelho no Brasil com base em dados do Projeto ALiB" de Talita Brito de Souza, defendida em 2022, que analisou o tema com os dados do Projeto ALiB.

casa que contém o referido objeto, não deve ser pisada nem mesmo pelo próprio dono. O espaço referente ao céu fica dividido em uma lua e uma estrela, que são usados também como casa. Quem acertar todas as etapas até o céu precisa continuar atirando o seu patáculo, primeiramente na lua, depois na estrela.

Após alcançar todas as etapas da primeira fase, “o jogador se dirige para além do desenho de lua e estrela, vira de costas para o desenho e pergunta para os outros participantes: ‘Por cima ou por baixo?’ O que a maioria decide ele faz” (Meirelles, 2007, p. 39).

Se o jogador decidir que vai por cima, o patáculo será lançado por cima da cabeça até que atinja um dos quadrados. Se o brincante optar por jogar o patáculo por baixo, este será atirado entre as pernas. A casa em que a pedra cair se tornará propriedade de quem atirou. É possível recomeçar a partida, no entanto, deve-se pisar com um único pé em todas as casas até atingir novamente o céu. Após isso, todo o percurso deve ser feito com os dois pés juntos. Veja-se o diagrama de *pular macaca* na Figura 11.

Figura 11 – Diagrama de *pular macaca*



Fonte: Meirelles (2007, p. 39)

A outra variação de *amarelinha* é o *caracol*. A autora afirmou que esta variação pode ser bastante difícil devido ao fato de o número de casas ser definido no início do

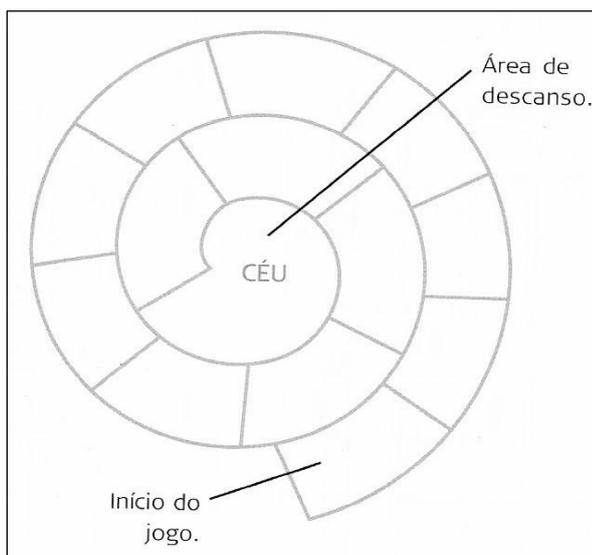
jogo. Se o grau de habilidade do grupo for alto, pode haver muitas casas para as crianças pularem.

De acordo com o relato trazido por Meirelles (2007, p. 40), algumas crianças de uma comunidade quilombola no Espírito Santo fizeram 35 casas em uma única partida, o que tornou o jogo bastante desafiador. Nesta modalidade, não se usam pedras ou qualquer outro objeto para lançamento. O ponto de descanso é o *céu*, que fica no centro do *caracol*.

Na brincadeira do *caracol*, o trajeto inteiro deve ser feito com um pé só até alcançar o céu, lugar onde é possível colocar os dois pés no chão. Se alcançar o céu, pode inverter o pé ao retornar para o jogo após descansar, ou seja, se o jogador inicia o trajeto com o pé direito, ao chegar ao descanso, ele pode voltar ao jogo com o pé esquerdo, por exemplo.

Caso o brincante consiga fazer todo o trajeto de ir ao céu e retornar ao início sem pisar em nenhuma linha, “o jogador conquista uma casa onde fará um desenho e, a partir desse momento, só ele poderá pisar nessa casa” (Meirelles, 2007, p. 41). A descrição difere da apresentada por Friedmann (2014 [2004], p. 81 e 91), anteriormente exposta, que prevê a existência das *coroas* como marcação de propriedade das casas. É possível, entretanto inferir que o “desenho” seja um tipo de marcação de *coroa*.

Figura 12 – Diagrama do *caracol*

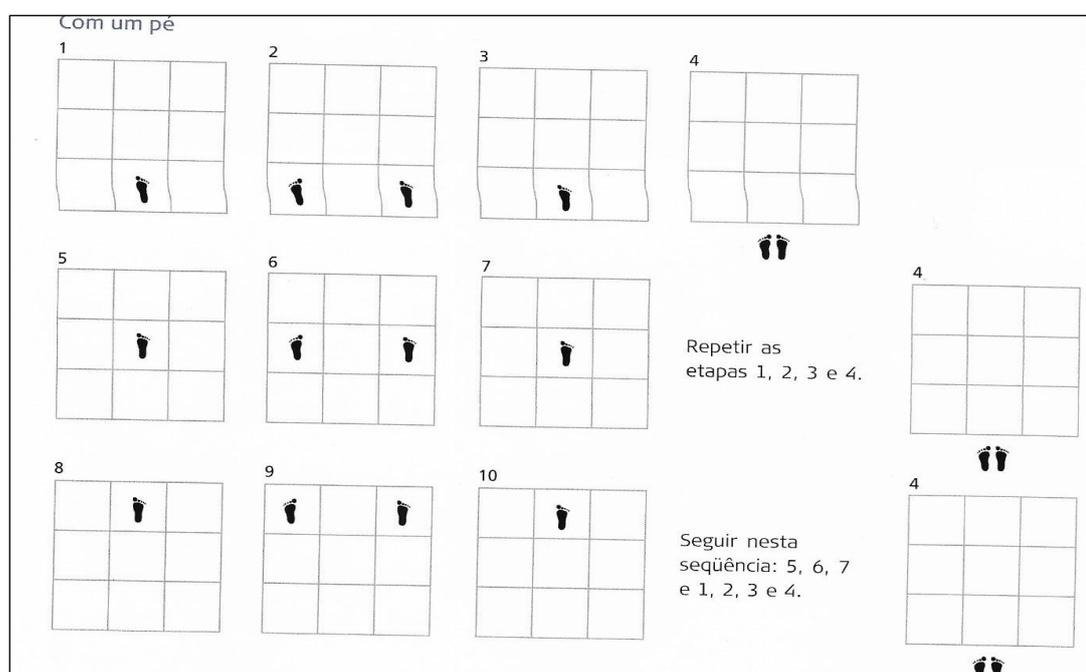


Fonte: Meirelles (2007, p. 41)

A última variação de *amarelinha* descrita por Meirelles (2007) é denominada *xadrez*⁴, uma variante de execução só trazida pela autora, portanto não descrita por Santos (2012) e nem por Friedmann (2014 [2004]). De acordo com as informações trazidas na obra de 2007, a brincadeira *xadrez* foi localizada “na aldeia indígena Manga, do povo Karipuna, que fica a 40 quilômetros da cidade de Oiapoque, no Amapá” (Meirelles, 2007, p. 42).

Neste jogo, as crianças fazem riscos no chão de terra em um desenho quadrado subdividido em nove partes iguais. No diagrama, não há números e nem céu. O jogador vai de frente e volta de costas, seguindo o mesmo caminho. O jogo é iniciado com um pé só na casa do meio da primeira linha, em seguida, os pés devem se afastar, pisando nas casas laterais. Retorna-se de costas para fora da figura após repetir este movimento.

Figura 13 – Diagrama do *xadrez* com um pé só



Fonte: Meirelles (2007, p. 42)

A primeira etapa deste jogo é iniciada na casa do meio da primeira linha utilizando um pé só. Depois, é preciso afastar os pés e pisar nas casas laterais, voltando-se de costas para fora da figura. Deve-se repetir o mesmo movimento,

⁴ *Xadrez* ocorre no ALERS (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 714), como ocorrência única no ponto 205, como se destaca no Quadro 03 e no texto da seção 4.5.

contudo, deve-se iniciar na segunda linha, voltado de costas e pisando sobre as casas da primeira linha. Os saltos são repetidos com a finalidade de cair diretamente na terceira linha, e, então, o jogador retorna passando sucessivamente pela segunda e primeira linha.

O jogo é reiniciado na primeira linha. No entanto, deve-se começar com os dois pés juntos na casa central, repetindo o trajeto descrito acima. Após isso, o pulo deve acontecer com as pernas cruzadas na casa central da primeira linha. Na última etapa, alguém deve tapar o olho do brincante com uma das mãos, e este deve passar por todas as casas sem pisar na linha. Um ponto importante desta variação é que “o jogador não conquista casas para si” (Meirelles, 2007, p. 42).

De acordo com os diagramas apresentados pela autora, a brincadeira *xadrez* pode ser feita com um pé só, com os dois pés, com as pernas cruzadas, com um pé só na diagonal, com os dois pés juntos na diagonal, com os pés cruzados na diagonal e de olhos vendados. Devido ao ineditismo desta variante de execução, visto ter sido a única autora que as incluiu, os diagramas completos trazidos por Meirelles (2007, p. 42 - 45) estão disponíveis para consulta no Anexo 2 deste trabalho.

No fim do capítulo destinado às variações de *amarelinha*, a autora cita as diversas denominações que este jogo infantil recebe no Brasil, situando, inclusive, os estados em que cada variação ocorre. Contudo, não houve menção das fontes consultadas para essas informações. A denominações e seus respectivos estados apresentados por Meirelles (2007, p. 45) foram estes : *Academia* - RN e PB; *Avião* - AL e RJ; *Boneca* - PI; *Cademia* - PE; *Cancão* - MA; *Macacão* - SE; *Macaco* - BA; *Pulapula* - PB; *Amarelinha* - SP e RJ; *Maré* - RJ e RS; *Quadrinhos* - PB; *Queimei* - SC; *Sapata* - RS; *Casco* - RJ; *Amarelas* - RJ e MG; *Casa de boneca* - CE; *Céu e inferno* - PB e PR; *Macaca* - AC, PA, AP, CE, RS e PI.

Buscou-se nesta seção fazer uma descrição detalhada dos diagramas, das regras de execução e dos movimentos envolvidos na brincadeira *amarelinha* e variantes, visando reunir os três trabalhos consultados que se revelaram importantes para explicação das variantes lexicais coletadas na pesquisa e que serão alvo de análise e discussão na seção 3 deste trabalho.

A seguir, os itens 2.5, 2.6 e 2.7 abordarão a natureza das bases de dados que compõem o *corpus* da pesquisa.

2.5 O TESOURO DO LÉXICO PATRIMONIAL GALEGO E PORTUGUÊS

O *Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português* (TLPGP) é constituído por uma densa base de dados lexicais do Galego, do Português Europeu e do Português do Brasil. Este tesouro foi desenvolvido com o propósito de facilitar o acesso à informação de obras de cunho lexical e dialetal, de difícil acesso aos pesquisadores. Toda informação sobre as fontes originais está “organizada a partir de variantes, lemas, classificação semântica e localização geográfica” (Álvarez, 2024).

Ribeiro, Mota e Isquerdo (2021), no artigo *Denominações em Galego e em Português para a brincadeira de “pegar com olhos vendados”*, ao descreverem o TLPGP, apontam que:

Os tesouros, do latim *thesaurus*, como documentos lexicográficos surgem da necessidade de armazenamento e indexação de um número considerável de dados (bigdata), razão pela qual possibilitam a manipulação de grande volume de informações registradas em documentos anteriormente dispersos e, por vezes, próprios ou específicos de certas áreas do conhecimento. Tais obras permitem uma recuperação de dados que não estariam tão acessíveis à população em geral. A Ciência da Computação e a implementação de diversas soluções de criação e informatização de banco de dados permitiram o avanço de produtos lexicográficos dessa natureza (Ribeiro, Mota e Isquerdo, 2021, p. 79 e 80).

Até janeiro de 2025, o TLPGP possui 308 obras introduzidas: 49 do Brasil, 166 da Galícia, 81 de Portugal, 10 de Portugal e Galícia, e 2 da Galícia, Portugal e Brasil. O número total de registros é de 315.192, o número total de lemas é de 75.824 e o número total de variantes é de 124.479. Por ser uma obra de alta densidade de dados, foi necessária a cooperação entre instituições e órgãos de pesquisa da Galícia, de Portugal e do Brasil, as quais realizam esta missão desde 2009, liderados pelo Instituto de Língua Galega (ILG) da Universidade de Santiago de Compostela (USC).

A alimentação dos dados no *Tesouro* é feita de modo contínuo, contando sempre com a “incorporação de novos itens lexicais revelando o dinamismo que a obra tem e como se faz construir coletivamente” (Ribeiro, Mota e Isquerdo, 2021, p. 83).

As variantes do TLPGP são a forma principal “que aparece abrindo a entrada em cada um dos glossários introduzidos no *Tesouro*” (Álvarez, 2024). A variante ortográfica é devidamente respeitada e reproduzida tal como foi extraída da obra original.

O TLPGP também disponibiliza a transcrição fonética de cada entrada, quando a obra original faz menção a tal tipo de transcrição na obra. Foram utilizados os símbolos do Alfabeto Fonético Internacional (AFI).

A categoria gramatical das entradas é mantida do modo exato como aparece na fonte, seguindo a “sua formulação original” (Álvarez, 2024).

O lema é o agrupamento das diversas variantes fonéticas e gráficas presentes nas obras, permitindo maior agilidade ao acessar todas essas variantes. Assim, o lema “é específico para cada uma das variedades linguísticas (Galego, Português europeu e Português do Brasil); por exemplo, as variantes *dereito*, *dreito*, *direito* são agrupadas em galego sob o lema *dereito* e em português sob o lema *direito*” (Álvarez, 2024).

As remissões fazem o redirecionamento para outras formas lexicais relacionadas, e que estejam presentes em uma mesma obra. Estas remissões podem “relacionar duas variantes de uma mesma palavra muito próximas formalmente” (Álvarez, 2024), assim como podem marcar relações de significado, como, por exemplo, hipônimo e hiperônimo, e podem associar formas tidas como secundárias e “com uma entrada primária que contém agrupada toda a informação sobre os significados, os exemplos e as indicações complementares” (Álvarez, 2024).

As definições das entradas são a parte responsável pela “recolha da informação semântica” (Álvarez, 2024). Contudo, as definições do TLPGP são feitas em sentido amplo, não seguindo apenas a concepção tradicional de definição presente em dicionários, antes, o TLPGP analisa:

também informações que não têm lugar noutras secções mais específicas: dados que figuram nas notas de rodapé, indicações geográficas sobre o lugar em que se recolheu a variante ou referências sobre se a forma aparece ou não nos dicionários de uso corrente. (Álvarez, 2024).

No TLPGP estão incluídos atlas linguísticos brasileiros, alguns como frutos de dissertações ou teses. Também constam, no caso de registro em Português Europeu, livros, material pedagógico, dicionários e monografias de graduação, indicadas nas referências do TLPGP como dissertação de licenciatura.

No TLPGP ainda não foram incluídos o Atlas Linguístico do Brasil (Cardoso, 2014b) e o *Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil – ALERS* (Altenhofen; Klassmann, 2011) que foram considerados nesta pesquisa e a seguir serão descritos.

2.6 O PROJETO ALiB

No dia 20 de março de 1952, foi emitido o Decreto 30.643, cuja principal finalidade foi a criação de um atlas linguístico nacional. Porém, devido às mais diversas dificuldades, os dialetólogos da época voltaram a atenção para a produção de atlas estaduais.

O Projeto ALiB só foi oficializado a partir de 1996, durante o *Seminário Nacional Caminhos e Perspectivas para a Geolinguística no Brasil*, realizado no Instituto de Letras, na Universidade Federal da Bahia. A finalidade deste projeto foi a criação de um atlas linguístico brasileiro, que analisasse a língua portuguesa falada no Brasil. O objetivo era o mapeamento das áreas dialetais e a observação da variedade de dialetos presentes em todo o território nacional, sob a perspectiva da Geolinguística. Assim, a prioridade do Projeto ALiB é descrever a realidade linguística do português brasileiro por meio da análise da variação que ocorre no nível geográfico, ou seja, no nível da diatopia. Contudo, pelo fato de utilizar-se da metodologia da Geolinguística pluridimensional contemporânea, o fator social também é considerado, não se atendo apenas à dimensão diatópica.

Foi em outubro de 2014, durante o III Congresso de Dialetologia e Sociolinguística (III CIDS), realizado em Londrina, que, finalmente, ocorreu o lançamento dos dois primeiros volumes do Atlas Linguístico do Brasil, pela editora Eduel. Atualmente, diversas universidades públicas brasileiras estão envolvidas no Projeto ALiB, o que demonstra a dimensão do esforço requerido para a manutenção deste ambicioso projeto científico.

A aplicação da metodologia utilizada pelo ALiB apoia-se num tripé básico: *rede de pontos, informantes e questionário*, embora, recentemente, o papel do inquiridor tenha começado a ser considerado como um elemento indispensável para o labor dialetológico.

Os informantes do Projeto ALiB foram selecionados de acordo com o sexo (feminino e masculino), a faixa etária e o nível de escolaridade. A faixa etária está dividida da seguinte forma: faixa etária I: 18 a 30 anos; faixa etária II: de 50 a 65 anos. A escolaridade nas capitais foi dividida em dois níveis: 1) os alfabetizados com ensino fundamental incompleto e 2) os de nível universitário completo. No interior, todos possuem ensino fundamental incompleto. Assim, nas capitais, foi possível analisar a

variação diassexual (feminino/masculino), variação diageracional (faixas etárias) e variação diastrática (nível de escolaridade).

A presente pesquisa utilizou os resultados dos dados coletados e já publicados pelo Projeto ALiB, através da consulta às cartas linguísticas referentes à *amarelinha*, constantes no Volume 2 do ALiB (Cardoso *et al.*, 2014b). Foram considerados os dados documentados nas cartas regionais (CARTA L23a, CARTA L23b, CARTA L23c, CARTA L23d e CARTA L23e) e na carta geral: CARTA L23. Nestas cartas, foram encontradas informações de suma importância para melhor compreensão de como cada região do Brasil se apropriou das variantes para o jogo em análise. Tem-se como exemplo, as seguintes variantes lexicais documentadas: *caracol*, *sapata*, *maré*, *academia*, *cancão*, *avião*, *macaca*, entre outras.

Outro trabalho que constitui o *corpus* da presente pesquisa foi o capítulo intitulado como *A variação lexical dos nomes populares para a brincadeira infantil amarelinha* do vol. 3 do *Atlas Linguístico do Brasil comentários às cartas linguísticas 1*, lançado em 2023. Neste texto, Margotti e Bassi (2023) abordaram as variadas denominações para a brincadeira infantil *amarelinha*, com base no recorte dos dados de *Jogos e Diversões Infantis* do QSL, tendo o foco na questão 167 do QSL do Projeto ALiB (*Amarelinha*):

Como se chama a brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha (mímica) e vão pulando com uma perna só? (Comitê Nacional do Projeto ALiB, 2001, p. 35).

2.7 OS TRABALHOS ACADÊMICOS DE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO BASEADOS NO PROJETO ALiB

Os trabalhos acadêmicos de conclusão de curso de graduação e pós-graduação utilizados como um dos *corpora* selecionados para o presente trabalho são, em ordem de divulgação: Ribeiro (2012); Portilho (2013); Ferreira (2015); Santos L. (2016); D'Anunciação (2016); Alencar (2018); Santos G. (2018) e Romano (2022)⁵. Os trabalhos possuem importantes pontos em comum. O primeiro fator comum é a abordagem direta às denominações da brincadeira *amarelinha* realizada nestas obras.

⁵ O trabalho de Romano (2022) é um artigo científico aqui incluído para fins metodológicos e de comparação.

O segundo aspecto comum, foi o uso dos dados apresentados pelo Projeto ALiB. Outra questão importante é que todos os trabalhos analisaram, direta ou indiretamente, a divisão dialetal proposta pelo filólogo e linguista Antenor Nascentes, em 1953, a fim de atestar a vitalidade da proposta do referido estudioso.

A tese de Ribeiro (2012), *Brinquedos e brincadeiras infantis na área do Falar Baiano*, pioneira no estudo com os dados das 13 questões do Questionário Semântico-Lexical (QSL) do Projeto ALiB nesta área temática⁶, apresentou o estudo do léxico dos brinquedos e das brincadeiras infantis. A finalidade foi atestar a variação diatópica identificada de acordo com os dados baseados na variação lexical. Esta tese examinou a vitalidade da divisão dialetal do Brasil proposta por Antenor Nascentes em 1953, mais especificamente, a área do *Falar Baiano*.

A dissertação de Portilho (2013), *O falar amazônico: uma análise da proposta de Nascentes (1953) a partir de dados do Projeto ALiB*, orientada pela Profa. Dra. Aparecida Negri Isquierdo, analisou a área temática dos *jogos e diversões infantis* tendo como *corpus* de pesquisa as respostas obtidas para as 13 perguntas desta área no QSL do Projeto ALiB. O objetivo principal desta dissertação foi verificar a vitalidade atual da área dialetal do *Falar Amazônico* proposta por Nascentes (1953).

A dissertação de Ferreira (2015), *Jogos e Diversões Infantis: um estudo geossociolinguístico na Região Norte do Brasil*, orientada pelo Prof. Dr. Abdelhak Razky, teve como principal objetivo o mapeamento e a discussão da variação semântica em seis estados da Região Norte do Brasil, de acordo com os dados do Projeto ALiB. A intenção deste mapeamento foi a identificação de áreas de ocorrência de itens lexicais comuns, comparando “os resultados das cidades do interior dos estados pesquisados com as suas respectivas capitais, assim como o falar da região norte com a área do falar baiano resultado da tese de doutorado de Ribeiro (2012)” (Ferreira, 2015, p. 7). O autor utilizou as 13 questões do QSL do Projeto ALiB.

A outra dissertação de mestrado que serviu de base para coleta de dados do presente trabalho foi a de Santos L. (2016) intitulada *Brincando pelos caminhos do Falar Fluminense*, orientada pela Profa. Dra. Silvana Soares Costa Ribeiro. Neste trabalho, assim como nos outros anteriormente citados, o autor buscou analisar a vitalidade da divisão dialetal apresentada por Nascentes (1953) no que diz respeito

⁶. Embora no Questionário Semântico-Lexical (QSL) do Projeto ALiB (Comitê Nacional, 2001) constem referências às áreas semânticas, opta-se neste trabalho por utilizar área temática, uma terminologia mais ampla que pode englobar tanto os brinquedos quanto as brincadeiras infantis.

ao *Falar Fluminense*, investigando a área temática dos *jogos e diversões infantis*, presente nas 13 questões do QSL do Projeto ALiB.

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de D'Anuniação (2016), *Registrando o léxico dos brinquedos e brincadeiras infantis em Minas Gerais*, orientada pela Profa. Dra. Silvana Soares Costa Ribeiro, buscou investigar as denominações para os brinquedos e brincadeiras infantis no estado de Minas Gerais documentadas no Projeto ALiB. Neste trabalho, a autora analisou as divisões dialetais feitas por Nascentes (1953) e por Zágari (1998) a fim de atestar a vitalidade destas divisões. A autora utilizou cinco questões do QSL do Projeto ALiB.

A tese de Alencar (2018), *O léxico de brinquedos e brincadeiras infantis no Estado de São Paulo*, orientada pela Profa. Dra. Aparecida Negri Isquerdo, também teve como objetivo principal analisar a vitalidade da divisão dialetal de Nascentes (1953) em relação ao subfalar sulista, especificamente no Estado de São Paulo. Para isso, a área temática selecionada foi também a dos *jogos e diversões infantis*, presente no QSL do Projeto ALiB, tendo sido descritas as 13 questões.

A dissertação de mestrado de Santos G. (2018), *O léxico dos Jogos e Diversões infantis no corpus do Projeto ALiB: Visitando o falar nordestino*, orientada pela Profa. Dra. Silvana Soares Costa Ribeiro, também analisou a proposta de divisão dialetal de Nascentes (1953). Nesta dissertação, foi investigada a atualidade da área do *Falar Nordestino*, também dentro da área temática dos *jogos e diversões infantis*, tendo como base as 13 questões do QSL do Projeto ALiB. O objetivo foi a descrição da variação diatópica e a possibilidade de “reconhecimento das variantes lexicais características do português falado no Brasil, contribuindo, por consequência, com a Lexicografia, no que tange à catalogação de regionalismos” (Santos G., 2018, p.8).

O capítulo de livro intitulado *Contribuições do Projeto ALiB para a caracterização de áreas lexicais: o caso da sapata e amarelinha na Região Sul do Brasil*, de autoria de Valter Romano (2022), abordou as variantes da brincadeira em questão por meio dos dados do Projeto ALiB, nos três estados da Região Sul. Foram analisados os dados de 176 informantes, distribuídos entre sexo, faixa etária e escolaridade de nível fundamental. Este levantamento de informações ocorreu:

mediante consulta às transcrições e gravações do banco de dados do Projeto ALiB (inédito). Após o levantamento, a tabulação e a revisão, passou-se à organização do corpus em uma base de dados no Software para Geração e Visualização de Cartas Linguísticas (ROMANO; SEABRA; OLIVEIRA, 2014), que permitiu o tratamento quantitativo por meio de relatórios de frequência e

também elaboração de cartas linguísticas experimentais com vista ao mapeamento dos designativos para o referente em pauta (Romano, 2022, p. 256).

Assim, todos os trabalhos científicos acima mencionados ajudaram a evidenciar facetas importantes da investigação dialetal feita pelo ALiB, visto que todos trouxeram informações específicas de cada região e/ou falar estudado, revelando detalhes cruciais para compreensão dos fenômenos linguísticos.

2.8 O ATLAS LINGUÍSTICO-ETNOGRÁFICO DA REGIÃO SUL DO BRASIL – ALERS – VOLUME 2

O *Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil* - (ALERS) (Altenhofen; Klassmann, 2011) é o sexto atlas brasileiro que trouxe inovações ao não se limitar ao estudo de um único estado brasileiro. Antes, fez a análise dos três estados da Região Sul do Brasil: Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Dois outros importantes fatores de diferenciação do ALERS foi o uso de um programa de cartografia digital e a exposição de termos levantados de seu QSL por meio de um glossário anexado na obra. A exposição completa dos resultados do QSL está no volume 2, onde se encontram apenas as cartas semânticos-lexicais.

A rede de pontos deste atlas é composta de dados de 294 localidades, das quais 106 são no Paraná, 86 em Santa Catarina e 102 no Rio Grande do Sul. Esta investigação realizada dividiu-se em “275 pontos da área rural e 19 na área urbana, tendo sido documentados, em geral, casais, com idade, preferencialmente, entre 28 e 58 anos” (Ribeiro, Mota e Isquerdo, 2021, p. 86). O critério de escolha dos informantes voltou-se para indivíduos de baixa escolaridade, tendo sido analisados 2 informantes por localidade nas áreas rurais e 3 nas áreas urbanas.

No entanto, apesar de também ter ocorrido a pesquisa em área urbana, é necessário acentuar que o ALERS vol.2 teve as áreas rurais como principal foco de estudo, tendo em vista a obtenção de “uma amostra representativa do português rural falado pela classe menos escolarizada, no sul do Brasil.” (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 26). O foco de análise voltado para a fala rural é justificado “pelo interesse dos idealizadores do Projeto na fala mais conservadora, por espelhar com mais clareza áreas dialetais historicamente estabelecidas.” (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 26).

Embora o ALERS também tenha realizado a análise de 19 centros urbanos voltando-se para aspectos das variantes sociais, o atlas em questão teve maior ênfase na dimensão da diatopia com o principal propósito de possibilitar:

arealizações de variantes linguísticas no espaço, isto é, relações e tendências de projeção ou manutenção de uma variante ou área linguística no espaço geográfico, e que portanto a técnica de cartografia deve refletir e facilitar a visualização dessas tendências, mais ou menos como um *zoom* ou uma imagem de microscópio (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 31).

Cabe destacar a inclusão de dados advindos de informantes bilíngues nos pontos onde estes informantes representam a maioria dos falantes de português, possibilitando, assim, observações sobre a “[...] aquisição de segunda língua e de plurilinguismo e contatos linguísticos” (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 27).

Os dados estão ordenados de modo contínuo. A frequência das variantes lexicais está disposta em ordem decrescente, ou seja, iniciando do item de maior frequência para o de menor frequência, e o número dos pontos está em ordem crescente. São indicados também os pontos que possuíam as chamadas respostas prejudicadas (rp), que são dados considerados como de baixa confiabilidade pela cartografia.

No caso de variantes lexicais com variantes fonéticas, estas foram devidamente informadas em negrito, e em ordem decrescente de frequência, utilizando-se os símbolos fonéticos do Alfabeto Fonético Internacional (AFI). Os símbolos atribuídos a cada variante em todos os mapas obedecem a uma escala de A a I. O símbolo A é equivalente “ao quadrado hachurado e tem a função de destacar a variante mais frequente” (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 31).

Para fornecer maiores informações sobre divergências ou convergências de variantes próximas foram utilizados “símbolos com a mesma forma geométrica (p. ex., círculo ou quadrado), porém acrescida de um traço vertical ou horizontal, no caso p.ex. de A2 ou A3” (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 310).

Os mapas vêm devidamente acompanhados por quadros de variantes que permitem a exposição de maiores detalhes sobre “[...] as realizações concretas das variantes e suas frequências” (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 30).

As variantes de *amarelinha* registradas no ALERS estão dispostas na Carta 311, bem como no respectivo quadro de variantes com informações sobre a realização fonética dessas lexias e os pontos em que cada uma delas ocorreu. A questão

utilizada pelos inquiridores para a análise das variantes foi a QSL 525 *Amarelinha/Sapata*:

...o jogo em que as crianças fazem uma figura no chão, formada por dez quadrados numerados, com um céu e um inferno? (Altenhofen; Klassmann, p. 51).

Por fim, a metodologia de coleta de dados nos *corpora* considerados será exposta na seção seguinte (3 Metodologia) e o levantamento de dados e a análise seguirão na seção 4 (Análise de dados).

3 METODOLOGIA

Nesta seção, foi explanado o caminho metodológico utilizado para a construção do presente trabalho, cujo principal propósito foi a identificação das variantes que denominam a brincadeira *amarelinha* em PE e em PB, com a finalidade de comparar as variantes presentes em ambas as variedades linguísticas.

Para realizar tal empreitada, as principais fontes de dados foram, como exposto na seção 1, o *Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português* (TLPGP), o Projeto ALiB, trabalhos acadêmicos com dados do referido projeto e o *Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil* (ALERS).

3.1 A PESQUISA NO TLPGP

Foi feita consulta sistemática na área de busca principal do TLPGP a partir da lexia *amarelinha* seguida das outras formas identificadas. (Figura 14). Esta área de pesquisa inicial possui as opções de buscar o lema e a variante separadamente. Após a exibição dos resultados, foram utilizados os filtros referentes aos campos semânticos, sendo selecionados apenas aqueles relacionados aos aspectos culturais, sociais, lúdicos etc.

Figura 14 – TLPGP – Área de busca principal



The image shows the search interface of the TLPGP (Tesouro do Léxico Patrimonial Galego e Português) website. At the top, there are logos for USC (Universidade de Santiago de Compostela), Instituto da Língua Galega, Interreg (España - Portugal), and the project title. Below the logos is a navigation menu with links: Inicio, Proxecto, Equipa, Corpus, Inventário, Condições de utilização, Ajuda, and Contacto. On the right side of the menu, there are language options: Galego, Português, and English. The main search area features a search bar with the placeholder text "Procurar Lema..." and a search icon. To the left of the search bar are buttons for "Lema" and "Variante". Below the search bar are two checkboxes: "Sensível a diacríticos" and "Sensível a maiúsculas". To the right of the search bar are two dropdown menus: "Pesquisa avançada" and "Pesquisa estendida".

Fonte: Álvarez (2024)

Os três principais campos semânticos presentes no TLPGP que guiaram as buscas até as variantes relacionadas à atividade lúdica infantil foram os seguintes: 7.1 - ser humano (aspectos físicos, psíquicos e comportamentais); 7.2 - ser humano (aspectos sociais) e 7.3 - ser humano (aspectos espirituais). Realizou-se a leitura das definições disponibilizadas para cada uma das variantes identificadas na busca, a fim de detectar quais faziam referência à *amarelinha*, sendo feita, após isso, a análise das

remissões presentes ao fim de cada entrada. Observe-se o exposto na Figura 15, que segue, na qual se verifica a consulta ao lema *amarelinha* e à área semântica 7.3 - ser humano (aspectos espirituais):

Figura 15 – TLPGP – Área de busca por lema e campos semânticos

The screenshot shows the 'TESOURO DO LÉXICO PATRIMONIAL GALEGO E PORTUGUÊS' search interface. The search bar contains 'amarelinha'. The left sidebar shows filters: Localização (1) - Brasil (9); Campo semântico (1) - 7.3 - Ser humano (aspectos espirituais) (9); Lemas (1) - amarelinha (pt-br) (9); Variantes (1) - amarelinha (pt-br) (9); and Categorias (1) - substantivo feminino (9). The main results area shows 9 entries for 'amarelinha', each with a description, a map icon, and a 'PT-BR 7.3' tag. A map of Brazil is displayed at the bottom, with several regions highlighted in blue.

Fonte: Álvarez (2024)

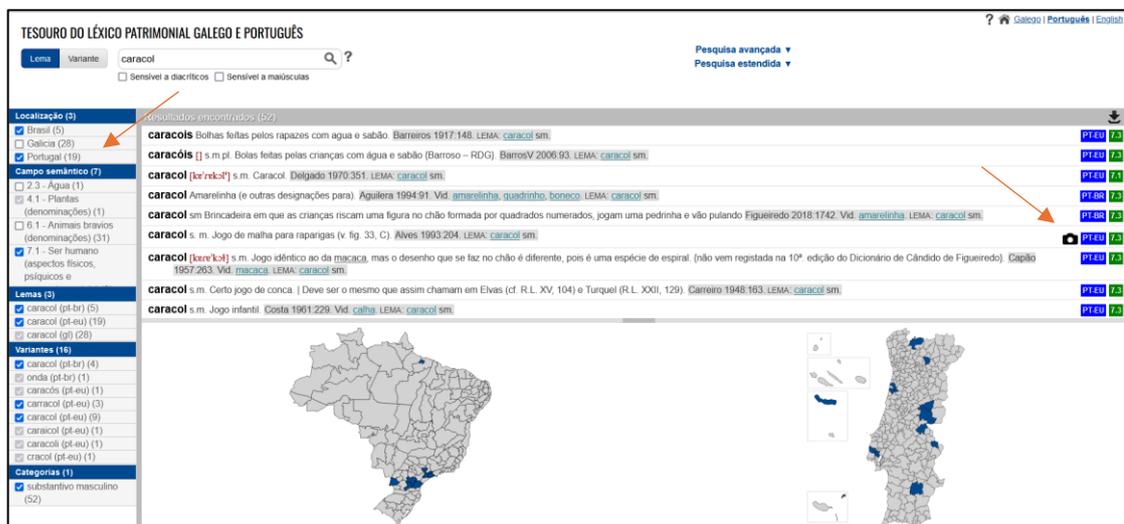
Foi por meio dos resultados encontrados nas remissões que se identificaram as variantes distintas daquelas encontradas no Projeto ALiB, estando incluídos dados válidos para o território brasileiro. Além dos resultados referentes à abundância de variantes, foi possível ver, através dos mapas disponíveis no Tesouro, a localização geográfica de cada uma das variantes. Como se pode observar na Figura 15, anteriormente trazida, e na Figura 16 que será apresentada a seguir.

A representação do espaço geográfico varia conforme a área ou país em que se encontram registradas as lexias ou formas linguísticas. Ao digitar a palavra que se deseja pesquisar, os mapas referentes a uma das três regiões geográficas com que o *Tesouro* trabalha são representadas: Brasil, Galícia e Portugal. Se houver apenas dados de um desses três países, apenas um mapa será apresentado.

As regiões em que forem identificadas a(s) lexia(s) que se deseja encontrar ficam destacadas no mapa pela cor azul, sendo possível clicar nestas áreas a fim de filtrar a(s) variante(s) presente(s) naquela dada região. Além disso, ao passar o mouse sobre a área identificada em azul, é possível ver o nome daquela determinada área,

ocorrendo, neste caso, uma mudança da cor azul para amarela. No presente trabalho foram filtradas informações relacionadas ao Brasil e à Portugal.

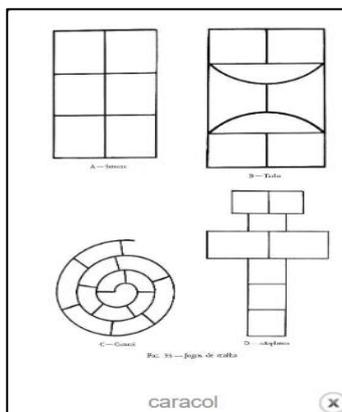
Figura 16 – TLPGP – Área de busca por lema e seleção de localização (Brasil e Portugal)



Fonte: Álvarez (2025)

Em algumas obras utilizadas pelo *Tesouro* há representações gráficas que ilustram a definição das entradas lexicais. No caso de algumas variantes de *amarelinha*, foram identificados imagens e diagramas que representam a brincadeira em questão, como no caso da variante lexical *caracol* presente na Figura 16. A imagem é indicada com o desenho de uma máquina fotográfica. Ao clicar no ícone (máquina fotográfica), o consulente é levado para uma outra área do *Tesouro*, na qual estão disponíveis imagens, como a que se reproduz na Figura 17.

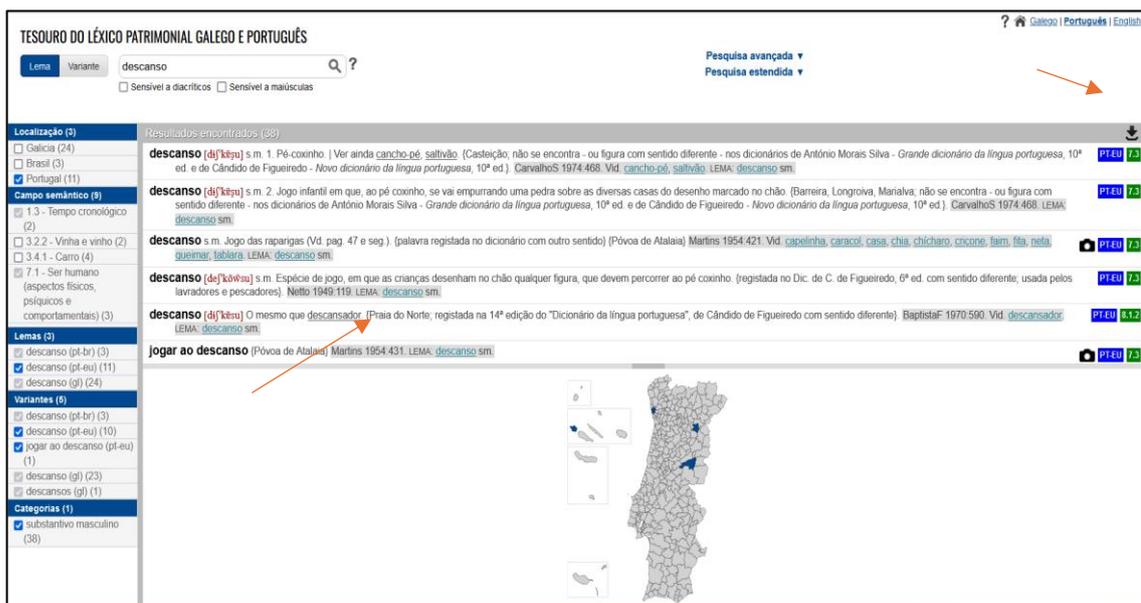
Figura 17 – Exemplo de diagrama do *caracol* – registrado no TLPGP



Fonte: Alves (1993, p. 204 *apud* Álvarez, 2024)

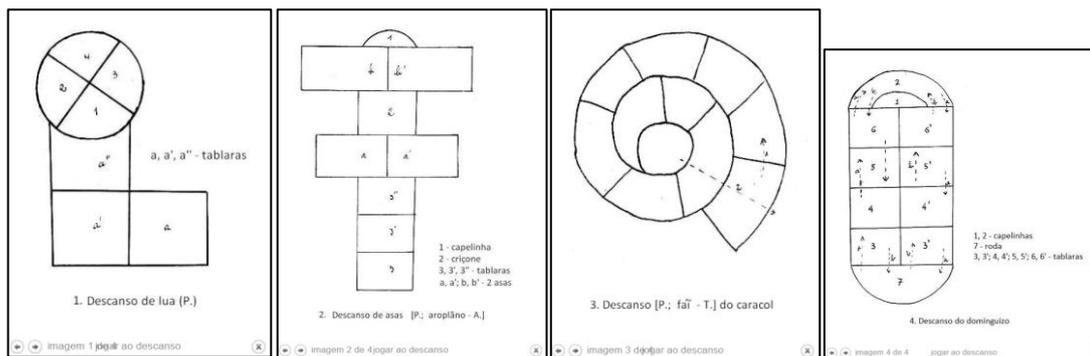
Na Figura 18, observam-se dois casos da variante *descanso* com indicação de imagem em destaque. Ao consultar o ícone, ficam disponíveis quatro diagramas, os quais foram trazidos na Figura 19, organizados lado a lado. Os diagramas estão na obra de Martins (1954, *apud* Álvarez, 2024).

Figura 18 – Exemplo de consulta do *descanso* – registrado no TLPGP



Fonte: Álvarez (2024)

Figura 19 – Exemplo de diagramas do *descanso* – registrado no TLPGP



Fonte: Martins (1954, p. 421,414, e 431, *apud* Álvarez 2024)

Por fim, foram apresentados os arquivos PDF da consulta realizada para cada resposta válida e as imagens contidas em algumas das obras (ver ícone download sinalizado) na Figura 18. As obras originais de cada pesquisa incorporada ao TLPGP também ficam indicadas na consulta (ver seta indicadora) na Figura 18.

Foi realizado o *download* das lexias referentes à brincadeira em questão, bem como as imagens referentes às obras e os mapas para uma consulta mais apurada e melhor armazenamento das informações disponibilizadas. Após isso, cada lexia identificada foi disposta em ordem alfabética em um quadro contendo os dados sobre as obras e à qual variedade do Português a forma lexical pertencia.

A seguir, no Quadro 1, elaborado com base no TLPGP com inclusão das referências bibliográficas exatamente como são apresentadas em Álvarez (2024), constam as obras presentes no TLPGP que continham referência ao jogo infantil “*amarelinha*” em estudo.

Quadro 1 – Obras cadastradas no TLPGP com registros para a brincadeira em que as crianças pulam em um só pé uma figura desenhada no chão

Área pesquisada	Autor	Obra	Território	Localização geográfica
PT-BR	Aguilera (1994)	Aguilera, Vanderci de Andrade. <i>Atlas linguístico do Paraná</i> . 1990. Tese de Doutorado em Letras. Assis-SP: Universidade Estadual Paulista. [= <i>Atlas linguístico do Paraná</i> . (1994) Curitiba: Imprensa Oficial do Estado do Paraná / Londrina: Universidade Estadual de Londrina].	Brasil [Sul]	Paraná
PT-BR	Altino (2001)	Altino, Fabiane Cristina (2001): <i>Pelos caminhos da geolinguística paranaense: um estudo do léxico popular de Adrianópolis</i> . Dissertação de Mestrado em Letras. Londrina: Universidade Estadual de Londrina.	Brasil [Sul]	Paraná
PT-BR	Cristianini (2007)	Cristianini, Adriana Cristina (2007): <i>Atlas semântico-lexical da região do Grande ABC</i> . Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. [accesible en http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-28012008-115533/pt-br.php].	Brasil [Sudeste]	São Paulo
PT-BR	Dias (2015)	Dias, Marcelo Pires (2015): <i>Banco de Dados do Atlas Geossociolinguístico Quilombola do Nordeste do Pará (AGQUINPA)</i> . Santiago de Compostela: Instituto da Língua Galega	Brasil [Norte]	Pará
PT-BR	Encarnação (2010)	Encarnação, Márcia Regina Teixeira da (2010): <i>Atlas semântico-lexical de Caraguatatuba, Ilhabela, São Sebastião e Ubatuba – municípios do Litoral Norte de São Paulo</i> . Tese de doutoramento. Universidade de São Paulo. [accesible en http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-18102010-144550/pt-br.php].	Brasil [Sudeste]	São Paulo
PT-BR	Figueiredo (2018)	Figueiredo Junior, Selmo Ribeiro (2018): <i>Atlas linguístico pluridimensional do português paulista: níveis semântico-lexical e fonético-fonológico do vernáculo da região do Médio Tietê</i> . Tese de Doutorado. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade	Brasil [Sudeste]	São Paulo

		de São Paulo. [accesible en https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-12072019-155328/pt-br.php].		
PT-BR	Imaguire (2004)	Imaguire, Lígia Maria Campos (2004): <i>Estudo geolinguístico de alguns municípios do Litoral Sul Paulista</i> . Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.	Brasil [Sudeste]	São Paulo
PT-BR	Lino (2000)	Lino, Fádua Maria Moisés (2000): <i>Aspectos linguísticos da fala de Cândido de Abreu: um estudo geosociolinguístico</i> . Dissertação de Mestrado em Letras. Londrina: Universidade Estadual de Londrina.	Brasil [Sul]	Paraná
PT-BR	Soares (2012)	Soares, Rita de Cássia da Silva (2012): <i>Atlas semântico-lexical da Região Norte do Alto Tietê – ReNAT-São Paulo</i> . Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. [accesible en http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-09012013-113318/pt-br.php].	Brasil [Sudeste]	São Paulo
PT-PT	Álvarez (2016)	Álvarez, Rosario (coord.) (2016): <i>O xogo da mariola. Banco de datos: enquisas da materia Dialectoloxía Galega, 2009-2015</i> . Universidade de Santiago de Compostela.	Galícia	A Baña
PT-PT	Alves (1993)	Alves, Joana Lopes (1993): <i>A linguagem dos pescadores da Ericeira</i> . Lisboa: Assembleia Distrital de Lisboa [= Alves, Joana Luiza Matos Ribeiro Lopes (1958): <i>Linguagem dos pescadores da Ericeira</i>] [reimpressão de Id. (1965): <i>A linguagem dos pescadores da Ericeira</i> . Lisboa: Junta Distrital de Lisboa.]	Portugal	Mafra
PT-PT	Amorim (1971)	Amorim, Maria Isabel Nogueira de (1971): <i>Baião, concelho do distrito do Porto. Estudo de linguagem, etnografia e folclore das suas freguesias</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Coimbra.	Portugal	Baião
PT-PT	Baptista (1967)	Baptista, Cândida da Saudade Costa (1967): <i>O falar da Escusa</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Lisboa.	Portugal	Marvão

PT-PT	Barros (2006)	Barros, Vítor Fernando (2006): <i>Dicionário do Falar de Trás-os-Montes e Alto Douro</i> . Lisboa: Edições Colibri / Âncora Editora.	Portugal	Trás-os-Montes e Alto Douro
PT-PT	Braga (1971)	Braga, Franklim Costa (1971): <i>Quadrazais. Etnografia e Linguagem</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Lisboa.	Portugal	Sabugal
PT-PT	Capão (1957)	Capão, António Tavares Simões (1957): <i>A Bairrada. Estudo linguístico, histórico e etnográfico</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Coimbra.	Portugal	Vagos
PT-PT	Carvalho (1970)	Carvalho, Maria Armanda da Cunha Albino (1970): <i>Sátão (Concelho do distrito de Viseu). Estudo da linguagem, etnografia e folclore das suas freguesias</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Coimbra.	Portugal	Sátão
PT-PT	Carvalho (1974)	Carvalho, Maria Filomena de Andrade Saraiva de (1974): <i>Linguagem e folclore do concelho da Mêda (distrito da Guarda). Algumas notas sobre a linguagem da mulher</i> . Dissertação de Licenciatura em Filologia Românica. Universidade de Coimbra.	Portugal	Mêda
PT-PT	Costa (1961)	Costa, Maria Rosa Lila Dias (1961): <i>Murteira, uma povoação do concelho de Loures – Etnografia, linguagem e folclore</i> . Lisboa: Junta distrital de Lisboa.] [= Id. (1957): <i>Murteira, uma povoação do concelho de Loures – Etnografia, linguagem e folclore</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Lisboa.	Portugal	Loures
PT-PT	Dias;Tender (2005)	Dias, Adamir / Manuela Tender (2005): <i>Dicionário de Trasmontanismos</i> . Chaves: Associação Rotary Club de Chaves	Portugal	Trás-os-Montes
PT-PT	Freitas (1948)	Freitas, Odília de Jesus (1948): <i>Estudo do falar de Santa Valha</i> . Dissertação de Licenciatura em Filologia Românica. Universidade de Coimbra.	Portugal	Valpaços

PT-PT	Martins (1954)	Martins, José Dias (1954): Etnografia, linguagem e folclore de uma pequena região da Beira Baixa (Póvoa de Atalaia, Alcongosta, Tinhaldas e Sobral do Campo). Dissertação de Licenciatura. Universidade de Lisboa.	Portugal	Castelo Branco e Fundão
PT-PT	Matias (1984)	Matias, Maria de Fátima de Rezende F. (1974): <i>Bilinguismo e níveis sociolinguísticos numa região luso-espanhola (Concelhos de Alandroal, Campo Maior, Elvas e Olivença)</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Coimbra. [ed. de id. (1984): <i>Bilinguismo e níveis sociolinguísticos numa região luso-espanhola (Concelhos de Alandroal, Campo Maior, Elvas e Olivença)</i> . Separata de <i>Revista Portuguesa de Filologia</i> , vols. XVIII e XIX].	Portugal	Alandroal, Campo Maior, Elvas e Olivença
PT-PT	Medeiros (1964)	Medeiros, Maria de Jesus Chichorro de (1964): <i>A linguagem micaelense em alguns dos seus aspectos</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Lisboa.	Portugal	São Miguel
PT-PT	Moura (1960)	Moura, Constança da Silva Pires (1960): Faia, aldeia do concelho de Sernancelhe. Etnografia, linguagem e folclore. Dissertação de Licenciatura. Universidade de Lisboa.	Portugal	Sernancelhe
PT-PT	Netto (1949)	Netto, Maria Teresa de Mendonça Lino (1945): <i>A linguagem dos pescadores e lavradores do concelho de Vila do Conde</i> . Dissertação de Licenciatura. Universidade de Coimbra. [ed. id. (1949): <i>A linguagem dos pescadores e lavradores do concelho de Vila do Conde</i> . Separata de <i>Revista Portuguesa de Filologia</i> , vols. I e II].	Portugal	Vila do Conde
PT-PT	Paulino (1959)	Paulino, Maria de Lourdes Semedo (1959): Arronches, Estudo da linguagem e etnografia. Dissertação de Licenciatura. Universidade de Lisboa.	Portugal	Arronches
PT-PT	Pereira (1970)	Pereira, Maria Fernanda Afonso Alves (1970): O falar de Soajo. Dissertação de Licenciatura. Universidade de Lisboa.	Portugal	Arcos de Valdevez

PT-PT	Rebordosa (2020)	EBS Rebordosa (2020): <i>Língua, património e conhecimento tradicional. Jogos e brinquedos</i> . Ano lectivo 2019-2020. Coord. Ivone Monteiro.	Portugal	Paredes
PT-PT	Salgueiro (1945)	Salgueiro, Mariana de Lourdes (1945): <i>Contribuição para um estudo linguístico-etnográfico de quatro aldeias: S. Mamede de Riba-Tua, Safres, Amieiro e Franzilhal, pertencentes ao concelho de Alijó</i> . Dissertação de Licenciatura em Filologia Românica. Universidade de Coimbra.	Portugal	Alijó
PT-PT	Silva (1960)	Silva, Maria Gracinda Gonçalves e (1960): <i>Figueiró dos Vinhos. (Contribuição para o estudo da linguagem, etnografia e folclore do concelho)</i> . Dissertação de Licenciatura em Filologia Românica. Universidade de Coimbra.	Portugal	Figueiró dos Vinhos

Fonte: Álvarez (2025)

3.2 A RECOLHA DE DADOS NO ALiB – VOLUME 2

A pesquisa das variantes de *amarelinha* no Projeto ALiB ocorreu por meio da análise e consulta ao ALiB a partir das cartas semântico-lexicais referentes a questão 167 (*amarelinha*) na área temática dos *Jogos e Diversões infantis*. Foi realizada a busca dos dados disponíveis na carta diatópica geral para *amarelinha*: CARTA L23 (Cardoso *et al.*, 2014b, p. 315). Após isso, foram observadas as cartas que continham dados específicos das cinco regiões do Brasil, ou seja, as cartas diatópicas regionais, que são as seguintes: Norte: CARTA L23a; Nordeste: CARTA L23b; Sudeste: CARTA L23c; Sul: CARTA L23d; Centro-Oeste: CARTA L23e.

Tanto a carta diatópica geral quanto as cartas diatópicas regionais são de autoria de Felício Wessling Margotti e Alessandra Bassi. Na carta diatópica geral (CARTA L23) estão representados os dados das 25 capitais integrantes do Projeto ALiB⁷, ou seja, é uma carta que representa dados de regiões e estados do Brasil em sua extensão de acordo com suas diferentes porções.

Os resultados quantitativos apresentados nas cartas referentes à brincadeira *amarelinha* no Projeto ALiB estão representados graficamente sob a forma de *pizza*. O percentual das ocorrências presentes em cada uma das capitais foi calculado com base apenas nas respostas válidas que foram registradas, desconsiderando assim, a ausência de respostas.

Analisou-se as variantes apresentadas em cada uma das cartas, tendo sido consideradas para a coleta de dados, especificamente no ALiB, apenas as variantes com mais de uma ocorrência, não tendo sido contabilizadas para a presente pesquisa as ocorrências únicas citadas nos trechos de transcrições de cada carta.

O apuramento desta recolha de dados foi disposto no Quadro 5 na seção 4.5, juntamente com os dados buscados no TLPGP, nos trabalhos acadêmicos e no ALERS II com suas respectivas referências bibliográficas.

⁷ Brasília e Palmas, por questões metodológicas não foram incluídas no rol de capitais contempladas pelo Projeto. Maiores detalhes sobre esta informação se encontram na seção 4.2.1.

3.3 A PESQUISA EM TRABALHOS ACADÊMICOS COM DADOS DO PROJETO ALiB

Além da busca de dados no TLPGP e no Projeto ALiB foram analisadas produções acadêmicas de graduação, pós-graduação e um artigo que já haviam estudado variantes da denominação de *amarelinha* com base no referido Projeto, como já exposto na fundamentação teórica. As produções acadêmicas estudadas foram as seguintes: Ribeiro (2012); Portilho (2013); Ferreira (2015); Santos L. (2016); D'Anunciação (2016); Alencar (2018); Santos G. (2018) e Romano (2022). Todos estes trabalhos utilizaram dados contidos no Projeto ALiB para investigação dialetal de falares do Brasil. Os resultados específicos de cada trabalho foram considerados para contabilização das variantes de *amarelinha* e estão expostos no Quadro 3 na seção 4.2.2.

É válido salientar que, até a data em que o presente trabalho foi produzido, não foram encontradas obras específicas para a Região Centro-Oeste do Brasil, no entanto, há uma tese de doutorado sendo elaborada por Fábio Ronne de Santana Lima com os dados do Projeto ALiB para as regiões Sul e Centro-Oeste, sob a orientação da Profa. Dra. Silvana Soares Costa Ribeiro, com previsão de defesa para 2026.

Em relação ao processo de pesquisa nestas produções acadêmicas, foi necessário examinar a seção de análise de dados voltada para os dados exclusivos das variantes de *amarelinha*. As lexias identificadas foram colocadas em quadros a fim de melhor visualizar a origem de cada uma delas, bem como destacar itens distintos dos que já tinham sido encontrados nas outras bases de dados.

Vale ressaltar que os resultados da pesquisa lexicográfica também realizada por estes autores, não foram alvo do presente trabalho.

3.4 A RECOLHA DE DADOS NO ALERS – VOLUME 2

A recolha de dados no atlas regional brasileiro, o *Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil* – (ALERS) – (Altenhofen; Klassmann, 2011), foi feita a partir da consulta à carta referente à brincadeira infantil analisada, a saber, a Carta 311 (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 715) a qual está inserida no Questionário

Semântico-Lexical (QSL) referente à Questão 525. Os dados presentes na carta são referentes a todos os três estados da Região Sul: Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul.

No caso deste atlas regional, foram consideradas tanto as variantes com mais de uma ocorrência quanto as ocorrências únicas. As variantes com mais de uma ocorrência encontram-se na Carta 311, enquanto as ocorrências únicas estão dispostas juntamente com as denominações gerais na Nota da Carta 311 (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 714).

3.5 A PESQUISA EM DICIONÁRIOS

A pesquisa em dicionários foi realizada levando em consideração os dados recolhidos nos atlas brasileiros (ALiB e ALERS), no TLPGP e nos trabalhos acadêmicos baseados nos dados do Projeto ALiB. Cada variante identificada foi pesquisada em dicionários portugueses e brasileiros, antigos e modernos, a fim de investigar o período de possível dicionarização dessas variantes.

As variantes foram pesquisadas página por página, além da busca por meio da tecla F3 que possibilita um filtro de busca: digita-se a palavra que se deseja encontrar, e em retorno, o filtro informa, por meio de numeração (1/6, por exemplo), se a palavra está presente no documento. Se a palavra estiver presente, o filtro indica quantas vezes a lexia está registrada. Se não estiver presente o filtro indicará a ausência: (0/0).

Os critérios para a busca nos dicionários envolveram (i) a verificação de quais verbetes apresentavam definição do objeto de pesquisa; (ii) a anotação das variantes registradas; (iii) a realização da pesquisa reversa e a (iv) indicação, sempre que possível, da natureza da lexia consultada, ou seja, se era ou não um verbete, se era verbete, mas não constou como variante no verbete principal, ou se era verbete e estava incluído nas variantes indicadas no verbete principal.

Os dicionários de língua portuguesa utilizados foram cinco. As obras portuguesas selecionadas foram as seguintes: *Vocabulario portuguez e latino* (Bluteau, 1728); *Diccionario da lingua portugueza* (Moraes e Silva, 1789), *Novo Diccionario da Língua Portuguesa* (Cândido de Figueiredo, 1913). Os dicionários brasileiros foram: *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa* (Houaiss, 2009) e o

Dicionário Caldas Aulete (Aulete; Valente, 2024). Inclui-se um dicionário de folclore: *Dicionário do Folclore Brasileiro* (Cascardo, 1988).

A busca nos dicionários foi realizada na seguinte ordem: Bluteau (1728); Moraes e Silva (1789); Cândido de Figueiredo (1913); Cascardo (1988); Houaiss (2009), Aulete (Aulete; Valente, 2024), o último nas versões atualizada e original. O Quadro-resumo com os dados detalhados da consulta nestes dicionários encontra-se no Apêndice A e a discussão dos resultados foi efetuada na seção 4.4 de análise de dados.

4 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Nesta seção, apresentam-se a descrição e a análise dos dados encontrados na pesquisa por variantes para denominar a brincadeira na qual as crianças pulam quadrados numerados com um só pé, conhecida como *amarelinha*.

A análise dos dados está fundamentada nas variantes encontradas no TLPGP, em atlas brasileiros (ALiB e ALERS) e nos trabalhos acadêmicos baseados em dados do Projeto ALiB que já haviam estudado as denominações para o jogo infantil em análise. Os dados do TLPGP, do Projeto ALiB (atlas e trabalhos acadêmicos) e do ALERS foram organizados em um quadro que indica: (i) as variantes por ordem alfabética; (ii) a variedade do português à qual pertence cada uma dessas variantes; e (iii) as obras nas quais foram localizadas as diferentes denominações.

4.1 O REGISTRO DAS LEXIAS NO TLPGP

O TLPGP, o Projeto ALiB (atlas e trabalhos acadêmicos) e o ALERS foram as bases principais da presente pesquisa de graduação, e contém dados muito relevantes quanto às variantes presentes em Portugal e no Brasil.

Os resultados encontrados no TLPGP foram bastante produtivos ao mostrarem facetas importantes do processo de denominação da brincadeira infantil analisada. As lexias registradas no TLPGP que denominam o jogo infantil como um todo ou que estão relacionadas a ela, como, por exemplo, partes dos diagramas ou dos movimentos realizados, foram as seguintes: *alcança-céu, amarelinha, andoleta, avião, boneco, brincadeira de dado, cachaperna, canção, cancho-pé, capelinha, caracol; casa, céu-inferno, chiclamanca, chiclopé, chia, criçone, descanso, faim, fita, jogo do ferro, macaca(o), malha/jogo da malha, neta, pula-pula, pé-coxinho; quadrinho, queimar, saltivão, tablara*.

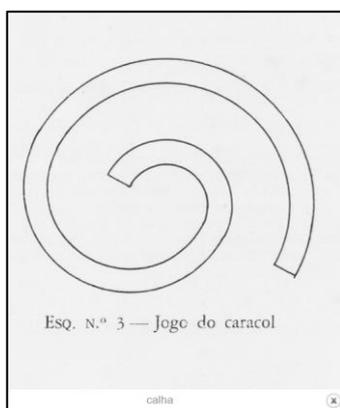
4.1.1 Lexias relacionadas à *amarelinha* que não denominam a brincadeira

Dentre as denominações encontradas no *Tesouro*, há aquelas cujas definições não denominam a atividade lúdica conhecida como *amarelinha*, mas são referentes a um movimento, a um objeto ou uma parte do(s) diagrama(s) que representam o jogo infantil. No caso da maioria destes itens, não foi possível o acesso às obras originais

devido à data de publicação muito antiga, ou por não estarem disponíveis *on-line* ou em espaços físicos acessíveis. As lexias que se enquadram na situação descrita foram as seguintes: *calha*, *capelinha*, *casa*, *chia*, *chícaro*, *criçone*, *faim*, *fita*, *malha*, *neta*, *queimar* e *tablara*.

A denominação *calha* é apresentada no TLPGP como sinônimo da variante *caracol*. Contudo, *calha* não se refere à brincadeira em si mesma, antes, se refere ao “Espaço entre as duas espirais, no jogo infantil do caracol.” (Costa, 1961, p. 228 *apud* Álvarez, 2024).

Figura 20 – *Calha* – parte do diagrama da variante *caracol*

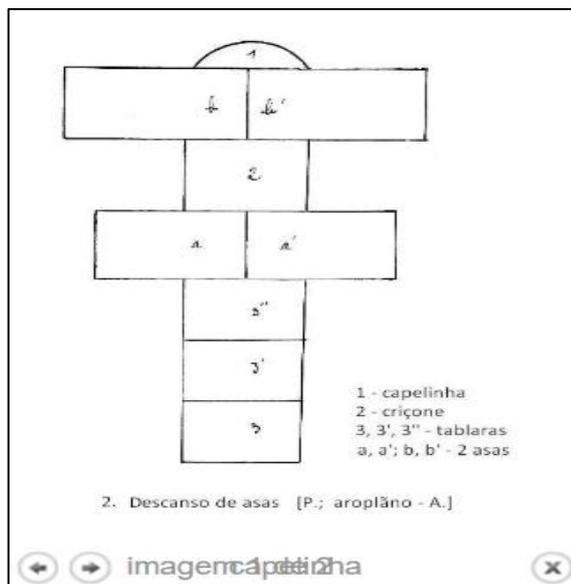


Fonte: (Costa, 1961, p. 228 *apud* Álvarez, 2024)

Chícaro foi exposta como sinônimo de *descanso*, no entanto, não há uma definição clara quanto a lexia em questão ser uma nomeação para *amarelinha*, ou se apenas designa uma parte do diagrama para o jogo, visto que o *descanso* tanto pode ser a própria brincadeira infantil, quanto pode ser um espaço do diagrama, como se verá mais adiante quando for tratada a lexia *descanso*.

A lexia *capelinha* não foi considerada como uma denominação de *amarelinha*, pois está registrada no *Tesouro* como uma parte do diagrama do *descanso*. Assim, como é possível perceber no item 1 da legenda da Figura 21 que segue, a lexia *capelinha* pode estar relacionada ao formato do “destino final” do *jogo do descanso*, que lembra uma capela em formato semiesférico. Ainda é possível observar no item 2 da legenda da Figura 21, a designação *criçone*, sendo também considerada por Martins (1954 p. 414 *apud* Álvarez, 2024) como uma das divisões do *descanso*.

Figura 21 – Diagrama do *descanso* de asas e o destaque para a *capelinha*



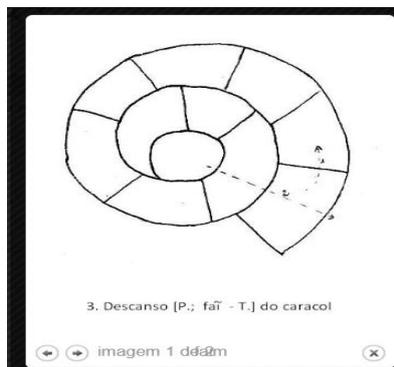
Fonte: Martins (1954, p. 414 *apud* Álvarez, 2024)

Casa é uma lexia registrada como uma parte do diagrama do jogo em questão, por isso, não é possível considerá-la como uma designação para a brincadeira em si mesma. A lexia *casa* é definida como “Cada uma das divisões do descanso” (Martins, 1954, p. 415 *apud* Álvarez, 2024).

Chia é também apresentada como a divisão do diagrama do jogo do descanso, não sendo, portanto, uma denominação da atividade lúdica analisada. *Chia* denomina a “Divisão do descanso enfeitada a riscos e para onde se não joga” (Martins, 1954, p. 417 *apud* Álvarez, 2024).

Faim é uma das lexias que apresentou como sinônimo a variante *descanso*, além de ter anexado uma imagem com o diagrama do *caracol*, em que há uma legenda que afirma que *descanso* seria o mesmo que *faim* do *caracol*, ou seja, seria um espaço dentro do *jogo do caracol*.

Figura 22 – *Faim*: espaços do diagrama do *caracol*



Fonte: Martins (1954, p. 425 *apud* Álvarez, 2024)

A lexia *fita* é registrada como: “Pequeno caco de telha usado no jogo do descanso” (Martins 1954, p. 426 *apud* Álvarez, 2024), assim, é uma lexia que denomina um objeto utilizado na brincadeira em questão.

O item lexical *malha* está apresentado como uma “pedra lisa e achatada” (Cruz, 1991, p. 340 *apud* Álvarez, 2024) utilizada no *jogo da macaca*, no entanto, não é possível afirmar, com as definições trazidas pelo *Tesouro*, que *malha* é uma denominação para o jogo infantil.

Ainda de acordo com Martins (1954, p. 440 *apud* Álvarez, 2024), *neta* é outra lexia considerada como uma das divisões do *descanso*, a qual estaria “enfeitada com riscos”, sendo, portanto, um elemento constituinte do diagrama do referido jogo.

Queimar é descrito como o movimento de tocar os riscos que dividem o diagrama “nos jogos do descanso” (Martins, 1954, p. 445 *apud* Álvarez, 2024), portanto, é uma lexia que representa um movimento da brincadeira.

Tablara é apresentada como uma parte do diagrama do descanso: “Cada uma das divisões do descanso em forma de quadrado.” (Martins 1954, p. 450 *apud* Álvarez, 2024). Observa-se a Figura 34 na descrição da variante lexical *descanso* na próxima seção.

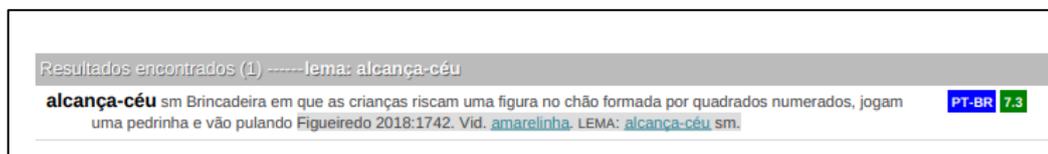
4.1.2 As denominações para *amarelinha* no TLPGP

Esta seção terciária aborda todos os resultados considerados válidos como variantes de *amarelinha* no TLPGP. Para isso, levou-se em consideração a definição explícita de jogo infantil apresentada em cada lexia ou a relação de sinonímia referenciada no próprio TLPGP. Além disso, foram consideradas as remissões, ou

seja, algumas lexias consideradas no presente trabalho não possuíam a definição explícita da brincadeira, contudo, apresentavam remissões cuja definição era diretamente ligada à atividade lúdica. As entradas lexicais, as imagens extraídas de algumas obras, e a localização das lexias nos mapas foram dispostas em figuras para melhor compreensão dos resultados obtidos, os quais estão organizados em ordem alfabética.

Alcança-céu é uma lexia apresentada como a “Brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando” (Figueiredo, 2018, p. 1742). Na Figura 23 (recortes da consulta), é possível ver, destacado em azul, no mapa do Brasil, as regiões específicas em que a lexia foi documentada. As regiões destacadas no mapa foram a região metropolitana de São Paulo, a região macro metropolitana Paulista e Piracicaba, portanto, *alcança-céu* só está presente no Brasil. A lexia em questão pode estar relacionada ao objetivo final do jogo infantil: chegar, ou “alcançar” o céu, ou seja, o espaço do diagrama que representa o céu.

Figura 23 – Lexia *alcança-céu* no TLPGP e sua localização no Brasil



Fonte: Álvarez (2024)

Amarelinha é registrada como a brincadeira infantil analisada. Essa lexia foi registrada nas seguintes regiões: nordeste paraense, vale do Paraíba paulista,

metropolitana de São Paulo, macro metropolitana paulista, Piracicaba, litoral sul paulista, metropolitana de Curitiba, sudeste paranaense, centro oriental paranaense, norte pioneiro paranaense, norte central paranaense, noroeste paranaense, centro ocidental paranaense, oeste paranaense, sudoeste paranaense, centro-sul paranaense e sudeste paranaense. Veja-se a Figura 24.

A motivação possível para esta denominação pode estar relacionada ao decalque feito pelos portugueses do nome para a brincadeira em francês: *marelle*. De acordo com Barbeiro e Isquierdo (2009, p. 114 *apud* Portilho, 2013, p. 135), a lexia *amarelinha* é uma “forma inovadora do português do século XVIII, um empréstimo do francês na variante europeia, que veio para o Brasil com a Família Real” (Barbeiro e Isquierdo, 2009, p. 114 *apud* Portilho, 2013, p. 135).

Figura 24 – Lexia *amarelinha* no TLPGP e sua localização no Brasil

Resultados encontrados (9) -----Lema: amarelinha		
amarelinha	Amarelinha (e outras designações para). Aguilera 1994:91 . Vid. caracol , quadrinho , boneco . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3
amarelinha	Amarelinha [A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando com uma perna só?]. Altino 2001 . Vid. andoleta , pula-pula . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3
amarelinha	Amarelinha. A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando com uma perna só. Cristianini 2007:681 . Vid. brincadeira de dado , céu-inferno . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3
amarelinha	s.f A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha (mímica) e vão pulando com uma perna só? DiasP 2015 . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3
amarelinha	Amarelinha. A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando com uma perna só? Encarnação 2010:649 . Vid. pula-puja . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3
amarelinha	sf Brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando Figueiredo 2018:1742 . Vid. alcança-céu , amarelinha , caracol , pula-pula . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3
amarelinha	Amarelinha. Como se chama a brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha (mímica) e vão pulando com uma perna só? (solicitar a descrição) Imaguire 2004:354 . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3
amarelinha	sf Para (Aurélio), Nascentes e (Morais Silva), é um jogo infantil que consiste em pular num pé só sobre casas riscadas no chão, exceto aquela em que cai a pedra que marca a progressão do brincante. Lino 2000:98 . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3
amarelinha	A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha (mímica) e vão pulando com uma perna só? Soares 2012:533 . Vid. pula-pula , quadrado . LEMA: amarelinha sf.	PT-BR 7.3



Fonte: Álvarez (2024)

Andoleta é uma denominação presente em Altino (2001). Esta lexia foi registrada apenas na região metropolitana de Curitiba, como é possível identificar no mapa presente na Figura 25. Para esta designação não foram identificadas possíveis motivações. Cabe registrar que *andoleta*, no PB, também se refere a uma outra atividade lúdica infantil.

A lexia *boneco* remete ao item lexical *amarelinha* e está presente no ALPR I (Aguilera, 1994, p. 91), assim, é mais uma variante válida para o jogo infantil. *Boneco* está registrada, de acordo com os dados do ALPR e com as indicações do mapa no TLPGP, nas regiões do Centro-sul e Sudoeste Paranaense (cf. Figura 26).

Figura 25 – Lexia *andoleta* no TLPGP e sua localização no Brasil



Fonte: Álvarez (2024)

Figura 26 – Lexia *boneco* no TLPGP e sua localização no Brasil

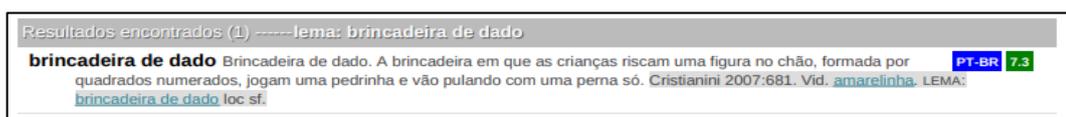


Fonte: Álvarez (2024)

Brincadeira de dado é uma lexia apresentada como o jogo infantil em questão, sendo, portanto, mais uma nomeação válida. Esta variante foi documentada no *Atlas semântico-lexical da região do Grande ABC* (Cristianini, 2007), e foi registrada na

região metropolitana de São Paulo (cf. Figura 27). Pode-se inferir que essa lexia recebeu esta denominação pelo fato de, em alguns casos, um dado (objeto em forma cúbica) ser utilizado como um dos objetos lançados aos espaços do diagrama da brincadeira, embora seja mais comum o uso de outros elementos, como pedras ou pedaços de madeira, por exemplo.

Figura 27 – Lexia *brincadeira de dado* no TLPGP e sua localização no Brasil



Fonte: Álvarez (2024)

Cachaperna está presente apenas em solo português, mais especificamente em Chaves, município de Portugal. O registro desta lexia corresponde ao da atividade lúdica analisada, como se pode ver na figura 28, tendo sido registrada no *Dicionário de Transmontanismos* (Dias; Tender, 2005 *apud* Álvarez, 2024). É considerada com o mesmo sentido da brincadeira *macaca*. Observe-se a Figura 28.

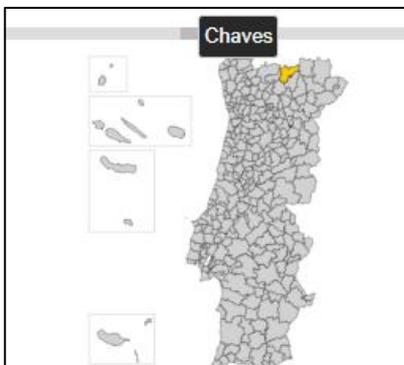
A lexia *cancho-pé* vem registrada no TLPGP como o mesmo que *pé-coxinho*, que, por sua vez, é uma lexia apresentada como a atividade lúdica em questão. Além disso, *descanso* e *saltivão* aparecem como formas sinônimas de *cancho-pé*. Foram registradas duas formas gráficas⁸ dessa variante no TLPGP: *cancho-pé* e *cancho pé*. A primeira forma, separada por hífen foi registrada na cidade de Mêda, e a segunda forma, foi identificada no município de Valpaços, todas em Portugal, como mostrado no mapa da Figura 29.

⁸ Para formas gráficas e variação ortográfica (presença de hífen ou não; alteamento e abaixamento de vogais, por exemplo) foram mantidas as anotações exatamente como presentes no TLPGP.

Figura 28 – Lexia *cachaperna* no TLPGP e sua localização em Portugal

Resultados encontrados (1) ----- lema: *cachaperna*

cachaperna s.m. Jogo que consiste em saltar vários quadrados desenhados na terra, sem pisar os riscos, o m. q. PT-EU 7.3
[macaca](#). [Dias/Tender 2005](#). Vid. [macaca](#). LEMA: [cachaperna sm](#).



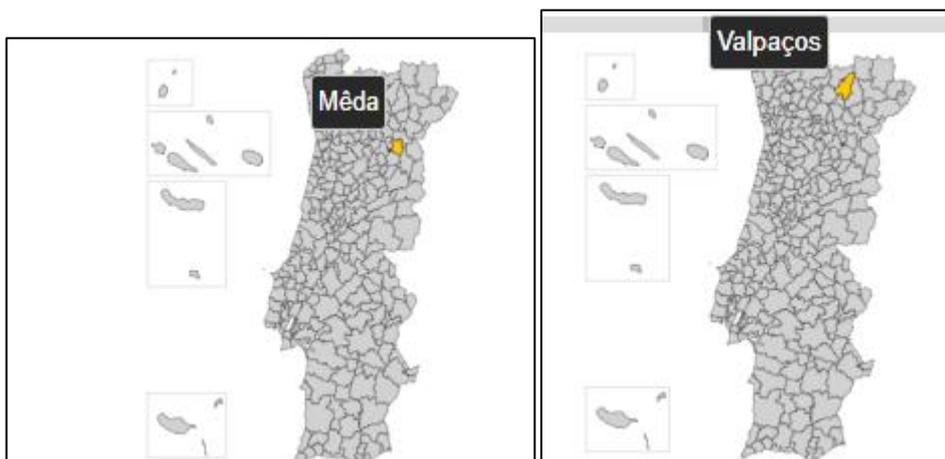
Fonte: Álvarez (2024)

Figura 29 – Lexia *cancho-pé* no TLPGP e sua localização em Portugal

Resultados encontrados (1) ----- lema: *cancho-pé*

cancho-pé s.m. Pé-coxinho. Var.: [coixo-coixo](#) {Rabaçal}, [coixo-pé](#), [coixinho-pé](#) {Barreira}, [pé-coxinho](#) {Coriscada}. | Ver ainda [descanso](#), [saltivão](#). {Aveloso, Outeiro de Gatos, Vale de Porco; não se encontra - ou figura com sentido diferente - nos dicionários de António Morais Silva - *Grande dicionário da língua portuguesa*, 10ª ed. e de Cândido de Figueiredo - *Novo dicionário da língua portuguesa*, 10ª ed.}. [CarvalhoS 1974:444](#). Vid. [coixo-coixo](#), [coixo-pé](#), [coixinho-pé](#), [pé-coxinho](#), [descanso](#), [saltivão](#). LEMA: [cancho-pé sm](#). PT-EU 7.3

cancho pé [ˈkɐ̃u̯ ˈpɐ] s.m. Pé cochinho. | Do gr. *gampsós* - recurvado. R.E.W. 4673. [FreitasO 1948:93](#). LEMA: [cancho pé loc sm](#). PT-EU 7.3

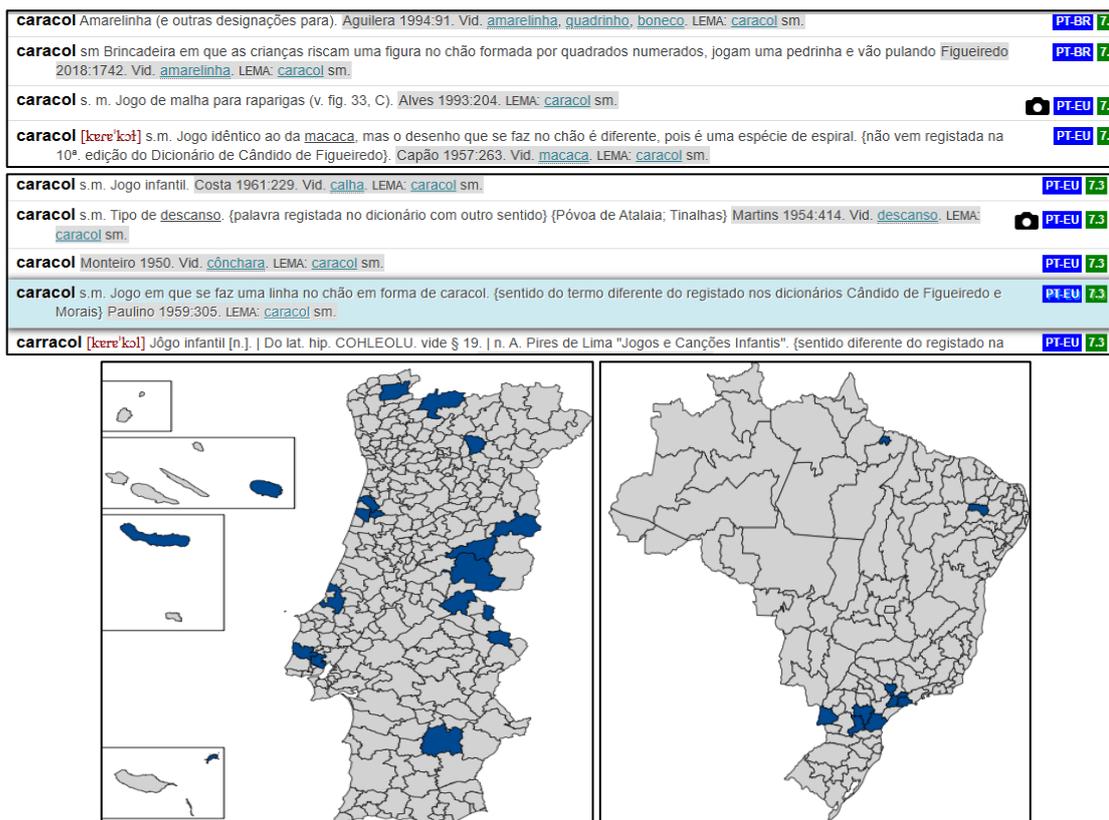


Fonte: Álvarez (2024)

A lexia *caracol* está presente tanto no PE quanto no PB. As imagens disponíveis no *Tesouro* para este item lexical indicam que esta variante pode ter relação direta com o diagrama utilizado para representar a brincadeira, pois possui um formato

espiralado, semelhante ao do molusco terrestre, o caracol. Conforme já foi anteriormente afirmado, *caracol* foi registrada tanto no Brasil quanto em Portugal, sendo, portanto, uma variante utilizada em ambos os territórios pesquisados no presente trabalho. A Figura 30 representa a localização nos dois países.

Figura 30 – Lexia *caracol* no TLPGP e sua localização em Portugal e no Brasil



Fonte: Álvarez (2024)

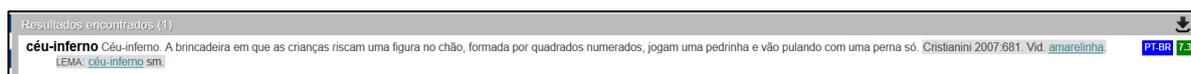
Céu-inferno está presente na região metropolitana de São Paulo (Cristianini, 2007, p. 681 *apud* Álvarez, 2024), como mostra o mapa do Brasil da Figura 31, e é uma variante de *amarelinha*. Esta denominação ocorre, possivelmente, pelo fato de o jogo infantil em análise possuir, em alguns diagramas, os espaços referentes ao “inferno”, normalmente o início do jogo, e o “céu”, espaço ou “destino final” do jogo. É possível considerar a influência do Cristianismo sobre esta denominação de brincadeira.

De acordo com o já exposto na seção 2. 4, Meirelles (2007, p. 45) afirmou que a unidade fraseológica *céu e inferno* está presente nos estados da Paraíba e do

Paraná. Embora, a referida autora não tenha mencionado a fonte exata para esta informação, e não tenha apresentado maiores detalhes, é importante salientar a presença deste registro similar à forma lexical documentada no TLPGP, indicando a possibilidade de esta variante ser utilizada em outras regiões do Brasil, e não apenas no Sudeste, como foi apontado pelo TLPGP.

A lexia *chiclamanca* também foi incluída como uma das variantes de *amarelinha* pelo fato de vir definida como o mesmo que *andar ao pé coxinho*. *Chiclamanca* foi registrada na cidade de Baião, em Portugal por Amorim (1971 *apud* Álvarez, 2024), veja-se a Figura 32. Pode-se hipotetizar que *chiclamanca* seja uma composição por justaposição das lexias *chica/chicla* (feminino de Chico) e *manca*. Também é uma lexia que ocorre no Norte de Portugal, podendo ser influências do Galego (*chiclopé*), do qual se trata na sequência.

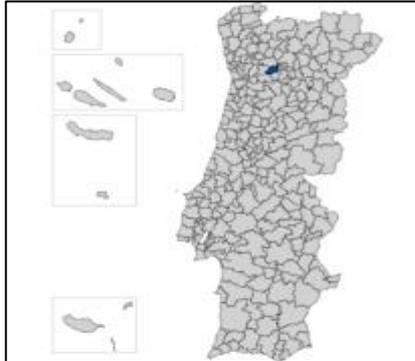
Figura 31 – Lexia *céu-inferno* no TLPGP e sua localização no Brasil



Fonte: Álvarez (2024)

Figura 32 – Lexia *chiclamanca* no TLPGP e sua localização em Portugal

chiclamanca [ʃiklɐ'mãkɐ] O mesmo que [andar ao pé coxinho](#). (não vem registado no Dic. de Língua Portuguesa de Cândido de Figueiredo, 14ª ed.). Amorim 1971:234. Vid. [chinclapé](#), [chiclopé](#). LEMA: [chiclamanca](#) s des. PT-EU 7.3



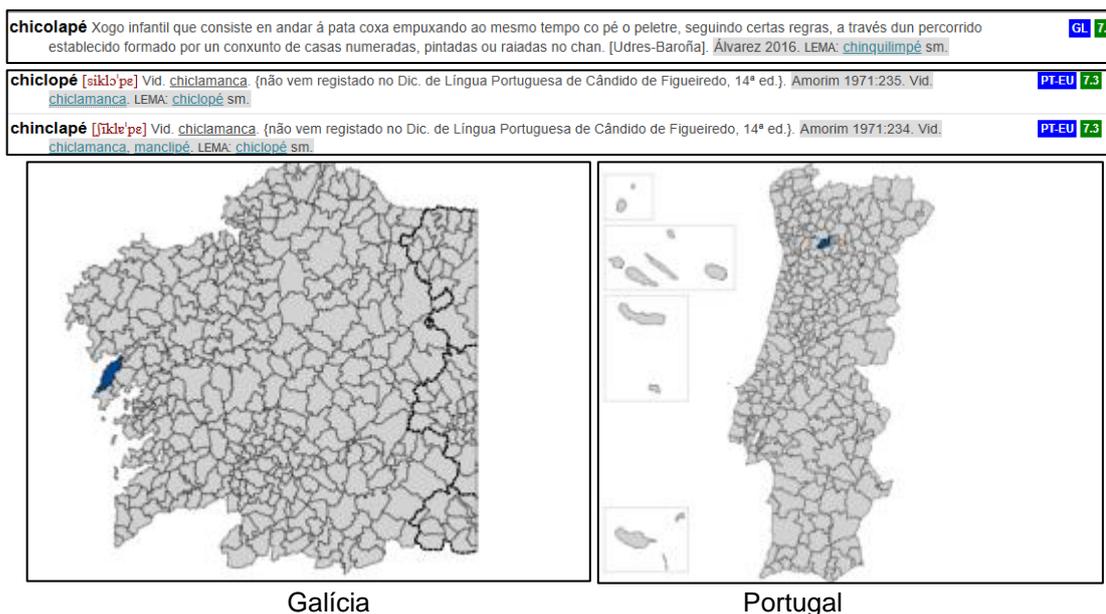
Fonte: Álvarez (2024)

No caso da lexia *chicolapé* e suas variações, embora não haja definição específica para a brincadeira, há a remissão direta a *pé-coxinho*. Além disso, apesar de os dados em Galego não terem sido incluídos na análise no presente trabalho, é importante salientar que em Galego *chiclopé* aparece no *Tesouro* como variante e é definido como o jogo infantil em análise:

Xogo infantil que consiste en andar á pata coxa empuxando ao mesmo tempo co pé o peletre, seguindo certas regras, a través dun percorrido establecido formado por un conxunto de casas numeradas, pintadas ou raiadas no chan. [Udres-Baroña] (Álvarez, 2016 *apud* Álvarez 2024).

Este fator possibilitou a validação de *chicolapé* como uma das variantes do PE para o jogo infantil. Na Figura 33, constam as localizações no norte de Portugal e na Galícia.

Figura 33 – Lexia *chicolapé* no TLPGP e sua localização na Galícia e em Portugal



Fonte: Álvarez (2024)

Para a lexia *descanso* foram encontradas referências de obras de vários autores, na maioria deles há a descrição do jogo e das formas de execução, contudo, apesar de haver imagens que representam o jogo infantil, Netto (1949) afirma que *descanso* é uma “Espécie de jogo, em que as crianças desenhavam no chão **qualquer figura**, que devem percorrer ao pé coxinho” (Netto, 1949, p. 119 *apud* Álvarez, 2024 grifo nosso). Esta afirmação traz uma incerteza quanto à possibilidade de o *descanso* possuir um diagrama específico, ou se é um pode haver variação de tamanho e formato. No entanto, em duas das entradas lexicais para *descanso*, cuja fonte citada é Martins (1954, p. 421 *apud* Álvarez, 2024), foi utilizada uma imagem contendo um possível diagrama para a brincadeira em questão, a qual foi apresentada na Figura 34. A variante *descanso* foi registrada nos municípios de Fundão e Mêda e na freguesia Vila do Conde, em Portugal.

Figura 34 – Lexia *descanso* e sua localização em Portugal e representação das tablaras no diagrama do *descanso de lua*

<p>descanso [diˈkɐ̃su] s.m. 1. Pé-coxinho. Ver ainda cancho-pé, saltivão. {Casteição; não se encontra - ou figura com sentido diferente - nos dicionários de António Morais Silva - <i>Grande dicionário da língua portuguesa</i>, 10ª ed. e de Cândido de Figueiredo - <i>Novo dicionário da língua portuguesa</i>, 10ª ed.}, CarvalhoS 1974:468. Vid. cancho-pé, saltivão. LEMA: descanso sm. PT-EU 7.3</p>
<p>descanso [diˈkɐ̃su] s.m. 2. Jogo infantil em que, ao pé coxinho, se vai empurrando uma pedra sobre as diversas casas do desenho marcado no chão. {Barreira, Longroiva, Marialva; não se encontra - ou figura com sentido diferente - nos dicionários de António Morais Silva - <i>Grande dicionário da língua portuguesa</i>, 10ª ed. e de Cândido de Figueiredo - <i>Novo dicionário da língua portuguesa</i>, 10ª ed.}, CarvalhoS 1974:468. LEMA: descanso sm. PT-EU 7.3</p>
<p>descanso s.m. Jogo das raparigas (Vd. pag. 47 e seg.). {palavra registada no dicionário com outro sentido} {Póvoa de Atalaia} Martins 1954:421. Vid. capelinha, caracol, casa, chia, chicharo, criçone, faim, fila, neta, queimar, tablara. LEMA: descanso sm. PT-EU 7.3</p>
<p>descanso [deˈkõ̃wsu] s.m. Espécie de jogo, em que as crianças desenhavam no chão qualquer figura, que devem percorrer ao pé coxinho. {registada no Dic. de C. de Figueiredo, 6ª ed. com sentido diferente, usada pelos lavradores e pescadores}. Netto 1949:119. LEMA: descanso sm. PT-EU 7.3</p>
<p>jogar ao descanso {Póvoa de Atalaia} Martins 1954:431. LEMA: descanso sm. PT-EU 7.3</p>

1. Descanso de lua (P.)

imagem 1 tablara

Fonte: Álvarez (2024)

Jogo do Ferro é uma lexia cuja definição é a mesma do jogo em análise, portanto, é uma variante válida. *Jogo do ferro* está presente na obra *Quadrazais. Etnografia e Linguagem* (Braga, 1971 *apud* Álvarez, 2024). Nesta obra, o registro da lexia está situado no município de Sabugal, em Portugal. Braga (1971, p. 330 *apud* Álvarez, 2024) afirmou que no *jogo do ferro*, ao final de algumas fases da brincadeira, é preciso que o brincante use a seguinte expressão: “ferro”. Além disso, *ferro* é uma das casas do diagrama da referida atividade lúdica.

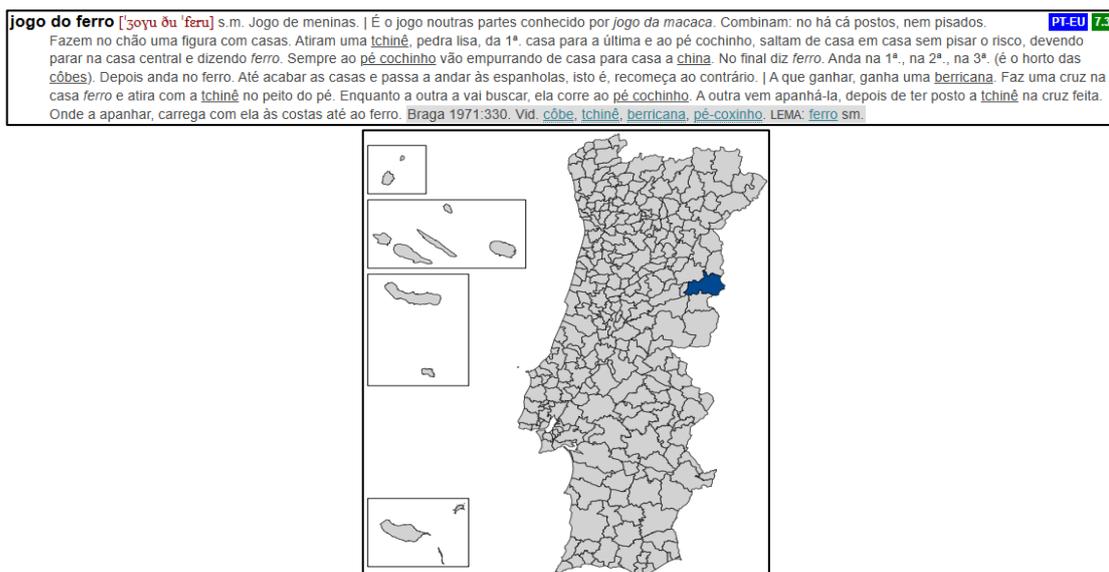
As três primeiras lexias apresentadas após a definição do jogo, a saber, *côbe*, *tchinê* e *berricana*, possivelmente, não são sinônimos da brincadeira. *Côbe* foi classificada pelo TLPGP no campo semântico 3.2.9 – Horta e fruta, sendo definido como o mesmo que couve, um tipo de verdura muito utilizada na alimentação dos seres humanos, não estando relacionada ao jogo infantil analisado. No entanto, de

acordo com a definição exposta para o *jogo do ferro*, còbe seria a 1ª, 2ª e 3ª casas do diagrama, chamada de “horto das còbes” (Braga (1971, p. 330 *apud* Álvarez, 2024).

Já a *tchinê* é classificada no campo semântico 5.1.4 – Gado ovino e caprino e vem registrada como “Pedra espalmada e pequena com que o pastor atira ao gado” (Braga 1971, p. 276 *apud* Álvarez, 2024). No contexto da definição da lexia do *jogo do ferro*, *tchinê* seria o objeto lançado na direção das casas no diagrama, mas que não designaria o jogo em questão.

E no caso da lexia *berricana*, sua classificação está voltada para o campo semântico 7.2 – Ser humano (aspectos espirituais), e vem apresentada como: “Às costas” (Braga 1971, p. 321 *apud* Álvarez, 2024). A partir destas definições, não é possível confirmar se *berricana* é mais uma variante da brincadeira em questão. Contudo a lexia referida seria, possivelmente, uma espécie de recompensa para o jogador que alcançar uma determinada fase do jogo. Veja-se a Figura 35.

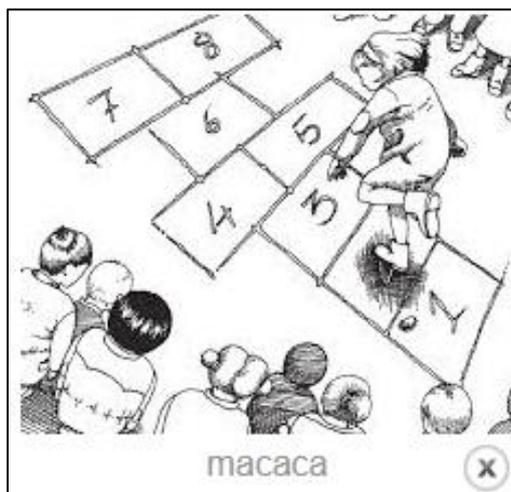
Figura 35 – Lexia *jogo do ferro* no TLPGP e sua localização em Portugal



Fonte: Álvarez (2024)

A variante *macaca(o)* está presente no PE e no PB, mostrando-se uma variante bastante relevante em ambas as variedades de língua portuguesa. Na lexia *macaca*, extraída da obra de Rebordosa (2020 *apud* Álvarez, 2024), há uma imagem (Figura 36) com uma ilustração do diagrama da brincadeira em análise, além da indicação de como esta é executada. Vale ressaltar que a denominação *macaca (o)* e suas formas variantes foram também descritas na seção 2.4. por Santos (2012) e Meirelles (2007).

Figura 36 – Representação do diagrama da *macaca* em Portugal



Fonte: Rebordosa (2020 *apud* Álvarez, 2024)

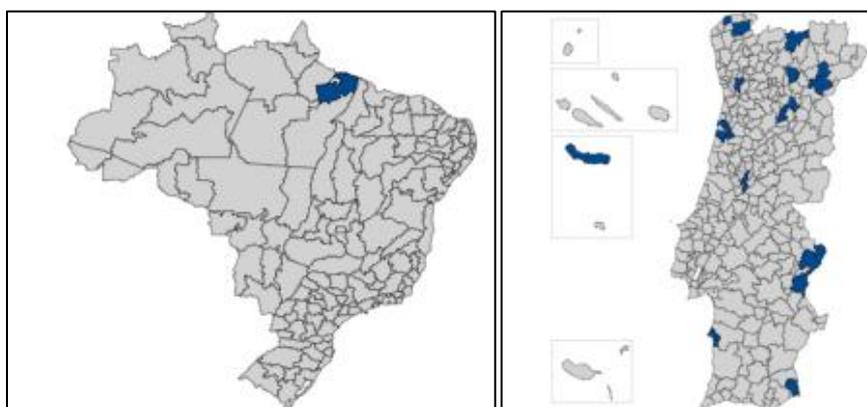
A lexia *macaca(o)* pode ter recebido esta denominação devido aos movimentos da brincadeira serem muito similares aos dos macacos, primatas que, a depender da espécie, costumam se deslocar por meio de saltos e pulos, com um ou com os dois pés. É importante também pontuar que Barros (2006, p. 231 *apud* Álvarez, 2024) indica que esta atividade lúdica era praticada majoritariamente por meninas. Além disso, o autor afirmou que *macaca* recebeu a designação *jogo do cura*, no Baixo Alentejo, a qual não está presente no *Tesouro* como lema ou variante:

Jogo de crianças e adolescentes, **essencialmente feminino**, que se joga com um só pé, procurando passar um pedaço de telha ou de pedra para os diferentes quadrados traçados no chão, com um único toque e sem pisar o outro pé {Carviçais-Moncorvo}. Observação: este jogo é conhecido no Baixo Alentejo, mais propriamente em Cuba, por **jogo do cura** (Barros, 2006, p. 231 *apud* Álvarez, 2024 grifo nosso).

No Brasil, *macaca* foi registrada no nordeste paraense. Em Portugal, *macaca* foi registrada nos seguintes locais: Ilha de São Miguel (Açores Grupo Oriental), Valença, Arcos de Valdevez, Chaves, Paredes, Alijó, Torre de Moncorvo, Sernancelhe, Sátão, Aveiro, Vagos, Oliveira do Bairro, Figueiró dos Vinhos, Campo Maior, Elvas, Alandroal e Castro Marim. Observe-se a Figura 37.

Figura 37 – Lexia *macaca* e *jogo da macaca* no TLPGP e sua localização no Brasil e em Portugal

jogo da macaca [³ ɔyi de me'kake] s.m. Os jogadores, em pé <i>coxinho</i> , fazem passar uma malha duns rectângulos para os outros da <i>macaca</i> . Cruz 1991:340. Vid. andar ô pé coxinho , macaca , malha . LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
jogo-da-macaca Jogo do homem. (termo não registado no Dic. Cândido de Figueiredo, 4ª ed.) Medeiros 1964:174. LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
juogo-da-macaca [³ ɔyɔ de me'kake] s.m. Os jogadores apoiados num só pé fazem passar uma pedra duns rectângulos para os outros da <i>macaca</i> . Pereira 1970:352. Vid. macaca . LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca s.f. Murro fechado. Caldeira 1960:288. LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.2
macaca [ma'kaka] s.f. A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha (mímica) e vão pulando com uma perna só? DiasP 2015. LEMA: macaca sf.	PT-BR 7.3
macaca Xogo infantil que consiste em andar á pata coxa empuxando ao mesmo tempo co pé o pelete, seguindo certas regras, a través dun percorrido estabelecido formado por un conxunto de casas numeradas, pintadas ou raiadas no chan. [Nossa Senhora da Cabeça-Covelos]. Álvarez 2016. LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca [] s.f. 2. Jogo de crianças e adolescentes, essencialmente feminino, que se joga com um só pé, procurando passar um pedaço de telha ou de pedra para os diferentes quadrados traçados no chão, com um único toque e sem pisar o outro pé {Carviçais-Moncorvo}. Observação: este jogo é conhecido no Baixo Alentejo, mais propriamente em Cuba, por jogo do cura. BarrosV 2006:231. LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca [me'kake] s.f. Jogo de crianças, principalmente de meninas, que consta de duas partes. Depois de se desenharem no solo oito rectângulos, ligados uns aos outros de maneira especial, de fora, um dos jogadores vai lançando a malha para cada um deles; enquanto a malha permanece dentro de cada um (e ela não pode tocar o risco), a mesma criança vai, num pé só, percorrer os outros, não podendo também tocar no risco, poisando, para descansar, os dois pés nos dois rectângulos situados a par. Se percorrer todos os rectângulos conforme a regra, o que não é fácil, o jogador passa a ter um jogo. (registada na 10ª edição do Dicionário de Cândido de Figueiredo com significação diferente). Capão 1957:291. Vid. caracol , macacão . LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca Jogo próprio para raparigas. (registada na décima quarta edição do dicionário da língua portuguesa, de Cândido de Figueiredo, mas com outro sentido). CarvalhoA 1970:560. LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca [me'kake] s.f. Conjunto de rectângulos traçados no chão, para o <i>jogo da macaca</i> . Cruz 1991:340. Vid. jogo da macaca , jogo da macaca . LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca [] s.f. Jogo, geralmente de meninas, que consiste em desenhar no chão vários rectângulos para serem percorridos ao pé coxinho, sem pisar os riscos e em vai-vém, servindo-se de uma pequena pedra como marca, o m. q. cachaperna . Dias/Tender 2005. Vid. cachaperna . LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca nome fem. Jogo. Atirava uma pedra e onde calhasse não puderia pisar no respetivo quadrado. Atirava uma pedra e onde calhasse tinha de ir com o pé levantado, sem calcar as linhas, buscar a pedra. Atirava-se uma pedra e no número onde a pedra caísse, tínhamos de a apanhar só com um pé mas se puséssemos os dois pés perdíamos. Saltar de quadrado para quadrado passando por cima do quadrado da pedra. Saltitar de um número para o outro ao pé coxinho, só com um pé. Jogava-se em casa e na escola [Rebordosa]. EBS Rebordosa 2020. LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca [me'kake] Jogos e brinquedos das crianças. São os seguintes [n.]: (...) <i>macaca</i> (...). {Juromenha; Elvas; Campo Maior, Ouguela, Degolados}. n. Esta terminologia deve-se exclusivamente a informadores da classe popular. Matias 1984:311. LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca [me'kake] s.f. Conjunto de rectângulos traçados no chão, para o <i>juogo-da-macaca</i> . Pereira 1970:354. Vid. juogo-da-macaca , juogo-da-macaca . LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3
macaca [me'kake] Jôgo infantil [n.] e o mesmo que <i>pé-coxinho</i> . n. A. Pires de Lima "Jogos e Canções Infantis" pg. 15. (sentido diferente do registado na última edição do dicionário etimológico de Cândido de Figueiredo). Salgueiro 1945:86. Vid. pé-coxinho . LEMA: macaca sf.	PT-EU 7.3



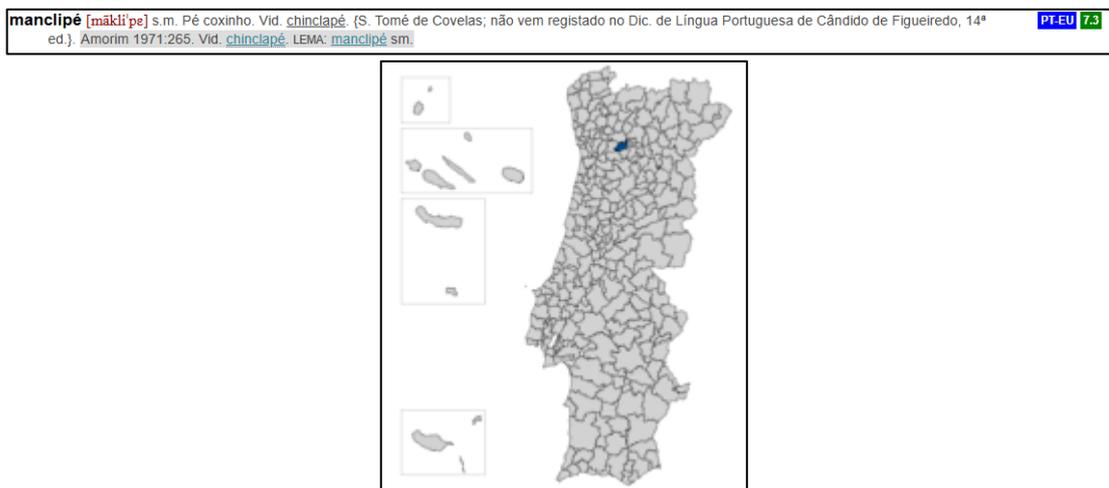
Fonte: Álvarez (2024)

A lexia *manclipé* vem registrada como o mesmo que *pé coxinho*, logo, também é uma das variantes para a brincadeira em análise. *Manclipé* é apresentada no município de Baião, em Portugal. A Figura 38 traz a localização de *manclipé* e segue exposta a seguir, juntamente com a Figura 39 – *pé-cochinho*.

A lexia *pé-coxinho* foi considerada uma denominação variante do jogo infantil em questão, levando em conta a definição apresentada por Rebordosa (2020 *apud* Álvarez, 2024): “Jogo. Tentar fazer um percurso definido e o que pousasse o pé no

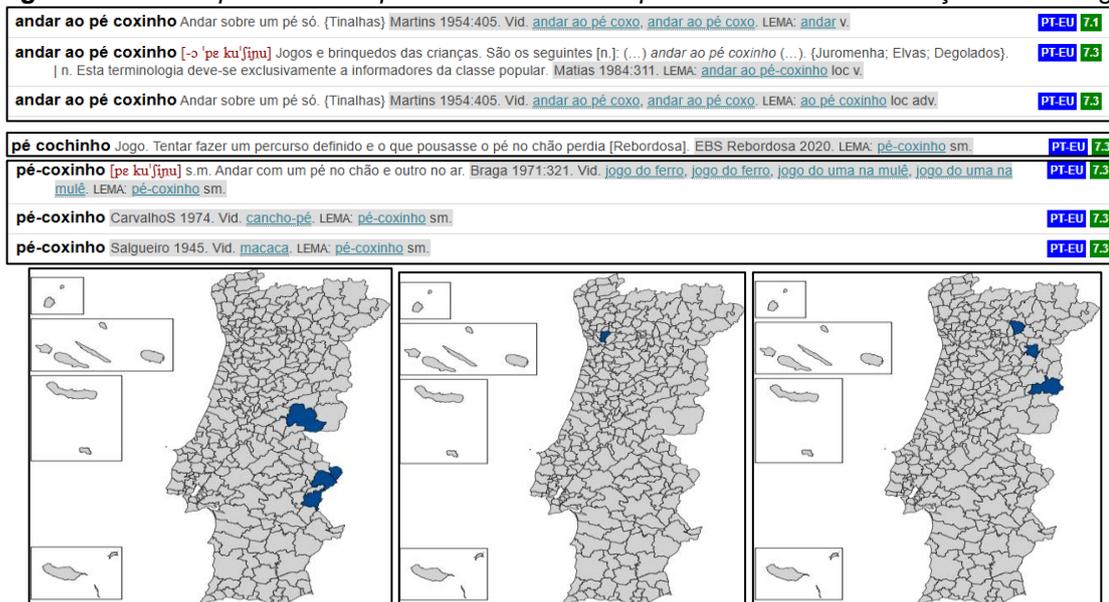
chão perdia”. Esta afirmação define uma das regras principais presentes na brincadeira conhecida como *amarelinha*, o que pode ser classificado como um indício de que *pé-cochinho* é uma variante para a atividade lúdica.

Figura 38 – Lexia *manclipé* e sua localização em Portugal



Fonte: Álvarez (2024).

Figura 39 – Lexia *pé-cochinho/ pé-coxinho/ andar ao pé coxinho* e sua localização em Portugal



Fonte: Álvarez (2024)

Além disso, em Braga (1971 *apud* Álvarez, 2024), *pé-coxinho* possui como uma das remissões a variante *jogo do ferro*, a qual é uma das denominações do jogo infantil. Na lexia *andar ao pé-coxinho* apresentada no TLPGP, a definição trazida é a seguinte: “Jogos e brinquedos das crianças. São os seguintes [n.]: (...) andar ao pé coxinho (...). {Juromenha; Elvas; Degolados}. | n. Esta terminologia deve-se

exclusivamente a informadores da classe popular” (Matias 1984, p. 311 *apud* Álvarez, 2024). Assim, *pé-coxinho* é outra denominação possível para *amarelinha*.

A lexia *pula-pula* é apresentada no TLPGP por quatro diferentes autores (Altino, 2001; Encarnação, 2010; Figueiredo, 2018; e Soares, 2012) como um sinônimo de *amarelinha*, portanto, é uma variante para o jogo analisado. Esta lexia está presente apenas no Brasil (Figura 40) e está situada na região metropolitana de Curitiba, no vale do paraíba paulista, na região metropolitana de São Paulo, na região macro metropolitana paulista e em Piracicaba. A forma lexical analisada pode estar relacionada com o ato principal realizado na brincadeira *amarelinha*, que é a ação de pular, saltar as “casas”, ou seja, os espaços numerados representados no diagrama da atividade lúdica.

Figura 40 – Lexia *pula-pula* e sua localização no Brasil

pula-pula Amarelinha [A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando com uma perna só?]. Altino 2001. Vid. amarelinha . LEMA: pula-pula sm .	PT-BR	7.3
pula-pula Amarelinha. A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando com uma perna só? Encarnação 2010:649. Vid. amarelinha . LEMA: pula-pula sm .	PT-BR	7.3
pula-pula sm Brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando Figueiredo 2018:1742. Vid. amarelinha . LEMA: pula-pula sm .	PT-BR	7.3
pula-pula O mesmo que amarelinha. A brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha (mímica) e vão pulando com uma perna só. Soares 2012:541. Vid. amarelinha . LEMA: pula-pula sm .	PT-BR	7.3

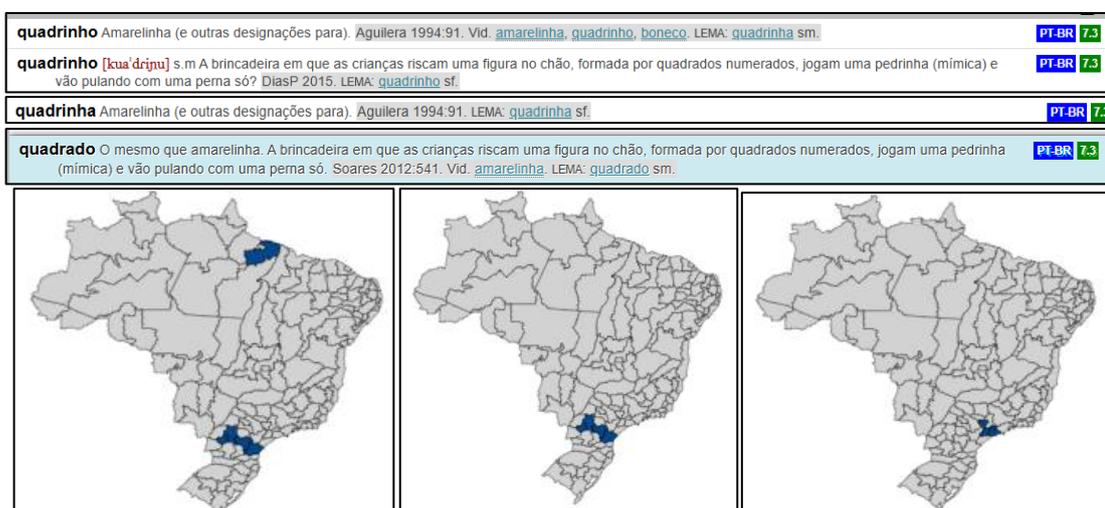


Fonte: Álvarez (2024)

As lexias *quadrinho/quadrinha/quadrado*, foram expostas no *Tesouro* como sinônimos de *amarelinha* de acordo com as obras dos seguintes autores: Aguilera (1994), Soares (2012) e Dias (2015). *Quadrinho* foi registrado no nordeste paraense, na região metropolitana de Curitiba, nas regiões centro oriental paraense, na região norte central paraense e no centro ocidental paraense. *Quadrinha* foi registrada na região metropolitana de Curitiba, no centro oriental paraense, na central paraense e no centro ocidental paraense.

A lexia *quadrado* foi registrada na região metropolitana de São Paulo, na macro metropolitana de São Paulo e em Piracicaba, tendo ocorrido apenas no Brasil e, na Figura 41 que segue, a localização está representada. *Quadrinho* e as formas variantes anteriormente exposta, podem ter recebido estas denominações devido ao fato de, na brincadeira *amarelinha*, os espaços numerados para onde se atira as pedras (ou outros objetos) serem representados na forma geométrica quadrada, podendo haver, portanto, uma relação direta com o diagrama do jogo infantil.

Figura 41 – Lexia *quadrinho/quadrinha/quadrado* e sua localização no Brasil



Fonte: Álvarez (2024)

A denominação *saltivão* é exposta como o mesmo que *pé-coxinho*. Dentre as remissões apresentadas pelo TLPGP estão *cancho-pé* e *descanso*, sendo esta última lexia registrada como o jogo infantil em questão. *Saltivão* foi documentada na cidade de Mêda em Portugal. A segunda definição trazida por Carvalho (1974, p. 572 *apud* Álvarez, 2024) para *saltivão* refere-se ao *jogo do eixo*, um jogo diferente da atividade analisada no presente trabalho, como se vê na Figura 42.

Figura 42 – Lexia *saltivão* e sua localização em Portugal

saltivão [sɐltiˈvẽw̃] s.m. 1. Pé-coxinho. Ver ainda cancho-pê , descanso . (Casteição; não se encontra - ou figura com sentido diferente - nos dicionários de António Morais Silva - <i>Grande dicionário da língua portuguesa</i> , 10ª ed. e de Cândido de Figueiredo - <i>Novo dicionário da língua portuguesa</i> , 10ª ed.). CarvalhoS 1974:572. Vid. cancho-pê , descanso . LEMA: saltivão sm.	PT-EU 7.3
saltivão [sɐltiˈvẽw̃] s.m. 2. O jogo do eixo. Ver ainda salta-mula , uma-na-mula . (Coriscada; não se encontra - ou figura com sentido diferente - nos dicionários de António Morais Silva - <i>Grande dicionário da língua portuguesa</i> , 10ª ed. e de Cândido de Figueiredo - <i>Novo dicionário da língua portuguesa</i> , 10ª ed.). CarvalhoS 1974:572. Vid. salta-mula , uma-na-mula . LEMA: saltivão sm.	PT-EU 7.3



Fonte: Álvarez (2024)

4.2 O REGISTRO DAS LEXIAS NO PROJETO ALiB

Como já dito, o TLPGP, o Projeto ALiB (atlas e trabalhos acadêmicos) e o ALERS foram as bases principais desta pesquisa de graduação (Bacharelado em Letras Vernáculas). Nesta seção secundária, os dados estão organizados em duas subseções: (i) O ALiB – volume 2 – *Amarelinha* e (ii) Os trabalhos acadêmicos com dados do Projeto ALiB – *Amarelinha*.

4.2.1 O ALiB – volume 2 – *Amarelinha*

Dando continuidade à descrição e à análise dos dados, no Projeto ALiB, a questão referente às denominações para a brincadeira estudada encontra-se no Questionário Semântico-lexical (QSL) do Atlas Linguístico do Brasil (ALiB). A pergunta feita pelos inquiridores aos entrevistados foi a questão 167:

Como se chama a brincadeira em que as crianças riscam uma figura no chão, formada por quadrados numerados, jogam uma pedrinha e vão pulando com uma perna só? (Comitê Nacional do Projeto ALiB, 2001, p. 35).

As variantes identificadas no volume 2 do ALiB referem-se às respostas presentes tanto na carta diatópica geral, como nas cartas das cinco regiões do Brasil. As lexias documentadas no maior número de capitais, estão representadas em

símbolos coloridos na legenda. Já as de menor frequência estão reunidas na cor cinza sob a rubrica outras.

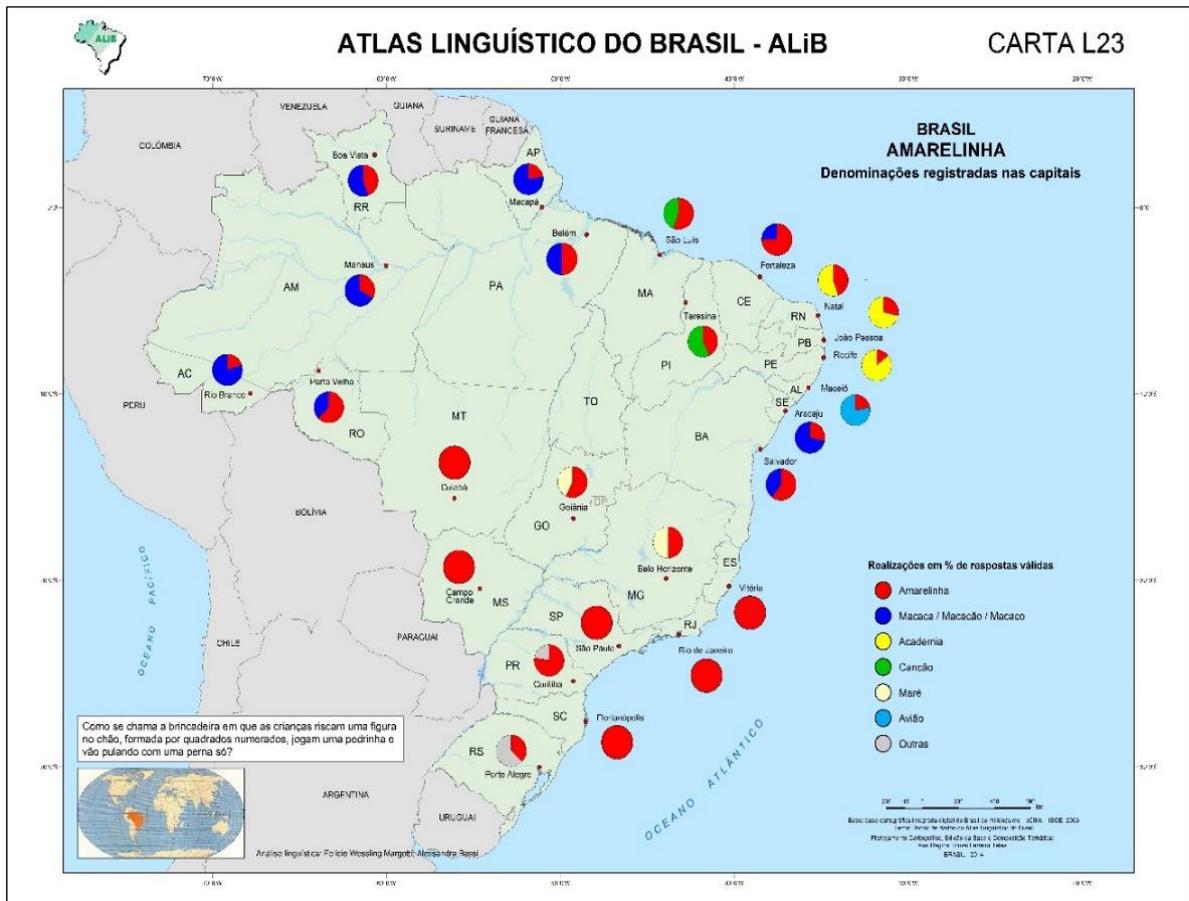
Palmas (Estado de Tocantins) e Brasília (Distrito Federal) foram excluídas do conjunto de capitais que compõem a rede pontos do ALiB por não preencherem os requisitos da metodologia estabelecida pelo Projeto em relação ao histórico de fundação. Brasília, capital do Brasil, foi fundada em 1960, enquanto Palmas foi criada em 1989, sendo considerada a capital mais jovem do Brasil. Por serem capitais muito novas é possível que exista “[...]uma norma linguística ainda em fase de consolidação[...]” (Cardoso *et al.* 2014b, p. 11).

Quanto às cartas diatópicas regionais, é importante salientar que estas priorizaram a descrição das variantes reunidas no agrupamento outras denominações presentes na carta diatópica geral (CARTA L23), trazendo um maior detalhamento de dados específicos de cada região separadamente.

As ocorrências únicas não foram inseridas nas cartas, ficando apenas registradas nas notas explicativas referentes à cada uma das regiões. (Cardoso *et al.* 2014b, p. 314). Estas notas explicativas possuem as transcrições de trechos do inquérito relativo à questão 167 do QSL. Nestas transcrições, existem informações dadas pelos informantes que ajudaram a compreender as possíveis motivações para a presença de determinadas variantes. Além disso, por meio das transcrições de trechos das entrevistas, foi possível identificar a influência de fatores diageracionais, diassexuais etc., além de aspectos do folclore que permeiam algumas localidades.

Na carta diatópica geral, a CARTA L23, encontram-se as variantes registradas nas 25 capitais brasileiras que fazem parte do *corpus* de análise do ALiB. Nesta carta constam as seguintes variantes: *amarelinha*; *macaca/macacão/macaco*; *academia*; *cancão*; *maré*; *avião* e *outras*. Veja-se a Figura 43. De acordo com o já apresentado na fundamentação teórica, a forma *macaca(o)* é registrada também em Santos (2012) e Meirelles (2007). As variantes *macaca* e *macacão* foram documentadas no TLPGP tanto para o PB quanto para o PE.

Figura 43 – CARTA L23 – Amarelinha – Brasil – capitais

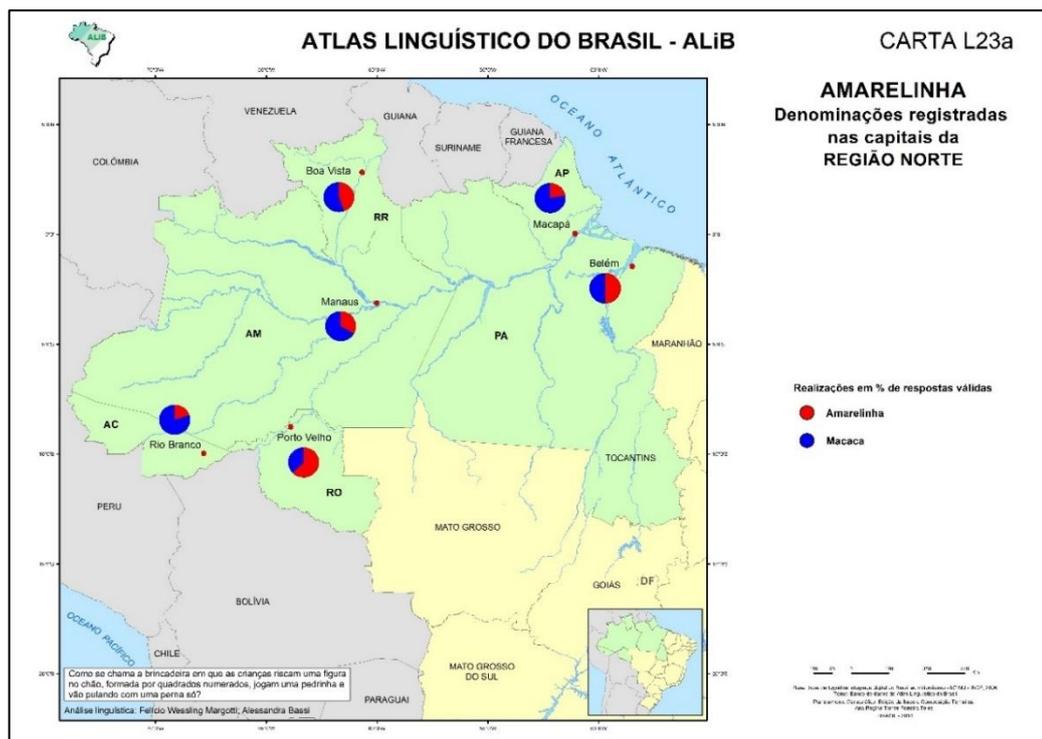


Fonte Cardoso *et al.* (2014b, p. 315)

A CARTA L23a, Região Norte, na transcrição de um trecho de entrevista relativa à capital do Acre, Rio Branco, um informante de faixa etária II e de nível de escolaridade fundamental, afirmou que a lexia *jogo da velha* também é uma denominação usada para a atividade lúdica analisada. Apesar de haver a menção dessa variante, esta não foi contabilizada por ser de ocorrência única. Na Região Norte, foram contabilizadas como respostas válidas duas lexias, a saber, *amarelinha* e *macaca*.

Em Boa Vista, estado de Roraima, a informante feminina, faixa etária II, nível universitário, fez uma afirmação indicando que a lexia *macaca* é uma variante diageracional, pois seria a forma pela qual ela conhecia a brincadeira no período de sua infância, mas que atualmente já não seria uma forma muito utilizada. Veja-se a Figura 44.

Figura 44 – CARTA L23a – Amarelinha – Região Norte – capitais



Fonte Cardoso *et al.* (2014b, p. 317)

Na carta da Região Nordeste, a CARTA L23b, foram consideradas válidas as seguintes denominações: *amarelinha*, *academia*, *cancão*, *avião*, *macaca*, *macacão* e *macaco*. Em um determinado trecho de transcrição, a informante feminina de Teresina (PI), da faixa etária I, de nível de escolaridade fundamental, faz o seguinte comentário sobre a denominação da brincadeira em análise:

Não pode brincar à noite, porque o cão pula debaixo da cama da gente. Só leva a rede. Aí tem muitos sonhos ruim à noite. Aí só tem que...só pode brincar de dia, à noite não pode. Então, se brincar de dia, tem que chegar o número até o 10. Aí do dez tem que passar pro céu, que é aonde faz assim... Aí bota o nome céu com a meia lua...Tem que terminar todinho, porque senão fica chamada de galinha, ou então de galo (Cardoso *et al.* 2014b, p. 318).

No trecho citado é possível perceber a influência do folclore e das crenças populares sobre um jogo infantil, trazendo limitações quanto ao horário adequado para a prática da brincadeira e às regras de execução, apontando para o quanto certas crenças influenciam na cultura diária, até mesmo em uma “simples” atividade lúdica infantil.

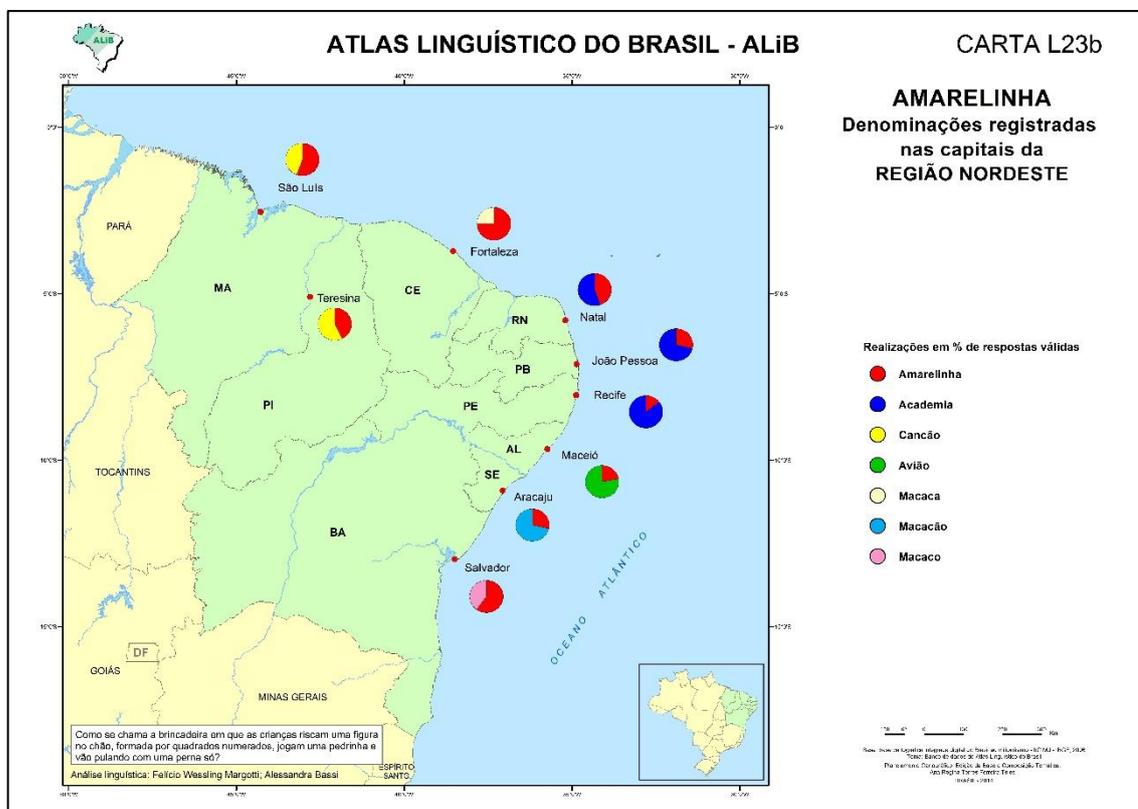
Há ainda o informante masculino de Teresina (PI), faixa etária II, de nível de escolaridade universitário, que informou conhecer a brincadeira como *cancão*, mas ele afirma não ter certeza se *amarelinha* também se refere à brincadeira em análise. Além disso, este informante afirmou que *cancão* sempre foi a forma utilizada na região e que não tem conhecimento se, em um passado mais distante, havia outra denominação diferente.

Em Recife (PE), o informante masculino faixa etária II, de nível de escolaridade universitário, afirmou conhecer o jogo infantil, mas não se lembrava do nome naquele momento. Porém, ele fez a seguinte descrição da brincadeira:

Eh... faz feito um avião. [...] Faz uma parte assim, faz duas partes, faz um... um pescoço e uma circunferência. [...] Que a pessoa sai pulano... e o lugar onde tá a pedra ele tem que pular (Cardoso *et al.*, 2014b, p. 318).

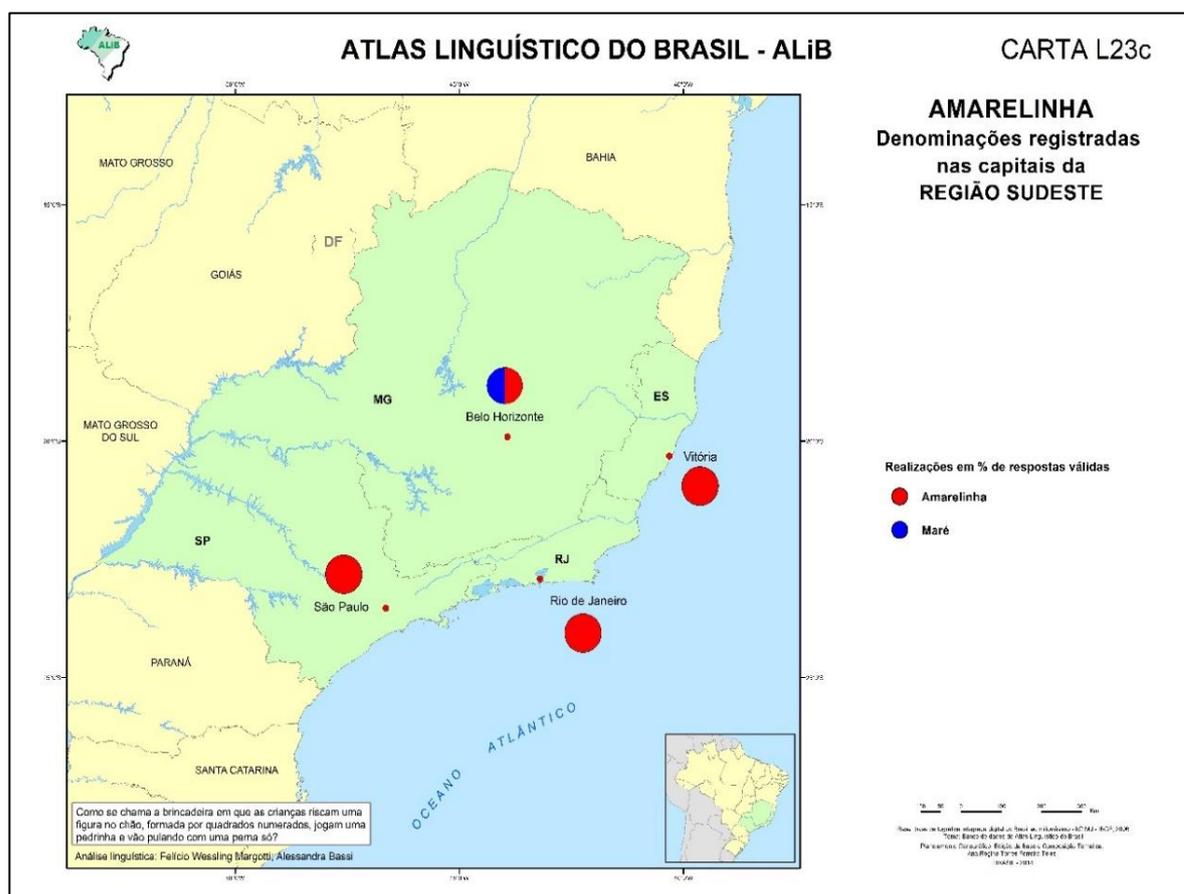
Esta descrição é de suma importância, pois, embora o informante não tenha se lembrado do nome da brincadeira, ele forneceu informações sobre as regras de execução e sobre o formato do diagrama da atividade lúdica infantil. Veja-se Figura 45.

Figura 45 – CARTA L23b – Amarelinha – Região Nordeste – capitais



Na CARTA L23c, Região Sudeste, as variantes consideradas foram as seguintes: *amarelinha* e *maré*. Dois informantes citaram *caracol*, porém considerando-a como uma brincadeira distinta de *amarelinha*. De acordo com a informante feminina de São Paulo (SP), faixa etária II e de nível de escolaridade fundamental, *caracol* distingue-se de *amarelinha* por possuir um diagrama com mais números e por ser executada utilizando-se sempre uma única perna. O informante masculino de Vitória (ES), faixa etária I e de nível de escolaridade fundamental, afirmou que *caracol* possui um diagrama diferente de *amarelinha*, sendo diferente também a sua execução. Veja-se a Figura 46.

Figura 46 – CARTA L23c – Amarelinha – Região Sudeste – capitais

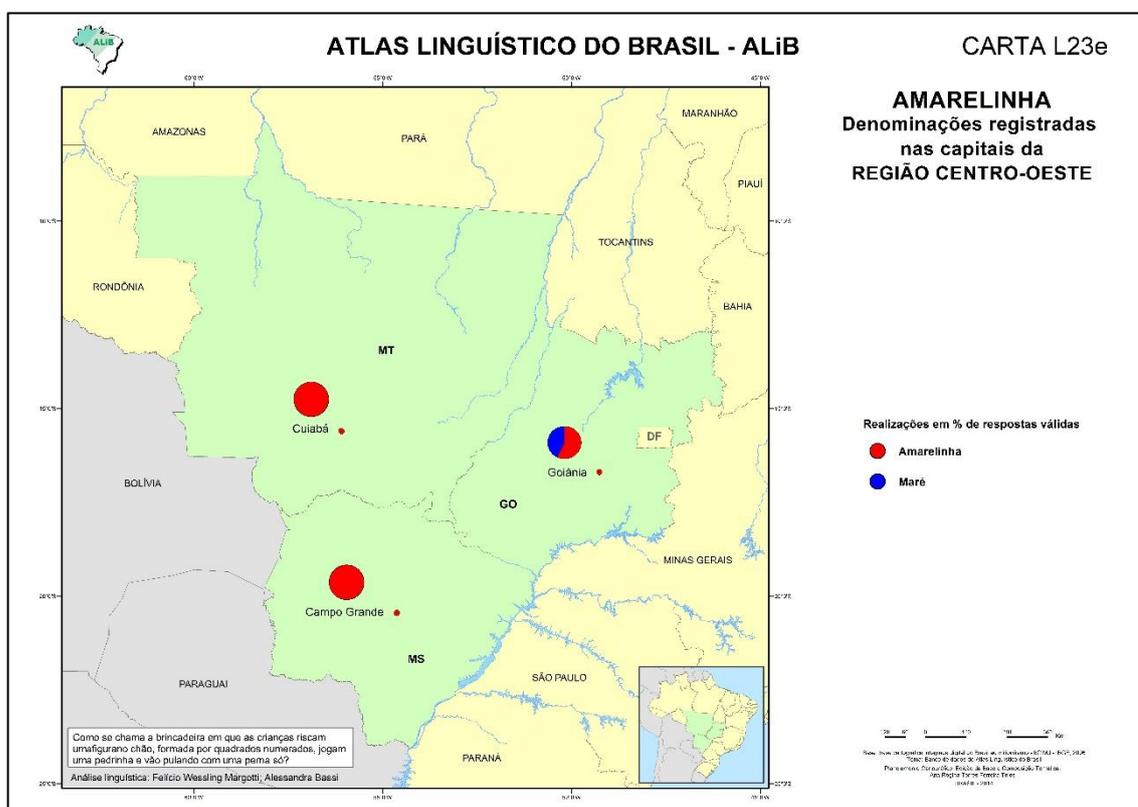


Fonte: Cardoso *et al.* (2014b, p. 321)

Na carta da Região Sul do Brasil, a CARTA L23d (Veja-se a Figura 47), as lexias válidas foram as seguintes: *amarelinha*, *caracol* e *sapata*. A informante feminina de Florianópolis (SC), faixa etária II e nível de escolaridade universitário, cita, além de *amarelinha*, as lexias *quemei* e *quemei boneco*, sendo estas duas últimas, ocorrências

Na última carta regional, a CARTA L23e, Região Centro-Oeste, as denominações consideradas foram *amarelinha* e *maré*. A informante feminina de Goiânia (GO), faixa etária II e nível de escolaridade universitário, afirmou que *maré* possui um modo diferente de pular, distinguindo-se, portanto, da execução de *amarelinha* tradicional. Em *maré*, a regra era sempre usar uma perna só; caso as duas pernas tocassem o solo, o jogador tinha que recomeçar a brincadeira. Por outro lado, na *amarelinha*, havia alternância: um salto com uma perna e outro com as duas pernas. Assim, segundo esta informante, *maré* possui execução diferente da *amarelinha*. Veja-se Figura 48.

Figura 48 – CARTA L23e – Amarelinha – Região Centro-Oeste – capitais



Fonte Cardoso *et al.* (2014b, p. 325)

Em resumo, demonstra-se a variação lexical encontrada nas cartas anteriormente descritas e discutidas por meio do Quadro 2.

Quadro 2 – Denominações para “*amarelinha*” em Português Brasileiro (PB) – Dados do ALiB – volume 2 – cartas sobre *amarelinha*

Itens lexicais	Carta
<i>Academia</i>	Cartas L23 e L23b
<i>Amarelinha</i>	Cartas L23; L23a; L23b; L23c; L23d e L23e
<i>Avião</i>	Cartas L23 e L23b
<i>Cancão</i>	Cartas L23 e L23b
<i>Caracol</i>	Notas da CARTA L23c e CARTA L23d
<i>Macaca, macacão e macaco</i>	Cartas L23, L23a e L23b
<i>Maré</i>	Cartas L23; L23c e L23e
<i>Quemei e quemei boneco</i>	Notas da CARTA L23e
<i>Sapata</i>	CARTA L23d

Fonte: Elaborado pela autora com base em Margotti e Bassi (2014, p. 314 -325)

4.2.2 Os trabalhos acadêmicos com dados do Projeto ALiB

Como exposto em 2.3 e em 3.3, os trabalhos acadêmicos utilizados como um dos *corpora* selecionados para a pesquisa foram, em ordem de divulgação: Ribeiro (2012); Portilho (2013); Ferreira (2015); Santos L. (2016); D’Anunção (2016); Alencar (2018); Santos G. (2018) e o artigo científico de Romano (2022). Os oito trabalhos utilizaram dados contidos no Projeto ALiB para investigação dialetal de falares específicos do Brasil. Os resultados de cada falar foram considerados para contabilização das variantes de *amarelinha* e estão expostos no Quadro 3.

Quadro 3 – Denominações para “*amarelinha*” em Português Brasileiro (PB) – dados do Projeto ALiB (trabalhos acadêmicos)

Itens lexicais e nº de obras com registros	Trabalhos acadêmicos com dados do ALiB	Regiões
<i>Academia (02)</i>	Ribeiro (2012) e Santos G. (2018)	AL; PB; PE; RN
<i>Amarelinha/Marelinha e outras variantes (08)</i>	Ribeiro (2012); Portilho (2013); Ferreira (2015); D’Anunção (2016); Santos L. (2016); Alencar (2018); Santos G. (2018); Romano (2022)	AC; AL; AM; AP; BA; CE; ES; GO; MA; MG; MT; TO; PA; PE; PI; PB; PR; RJ; RN; RO; RR; RS; SC; SE; SP
<i>Avião (02)</i>	Ribeiro (2012) e Santos G. (2018)	AL; PE
<i>Baliza (03)</i>	D’Anunção (2016); Ribeiro (2012); Santos L. (2016)	MG;
<i>Boneca (01)</i>	Santos G. (2018)	MA
<i>Calha/caia (01)</i>	Romano (2022)	PR
<i>Cancão (02)</i>	Ferreira (2015); Santos G. (2018)	MA; PA PI;

<i>Capiçola (01)</i>	Ribeiro (2012)	BA
<i>Caracol (01)</i>	Romano (2022)	PR
<i>Jogar pedrinha/sete pedra (01)</i>	Romano (2022)	PR; SC
<i>Macaca(o) e outras variantes com macaca (o)(05)</i>	D'Anunciação (2016); Ferreira (2015); Portilho (2013); Ribeiro (2012); Santos G. (2018)	AC; AM; AP; BA; CE; GO; MA; MG; MT; PA; PI; PE; RO; RR; SE; TO
<i>Maê (03)</i>	D'Anunciação (2016); Ribeiro (2012); Santos L. (2016)	BA; MG
<i>Maré (04)</i>	Alencar (2018); D'Anunciação (2016); Ribeiro (2012); Santos L. (2016)	GO; MG; RJ; SP
<i>Pula-pula e outras variantes (05)</i>	Alencar (2018); D'Anunciação (2016); Santos L. (2016); Santos G. (2018) Romano (2022)	CE; MG; PE; PR; RJ; RN; RS; SC; SP;
<i>pé-pé (01)</i>	Santos L. (2016)	RJ
<i>Quadra e outras variantes (01)</i>	Romano (2022)	PR; RS
<i>Sapata(o) (01)</i>	Romano (2022)	PR; SC

Fonte: Elaborado pela autora com base nas obras indicadas no quadro

Em relação ao *Falar Baiano* (Nascentes, 1953), Ribeiro (2012) observou que a variante com o maior número de respostas obtidas foi a lexia *macaca*, enquanto *amarelinha* apresentou maior frequência nas localidades. As oito lexias documentadas pela autora foram: *academia*, *amarelinha*, *avião*, *baliza*, *capiçola*, *macaco*, *maê*, *maré* e outros itens classificados como respostas únicas.

Quanto ao *Falar Amazônico* (Nascentes, 1953), Portilho (2013) documentou dez unidades lexicais referentes ao jogo infantil. No entanto, só foram incluídas na Carta 12 (Portilho, 2013, p. 132), as lexias *macaca* e *amarelinha*, tendo sido as demais lexias agrupadas na legenda da Carta 12 (Portilho, 2013, p. 132) sob a rubrica outras. Considerando a soma dos dados de todas as localidades, a variante *macaca* foi a que apresentou maior produtividade, embora, em algumas localidades, *amarelinha* tenha apresentado predomínio sobre *macaca*.

Referente aos dados da Região Norte, Ferreira (2015) identificou três variantes, a saber: *macaca*, *amarelinha* e *cancão*. *Macaca* predominou no percentual total de ocorrências. *Cancão* também foi registrada na Região Nordeste, por Santos G. (2018, p. 193).

No que diz respeito ao *Falar Fluminense*, Santos L. (2016) documentou seis variantes válidas para a brincadeira infantil. As lexias foram as seguintes: *amarelinha*, *baliza*, *maê*, *maré*, *pula-pula* e *pé-pé*. Embora a forma *três marias* tenha sido registrada em localidades do Rio de Janeiro, esta foi incluída no grupo outras formas e não foi inserida na Carta *Amarelinha* (Santos L., 2016, p. 180), possivelmente, por

se tratar de ocorrência única. A forma com maior número de ocorrência foi a lexia *amarelinha*.

Em D’Anunção (2016), as seis variantes documentadas foram as seguintes: *amarelinha*, *baliza*, *macaco*, *maê*, *maré* e *pula-pula*. A variante predominante foi *amarelinha*, embora, de acordo com a autora, *amarelinha* e *maré* tenham apresentado uma diferença mínima no percentual de ocorrência nas localidades.

Na dissertação de Santos G. (2018), trabalho direcionado ao estudo do *Falar Nordestino* (Nascentes, 1953), em parte da Região Nordeste, foram documentados 36 itens lexicais. Destes itens, os quais foram agrupados de acordo com critérios específicos, sete variantes foram consideradas, que são as que seguem: *amarelinha*, *academia*, *avião*, *boneca*, *cancão*, *macaca(o)* e *pula-pula*. A lexia *amarelinha* foi a forma mais recorrente.

Em Alencar (2018), tese voltada para o estudo do *Falar Paulista* (Nascentes, 1953), embora tenham sido documentadas 20 variantes para a brincadeira, apenas quatro delas foram consideradas, pois foram as formas mais produtivas, a saber: *amarelinha*, *marelinha*, *maré* e *pula-pula*. As outras denominações são de ocorrência única, por isso não foram contabilizadas. A autora considerou que *marelinha* é distinta de *amarelinha*, devido à alta produtividade de ambas as lexias, e, devido às “características sociais dos informantes que as mencionaram” (Alencar, 2018, p. 335). Essas características são referentes às dimensões diasssexual e diageracional, as quais são especificadas durante a análise dos dados. *Amarelinha* foi a lexia com maior produtividade.

Em Romano (2022), foi necessário agrupar os itens lexicais de acordo com critérios morfológicos e morfofonológicos devido à quantidade de formas variantes para um único item lexical, como no caso de *amarelinha*, por exemplo, que apresentou as variantes *marelinha*, *marelinho*, *amarelinho*, *amarela* e *amerelinha*.

Foram registradas as seguintes lexias: *amarelinha* (104 ocorrências); *sapata(o)* (30 ocorrências); *pula-pula/ pula boneco/ pula sapato* (oito ocorrências); *caracol* (três ocorrências); *quadra/ quadrado/ quadrinho* (três ocorrências); *jogar pedrinha/ sete pedra* (duas ocorrências) e *calha/caia* (duas ocorrências). Foi registrado um número expressivo de ocorrências únicas, as quais foram agrupadas sob o rótulo *outras*. As lexias que mostraram maior produtividade foram *amarelinha* e suas formas variantes, e *sapata(o)*.

É válido mencionar que a variante *calha/caia* apresentada por Romano (2022) com base nos dados do Projeto ALiB, foi registrada também no TLPGP, não como a atividade lúdica em si, mas como o “Espaço entre as duas espirais, no jogo infantil do caracol “(Costa, 1961, p. 288 *apud* Álvarez, 2025).

O trabalho acadêmico que apresentou o maior número de variantes distintas registradas foi o de Ribeiro (2012), totalizando oito lexias, seguido de Santos G. (2018) com sete variantes documentadas. D’Anunciação e Santos L. (2016) apresentaram seis variantes com mais de uma ocorrência. Alencar (2018) contabilizou quatro variantes e Portilho (2013) apenas duas lexias.

Quanto às lexias *boneco(a)*, *capiçola*, *pé-pé*, *calha/caia* e *jogar pedrinha/sete pedra*, cada uma delas ocorreram em apenas um trabalho. *Boneco(a)* foi registrada em Santos G. (2018). *Capiçola* foi documentada em Ribeiro (2012), *pé-pé* em Santos L. (2016) e *calha/caia* e *jogar pedrinha/sete pedra* em Romano (2022).

A lexia *amarelinha* foi registrada em todos os trabalhos mencionados nesta seção, indicando que esta forma pode ser a mais presente em uma grande parcela do território brasileiro, concordando com os resultados apresentados no *Atlas Linguístico do Brasil* (ALiB), referente aos dados da carta diatópica geral (CARTA L23) (Cardoso, *et al.* 2014b, p. 315).

Pode-se considerar dois principais motivos para que a variante *amarelinha* seja uma das formas mais presentes e com maior distribuição espacial no Português falado no Brasil. O primeiro possível motivo são as mídias, como, por exemplo, a televisão, rádio, internet e outros dispositivos. Por meio das mídias, especialmente programas voltados para o público infantil, a forma lexical *amarelinha* pode ter sido amplamente difundida, tornando-se reconhecida pelo grande público como a forma lexical usual para o jogo.

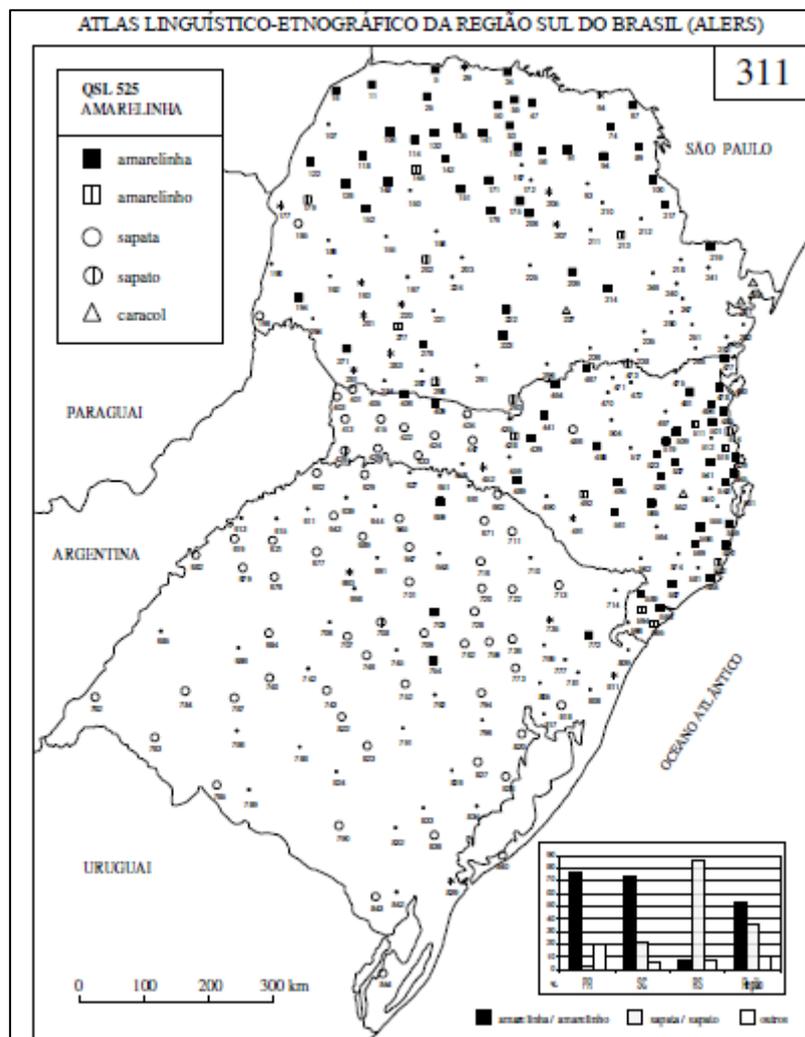
A segunda possível motivação pode estar relacionada ao processo de urbanização e ao aumento nos índices de violência que impeliram a diminuição das atividades lúdicas infantis coletivas ao ar livre. Estes fatores podem ter restringido a transmissão da brincadeira ao ambiente escolar, principalmente nos anos iniciais da educação básica, sendo a forma *amarelinha* a variante mais conhecida, visto que é durante o processo de escolarização que a maioria das crianças entra em contato com o jogo infantil, o qual é normalmente apresentado em sua forma tradicional.

A seguir, na seção 4.3, foram apresentados e discutidos os dados reunidos pelo ALERS vol. 2 para a brincadeira analisada.

4.3 REGISTRO DE LEXIAS NO ALERS – VOLUME 2

As lexias referentes ao jogo infantil em questão registradas no ALERS Vol. 2 presentes na Carta 311 foram as seguintes: *amarelinha*, *amarelinho*, *sapata*, *sapato* e *caracol*, além das outras denominações como explicitado no Quadro 4 e nas Figuras 49 e 50.

Figura 49 – Carta 311 – *Amarelinha* – ALERS



Fonte: (Altenhofen; Klassmann (2011, p. 715)

Na carta 311, as lexias estão organizadas por ordem decrescente de frequência. *Amarelinha* foi o item lexical de maior frequência nos pontos estudados,

apresentando 80 registros. A forma *amarelinho*, classificada como uma variante próxima de *amarelinha*, teve 16 registros. Foram contabilizadas 62 ocorrências para o item lexical *sapata*, enquanto *sapato*, forma considerada variante próxima de *sapata*, apresentou apenas dois registros. A outra lexia documentada na carta semântico-lexical foi *caracol*, com quatro ocorrências. Tanto *Amarelinha*, quanto *caracol* e *sapata* são itens também documentados pelo ALiB, na carta referente a Região Sul do Brasil.

É possível notar que *amarelinha*, *amarelinho* e *caracol* apresentaram maiores registros no estado do Paraná e em Santa Catarina, enquanto as formas *sapata* e *sapato* tiveram maior ocorrência no Rio Grande do Sul, fato que também foi confirmado com os dados do ALiB apresentados por Romano (2022, p. 259).

Figura 50 – Quadro de variantes presente nas Notas da Carta 311 – *Amarelinha*

QSL 525 – AMARELINHA			
Simb.	Variante	Freq.	Ponto
A1	amarelinha	80	[amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 016-056-091-118-126-132-148-151-152-171-175-176-209 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 011-050-055-074-106-114-206-214-217-223-271-278 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 496-519-541-548-565-566-569-572-589-593 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 406-439-441-478-495-501-523-561-587 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 005-053-094-100- 135-142-160 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 025-067-089-194-219 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 409-488- 559-754 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 034-047 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 467-485 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 529-537 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 703-772 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 122 [pula marc lɪnɐ] ⁸⁰ 141 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 222 [pula marc lɪnɐ] ⁸⁰ 464 [marc lɪnɐ] ⁸⁰ 477 [ama rclɪnɐ] ⁸⁰ 481 [brɪka dɪ amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 489 [amari lɪnɐ] ⁸⁰ 509 [marc lɪnɐ] ⁸⁰ 536 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 545 [brɪka dɪ amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 584 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 659 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 438-492-511-514-516-582-594-595 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 179-213- 277 [marc lɪnɐ] ⁸⁰ 144 [pula marc lɪnɐ] ⁸⁰ 202 [pula marc lɪnɐ] ⁸⁰ 290 [marc lɪnɐ] ⁸⁰ 293 [amarc lɪnɐ] ⁸⁰ 473
A2	amarelinho	16	[sapata] ¹⁶ 198-403-424-433-602-619-629-643-647-662-676-679-682-684- 689-701-707-709-711-722-728-736-743-752-759-762-773-782-784-785- 790-794-818-820-822-823-828-838-840-843-844 [sapata] ¹⁶ 413-415-422- 429-434-447-486-671-677-716-720-740-746-783-787-827 [pula sapata] ¹⁶ 185-621 [pula sapata] ¹⁶ 401 [pula sapata] ¹⁶ 645 [soço da sapata] ¹⁶ 713 [pula sapata] ¹⁶ 426 [pula sapata] ¹⁶ 708
B1	sapata	62	[pula sapata] ⁶² 426 [pula sapata] ⁶² 708
B2	sapato	02	[pula sapato] ⁰² 426 [pula sapato] ⁰² 708
C	caracol	04	[kara'kɔw] ⁰⁴ 227 [kara'kɔw] ⁰⁴ 258 [kara'kɔw] ⁰⁴ 261 [kara'kɔw] ⁰⁴ 552
67	pular quadrinho	03	[pula kwe dɪnɔ] ⁰³ 220-281 [pula kwe dɪnɔ] ⁰³ 283
	pular boneco	02	[pula wɔn'kɔ] ⁰² 201 [brɪka dɪ pula wɔn'kɔ] ⁰² 839
	mariquinha	01	[mari'kɪnɐ] ⁰¹ 029
	pula-pula	01	[pula'pula] ⁰¹ 064
	jogar pedrinha	01	[ʒo'ga pɛdɪnɐ] ⁰¹ 177
	pular cêu	01	[pula'sɛw] ⁰¹ 193
	xadrez	01	[ʃa'dɾɛzɪ] ⁰¹ 205
	inferninho	01	[ɪfɛr'ɲɪnɔ] ⁰¹ 207
	pular sapo	01	[pula'sapo] ⁰¹ 452
	jogo dos macacos	01	[ʒo'go dɔz ma'ka'kɔ] ⁰¹ 491
	jogo da casinha	01	[ʒo'go da ka'zɪnɐ] ⁰¹ 693
	bidra	01	[bidɾɐ] ⁰¹ 735
	jogo da banana	01	[ʒo'go da ba'na'nɐ] ⁰¹ 811
68	rp	95	093-107-150-155-158-167-172-186-190-192-197-203-210-211-212-218- 221-224-225-235-236-238-240-241-246-247-250-251-255-262-263-264- 284-287-291-296-405-435-448-459-470-471-472-475-480-490-497-504- 512-517-550-551-555-562-564-574-581-596-611-613-615-627-639-644- 648-651-661-685-686-691-698-706-710-714-742-745-769-777-781-786- 788-789-791-792-796-805-808-809-817-824-826-832-833-834-842

Fonte: (Altenhofen; Klassmann (2011, p. 714)

No quadro de variantes presentes nas Notas foram agrupadas outras lexias consideradas formas isoladas, a saber, *pular quadrinho*, *pular boneco*, *mariquinha*,

pula-pula, jogar pedrinha, pular céu, xadrez, inferninho, pular sapo, jogo dos macacos, jogo da casinha, bidra e jogo da banana, conforme Figura 50.

As variantes de ocorrência única foram as seguintes: *mariquinha, pula-pula, jogar pedrinha, pular céu, xadrez, inferninho, pular sapo, jogo dos macacos, jogo da casinha, bidra e jogo da banana*. *Xadrez*, variante de ocorrência única, foi registrada também por Meirelles (2007, p. 42), conforme indicado na seção 2.3.1.

Embora a variante *pula-pula* tenha apenas uma ocorrência no ALERS, é importante acentuar que esta lexia foi registrada também pelos seguintes autores: Santo L. (2016); D’Anuniação (2016); Santos G. (2018); Alencar (2018) e Romano (2022), sendo esta última obra destinada também ao estudo da Região Sul. Ademais, o TLPGP também apresentou a forma lexical em questão, nas regiões Sul e Sudeste, aproximando-se do apresentado pelo ALERS. No entanto, Meirelles (2007, p. 45) afirmou que *pula-pula* está presente na Paraíba, coadunando com os dados apresentados por Santos G. (2018), os quais apontaram para a presença da referida variante na Região Nordeste.

Mariquinha, jogar pedrinha, pular céu, pular sapo, jogo da casinha, bidra e jogo da banana são itens lexicais não documentados nas outras bases de dados do presente trabalho. No caso da variante *jogo dos macacos*, embora não seja possível afirmar com precisão, é importante ressaltar que esta forma lexical pode estar relacionada com a variante *macaca (o)* documentada pelo TLPGP, ALiB e em parte dos trabalhos acadêmicos.

Quadro 4 – Denominações para *amarelinha* em Português Brasileiro (PB)– Dados do ALERS

Itens lexicais	Fonte
<i>Amarelinha(o)</i>	Carta
<i>Bidra</i>	Nota
<i>Boneco(a)/ pular boneco</i>	Nota
<i>Caracol</i>	Carta
<i>Inferninho</i>	Nota
<i>Jogar pedrinha</i>	Nota
<i>Jogo da banana</i>	Nota
<i>Jogo da casinha</i>	Nota
<i>jogo dos macacos</i>	Nota
<i>Mariquinha</i>	Nota
<i>Pular céu</i>	Nota
<i>Pular sapo</i>	Nota
<i>Pula-pula</i>	Nota
<i>pular quadrado</i>	Nota
<i>Sapata(o)</i>	Carta
<i>Xadrez</i>	Nota

Fonte: Altenhofen; Klassmann (2011, p. 714 - 715)

O quadro anteriormente exposto sistematizou o que foi descrito para a Carta 311 e para as notas, fornecendo, assim, uma visão resumida das ocorrências.

A seção seguinte apresentou a discussão dos resultados da pesquisa feita nos dicionários de língua portuguesa.

4.4 A PESQUISA LEXICOGRÁFICA

Para fins de investigação das variantes lexicais documentadas no TLPGP, no Projeto ALiB (o Atlas- volume 2 e os trabalhos acadêmicos) e no ALERS, que pesquisaram as denominações do jogo conhecido como *amarelinha*, optou-se por fazer uma pesquisa lexicográfica que abarcasse o PB e o PE, e que possibilitasse uma busca em dicionários antigos e modernos, a fim de averiguar indícios históricos da brincadeira em análise⁹. Para isso, foi feita uma busca sistemática dos dados lexicográficos, os quais se encontram registrados em um quadro-resumo de elaboração própria (Ver Apêndice A). Neste quadro-resumo, as obras e os seus respectivos dados se encontram organizados em ordem de publicação, ou seja, o quadro-resumo é iniciado pela obra mais antiga e é finalizada pela mais recente. Assim, as lexias encontradas no presente trabalho foram pesquisadas em dicionários portugueses e brasileiros¹⁰.

Como exposto na metodologia, os dicionários utilizados foram seis. As obras lexicográficas portuguesas foram as seguintes: *Vocabulario portuguez e latino* (Bluteau, 1728); *Diccionario da lingua portugueza* (Moraes e Silva, 1789), *Novo Dicionário da Língua Portuguesa* (Figueiredo, 1913). Os dicionários brasileiros são os que seguem: *Dicionário do Folclore Brasileiro* (Cascudo, 1988), *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa* (Houaiss, 2009) e o *Dicionário Caldas Aulete* (Aulete; Valente, 2024).

A ordem de análise está disposta da seguinte forma: Bluteau (1712-1728), Moraes e Silva (1789), Cândido de Figueiredo (1913), Cascudo (1988), Houaiss

⁹ Como exposto na seção de Fundamentação teórica quando foram descritos os trabalhos com dados de Projeto ALiB, os autores realizaram pesquisas lexicográficas também. Alguns trouxeram os resultados e outros trouxeram a discussão pormenorizada. Optou-se, entretanto, por refazer a consulta e restringi-la a seis obras. Devido ao escopo do trabalho, foi necessário incluir os dicionários de PE.

¹⁰ As ocorrências únicas presentes na Nota da carta 311 do ALERS (Altenhofen; Klassmann (2011, p. 714), e as lexias *calha* e *jogar pedrinha/sete pedra* de Romano (2022, p. 258) não foram alvo da pesquisa lexicográfica.

(2009), Aulete (Aulete; Valente, 2024). O quadro de análise dos dicionários encontra-se na seção Apêndice.

BLUTEAU (1712-1728)

De todas as variantes registradas não foram encontrados verbetes cuja designação refira-se ao jogo infantil analisado.

MORAES E SILVA (1789)

Assim como na obra anteriormente exposta, na obra de Moraes e Silva (1789) também não foram registrados verbetes cuja designação esteja relacionada à brincadeira conhecida como *amarelinha*.

CÂNDIDO DE FIGUEIREDO (1913)

De todas as variantes selecionadas para a presente pesquisa, foram identificadas as seguintes lexias relacionadas à brincadeira: *chicolapé/chiclopé/chinclopé, pé-coxinho/andar ao pé-coxinho e saltinvão*.

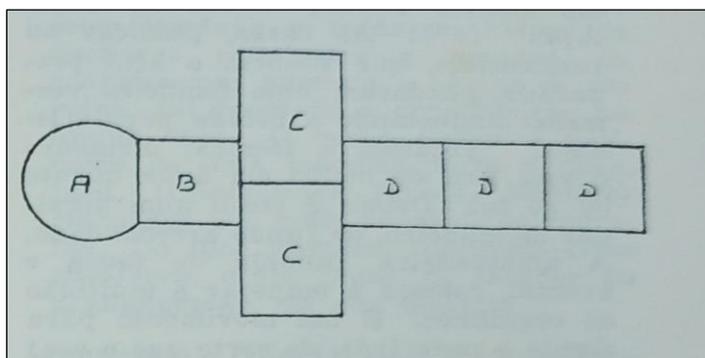
Observou-se que em *chinclopé*, a definição está voltada para o ato de andar com um pé só, enquanto o outro pé fica suspenso. Contudo, o autor faz a seguinte menção relativa ao referido ato: “[...] como no jogo do homem: pé-coxinho[...]” (Figueiredo, 1913, p. 431), indicando que havia um jogo em que os participantes faziam um movimento que é uma das principais características da brincadeira em análise. Já no verbete *chiclopé*, a definição apresentada aponta para um tipo de “jogo popular” (Figueiredo, 1913, p. 429). Neste verbete, houve remissão a *chicolapé*, que por sua vez, está registrado como “Jogo de rapazes, também chamado jogo do homem” (Figueiredo, 1913, p. 429). Quanto ao verbete *pé-coxinho*, o autor o define como um jogo praticado por crianças e que envolve o ato de andar em um pé só. (Figueiredo, 1913, p. 1501). O verbete *saltinvão* é definido como um jogo destinado para rapazes, cujo significado está atrelado ao ato de saltar: “[De salto + em + vão)” (Figueiredo, 1913, p. 1791).

CASCUDO (1988)

Academia é o verbete que traz a definição rica em detalhes de informações sobre os locais onde a brincadeira é praticada, as possíveis formas de execução, as denominações que recebe em outros países, as variantes lexicais no Brasil, e até mesmo um diagrama representando uma das formas de desenhar o jogo analisado.

De acordo com Cascudo (1988, p. 7), o diagrama da *academia* no Brasil é dividido da seguinte forma: o corpo é representado pelas casas ABC; as asas, os braços ou o descanso são representados pelas casas DD; o pescoço é a casa E, e a cabeça ou lua é a casa F. Os seguintes verbetes são remissivos à *academia*: *amarelinha*, *avião*, *jogo do homem*, *jogar macaca*, *jogo da macaca*, *marelinha*, *pular macaca*. Na Figura 51 extraída de Cascudo (1984, p. 7), não há a representação das casas E e F, pois o autor não inseriu imagem que as representasse. *Jogo do homem* só foi registrada como verbete em Cascudo (1988), com ausência de registro no TLPGP, no Projeto ALiB, nos trabalhos acadêmicos, no ALERS e nos demais dicionários.

Figura 51 – Diagrama da *academia*



Fonte: Cascudo (1988, p. 7)

Em Cascudo (2001), o verbete *academia* foi registrado com uma redução significativa de informações e detalhes sobre a brincadeira. O diagrama apresentado permaneceu o mesmo. Além disso, diferente da edição de 1988, na edição de 2001 de Cascudo, foi inserida a lexia *caracol* como variante de *amarelinha*. De acordo com Cascudo (2001, p. 112), *caracol* possui casas com um formato diferente da

amarelinha, sendo a numeração organizada “de acordo com o combinado entre os participantes. Pode ou não ter *casa de descanso*, onde é permitido ao jogador pôr os dois pés. Tem também a denominação *rocambole*” (Cascardo, 2001, p. 112).

É importante salientar que a edição considerada para a construção do presente trabalho foi a de 1988, e não a de 2001.

HOUAISS (2009)

Amarelinha é o verbete que contém a definição e a descrição da brincadeira, o qual vem apresentado da seguinte forma:

brincadeira infantil que consiste em saltar, com apoio numa só perna, casa a casa de uma figura riscada no chão, após jogar uma pequena pedra achatada, ou objeto semelhante, em direção a cada uma das casas (quadrado), seqüencialmente, pulando a que contém a pedra ou objeto (Houaiss, 2009, p. 110).

De acordo com autor, o verbete *amarelinha* possui uma origem etimológica controversa e está classificado como pertencente ao campo de estudos da Ludologia. Houve o registro de outras variantes, a saber: *academia*, *macaco*, *macaca*, *maré*, *marela*, *sapata*. *Academia* é considerada como um regionalismo do Rio Grande do Norte (Houaiss, 2009, p. 21).

Na edição do ano de 2001, o verbete *amarelinha* apresentou maiores detalhes sobre as possíveis origens desta denominação para a brincadeira, e uma descrição mais ampla quanto as regras de execução e o formato das casas do diagrama:

Brincadeira infantil que consiste em saltar, com apoio numa só perna, casa a casa de uma figura riscada no chão, após jogar uma pequena pedra achatada, ou objeto semelhante em direção a cada uma das casas (quadrado), seqüencialmente, pulando a que contém a pedra ou objeto. ETIM orig. contrv.; segundo Nascentes, o fr. *marelle* (sXI) ‘pedaço, fragmento de madeira’, (sXII) ‘peão’, (sXIII-XIV) ‘jogo com o peão’, (1677) ‘jogo infantil que usa um fragmento de madeira ou pedra pequena para jogar em uma figura riscada no chão, amarelinha’, por etimologia popular, deu orig. à f. port. *amarela* a que se acrescentou o suf. *-inha*, por afetividade; AGC deriva de *amarelo*. (Houaiss, 2001, p. 179).

No entanto, é importante frisar que a versão considerada para este trabalho foi Houaiss (2009) e não Houaiss (2001), embora haja informações importantes na edição de 2001.

AULETE (Aulete; Valente, 2024) – (VERSÃO ATUALIZADA)

Na versão atualizada do dicionário Aulete (Aulete; Valente, 2024), *amarelinha* é um verbete situado na área da Ludologia, sendo definido como um “Jogo infantil que consiste em pular, num pé só, uma série de casas riscadas no chão” (Aulete; Valente, 2024). Também é apresentada como possível origem do nome do jogo infantil, a palavra francesa *marelle*. No verbete *academia* a lexia é considerada um regionalismo e uma variante da *amarelinha*. *Macaca* é um verbete sinalizado como um lusitanismo referente à brincadeira em questão. *Sapata* também é uma variante de *amarelinha* marcada como regionalismo do Rio Grande do Sul.

AULETE (Aulete; Valente, 2024) – (VERSÃO ORIGINAL)

Na versão original do verbete, *amarelinha* é descrita de forma similar à que consta na versão atualizada, sendo citadas outras variantes e sua região de origem: “sapata (Rio Grande do Sul); jogo do homem; (Port.) jogo da calha ou chicolapé. F. Amarelo” (Aulete; Valente, 2024).

A lexia *Academia* é descrita também como jogo infantil, sendo considerado como um regionalismo da região Nordeste do Brasil e descrito como “o mesmo que *amarelinha*.” (Aulete; Valente, 2024). O item lexical *chicolapé* é designado como um regionalismo de Portugal e é descrito como “jogo infantil, o mesmo que *amarelinha*” (Aulete; Valente, 2024). Já no verbete *chinclopé*, tem-se uma definição voltada para o ato de andar em um pé só, enquanto o outro pé permanece suspenso. Tal ação é relacionada tanto ao *jogo do homem*, quanto à *pé-coxinho*. A lexia *chiclopé* faz remissão a *chicolapé*. Vale ressaltar que *jogo do homem* não está registrado no dicionário em questão.

As lexias *macaca*, *macacão*, *macaco* e *macaquinho* aparecem com outras acepções.

Pé-coxinho é descrito como: “brinquedo de crianças, que consiste em saltar num pé só; diabo-rengo (Bras., Rio Grande do Sul). || Ato de caminhar só com um pé, suspenso no ar o outro” (Aulete; Valente, 2024).

Saltinvão foi considerado como uma lexia relacionada à brincadeira pelo fato de apresentar em sua definição o ato de saltar, além de estar atrelado a uma atividade lúdica: “nome de um jogo de rapazes. *f. Salto+em+vão*” (Aulete; Valente, 2024).

Sapata é também um verbete e vem apresentado como um regionalismo do Rio Grande do Sul, sendo considerado como “Jogo infantil, o mesmo que *amarelinha*” (Aulete; Valente, 2024).

4.5 COMPARANDO AS LEXIAS PRESENTES NO PB E NO PE

De todas as lexias registradas no TLPGP, no Projeto ALiB (o Atlas- volume 2 e os trabalhos acadêmicos) e no ALERS, apenas duas estão presentes tanto em Português Europeu quanto em Português Brasileiro, a saber: *caracol* e *macaca*.

Os dados do PB, retirados do TLPGP, para a variante *caracol* foram encontrados no ALPR I (Aguilera, 1994) e no *Atlas linguístico pluridimensional do português paulista: níveis semântico-lexical e fonético-fonológico do vernáculo da região do Médio Tietê* (Figueiredo, 2018). Assim, *caracol* é uma lexia que já está registrada em obras dialetológicas, majoritariamente obras da Região Sul e parte da Região Sudeste. Tal fato pode indicar a influência do colonizador português nas regiões do Brasil anteriormente mencionadas, visto que foi através dos portugueses que a brincadeira chegou ao Brasil (Kishimoto, 2010, p. 22), como exposto na seção 2.3.

Ainda considerando as informações presentes no PB, a variante *caracol* foi identificada nos dados do Projeto ALiB, mais especificamente, no volume 2 do ALiB (Margotti e Bassi, 2014) e no artigo de Romano (2022) feito com base no referido projeto, neste caso, voltado para a Região Sul do Brasil. Além disso, a lexia em questão foi registrada também no ALERS (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 715).

Já os dados para o PE se encontram registrados em dissertações de mestrado de caráter dialetológico e etnográfico. De acordo com os resultados obtidos nas bases de dados do presente trabalho, *caracol* está presente em quatro obras brasileiras e em seis obras portuguesas, as quais foram devidamente referenciadas no Quadro 5. Foram detectadas as seguintes formas para *caracol* no PE e no PB: *caracol*, *carracol* e *jogo-do-caracol*.

A outra lexia identificada no PE e no PB, *macaca*, possui as seguintes formas: *jogo da macaca/ macacão/ juogo-da-macaca/ jogue-do-macaque, macaco, macacão/ macaquinho/ pula macaca*. A variante *macaca (o)* está presente em 14 obras portuguesas e em sete obras brasileiras, mostrando-se altamente produtiva tanto no PE quanto no PB. Este fator indica uma possível influência da presença do colonizador português, principalmente nas regiões Norte e Nordeste do Brasil, regiões onde, de acordo com os dados extraídos do Projeto ALiB, *macaca* possui maior presença em localidades. Os trabalhos de graduação e pós-graduação utilizados na presente monografia indicam a presença massiva da lexia em questão. Portilho (2013, p. 134) apontou o processo de colonização portuguesa como uma explicação plausível para a permanência e a alta produtividade de *macaca(o)* na Região Norte:

Sabendo que Portugal foi o país “de onde vieram os primeiros colonizadores que adentraram o território brasileiro pelo litoral do Nordeste e pelos grandes rios da Amazônia” (BARBEIRO, ISQUERDO, 2007, p. 3), então a variante em foco pode ser considerada conservadora, por ter resistido no léxico dos habitantes da região Norte desde a época da colonização, quando vieram os luso-espanhois habitar o Brasil (Portilho, 2013, p.134).

Em Santos G. (2018), é possível também atestar a alta produtividade de *macaca(o)* na Região Nordeste, mais especificamente na área do *Falar Nordestino* proposta por Antenor Nascentes em 1953. Na área do *Falar Nordestino*, *macaca* atingiu o terceiro lugar como variante mais produtiva, ficando atrás apenas de *amarelinha* e *academia*.

Assim, a variante *macaca* está presente tanto na Região Norte como na Região Nordeste do Brasil, apontando para uma possível influência do período de colonização sobre a nomeação de um jogo infantil.

Contudo, é preciso salientar que, apesar de haver indícios de que a brincadeira em questão recebeu a denominação *amarelinha* por meio dos portugueses, não foram encontrados dados referentes a esta designação para o Português Europeu no TLPGP. Assim, o material consultado para a presente pesquisa não ofereceu maiores informações quanto a como e quando a variante *amarelinha* chegou ao Brasil, e se esta lexia está, ou já esteve no repertório lexical do PE. Embora Kishimoto (2010, p. 22) tenha afirmado que a referida lexia tenha chegado ao Brasil “sem dúvida, por intermédio dos primeiros portugueses”, não foi possível confirmar o motivo do item lexical *amarelinha* não ter sido registrado no PE no TLPGP.

No Quadro 05, reúnem-se todos os dados coletados e apresentam-se, na primeira coluna, os itens lexicais encontrados no TLPGP, no Projeto ALiB (Atlas – volume 2, trabalhos acadêmicos e artigo científico) e no ALERS, em ordem alfabética e com a indicação de em quantas obras há registros. Na segunda coluna, indica-se a variedade do português em que foi registrada a variante. As linhas que contêm variantes registradas tanto para o PE quanto para o PB estão preenchidas em cinza, informando a presença das variantes nas duas variedades da língua portuguesa, as quais foram as já mencionadas: *caracol* e *macaca*. Por fim, a terceira coluna traz as fontes nas quais as variantes foram coletadas.

Quadro 5 – Denominações para *amarelinha* em Português Europeu (PE) e Português Brasileiro (PB) – Dados do TLPGP, do Projeto ALiB¹¹ e do ALERS Vol. 2

Itens lexicais e nº de obras com registros	Variedade do Português	Fonte
<i>Academia</i> (03)	PB	Margotti e Bassi (2014); Ribeiro (2012); Santos G. (2018)
<i>Alcança-céu</i> (01)	PB	Figueiredo (2018)
<i>Amarelinha(o)/Marela</i> (18)	PB	Aguilera (1994); Altenhofen; Klassmann (2011); Altino (2001); Cristianini (2007); D'Anunciação (2016); Dias (2015.); Encarnação (2010); Ferreira (2015); Figueiredo (2018); Imaguire (2004); Lino (2000); Margotti e Bassi (2014); Portilho (2013); Ribeiro (2012); Romano (2022); Soares (2012); Santos L. (2016); Santos G. (2018)
<i>Andoleta</i> (01)	PB	Altino (2001)
<i>Avião</i> (03)	PB	Margotti e Bassi (2014); Ribeiro (2012); Santos G. (2018)
<i>Baliza</i> (03)	PB	D'Anunciação (2016); Ribeiro (2012); Santos L. (2016)
<i>Bidra</i> (01)	PB	Altenhofen; Klassmann (2011);
<i>Boneco(a)/ pular boneco</i> (03)	PB	Aguilera (1994); Altenhofen; Klassmann (2011); Santos G. (2018)
<i>Brincadeira de dado</i> (01)	PB	Cristianini (2007)
<i>Cachaperna</i> (01)	PE	Dias;Tender (2005)
<i>Calha/caia</i> (01)	PB	Romano (2022)
<i>Cancão</i> (03)	PB	Ferreira (2015); Margotti e Bassi (2014); Santos G. (2018);
<i>Cancho-pé</i> (02)	PE	Carvalho (1974); Freitas (1948)
<i>Capiçola</i> (01)	PB	Ribeiro (2012)
<i>Caracol</i> (05)	PB	Aguilera (1994); Altenhofen; Klassmann (2011); Figueiredo (2018); Margotti e Bassi (2014); Romano (2022)

¹¹ Foram incluídos os trabalhos de conclusão de curso de graduação e pós-graduação, os dados do volume 2 do Atlas e os dados de um artigo científico que trabalharam com as variantes de *amarelinha* com base nos dados do Projeto ALiB.

<i>Caracol/ Carracol(sic)/ jogo-do-caracol (06)</i>	PE	Alves (1993); Capão (1957); Costa (1961); Martins (1954); Paulino (1959); Salgueiro (1945)
<i>Céu-inferno (01)</i>	PB	Cristianini (2007)
<i>Chiclopé/chicolapé/ chinclopé/chinclapé (01)</i>	PE	Amorim (1971)
<i>Chiclamaca (01)</i>	PE	Amorim (1971)
<i>Inferninho (01)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011);
<i>Jogar pedrinha/sete pedra (02)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011); Romano (2022)
<i>Descanso / jogar ao descanso (03)</i>	PE	Carvalho (1974); Martins (1954); Netto (1949)
<i>Jogo da banana (01)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011)
<i>Jogo da casinha (01)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011)
<i>Jogo do ferro (01)</i>	PE	Braga (1971)
<i>Macaca/ jogo da macaca/ macacão/ juogo-da-macaca/ jogue-do- macaque (14)</i>	PE	Álvarez (2016); Baptista (1967); Barros (2006); Capão (1957); Carvalho (1970); Cruz (1991); Dias;Tender (2005); Matias (1984); Medeiros (1964); Paulino (1959); Rebordosa (2020); Salgueiro (1945); Silva (1960); Moura (1960)
<i>Macaca/macaco/jogo da macaca/macacão/macaquinho(a)/p ula macaca/ jogo dos macacos (08)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011); Dias (2015); Margotti e Bassi (2014); Santos G. (2018); Ribeiro (2012); D'Anunciação (2016); Ferreira (2015); Portilho (2013)
<i>Maê (03)</i>	PB	Ribeiro (2012); D'Anunciação (2016); Santos L. (2016)
<i>Manclipé (01)</i>	PE	Amorim (1971)
<i>Maré (04)</i>	PB	Margotti e Bassi (2014); Ribeiro (2012); D'Anunciação (2016); Santos L. (2016)
<i>Mariquinha (01)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011)
<i>Pé-coxinho/andar ao pé-coxinho/ pé-cochinho (05)</i>	PE	Braga (1971); Carvalho (1974); Matias (1984); Rebordosa (2020); Salgueiro (1945)
<i>Pular céu (01)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011)
<i>Pular sapo (01)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011)
<i>Pula-pula (09)</i>	PB	Altino (2001); Altenhofen; Klassmann (2011); D'Anunciação (2016); Encarnação (2010); Figueiredo (2018); Romano (2022); Soares (2012); Santos G. (2018); Santos L. (2016)
<i>Quadrinho/quadrinha/quadrado/pul ar quadradinho/quadra (05)</i>	PB	Aguilera (1994); Altenhofen; Klassmann (2011); Dias (2015); Romano (2022); Soares (2012)
<i>Saltivão (01)</i>	PE	Carvalho (1974)
<i>Sapata(o) (03)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011); Margotti e Bassi (2014); Romano (2022)
<i>Pé-pé (01)</i>	PB	Santos L. (2016)
<i>Xadrez (01)</i>	PB	Altenhofen; Klassmann (2011)

Fonte: Elaboração própria com base em TLPGP, no Projeto ALiB (o Atlas- volume 2, os trabalhos acadêmicos e um artigo científico) e no ALERS

Ao todo foram propostos 38 agrupamentos de diferentes itens lexicais coletados. Alguns registros, como se pode ver, possuem presença em apenas uma obra como: *alcança-céu* (Figueiredo 2018); *andoleta* (Altino, 2001); *bidra* (Altenhofen; Klassmann, 2011); *brincadeira de dado* (Cristianini, 2007); *cachaperna* (Dias; Tender, 2005); *calha/caia* (Romano, 2022); *capiçola* (Ribeiro, 2012); *chiclopé/ chicolapé/*

chinclopé/ chinclapé (Amorim, 1971); *chiclamanca* (Amorim, 1971); *inferninho* (Altenhofen; Klassmann, 2011); *jogar pedrinha* (Altenhofen; Klassmann, 2011); *jogo da banana* (Altenhofen; Klassmann, 2011); *jogo da casinha* (Altenhofen; Klassmann, 2011); *jogo do ferro* (Braga, 1971); *manclipé* (Amorim, 1971); *mariquinha* (Altenhofen; Klassmann, 2011); *pular céu* (Altenhofen; Klassmann, 2011); *pular sapo* (Altenhofen; Klassmann, 2011); *saltivão* (Carvalho, 1974) e *xadrez* (Altenhofen; Klassmann, 2011).

Como já informado anteriormente, é interessante destacar que a variante *xadrez* descrita por Meirelles (2007, p. 42), ocorre no ALERS (Altenhofen; Klassmann, 2011, p. 714), como ocorrência única no ponto 205.

Ademais, conforme já foi discutido na análise de variantes da atividade lúdica, foram atribuídas possíveis motivações para algumas lexias. No entanto, a fim de promover melhor visualização deste fenômeno, foi elaborado o Quadro 6 contendo as motivações mais plausíveis para determinadas denominações para a brincadeira investigada.

Quadro 6 – Possíveis motivações semânticas para algumas lexias

Possível motivação semântica	Lexias
Decalque linguístico da forma francesa <i>marelle</i>	<i>Amarelinha(o)/ Marela</i>
Zoomorfismo	<i>Macaca (o); pular sapo</i>
Religião (Cristianismo)	<i>Alcança-céu; céu-inferno; inferninho</i>
Movimentos	<i>jogar pedrinha; pé-coxinho; pé-pé; pula-pula; pular sapo; saltivão</i>
Formato de diagramas	<i>avião; caracol; boneco; jogo da casinha; pular-céu; quadrinho(a)/quadrado/pular quadradinho/quadra.</i>
Objetos	<i>Brincadeira de dado; jogo da banana; jogar pedrinha; jogo do ferro</i>

Fonte: Elaborado pela autora

Visto tratar-se de uma análise hipotética, algumas destas lexias foram alocadas em mais de uma classificação motivacional, como nos casos de *jogar pedrinha* e *pular sapo*. *Jogar pedrinha* foi alocada em **movimentos** e em **objetos** por estar relacionada tanto à ação de lançar a pedra ao diagrama, quanto ao objeto lançado, neste caso, a pedra. *Pular sapo* foi associado aos **movimentos** por ter como foco o ato de pular

algum objeto utilizado para marcar as casas do jogo, como também pode estar relacionado ao **zoomorfismo** por remeter ao comportamento inerente aos sapos, que é de se locomover por meio de pulos, sendo uma análise possível de motivação.

Quanto às motivações religiosas, as lexias *alcança-céu; céu-inferno e inferninho* coadunam com as afirmações apresentadas por Santos (2012, p. 85), já expostas na seção 2.4, sobre os nomes para o começo e o fim do diagrama da *amarelinha*, que, segundo a autora, estariam diretamente relacionados à crença cristã de busca pela salvação.

A seguir, na seção 5, encontram-se as considerações finais, apresentando-se um balanço dos resultados obtidos no presente trabalho.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa atingiu o objetivo principal de observação das diversas denominações para a brincadeira infantil *amarelinha*, apresentando resultados que mostraram a pluralidade de lexias para a atividade lúdica em questão. Quanto aos objetivos específicos, a presença das variantes *caracol* e *macaca (o)* no PE e no PB indicou um importante ponto de convergência entre as duas variedades de língua no que diz respeito às designações para o jogo infantil.

O TLPGP permitiu a identificação de diversas lexias para a atividade lúdica em análise no Português Europeu. Embora não tenha sido possível abordar cada região específica de Portugal, foi possível ter uma visão geral dessas denominações. A maior dificuldade referente ao TLPGP foi a impossibilidade de acessar determinadas obras que compõem o corpus desta base de dados lexicais. Muitos dos trabalhos acadêmicos que abordaram as variantes do jogo infantil em questão, presentes no referido Tesouro, não foram encontrados em meio físico, digital ou *on-line*, dificultando o acesso aos detalhes sobre alguns itens lexicais relacionados à brincadeira analisada. Além disso, no TLPGP, também foi identificada uma variedade de lexias para o PB, apresentando informações importantes para a pesquisa lexicológica.

O Projeto ALiB também contribuiu com dados valiosos, tanto por meio do Atlas Linguístico do Brasil - ALiB Vol. 2 (Cardoso et al., 2014b) quanto através de trabalhos acadêmicos que analisaram dados específicos do projeto. Além disso, novos materiais continuam a ser produzidos a partir de dados inéditos, refletindo a grande abrangência desse importante empreendimento científico. Embora a presente monografia não tenha como alvo a análise da distribuição diatópica, foi possível obter, mesmo que de forma discreta, uma percepção da distribuição das variantes do jogo infantil em questão no Brasil.

Já a pesquisa lexicográfica das lexias registradas no TLPGP, no Projeto ALiB (trabalhos acadêmicos e ALiB Vol. 2) e no ALERS indicou que os dicionários mais antigos apresentaram poucas ou, em alguns casos, nenhuma lexia relacionada ao jogo infantil, no entanto, foi relevante para a busca de indícios históricos da dicionarização, em especial, o dicionário de Cândido de Figueiredo (1913), que registrou as seguintes lexias presentes no PE: *chicolapé*; *pé-coxinho* e *saltinvão*.

Quanto aos dicionários mais recentes, a pesquisa demonstrou um número considerável de lexias dicionarizadas, que foram estas: *academia*, *amarelinha*, *chicolapé*, *macaca (o)*, *maré*, *marelinha*, *pé-coxinho* e *sapata*.

As variantes de *amarelinha* documentadas tanto para o PE quanto para o PB, apontam para uma ampla pluralização de denominações, bem como para uma grande variedade de formas de execução, regras e diagramas que representam a atividade lúdica em análise. Tal fato indica o quanto o léxico é permeado pelos fatores sociais, culturais e históricos, dado que a investigação das possibilidades de motivação semântica para algumas denominações supõe a influência de fatores culturais.

Embora, como já foi afirmado anteriormente, o objetivo direto deste trabalho não tenha sido a análise da diatopia e dos traços de isoglossas lexicais, os resultados aqui apresentados podem contribuir para uma futura pesquisa desta natureza no campo semântico do entretenimento infantil, considerando que não foram esgotadas todas as possibilidades de designação para a atividade lúdica analisada nos territórios brasileiro e português, restando ainda uma investigação mais aprofundada da variação no nível diatópico.

No transcorrer da pesquisa surgiu uma questão relevante que ficará como uma pergunta para averiguações posteriores. A presença da variante *amarelinha* foi detectada apenas no Português Brasileiro, não tendo sido registrada nos dados do Português Europeu no TLPGP, gerando o questionamento: Por que esta lexia, que chegou ao Brasil por meio dos portugueses, não está presente também em uma base dados do PE, no caso, o TLPGP?

Considerando que a forma lexical *amarelinha* foi o resultado de um decalque linguístico feito pelos portugueses da palavra francesa *marelle*, a qual designa a brincadeira em francês, existiria, neste caso, a possibilidade de *amarelinha* ter recebido também a influência de uma possível imigração francesa nos períodos de colonização? Ou a forma lexical *amarelinha* se estabeleceu apenas no Brasil, através dos portugueses nos períodos de colonização?

Assim, as maneiras de nomear a brincadeira conhecida como *amarelinha* apontaram para um retrato sócio-histórico do PB permeado pela influência direta ou indireta do colonizador português sobre os costumes do povo colonizado, tendo sido atingida, assim, embora parcialmente, uma possível resposta para a pergunta inicial de pesquisa e a hipótese que a antecede, visto não ter sido viável a realização de um

maior aprofundamento sobre os fluxos de imigração no período colonial, sendo necessário dar continuidade às investigações futuramente a fim de buscar maiores informações sobre o assunto.

Deste modo, o presente trabalho ajudou a compreender a diversidade de denominações para uma brincadeira infantil que está inserida há séculos na sociedade, mostrando o quão complexo pode ser um processo de nomeação de uma “simples” atividade lúdica.

REFERÊNCIAS

- AGUILERA, Vanderci de Andrade. **Atlas Lingüístico do Paraná**. Curitiba: Imprensa Oficial do Estado, 1994. v.2.
- ALENCAR, Beatriz Aparecida. **O léxico de brinquedos e brincadeiras infantis no estado de São Paulo**, 2018, 575 f. Tese (Doutorado em Letras) Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Três Lagoas, 2018. Disponível em: https://alib.ufba.br/sites/alib.ufba.br/files/tese_beatriz_alencar.pdf. Acesso em: 22 nov. 2024
- ALTENHOFEN, Cléo Vilson; KLASSMANN, Mário Silfredo (org). **Atlas Linguístico-Etnográfico da Região Sul do Brasil**. v. 2. Porto Alegre: Ed. da UFRGS; Florianópolis, Ed. da UFSC, 2011.
- ÁLVAREZ, Rosario (coord.): **Tesouro do léxico patrimonial galego e português**. Santiago de Compostela: Instituto da Lingua Galega. <<http://ilg.usc.es/Tesouro>>. Acesso em: 11 dez. 2024.
- AMARAL, Amadeu. **O dialeto caipira**, São Paulo, Anhembi, 1953. p. 46.
- AULETE, Francisco J. Caldas; VALENTE, Antonio Lopes dos Santos. **Aulete digital**: Dicionário Contemporâneo de Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2006. Disponível em: [<http://aulete.com.br/>]. Acesso em: 10 ago. 2024.
- BALBI, Adrien. **Atlas ethnographique du globe ou classification des peuples anciens et modernes d'après leurs langues, précédé d'un discours sur l'utilité et l'importance de l'étude des langues appliquée à plusieurs branches des connaissances humaines; d'un aperçu sur les moyens graphiques employés par les différents peuples de la terre ; d'un coup d'oeil sur l'histoire de la langue slave, et sur la marche progressive de la civilisation et de la littérature en Russie, avec sept cent vocabulaires des principaux idiomes connus, et suivi du tableau physique, moral et politique, des cinq parties du monde dédié à S. M. L'Empéreur Alexandre....**Paris: Chez Rey et Gravier, 1826.
- BIDERMAN, Maria. Tereza. Camargo. **As ciências do léxico**. OLIVEIRA, Ana Maria Pinto de; ISQUERDO, Aparecida Negri. (Org.). **As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia, terminologia**. 2. ed. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2001. v. 1. p. 13 – 22.
- BIDERMAN, Maria. Tereza. Camargo. **Teoria linguística (linguística quantitativa e computacional)**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1978.
- BIDERMAN, Maria. Tereza. Camargo. **Léxico e vocabulário fundamental**. ALFA: Revista de Linguística, São Paulo, v. 40, 1996. Disponível em:<https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/3994>. Acesso em: 22 jan. 2025.
- BLUTEAU, Rafael. **Vocabulário Portuguez e latino**. 10 vols, Coimbra, Colégio das Artes da Companhia de Jesus, 1712-1728.
- BRASIL. Decreto n.º 30.643, de 20 de março de 1952. Institui o Centro de Pesquisas da Casa de Rui Barbosa e dispõe sobre seu funcionamento. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Senado Federal, Subsecretaria de Informações, Brasília, DF, 20 mar. 1952.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRANDÃO, Silvia Figueiredo. **A Geografia Linguística no Brasil**. Editora Ática, 1991.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. Revisão Técnica e versão brasileira por Gisela Wajskop. 8. ed. São Paulo, Cortez, 2010.

CARDOSO, Suzana Alice Marcelino da Silva. **Atlas Linguístico do Brasil. v.1**. Londrina: Eduel, 2014a.

CARDOSO, Suzana Alice Marcelino da Silva. **Atlas Linguístico do Brasil. v.2**. Londrina: Eduel, 2014b.

CARDOSO, Suzana Alice Marcelino da Silva. **Geolinguística: tradição e modernidade**. São Paulo: Parábola, 2010.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 6 ed. Belo Horizonte; Itatiaia; Editora da Universidade de São Paulo. São Paulo, 1988.

COMITÊ NACIONAL DO PROJETO ALiB. **Atlas lingüístico do Brasil: questionários 2001**. Londrina: Editora da UEL, 2001.

CRISTIANINI, Adriana Cristina. **Atlas semântico-lexical da região do Grande ABC**. 2007. Tese (Doutorado em Semiótica e Lingüística Geral) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-28012008115533/publico/TESE_ADRIANA_CRISTINA_CRISTIANINI.pdf. Acesso em: 2024-12-11.

D'ANUNCIAÇÃO, Eliana Souza. **Registrando o léxico dos brinquedos e brincadeiras infantis em minas gerais**, (2016). 86 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação). Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2016. Disponível em: https://alib.ufba.br/sites/alib.ufba.br/files/tcc_-_elianca_danunciacao_-_2016_0.pdf. Acesso em: 03 nov. 2024.

DARIDO *et al.* **Práticas Corporais educação física: 1º e 2º anos Ensino Fundamental Anos iniciais**. 1ª edição. São Paulo: Moderna, 2017.

DAUZAT, Albert.; DUBOIS, Jean; MITTERRAND, Henri. **Dictionnaire étymologique et historique du français**. Larousse, 1994 [1964].

DICTIONNAIRE LE ROBERT. Le Robert. 2025. Disponível em <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/marelle>. Acesso em: 14 jan. 2025.

ENCARNAÇÃO Márcia Regina Teixeira da. **Atlas semântico-lexical de Caraguatatuba, Ilhabela, São Sebastião e Ubatuba - municípios do Litoral Norte de São Paulo**. 2010. 741 f. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-18102010-144550/publico/2010_MarciaReginaTeixeiradaEncarnacao.pdf Acesso em: 10 dez. 2024.

FERREIRA, Carlota; CARDOSO, Suzana Alice. **A dialetologia no Brasil**. São Paulo: Contexto, 1994.

FERREIRA, Carlota *et al.* **Atlas Lingüístico de Sergipe**. Salvador: UFBA - Instituto de Letras/Fundação Estadual de Cultura de Sergipe, 1987.

FERREIRA *et al.* Variação Linguística: perspectiva dialetológica. In: **Introdução à Linguística Geral e Portuguesa**. Faria *et al.* (orgs.) Lisboa: Caminho. 478 -502, 1996.

FERREIRA, Josevaldo Alves. **Jogos e diversões infantis: um estudo geossociolinguístico na região norte do Brasil**. 2015. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Pará, Belém, 2015. Disponível em: https://alib.ufba.br/sites/alib.ufba.br/files/dissertacao_josevaldo_ferreira.pdf

FIGUEIREDO, Cândido de. **Novo dicionário da Língua Portuguesa**. Lisboa: Imprensa Portugal-Brasil, [1899] 1913. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/31552/31552-pdf.pdf>. Acesso em 10 ago. 2024

FIGUEIREDO JUNIOR, Selmo Ribeiro. **Atlas linguístico pluridimensional do português paulista: níveis semântico-lexical e fonético-fonológico do vernáculo da região do Médio Tietê**. 2018. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/T.8.2019.tde-12072019-155328. (Doutorado em Linguística) Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-12072019-155328/pt-br.php>. Acesso em: 11 dez. 2024.

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar: Brincadeiras e jogos tradicionais**. 10. ed. 2ª reimpressão 2016. Petrópolis, RJ: Vozes, [2004] 2014.

GILLIÉRON, Jules; EDMONT, Edmond. **Atlas Linguistique de la France**. 35 fasc. Paris: Honoré Champion, 1902-1910.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Sales. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Sales. **Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa**. Elaborado pelo Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 16 ed. Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 2010. p. 105-119.

MARGOTTI, Felício Wessling; BASSI, Alessandra. A variação lexical dos nomes populares para a brincadeira infantil amarelinha. In: **Atlas linguístico do Brasil: comentários às cartas linguísticas 1 / vol.3** [organizadores] Jacyra Andrade Mota, Silvana Soares Costa Ribeiro, Josane Moreira de Oliveira. – Londrina: Eduel, 2023. v. 3

MEIRELLES, Renata. Traçando o chão conquistado. In: MEIRELLES, Renata. **Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil**. 2. ed. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007. p. 33-45.

MORAES E SILVA, Antônio de. **Diccionario da língua portugueza**. Lisboa, 1789. Disponível em: < <http://www.brasiliana.usp.br/diccionario/edicao/2> >. Acesso em: 22 ago. 2024.

NASCENTES, Antenor. **O linguajar carioca**. 2. ed. Completamente refundida. Rio de Janeiro: Organização Simões, 1953.

NASCENTES, Antenor. Études dialectologiques du Brésil. ORBIS – **Bulletin International de Documentarion Linguistique**, Louvain, t. 1, n. 1, p. 181 – 184, 1952.

NASCENTES, Antenor. Études dialectologiques du Brésil. ORBIS – **Bulletin International de Documentarion Linguistique**, Louvain, t. 2, n. 2, p. 438-444, 1953.

PARANHOS DA SILVA, José Jorge. **O idioma do hodierno Portugal comparado com o do Brasil**. Rio de Janeiro: Typographia de Lourenço Winter, 1879.

POP, Sever. **La dialectologie**: aperçu historique et méthodes d'enquêtes linguistiques. Louvain: Chez l'Auteur: Gembloux: Duculot, 1950. 2v.

PORTILHO, Danyelle Almeida Saraiva. **O falar amazônico: uma análise da proposta de Nascentes (1953) a partir de dados do Projeto ALiB**, 2013, 155f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens) – Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2013. Disponível em: https://alib.ufba.br/sites/alib.ufba.br/files/dissertacao_danyelle_portilho.pdf. Acesso em 25 nov. 2024.

RIBEIRO, José *et al.* **Esboço de um atlas linguístico de Minas Gerais**. Rio de Janeiro: Casa de Rui Barbosa, 1977.

RIBEIRO, Silva. Soares. Costa.; MOTA, Jacira. Andrade.; ISQUERDO, Aparecida. Negri. Denominações em galego e em português para a brincadeira de “pegar com olhos vendados”. **Estudos Linguísticos e Literários**, Salvador, n. 71, p. 76–107, 2021. DOI: 10.9771/ell. i71.48188. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/estudos/article/view/48188>. Acesso em: 17 jan. 2025.

RIBEIRO, Silvana Soares Costa. **Brinquedos e brincadeiras infantis na área do Falar Baiano**, 2012, 3v. 752f. Tese (Doutorado em Letras) Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012. Disponível em: https://alib.ufba.br/sites/alib.ufba.br/files/tese_ribeiro_2012_0.pdf. Acesso em: 30 out. 2024.

RIBEIRO. Silvana. Soares. Costa.; Aparecida. Negri. ISQUERDO; Marcela. Moura. Torres. PAIM. Fraseologismos na denominação de brinquedos e brincadeiras infantis no Atlas Linguístico do Brasil. **Guavira Letras**, Três Lagoas/MS, v. 14, n. 27, p. 30-46, maio/ago. 2018.

ROMANO, Valter Pereira. Contribuições do projeto ALiB para a caracterização de áreas lexicais: o caso da sapata e amarelinha na Região Sul do Brasil. *In*: AGUILERA. Vanderci de Andrade; ALTINO, Fabiane Cristina; RAMOS, Conceição de Maria Araújo. (orgs.). **Estudos dialetais brasileiros e europeus**: uma homenagem a João Saramago. Campo Grande, MS. Ed. UFMS, 2022. p. 253- 269.

ROSSI, Nelson. **Atlas Prévio dos Falares Baianos**. Rio de Janeiro: Ministério de Educação e Cultura / Instituto Nacional do Livro, 1963.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. O jogo tradicional nas aulas de educação física. *In*: SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a educação física**. 1. ed. Londrina: EDUEL, 2012. p. 85-91.

SANTOS, Grazielle Ferreira da Silva. **O léxico dos jogos e diversões infantis no corpus do Projeto ALiB**: visitando o Falar Nordestino, 2018, 207 f. Dissertação (Mestrado em Língua e Cultura), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018. Disponível em:

https://alib.ufba.br/sites/alib.ufba.br/files/dissertaassapso_com_ficha_catalografica.pdf. Acesso em 30 nov. 2024

SANTOS, Leandro Almeida dos. **Brincando pelos caminhos do Falar Fluminense**, 2016, 197f. Dissertação (Mestrado em Língua e Cultura), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016. Disponível em: https://alib.ufba.br/sites/alib.ufba.br/files/dissertacao_leandro_almeida_dos_santos.pdf. Acesso em 10 dez. 2024.

SAQUET, Marcos Aurelio; SILVA, Sueli Santos da. Milton Santos: concepções de geografia, espaço e território. **Geouerj**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 18, p. 1- 19, 2010. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/1389/1179>

SOARES, Rita de Cássia da Silva. **Atlas semântico-lexical da região norte do alto Tietê (ReNAT) - São Paulo**. 2012. Tese (Doutorado em Semiótica e Linguística Geral) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. doi:10.11606/T.8.2012.tde-09012013-113318. Acesso em: 11. dez. 2024.

SOUZA, Talita Brito de. **Da anatomia humana ao léxico: as denominações para rótula do joelho no Brasil com base em dados do Projeto ALiB**. Orientadora: Silvana Soares Costa Ribeiro. 2021. 187. il. Dissertação (Mestrado em Língua e Cultura) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022. Disponível em: https://alib.ufba.br/sites/alibufba.br/files/dissertacao_versao_final_talita_brito_de_souza.pdf. Acesso em: 17 jan. 2025.

TELES, Ana Regina Torres Ferreira. **Cartografia e Georreferenciamento na Geolinguística: revisão e atualização das regiões dialetais e da rede de pontos para a elaboração do Atlas Linguístico do Brasil formuladas por Antenor Nascentes**. Orientadora: Jacyra Andrade Mota. 2018. 482 fl. Tese (Doutorado em Língua e Cultura) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

APÊNDICE A - Quadro-resumo de dicionários de língua portuguesa.

Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
Academia	-Verbetes com outras acepções	#	-Verbetes com outras acepções	- Verbetes com a acepção e de grande extensão. Apresenta breve percurso histórico da brincadeira. Aborda variantes em outras línguas. Apresenta detalhes das execuções da brincadeira. Traz diagrama com uma das possibilidades de desenho da brincadeira. “Academia – Ou Cademia. Jôgo ginástico infantil, muito antigo e muito espalhado por todo o Brasil. (...). A academia no Brasil é dividida em CORPO (A.B.C.), ASAS, BRAÇOS ou DECANÇO (D.D.), PESCOÇO (E) E	- Indicada no verbete AMARELINHA como variante. - é um verbete: “(...) Rubrica: ludologia. Regionalismo: Rio Grande do Norte. “.m.q. ² amarelinha”	- É um verbete com a acepção: “RN Lud. O mesmo que amarelinha”	-É um verbete com a acepção: “(Bras., Nordeste) jogo infantil, o mesmo que amarelinha. F. lat. Academia. do gr. Akademeia.”

Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
				<p>CABEÇA ou LUA (F).” Apresenta as regras de execução de duas variantes e acrescenta: “A academia ou cademia é conhecida como AMARELINHA ou MARELINHA NO Rio de Janeiro, maré (sic) em Minas Gerais, e, recentemente, AVIÃO, no Rio Grande do Norte. Na Bahia (sic) dizem PULAR MACACO. Em Portugal: JÔGO DA MACACA ou PULAR MACACA, JOGAR MACACA. Pela Extremadura é Jogo do Homem</p>			
Alcança-céu	#	#	#	#	#	#	#
Amarelinha	#	#	#	<p>-Indicada no verbete ACADEMIA como variante -não é um verbete</p>	<p>- É um verbete com a acepção: “(…)” Rubrica: ludologia.</p>	<p>- É um verbete: “sf. 1. Bras. Lud. Jogo infantil que</p>	<p>- É um verbete: “(Bras., Centro) Jogo infantil, que consiste em pular num pé só sobre</p>

Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
					Regionalismo: “ Brasil. brincadeira infantil que consiste em saltar, com apoio numa só perna, casa a casa de uma figura riscada no chão, após jogar uma pequena pedra achatada, ou objeto semelhante, em direção a cada uma das casas (quadrado), sequencialmente, pulando a que contém a pedra ou objeto.” - Registra as variantes: academia, amarelo, macaca, macaco, maré, marela, sapata.	consiste em pular, num pé só, uma série de casas riscadas no chão. [F.: Do fr. marelle, posv.]”	casas riscadas no chão, sem pisá-las e tocando uma pedrinha; sapata (Rio Grande do Sul); jogo do homem; (Port.) jogo da calha ou chicolapé. F. Amarelo.”
Andoleta	#	#	#	#	#	#	#
Avião	#	#	#	-Indicada no verbete Academia como variante -não é um verbete	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções

Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
Baliza	#	-Verbete com outras acepções	- Verbete com outras acepções	#	- Verbete com outras acepções	- Verbete com outras acepções	-Verbete com outras acepções
Boneco(a)	#	#	- Verbete com outras acepções	- Verbete com outras acepções	- Verbete com outras acepções	- Verbete com outras acepções	-Verbete com outras acepções
Brincadeira de dado	#	#	#	#	#	#	#
Cachaperna	#	#	#	#	#	#	#
Cancão	#	#	#	#	-Verbete com outra acepção	- Verbete com outras acepções	#
Cancho-pé	#	#	#	#	#	#	#
Capiçola	#	#	#	#	#	#	#
Caracol/jogo do caracol	#	- Verbete com outras acepções	-Verbete com outras acepções	#	-Verbete com outras acepções	-Verbete com outras acepções	-Verbete com outras acepções
Céu-inferno	#	#	#	#	#	#	#
chiclamanca	#	#	#	#	#	#	#
chicolapé chincolapé chiclopé chinclapé	#	#	-Definição relacionada ao sema: -é um verbete chinclopé “m. Pop. Acto de andar com um pé no chão e outro no ar, como no jogo do homem; pé-coxinho. (Cp.	#	#	#	chicolapé -é um verbete com a acepção: “s. m. (Port.) jogo infantil, o mesmo que amarelinha.” chinclopé -É um verbete com a acepção: “s. m. (pop.) ato de andar com um pé no chão e outro no ar, como no jogo do

Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
			<p>chincar, e pé)”</p> <p>chiclopé -Definição relacionada ao sema. -é um verbete: “m. Espécie de jôgo popular, o mesmo que chico-lapé.”</p> <p>chicolapé -Definição relacionada ao sema. -é um verbete m. Jôgo de rapazes, também chamado jôgo do homem. (Cp. chinclopé)</p>				<p>homem; pé-coxinho. F. Chincar+pé.”</p> <p>chiclopéê -É remissivo a chicolapé. -Não é um verbete</p>
Descanso Jogo do Descanso	#	- Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	#	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções
Jogo do Ferro	#	#	#	#	#	#	

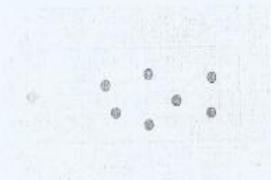
Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
Jogo do Homem	#	#	#	-Indicada no verbete ACADEMIA como variante - não é um verbete	#	#	#
Macaco Macaca Jogo da macaca macacão	-Verbetes com outras acepções	-Verbete com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	-Indicada no verbete ACADEMIA como variante -não é um verbete	jogo da macaca: - É um verbete com a acepção: LUD P (Norte) m. q. AMARELINHA macaco - Indicada no verbete AMARELINHA como variante. - É um verbete: “(...) LUD. B m.q AMARELINHA. macaca - Indicada no verbete AMARELINHA como variante. - é um verbete: “(...) 9 Rubrica: ludologia. Regionalismo: Portugal (Norte). jogo da amarelinha.” macacão -Verbete com outras acepções	macaco - Verbete com outras acepções macaca - É um verbete com a acepção: “8. Lus. Fig. Pop. Jogo da amarelinha; ACADEMIA” macacão -Verbete com outras acepções macaquinho -Verbete com outras acepções	macaco -Verbete com outras acepções macaca -Verbete com outras acepções macacão -Verbete com outras acepções macaquinho -Verbete com outras acepções

Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
					macaquinho - Verbete com outras acepções		
Maê	#	#	#	#	#	#	#
Manclipé	#	#		#	#	#	#
Maré	#	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	-É um verbete com a acepção:”s.f. LUD MG GO m.q. 2 AMARELINHA. ETIM. prov.alt.de marela. SIN/VAR ver sinonímia de <i>amarelinha</i>	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções
Marela Marelinha	#	#	#	-Indicada no verbete ACADEMIA como variante - não é um verbete	-É um verbete com a acepção: s.f. (1986) LUD. B m.q. 2 AMARELINHA. SIN/VAR ver sinonímia de <i>amarelinha</i> ” - Indicada no verbetes AMARELINHA como variante.	#	#

Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
Pé-coxinho/andar ao pé-coxinho	#	#	-Definição relacionada ao sema. - é um verbete: "m. Espécie de jogo de crianças. Acto de caminhar com um só pé, suspendendo o outro."	#	#	#	-É um verbete com a acepção: "s. m. brinquedo de crianças, que consiste em saltar num pé só; diabo-rengo (Bras., Rio Grande do Sul). Ato de caminhar só com um pé, suspenso no ar o outro."
Pé-pé	#	#	#	#	#	#	#
Pula-pula	#	#	#	#	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções
Quadrinho/quadrado/quadrado	#	#	#	#	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	#
Saltivão/ saltinvão	#	- Verbetes com outras acepções	Definição relacionada ao sema. -é um verbete: "m. Jogo de rapazes. (De salto + em + v ão)"	#	#	#	-Definição relacionada ao sema: - é um verbete. "s. m. nome de um jogo de rapazes. f. <i>Salto+em+vãõ</i> " -verbetes com outras acepções
Sapata	#	-Verbetes com outras acepções	-Verbetes com outras acepções	#	-É um verbete com a acepção e com possível etimologia: "[...] LUD. RS m.q. 2 <i>AMARELINHA</i>	-É um verbete com a acepção: "12. RS Lud. Jogo de amarelinha	-É um verbete com a acepção: "Rio Grande do Sul) Jogo infantil, o mesmo que amarelinha"

Obras Lexias	Bluteau (1712-1728)	Moraes e Silva (1789)	Figueiredo (1913)	Cascudo (1988)	Houaiss (2009)	Aulete versão atualizada (2024)	Aulete versão original (2024)
					ETIM <i>sapato</i> com troca de vogal temática	[F.: De sapato]"	
Legenda: # - não é um verbete e não foi indicada no verbete amarelinha como variante.							

Figura 9: Jogo da queima gigante



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 10: Jogo da queima invertida



Fonte: Elaborado pela autora

O jogo Bola Queimada pode ser modificado em diversos aspectos, tanto pelos professores, quanto pelos próprios alunos, independente da faixa etária. Outra questão diz respeito à exclusão e à supervalorização da vitória. Devemos tomar cuidado para não reproduzir comportamentos opressivos, discriminatórios e preconceituosos entre os jogadores. Enfim, não podemos limitar o jogo a uma mera repetição de movimentos, pois é preciso salientar as questões sociais e culturais que perpassam por ele.

Amarelinha

A origem da Amarelinha está no *Livro dos Mortos do Antigo Egito*, considerado o primeiro livro da humanidade. No papiro que continha os hieróglifos egípcios era apresentada a certeza de que a vida não acabava na terra e indicava respostas e indicações para uma feliz ascensão rumo à morada dos deuses. Sendo assim, a amarelinha aparece como um ritual de passagem do morto para a eternidade.

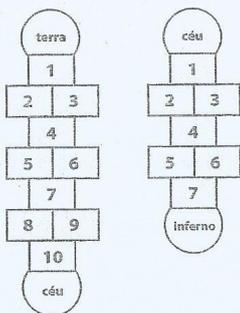
Este Capítulo será recitado sobre um desenho representando as Hierarquias divinas e executado em cor amarela, em um "barco de Ra". Ser-lhe-ão feitas oferendas [...]. Além disso, fazei uma escaveta que represente o morto; colocai-a diante dos desenhos e fazei-a avançar sucessivamente em direção a cada uma das Portas. [...] Depois de ter feito os desenhos na quarta hora, passei em círculo (ao redor deles), durante todo o dia, tendo o maior cuidado em calcular o tempo segundo o Céu. [...] Graças a estas cerimônias, o morto fará grandes progressos no Céu, na terra e no Mundo Inferior [...] (LIVRO DOS MORTOS, 1996, p. 171).

Segundo *Os Melhores Jogos do Mundo* (1978, p. 116), um dos desenhos mais antigos que se conhece da amarelinha "[...] está gravado no chão do Fórum de Roma. Durante a expansão do Império Romano, as legiões construíam estradas pavimentadas com pedras, ligando as províncias do norte da Europa com o Mediterrâneo e a Ásia menor". Estas pedras ofereciam condições apropriadas para que os soldados ensinassem o jogo para as crianças francesas, alemãs e inglesas, por isso, a amarelinha tornou-se tão popular na Europa.

Até a Idade Média, a amarelinha permanece com o caráter de orientação religiosa. Com a ascensão do cristianismo, o início e o término da amarelinha deixam de se chamar "céu" e "terra" e passam a se chamar céu e inferno, preconizando, assim, os princípios de salvação eterna presentes na doutrina cristã, na qual o jogador deveria começar o jogo na parte do inferno e procurar chegar até o céu. Cada casa que o jogador avançava era uma condição de estar mais próximo de Deus e da salvação.

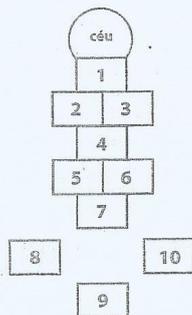
Com o passar do tempo e a partir do contexto cultural e histórico de cada país em que a amarelinha foi sendo inserida, ganhou formas e nomenclaturas diferentes, tais como: *marelle* (França), *cuadrillo* (Espanha), *rayuela* (Chile), *hopscotch* (Estados Unidos). No Brasil, é conhecida também como sapata, macaca, academia ou cademia, jogo da pedrinha, maré, avião e pula macaco. As regras de jogo da amarelinha variam conforme a época e a região, contudo, os movimentos básicos podem ser destacados como os seguintes: lançar a pedrinha progressivamente da casa 01 até a 07, saltando com um e dois pés, conforme as casas; carregar a pedrinha em diferentes segmentos corporais (cabeça, ombro, articulação do antebraço, atrás do joelho, em cima do pé) sem deixá-la cair; com os olhos fechados, ir caminhando de casa em casa sem pisar na linha; realizando pequenos saltitos com um pé só, deslocar progressivamente nas casas chutando a pedra; ficar de costas para as casas, lançar a pedra para que ela caia em uma das casas que será propriedade do jogador que acertou. Ganha o jogo quem tiver o maior número de casas com seu nome. A seguir, apresentamos os desenhos de algumas variações do jogo amarelinha.

Figura 11: Amarelinha clássica com 7 e 10 casas



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 12: Amarelinha da ilha



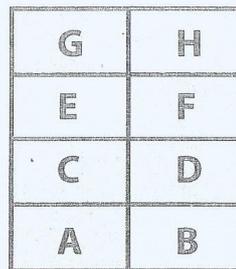
Fonte: Elaborado pela autora

Na variação da amarelinha da ilha, o jogador utiliza as mesmas regras da amarelinha clássica, contudo, ao chegar na casa 7, deve passar pela casa 8, 9 e 10 pulando com um pé só e sem colocar mãos no chão. É habitual que a ilha seja colocada cada vez mais longe da última casa, de tal forma que o jogo se torne mais difícil.

A amarelinha abecedário apresenta uma diversificação no jogo, dependendo do lugar onde é jogado. Na primeira opção, o jogador deve pular cada casa com um pé só, obedecendo à ordem das letras na ida, depois de jogar a pedra na primeira casa. Outro jogo é semelhante à primeira opção, porém o jogador deve falar um nome que se inicia com a letra da casa que está pisando. Outra opção é a que o jogador fique de lado para o início da amarelinha e percorra o trajeto pulando com um pé só, mas de lado, ou seja, ele alterna salto para frente, para o lado e para trás.

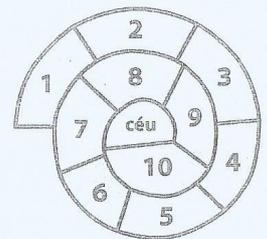
A amarelinha caracol pode ser encontrada com numerais no interior das casas ou letras do alfabeto. O jogador deve ir até o centro do caracol e voltar pulando em um pé só. Cada vez que percorre o trajeto ganha o direito de lançar a pedra em uma das casas, de costas, e se cair dentro dela passa a ser sua casa e os outros jogadores não podem pisar na casa que pertence à outra pessoa.

Figura 13: Amarelinha abecedário



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 14: Amarelinha caracol



Fonte: Elaborado pela autora

Na amarelinha inglesa, o jogador deve ir pulando em um pé só do céu para a terra e voltar pulando com o outro pé. A pedra deve ser jogada a partir da primeira casa e não se pode pisar na casa em que a pedra está. Na volta, a pedra é retirada, para que no final seja lançada novamente para a próxima casa.

Na variação da Amarelinha inglesa (figura 16), o jogador usa tanto os movimentos de salto com um e com os dois pés. Nas casas 1, 2, 3, 6 e 9 pode ser apoiado apenas um pé; nas casas 4, 5, 7 e 8 o salto deve ser realizado com os dois pés. Ao chegar na casa 9, o jogador deve fazer um giro de 180° para voltar, caindo com os dois pés na casa 7 e 8.

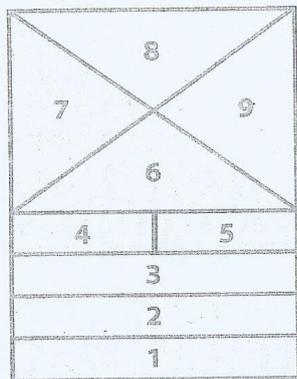
Na amarelinha da semana, todo o jogo é realizado com um pé só. O jogador deve lançar a pedra apenas da casa 1 até a 7, uma de cada vez e os dias da semana devem ser saltados em cada percurso no sentido anti horário. Somente quando o jogador salta as casas de 1 a 7 e de segunda a domingo, pode voltar e lançar a pedra na casa 2. O jogador não pode pisar na casa onde a pedra está.

Figura 15: Amarelinha Inglesa I



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 16: Amarelinha Inglesa II



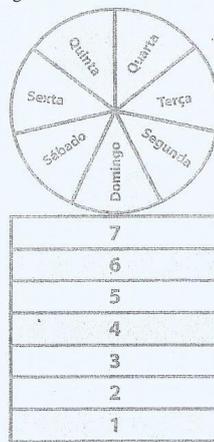
Fonte: Elaborado pela autora

O raciocínio do jogo da amarelinha da colmeia é o mesmo que o da amarelinha clássica: o jogador deve pular com um e dois pés alternadamente, começando na casa 1 com um pé só. O lançamento da pedra nas casas e as demais regras são semelhantes às da amarelinha clássica de 10 casas.

Nesta variação de amarelinha, conhecida por homem ou macaco, o jogador salta com os dois pés afastados apenas nas casas 3 e 4. Nas casas 1, 2, 5 e 6, o salto é realizado com um pé só. Ao chegar na casa 6, o jogador pode saltar para a casa 7, depois para a 8 e, finalmente, para 9. Aqui, os jogadores podem optar pela regra de salto com impulso de apenas um pé ou permitir que o salto de uma casa para outra seja dado com os dois pés juntos e pernas fechadas.

A amarelinha avião apresenta uma variação no desenho, contudo, sua execução é semelhante à amarelinha clássica. Há uma ênfase maior nos movimentos realizados com uma perna só.

Figura 17: Amarelinha da semana



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 18: Amarelinha colmeia



Fonte: Elaborado pela autora

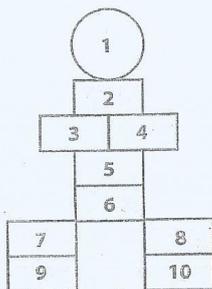
Na variação desta amarelinha, a única diferença está na forma que o campo é riscado, ou seja, as casas são feitas dentro de um desenho que lembra um brinquedo de pião.

Na amarelinha da água, o jogador deve percorrer com apenas um pé todas as casas de 1 a 10, não podendo pisar na casa da água (se o fizer, é eliminado do jogo). Nas casas 3, 6 e 9, que apresentam a letra D, é possível o jogador descansar colocando os dois pés.

Na variação da amarelinha da lua, o jogador deve pisar com um pé nas casas marcadas com o sinal (-) e com os dois pés nas casas marcadas com o sinal (+). Na primeira passada, o marcador (pedra, por exemplo) deve ser lançado com a mão na casa 1, e em seguida o jogador salta empurrando com o pé o marcador para as casas seguintes, até chegar na casa 10, contudo, tanto o jogador quanto o marcador utilizado não podem tocar a casa da lua (casa 6).

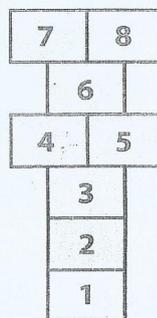
A amarelinha é praticada nos mais diferentes países e em cada lugar, o jogo carrega em si uma diversidade cultural muito grande, tanto nas suas denominações, quanto na forma de riscar o campo ou de alterar as regras de jogo. Essas possibilidades devem ser exploradas com os alunos, no sentido de fazê-los pensar sobre ele, recriá-lo e propor novas formas de jogar.

Figura 19: Amarelinha do homem ou macaco



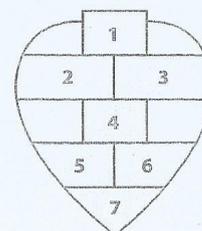
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 20: Amarelinha avião



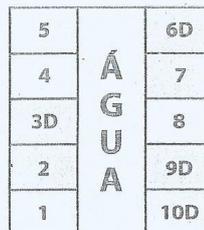
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 21: Amarelinha pião



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 22: Amarelinha da água



Fonte: Adaptado de *Os Melhores Jogos do Mundo* (1978)

Figura 23: Amarelinha da lua



Fonte: Adaptado de *Os Melhores Jogos do Mundo* (1978)

ANEXO 2

AMARELINHA DO CACO

Piedade nasceu em Minas Novas, uma antiga cidade do Vale do Jequitinhonha a 543 quilômetros de Belo Horizonte. Essa cidade tem o orgulho de possuir o primeiro arranha-céu de Minas: um casarão de quatro pavimentos construído em pau-a-pique.

Mesmo num sobe-e-desce de ladeiras que empurra a cidade ora para cima e ora para baixo, Piedade e suas colegas sempre conseguem encontrar um pedacinho de chão que reúna as principais qualidades para a brincadeira acontecer: ser plano e, de preferência, de terra.

Como brincar

O primeiro jogador deve jogar o caco na casa de nº 1 e, em seguida, ir chutando-o com um pé só.

Seguir desse forma por todas as casas, conforme a seqüência dos números.

São permitidos pequenos chutes, sempre com um pé só, que encaminhem o caco para mais próximo das linhas, até que receba o chute decisivo para passar para a outra casa.

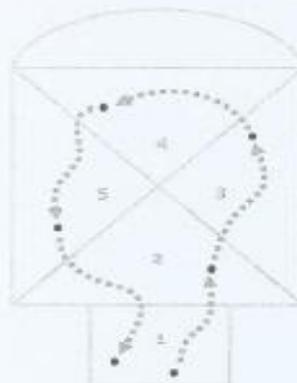
O caco não pode cair em cima de nenhuma linha, sair do desenho ou ultrapassar uma casa sem que pare nele (passar da casa de nº 1 para a casa de nº 3, ou da casa de nº 3 para casa de nº 5, por exemplo).

O jogador não pode pisar com os dois pés ao mesmo tempo nas casas. Porém, caso necessite de um descanso durante o percurso, pode apoiar os dois pés no céu.

Ao conseguir conduzir o caco por todas as casas, inclusive voltando para a casa de nº 1 e depois saindo do desenho, o jogador continua no jogo. Lançará seu caco na casa de nº 2 e repetirá todo o processo. Assim sucessivamente pelos números 3, 4 e 5.



Ultrapassadas essas etapas, os próximos desafios consistem em percorrer toda o trajeto do desenho carregando o caco em diferentes partes do corpo: na cabeça, sobre o pé, no joelho, no ombro... O trajeto pode também ser realizado com os olhos fechados e de outras formas que podem ser inventadas no momento.



CADEMIA E CADEMIA DO PÃO DOCE

Jucélia esperava o “tempo dos trovões” molhar a terra de Sanharó, município do agreste pernambucano a 200 quilômetros de Recife, para disputar com Erinho, Paula, Valdinete e Carla o jogo de cademia ou cademia do pão doce.

“Imagine um vento, um sol quente e um chão duro e seco; não tem como acontecer essa brincadeira!”, conta Jucélia, que hoje é professora na cidade de Poá, em São Paulo.

Até os seus 15 anos, ela podia passar uma tarde inteira brincando de cademia, que tem um

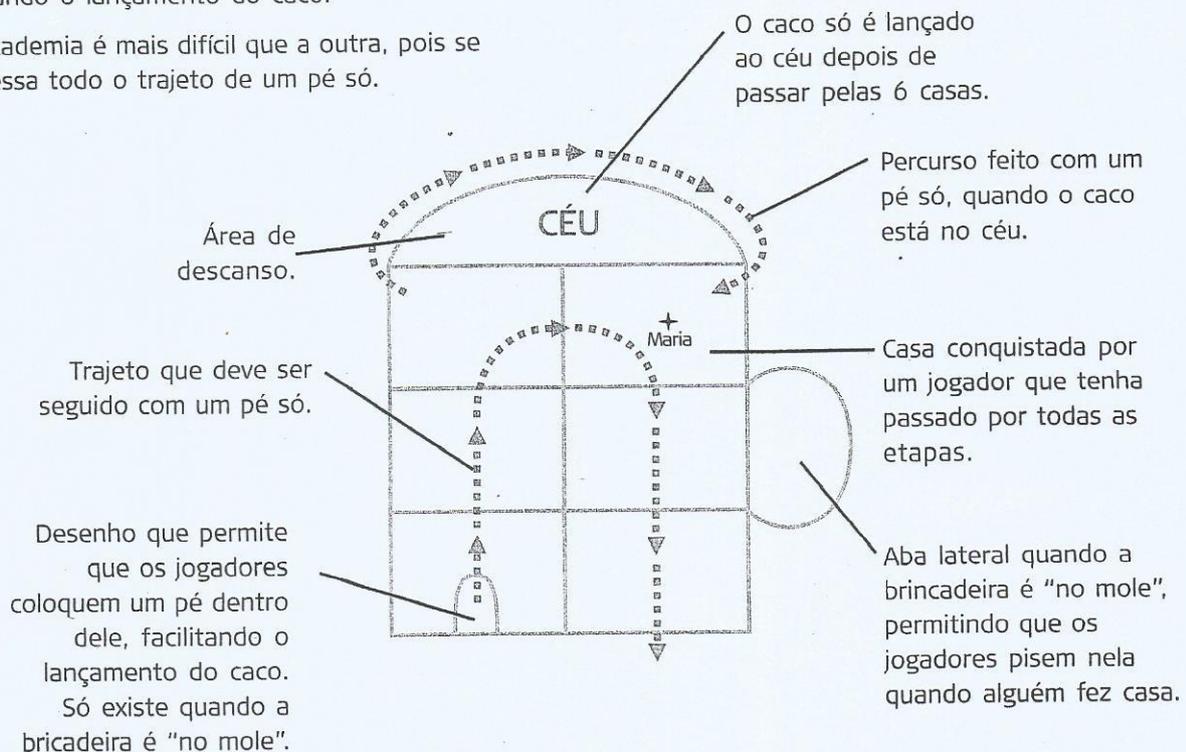
desenho parecido com o corpo humano: cabeça (céu), goga (pescoço), asas (braços) e casas (tronco). Os cacos lançados na brincadeira são feitos de telha, molhados e lixados para ficarem lisinhos e deslizarem melhor no desenho.

A cademia de pão doce tem o desenho de um tabuleiro no qual eram vendidos deliciosos pães doces nas padarias. Assim, as crianças de Sanharó riscavam no chão de terra, com o próprio dedo, um jogo que homenageia essas doçuras da cidade.

Como brincar de cademia do pão doce

Os jogadores devem decidir antes de começar a partida se ela será “no duro” ou “no mole”. Caso decidam pelo “mole”, algumas facilidades são incorporadas à brincadeira, como, por exemplo, pequenas abas laterais, que podem ser pisadas por todos quando é feita uma casa, e um desenho de encaixe de pé na primeira casa, facilitando o lançamento do caco.

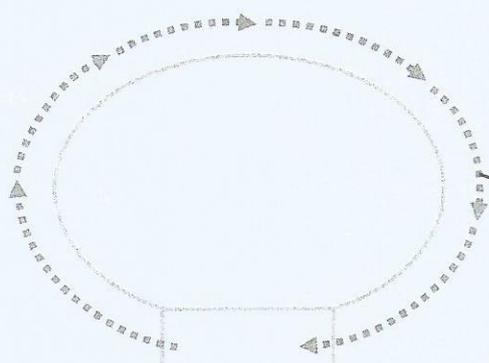
Essa cademia é mais difícil que a outra, pois se atravessa todo o trajeto de um pé só.



Como brincar de cademia

Como na brincadeira da cademia do pão doce, os jogadores devem decidir antes de começar a partida se ela será "no duro" ou "no mole". Caso decidam pelo "mole", as facilidades serão iguais às do outro jogo.

Ao conseguir conquistar todas as etapas, o jogador deve passar pelas casas de olhos fechados, sem pisar nas linhas. Só então poderá lançar o caco por cima da cabeça e tornar-se dono da casa em que seu caco cair. A partir de então, só ele poderá pisar nessa casa.



Percurso feito com um pé só, quando o caco está no céu.

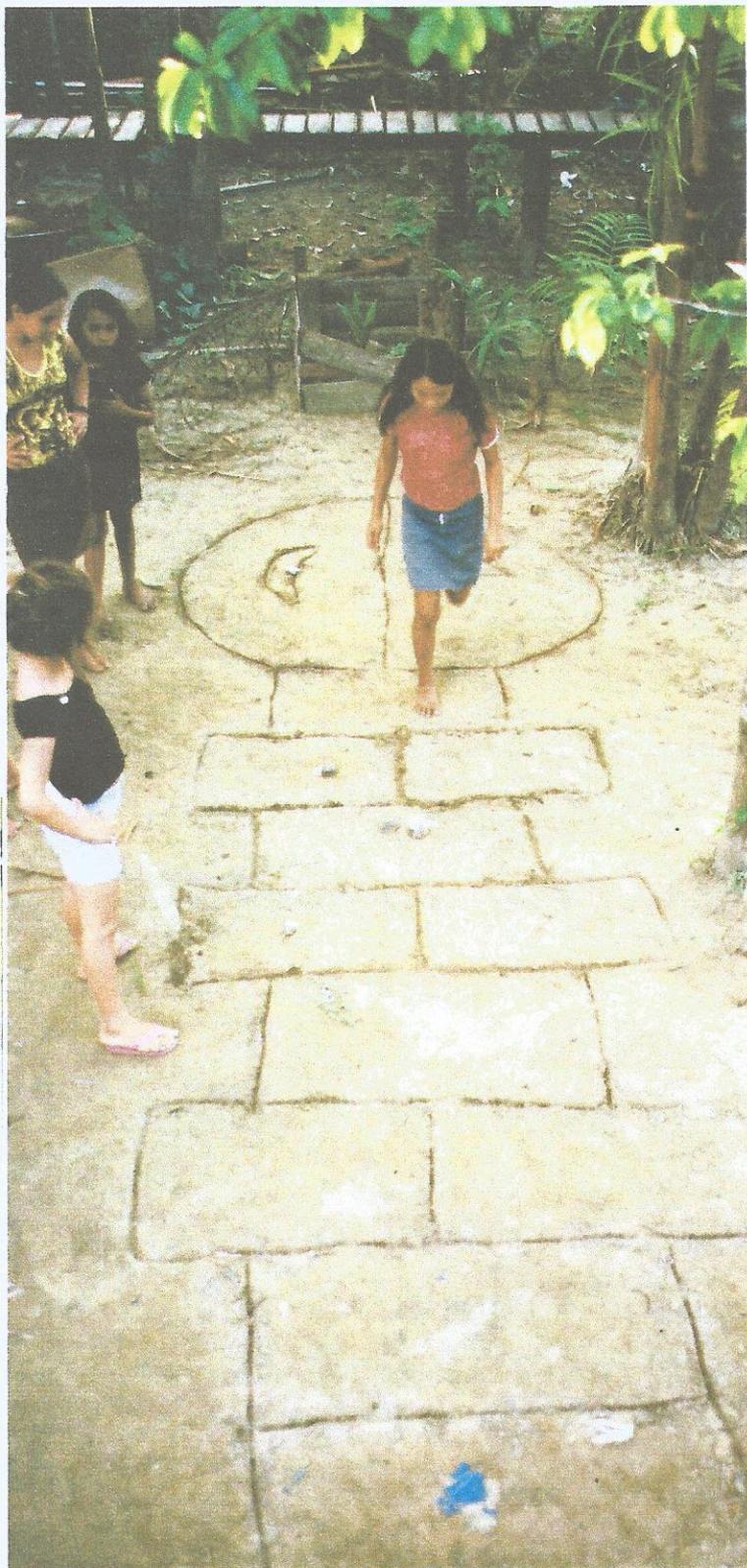
Goga.

Asas A e B.

Casa conquistada por um jogador que tenha passado por todas as etapas.

Aba lateral quando a brincadeira é "no mole", permitindo que os jogadores pisem nela quando alguém fez casa.

Desenho que permite que os jogadores coloquem um pé dentro dele, facilitando o lançamento do caco. Só existe quando a brincadeira é "no mole".



PULAR MACACA

No arquipélago do Bailique, no Amapá, a brincadeira chama-se “pular macaca”, mesmo nome dado a essa brincadeira em regiões de Portugal.

Como em Sanharó, as crianças do Bailique esperam o chão estar úmido para que meninos e meninas possam disputar juntos a conquista do céu.

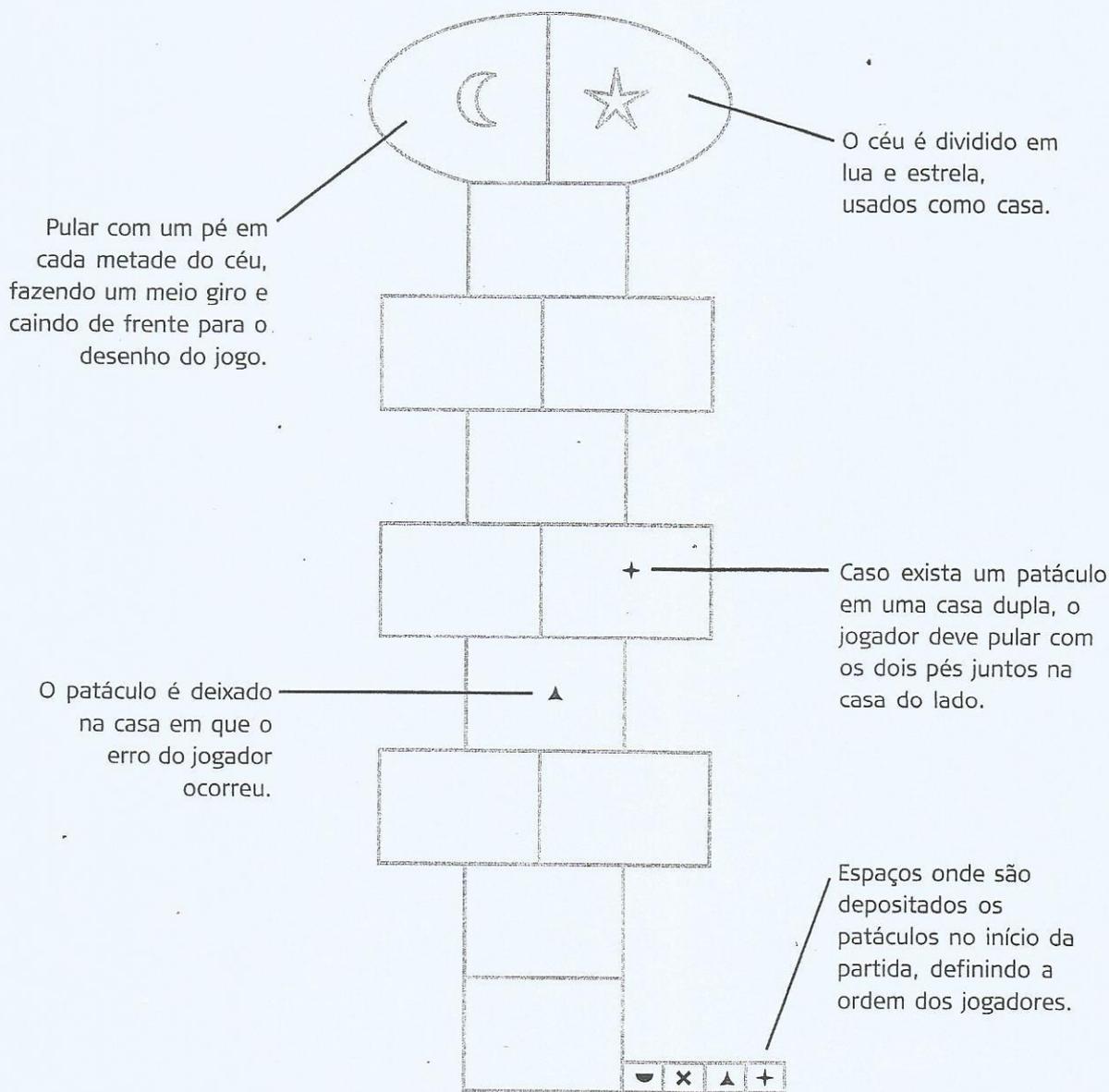
O “patáculo” é a pedrinha, ou melhor, o saquinho plástico cheio de terra, que será lançado ao jogo. Ninguém sabe dizer de onde veio esse nome tão sonoro e gostoso de falar, mas “pataca” era uma moeda colonial de prata com o valor originário de 320 réis.

Zilanda tem 13 anos e, quando entra na partida, mal se ouvem seus pés encontrando o chão, flutua como um passarinho em linha reta, como se vestisse as sandálias aladas de Hermes. O céu para ela é conquistado quase que em vôo rasante, uma maravilha de ver!

Como brincar

Cada criança começa jogo com seu próprio patáculo, que fica depositado nos quadradinhos reservados especialmente para eles. A ordem dos patáculos representa a ordem de entrada de cada participante no jogo. Não se enumeram os quadrados.

O primeiro jogador atira seu patáculo na primeira casa, sai pulando e, ao errar, não retira seu patáculo do quadrado onde este caiu. Os patáculos vão se acumulando no desenho, tornando o jogo mais difícil a cada jogada. A casa que contenha um patáculo não pode ser pisada, nem pelo dono dele.



O jogador que conquiste todas as etapas até alcançar o desenho do céu deve continuar atirando seu patáculo, inicialmente na lua e depois na estrela, como se fossem casas iguais às outras.

Ao conquistar todas as etapas dessa primeira fase, o jogador se dirige para além do desenho de lua e estrela, vira de costas para o desenho e pergunta para os outros participantes: "Por cima ou por baixo?". O que a maioria decide ele faz. Se por cima,

ele lança seu patáculo por cima de sua cabeça, desejando que ela atinja um dos quadrados. Se por baixo, atira-o por entre as pernas. A casa em que a pedra cai se torna sua propriedade, é marcada com um desenho seu, e só essa criança pode lá pisar.

Esse jogador recomeça a partida, porém pisando agora com um único pé em todas as casas, até atingir novamente o céu. Resolvida essa etapa, a próxima será percorrer tudo com os dois pés unidos.

CARACOL

Nesse desenho espiralado, atingir o céu causa vertigem. Muito popular de norte a sul do Brasil, o caracol pode ser bastante difícil. Normalmente o número de casas é definido no início do jogo e pode ser alto conforme o grau de habilidade do grupo. Crianças de uma comunidade quilombola no Espírito Santo

chegaram a fazer 35 casas em uma única partida, um desafio que vale a pena tentar.

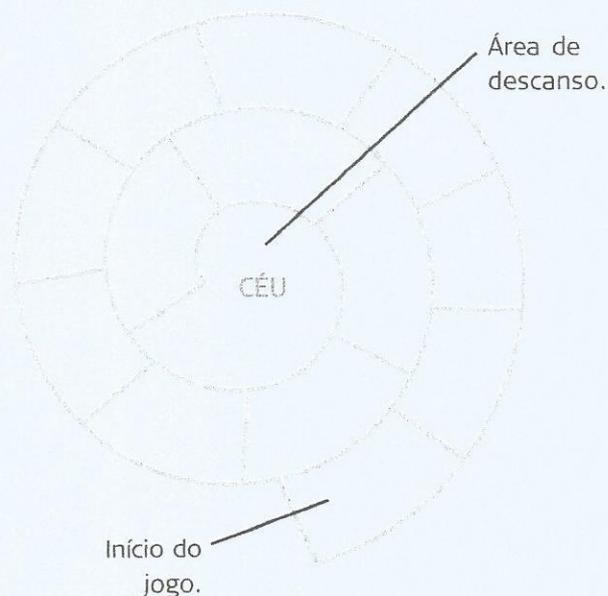
Quando a partida começa a receber desenhos nas casas conquistadas, os saltos precisam ser longos e intensos, o que dá vantagem para os de pernas mais longas ou para os pequenos e ágeis saltadores.





Como brincar

Nessa modalidade não se usam pedras para lançamentos, e todo o trajeto deve ser feito com um pé só, até alcançar o céu. Neste, podem-se colocar os dois pés no chão. O jogador pode inverter o pé no retorno ao início do jogo. Caso consiga percorrer o trajeto de ir ao céu e retornar ao início sem pisar em nenhuma linha, o jogador conquista uma casa onde fará um desenho e, a partir desse momento, só ele poderá pisar nessa casa.



XADREZ

Na aldeia indígena Manga, do povo Karipuna, que fica a 40 quilômetros da cidade de Oiapoque, no Amapá, as crianças riscam no chão de terra um desenho quadrado subdividido em nove partes iguais.

Sem números e sem céu, esse desenho do jogo de xadrez convida para ir de frente e voltar de costas pelo mesmo caminho. Pode parecer difícil, mas depois que se aprende percebe-se que não é tão complicado.

Em muitas brincadeiras nessa aldeia, notam-se palavras em francês. Afinal, são vizinhos da Guiana Francesa e recebem muita influência desse outro país.

Como brincar

Inicia-se com um pé só, na casa do meio da primeira linha. Em seguida, afastam-se os pés pisando nas casas laterais e volta-se de costas para fora da figura.

Repetir o mesmo movimento iniciando na segunda linha, voltando de costas e pisando nas casas da primeira linha.

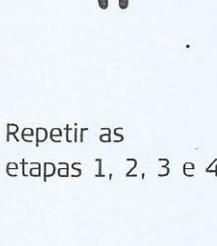
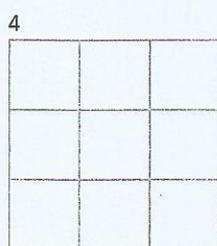
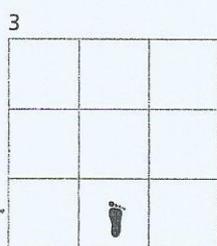
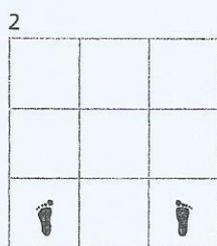
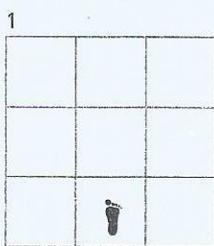
Por fim, repetir novamente esses saltos, caindo diretamente na terceira linha. Voltar passando pela segunda e primeira linha sucessivamente.

Reiniciar na primeira linha, porém desta vez começando com os dois pés juntos na casa central. Repetir o trajeto acima descrito.

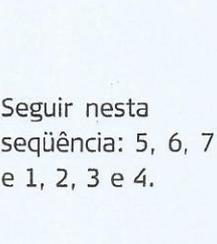
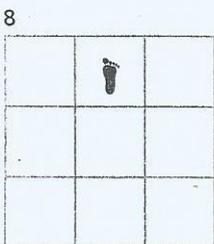
Na próxima etapa, o pulo acontece com as pernas cruzadas na casa central da primeira linha.

A última etapa é quando alguém tapa o olho do jogador com uma das mãos e ele deve passar por todas as casas sem pisar na linha. Neste jogo o jogador não conquista casas para si.

Com um pé



Repetir as etapas 1, 2, 3 e 4.

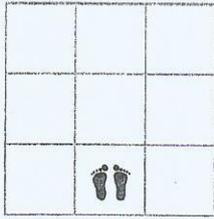


Seguir nesta seqüência: 5, 6, 7 e 1, 2, 3 e 4.

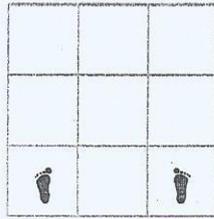


Com dois pés

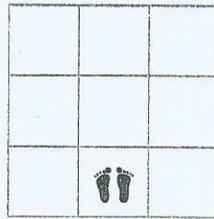
1



2



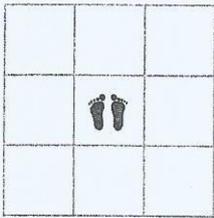
3



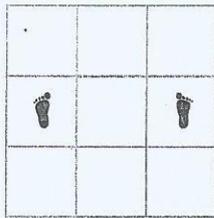
4



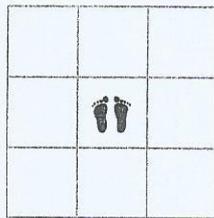
5



6

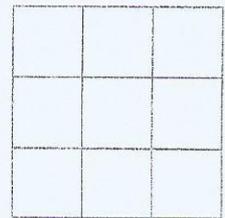


7

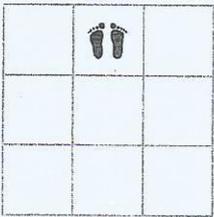


Repetir as etapas 1, 2, 3 e 4.

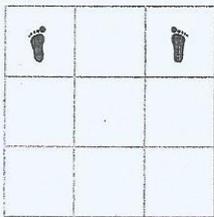
4



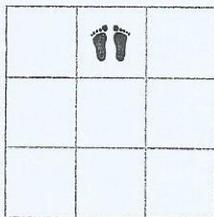
8



9

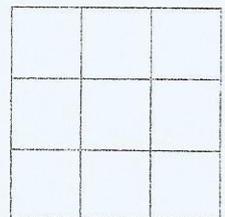


10



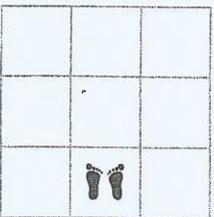
Seguir nesta seqüência: 5, 6, 7 e 1, 2, 3 e 4.

4

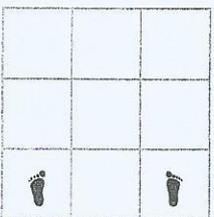


Com as pernas cruzadas

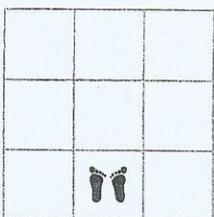
1



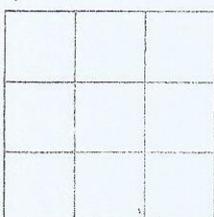
2



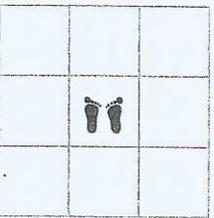
3



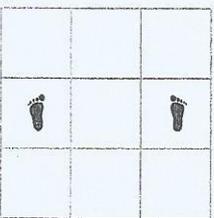
4



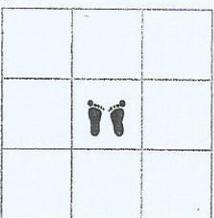
5



6

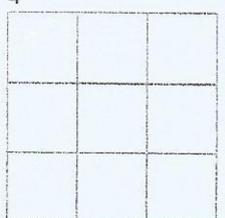


7

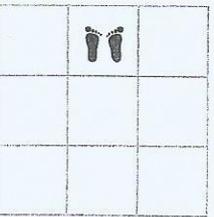


Repetir as etapas 1, 2, 3 e 4.

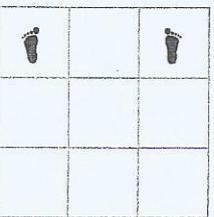
4



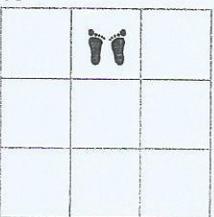
8



9

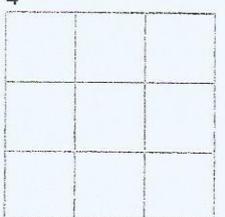


10

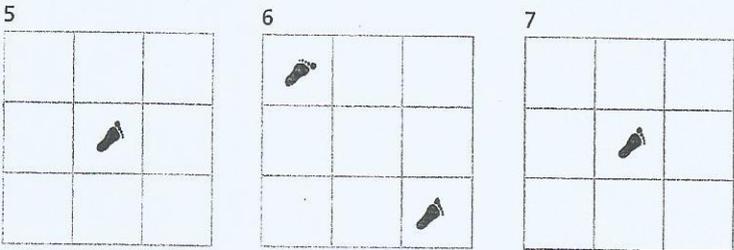
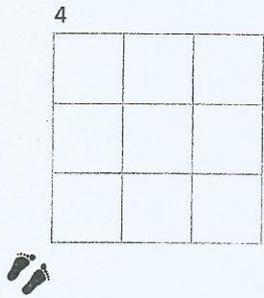
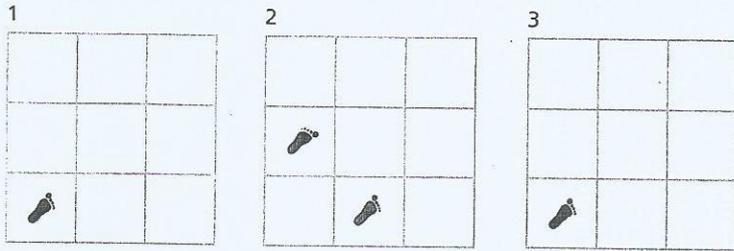


Seguir nesta seqüência: 5, 6, 7 e 1, 2, 3 e 4.

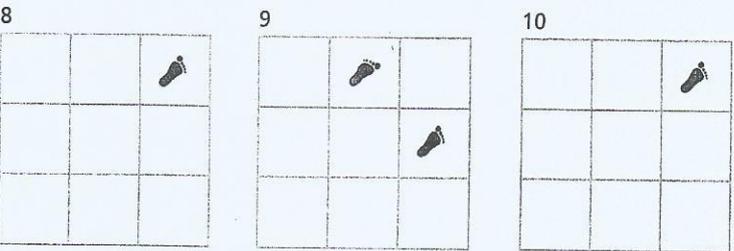
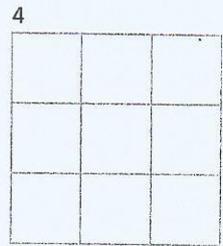
4



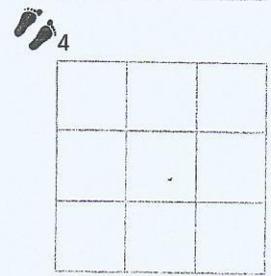
Com um pé só na diagonal



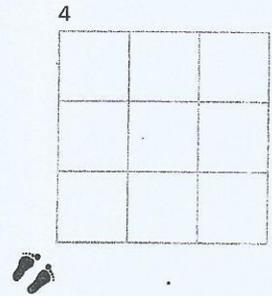
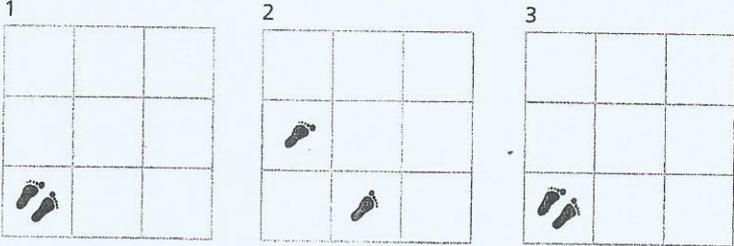
Repetir as etapas 1, 2, 3 e 4.



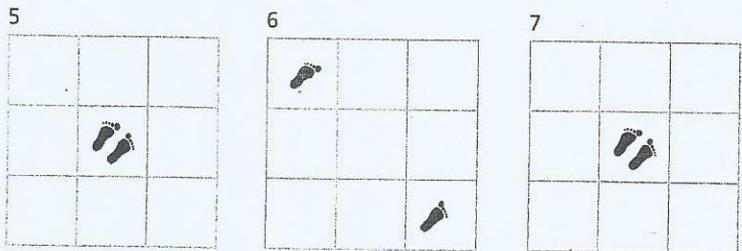
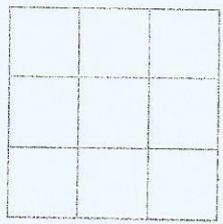
Seguir nesta seqüência: 5, 6, 7 e 1, 2, 3 e 4.



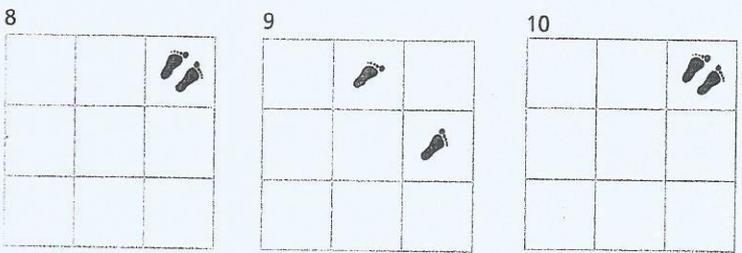
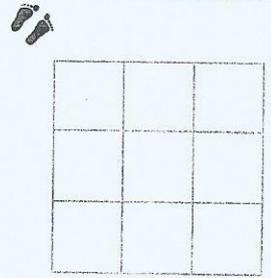
Com os dois pés juntos na diagonal



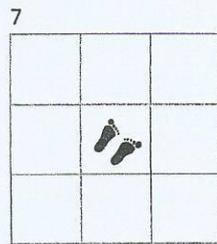
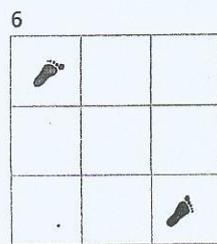
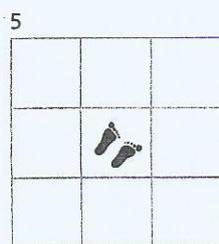
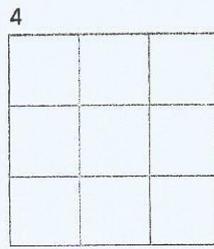
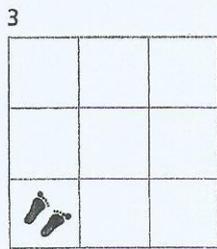
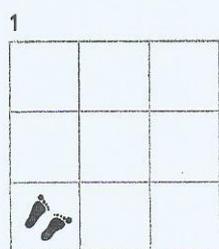
Repetir as etapas 1, 2, 3 e 4.



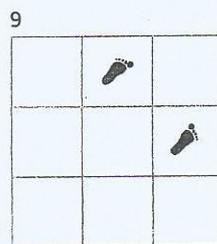
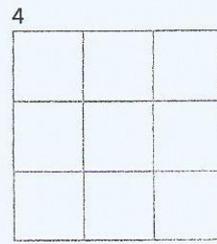
Seguir nesta seqüência: 5, 6, 7 e 1, 2, 3 e 4.



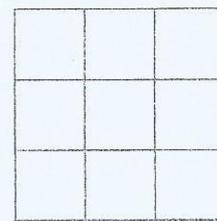
Com os pés cruzados na diagonal



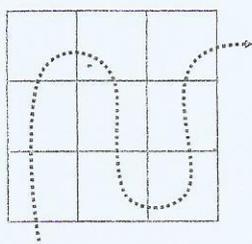
Repetir as etapas 1, 2, 3 e 4.



Seguir nesta seqüência: 5, 6, 7 e 1, 2, 3 e 4.



De olhos vendados



Os diversos nomes dessa brincadeira

Academia – RN e PB

Macaco – BA

Sapata – RS

Avião – AL e RJ

Pula-pula – PB

Casco – RJ

Boneca – PI

Amarelinha – SP e RJ

Amarelas – RJ e MG

Cademia – PE

Maré – RJ e RS

Casa de boneca – CE

Cancão – MA

Quadrinhos – PB

Céu e inferno – PB e PR

Macacão – SE

Queimei – SC

Macaca – AC, PA, AP, CE, RS e PI