



VARIACIÓN LÉXICA Y SEMÁNTICA COGNITIVA:

LAS DESIGNACIONES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS ATLAS LINGÜÍSTICOS

Natalia Terrón Vinagre

Tutora: Carolina Julià Luna

Máster Oficial en Lengua Española, Literatura Hispánica y Español como Lengua
Extranjera

2 de julio del 2015

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. LA GEOGRAFÍA LINGÜÍSTICA Y EL ESTUDIO DEL LÉXICO	3
2.1 Breve introducción a la geolingüística europea e hispánica	3
2.2 La variación geolingüística del español	5
2.2.1 Estudio del léxico en los atlas	5
2.2.2 Perspectivas teóricas de investigación	7
2.3 Estudio sobre el campo semántico de los juegos	8
2.3.1 La importancia del juego en la historia del desarrollo social	8
2.3.2 Estudios léxico-semánticos	9
2.3.3 Estudios dialectales sobre el léxico de los juegos	10
2.3.4 El léxico de los juegos y diversiones en los atlas lingüísticos	12
3. OBJETIVOS, CORPUS Y METODOLOGÍA	14
3.1 Objetivos	14
3.2 Corpus	14
3.3 Metodología	15
4. LLEVAR A CUESTAS	17
4.1 Clasificación de las variantes léxicas	17
4.2 Análisis léxico-semántico y formal.....	19
4.3 Análisis de la distribución geográfica	27
5. LLEVAR A HOMBROS	29
5.1 Clasificación de las variantes léxicas	29
5.2 Análisis léxico-semántico y formal.....	31
5.3 Análisis de la distribución geográfica	38
6. CONCLUSIÓN	39
BIBLIOGRAFÍA	42
ATLAS LINGÜÍSTICOS	46
ANEXO	47

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal el estudio del léxico del campo semántico de los juegos, en concreto de dos de las actividades lúdicas que aparecen en todos los atlas lingüísticos publicados en el español europeo (*ALEICan*, *ALeCMan*, *ALEA*, *ALEANR*, *ALECant* y *ALCyL*) y que presentan un alto grado de variación léxica, *llevar a cuestras* y *llevar a hombros*. Los resultados obtenidos en este trabajo contribuirán a complementar los estudios con los que actualmente cuenta la dialectología sobre este campo semántico (Alvar 1959, Marcos Díaz 1986, Buesa Oliver 1991, Bernat y Torres 2004, etc.).

En la elaboración del trabajo se ha combinado una metodología de análisis tradicional con una perspectiva más innovadora a partir de la aplicación de los postulados de la semántica cognitiva (teorías de la metáfora y de la metonimia) al estudio de la variación geoléxica. Por ello, el examen individual de los conceptos se ha realizado desde una perspectiva motivacional, dialectal y cognitiva. Gracias al análisis desde distintas perspectivas se ha podido obtener una visión global de los datos a través de la cual se han determinado los motivos y los mecanismos lingüístico-cognitivos que generan la variación léxica.

Este estudio se divide en seis capítulos. El primero es la presente introducción en la que se presenta la investigación y se explican las partes en la que está dividida. El segundo capítulo se compone de dos partes, una en la que se expone una breve introducción a la geolingüística europea e hispánica, el tipo de léxico que aparece en los atlas lingüísticos y el que más ha sido examinado hasta la fecha, así como las perspectivas teóricas desde las que se han llevado a cabo estos estudios, y otra en la que se explica la importancia del juego en la historia del desarrollo social y las investigaciones que se han realizado sobre este campo semántico. Además, se indica el lugar que este dominio léxico adquiere en los atlas. En el tercer capítulo se muestran los objetivos del trabajo, las características del corpus y la metodología. En los capítulos cuarto y quinto se aplican las nociones teóricas explicadas anteriormente al análisis de *llevar a cuestras* y *llevar a hombros*. Por último, en la conclusión se hace notoria la importancia de realizar un análisis multidisciplinar en el que se analicen los datos desde distintas perspectivas.

2. LA GEOGRAFÍA LINGÜÍSTICA Y EL ESTUDIO DEL LÉXICO

2.1 Breve introducción a la geolingüística europea e hispánica

A finales del siglo XIX y principios del XX nace la geografía lingüística, un método dialectológico que «estudia la variación de la lengua en el espacio y la refleja sobre mapas» (García Mouton 1996: 63). La geolingüística no se considera una ciencia, sino que se concibe como un procedimiento científico de investigación que aporta a la dialectología una disciplina

rigurosa de estudio. La disposición gráfica de los resultados obtenidos en las encuestas facilitó una visión conjunta de la diversidad permitiendo establecer relaciones entre el lugar geográfico y la distribución espacial de las formas lingüísticas.

Se considera a Jules Gilliéron el fundador de la geografía lingüística, puesto que fue él quien instauró las bases del nuevo método dialectal con la creación del *Atlas Linguistique de la France* (ALF). Gilliéron fue el primero en darse cuenta de que era necesario estudiar no solo la fonética, sino todas las áreas de la lengua: léxico, morfología y sintaxis. Así, incluyendo este cambio, entre 1902 y 1910 se publicó la obra completa en 36 fascículos por orden alfabético. Justo a partir de la publicación del atlas empieza lo realmente novedoso, ya que lo interesante deriva de la interpretación de los mapas, a través de los cuales se puede reconstruir la vida de la lengua. La lectura diacrónica de los mapas fue el hecho que generó el gran cambio respecto a los estudios tradicionales de dialectología (Jordan 1967: 253).

Después del ALF, la empresa más importante corresponde al atlas ítalo-suizo (*Sprach- und Sachatlas Italiens und der Südschweiz*) de Jaberg y Jud, publicado entre 1928 y 1940. En la elaboración del AIS, la novedad radica en el uso del método *Wörter und Sachen* ('Palabras y cosas'). En este atlas, «el léxico [...] va a ocupar el primer lugar, pero las palabras se buscarán en su medio y las cuestiones tenderán a recoger cultura material y cultura espiritual» (García Mouton 1987a: 60). Al otorgar mayor importancia al léxico, se ordenan los mapas por campos onomasiológicos, lo que facilita la tarea de comparar diferentes lenguas. Por lo tanto, con el AIS nace una segunda etapa en la geolingüística, la de los atlas lingüístico-etnográficos.

El método *Wörter und Sachen* entiende la lengua en relación a la etnografía, lo que beneficia favorablemente a las encuestas, cuyas preguntas ganan en especificidad. Debido a la aproximación a la cultura popular de las comunidades se profundizó en cuestiones que hasta entonces solo quedaban expuestas de forma general con los atlas de gran dominio (ALF, AIS). Así, con el AIS como referente, nace la tercera etapa de la geografía lingüística, la de los atlas regionales. Estos atlas tienen su origen en el *Nouvel Atlas Linguistique de la France par régions* (NALF), proyecto de Albert Dauzat (1942). Sin embargo, estas obras nada más cobrarán sentido al ser enmarcadas en los atlas de gran dominio.

En España la situación de partida era diferente, no se contaba con un atlas nacional, ya que la elaboración del *Atlas lingüístico de la Península Ibérica* (ALPI), dirigido por Tomás Navarro Tomás, se vio interrumpida a causa de la Guerra Civil, razón por la cual no adquirió la importancia que le correspondía en la dialectología europea. Con la carencia de un atlas de gran dominio para el español fue necesario elaborar los atlas regionales de la Península Ibérica, todos ellos dirigidos por Manuel Alvar, excepto el *ALeCMan*.

El primer atlas elaborado por Alvar fue el *Atlas Lingüístico y Etnográfico de Andalucía*, publicado entre 1963 y 1973. El *ALEA* se tomó como referencia para la confección de los atlas regionales análogos, «adquiriendo así la coherencia necesaria para hacerlos comparables y complementarios entre sí» (García Mouton 1996: 70). Después del *ALEA*, se programó el *Atlas Lingüístico y Etnográfico de las Islas Canarias*, publicado entre 1975 y 1978. En el *ALEICan* se adaptan las preguntas de las encuestas a la vida insular, y se incluyen cuestiones, por ejemplo, en relación al dromedario o al cultivo del plátano. Justo después del *ALEICan*, ya estaba en marcha el siguiente proyecto, el *Atlas Lingüístico y Etnográfico de Aragón, Navarra y la Rioja* 1978-1983, que a pesar de plantearse inicialmente como dos atlas distintos (*ALEAR* y *ALENR*), la relación política, lingüística y cultural existente entre las comunidades condujo a publicarlos de manera conjunta. Un año después de ver la luz el primer fascículo del *ALEANR*, en 1979, ya se tenían todos los materiales recogidos y dispuestos a automatizarse para la publicación del *Atlas Lingüístico y Etnográfico de Cantabria*, nombrado en un principio como *Atlas Lingüístico y Etnográfico de Santander* (*ALES*). No obstante, debido a algunos problemas no se finalizó la automatización, por lo que el atlas no fue publicado hasta 1995. El uso de las nuevas tecnologías en la automatización de los datos recogidos para el *ALECCant* sirvió de base a García Mouton y Moreno Fernández para la producción del *Atlas lingüístico y etnográfico de Castilla-La Mancha* (*ALeCMan*), proyecto presentado por ambos en 1987. El *ALeCMan* es necesario en la Península, puesto que cubre una zona muy poco estudiada que sirve de enlace entre el *ALEANR* y el *ALEA*. Finalmente, el último atlas publicado es el *Atlas lingüístico de Castilla y León* (1999), un atlas diferente de los anteriores, ya que nace de los materiales recogidos para el *Atlas Lingüístico de España y Portugal* (*ALEP*), proyecto inédito en el que se pretendía plasmar todas las lenguas de la Península. El *ALCyL*, a pesar de no tener los datos ordenados semánticamente, ha contribuido a conocer con más detalle la variedad norteña del español.

En definitiva, la geografía lingüística «sigue constituyendo un complemento ideal para el dialectólogo que, sirviéndose de ella, puede abordar el estudio comparado de las variedades, deducir cómo se relacionan y se estructuran» (García Mouton 1990: 27). Los atlas lingüísticos proporcionan una gran cantidad de materiales que deben ser interpretados.

2.2 La variación geolingüística del español

2.2.1 Estudio del léxico en los atlas

Gracias a la importancia que adquiere el léxico en los atlas lingüísticos regionales se empiezan a publicar en España más estudios onomasiológicos. Esto fue posible, en gran parte, ya que en los atlas posteriores al *AIS* se optó por estudiar el mismo tipo de léxico, lo que permite

trabajar con varios mapas a la vez relacionados entre sí semánticamente. El tipo de léxico que ha interesado a la geografía lingüística se puede dividir en dos clases (Julià 2007: 93-95): léxico tradicional de las zonas rurales y léxico básico.

El interés por recoger léxico tradicional tiene un objetivo claro mencionado por Jaberg y Jud en la elaboración del *AIS*: «salvar de la desaparición no solamente a las hablas populares, sino también a ciertas “cosas” que empezaban a ser reemplazadas por productos modernos» (Jordan 1967: 430-431). Así, gran parte del léxico presentado en los ocho volúmenes¹ se refiere a la flora y fauna, a los oficios y objetos utilizados en estos y a la vida rural. Cabe destacar que en cada atlas se precisan las preguntas afines a este tipo de léxico para plasmar «la originalidad regional» (Alvar 1991: 283) y comprender mejor la realidad de cada zona².

No obstante, a pesar de la diversidad, existe en las lenguas una clase de léxico básico que «surge de las mismas necesidades de la condición humana» (Luque Durán 2000: 16). Son muchos los factores que unen al ser humano, por lo que gran parte del léxico se comparte en todas las lenguas del mundo por ser condición intrínseca de las personas. Un ejemplo de ello es el campo semántico del parentesco, de los colores, el del cuerpo humano o el de los fenómenos atmosféricos (Julià 2012: 27-28). Además, como se explicará en el apartado 2.3.1, el léxico de los juegos es también compartido por todas las culturas.

Existen numerosos ejemplos de trabajos que estudian el léxico a través de los materiales recogidos en los atlas lingüísticos. Para la variedad del español se hallan más investigaciones que analizan el léxico tradicional de las zonas rurales que el léxico básico. Así como un mayor número de trabajos que se centran en un dominio concreto y que no comparan diferentes atlas regionales de la Península (Julià 2007: 98).

Hasta la fecha, de entre los campos semánticos³ que más han interesado destacan el de los *animales* (Zamora, Ruiz y Mejía 1983; Mondéjar 1985 y 1989; García Mouton 1987b, 2004 y 2006; Hernández y Molina 1999-2000; Ruiz Núñez 2001a o Álvarez Pérez 2006, entre otros) y el de la *agricultura* (Castañer 1983; González Monllor 1990; Fuster 1996-97; Garcés Gómez 1997; Ruiz Núñez 1998 y 2001b o Alvar 2004, entre otros). No obstante, también se ha escrito sobre el campo semántico de las *plantas* (Molina 2002 y Torres Montes 2004) y sus frutos (Castañer 1982), sobre la *vida campesina* (Castañer 1987 y 1990) y algunos *oficios* (Fort 1986) y sobre los *juegos infantiles* (Alvar 1959; Buesa 1991 y Mendoza 2005). En cuanto al léxico básico, existen trabajos sobre los *fenómenos atmosféricos* (García Mouton 1984 y Díaz Bravo

¹ Para conocer el contenido completo de los ocho volúmenes véase Jordan (1967: 431).

² Al respecto, Luque Durán (2000: 15) indica que «cada pueblo, cada cultura, cada sociedad crea y elige sus palabras de manera tan especial y distinta que existen miles de paisajes lingüísticos en nuestro mundo».

³ Para una visión más detallada de las diferentes líneas de investigación desarrolladas en los estudios léxicos de los atlas lingüísticos véase Julià (2007: 96-98).

2006, entre otros) y los *cuerpos celestes* (Mendoza 1999), las *relaciones familiares* (Navarro Carrasco 2001), y en los últimos años han aumentado los trabajos sobre las *partes del cuerpo* (Veny 2000; Romero Triñanes y Santos Suárez 2002 o Julià 2007, 2009a, 2009b y 2012).

2.2.2 Perspectivas teóricas de investigación

Las primeras investigaciones sobre variación léxica utilizaban los materiales de los atlas para estudios etimológicos. La distribución geográfica de un vocablo y «la confrontación de todas las variantes de una misma palabra» (García Mouton 1990: 30) proporcionaban al historiador de la lengua datos valiosos que ayudaban a aclarar posibles errores o a decidir una etimología. Gracias a los mapas se observaba los procesos de sustitución léxica, las voces en decadencia y las más extendidas. No obstante, en estos trabajos la explotación de los materiales de los atlas no se llevaba a cabo siguiendo ninguna perspectiva teórica.

Posteriormente, Mario Alinei aplica la teoría de la motivación lingüística al examen de los datos representados en los mapas. Alinei (2002: 17) define la motivación con las siguientes características: «(1) È sempre una forma abbreviata del significato; (2) è arbitraria; (3) si basa (A) nella stragrande maggioranza dei casi (che comprende quelli metaforici e onomatopeici) su un tratto componente della definizione concettuale del significato, e (B) in una limitatissima serie di nomi su una sua rappresentazione a livello fonosimbolico e inconscio». Al aplicar la teoría de la motivación al estudio de la variación léxica se obtiene una nueva visión de los datos que complementa la etimológica. Los mapas motivacionales posibilitan la organización de las designaciones según los motivos semánticos que las originan.

Actualmente, la aplicación del cognitivismo al examen de los datos obtenidos en los atlas lingüísticos permite extraer un mayor rendimiento de la información y conocer de manera más precisa el vínculo que se instaura entre el significado y el significante que se representa en los mapas. En Julià (2007, 2009a, 2009b y 2012) se ha demostrado que utilizar los postulados de la semántica cognitiva y combinarlos con la teoría de la motivación permite «establecer relaciones lingüístico-cognitivas que van más allá de las relaciones genéticas entre las lenguas» (Julià 2014: 55).

A través de la lingüística cognitiva se ha comprobado que la metáfora y la metonimia son dos de los procedimientos cognitivos esenciales en la creación de variantes léxicas. Lakoff y Johnson (1986 [1980]: 41), afirman que «la esencia de la metáfora es entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra». En la semántica cognitiva se explica que la metáfora está compuesta por un dominio origen o *fuentes*, la entidad que proyecta sus conceptos, y por un dominio destino o *meta*, la entidad sobre la que se proyectan estos conceptos. En cambio, la

metonimia, aunque relaciona también dos conceptos, asocia dos entidades conceptualmente contiguas pertenecientes al mismo dominio: el punto de referencia, también llamado *fente* (Barcelona 2012: 123-144) y la zona activa, también llamada *meta* (Barcelona 2012: 123-144). Además, «la metonimia es un mecanismo principalmente referencial, con el que remitimos a una estructura implícita por medio de otra de mayor preeminencia» (Cuenca y Hilferty 2013 [1999]: 114). Sin embargo, a pesar de ser la metáfora y la metonimia mecanismos distintos, no son excluyentes ni incompatibles entre sí (Goossens 1990), ya que en muchas ocasiones funcionan conjuntamente (véase § 4.2.2.1). Estas teorías son útiles en el análisis de los datos, puesto que muchas de las variantes geoléxicas se explican por la combinación de ambos procesos.

2.3 Estudio sobre el campo semántico de los juegos

2.3.1 La importancia del juego en la historia del desarrollo social

La voluntad de jugar «es un fenómeno que acompaña al ser humano a lo largo de toda su vida; este afán es propio del niño, del joven y del adulto, y se convierte en una constante de comportamiento» (Navarro Adelantado 2002: 19). No obstante, se manifiesta de formas distintas en cada etapa de la vida. Mientras que los adultos y adolescentes reservan su práctica para el tiempo de ocio, en los niños es un componente básico, tanto para el desarrollo de las habilidades cognitivas como para la interacción social. Además, estas actividades lúdicas desempeñan funciones educativas «que influyen en la conducta humana y son factor de vida cultural de los pueblos, determinando modalidades de comportamiento» (Buesa 1991: 175). Así, al ser los juegos entendidos como eje vertebrador en la infancia, el vocabulario para referirse a ellos se considera básico en la niñez. Por lo tanto, el estudio de esta parcela del léxico resulta interesante para comprender, sobre todo, el pensamiento infantil.

Los juegos se consideran parte de la experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Así, como afirma Huizinga (1972 [1938]: 17) «el juego y la cultura se encuentran, en efecto, implicados el uno en el otro». Además, el juego posee una enorme capacidad de difusión entre las culturas, lo que explicaría la semejanza de las actividades lúdicas en las diferentes zonas geográficas. Es sorprendente que un aspecto de ocio tan arbitrario como son los juegos infantiles —puesto que nada más responde a la voluntad y al capricho de los niños— haya perdurado a lo largo del tiempo sin que varíe apenas la forma de jugar. Algunos como «el de saltar a la comba o el de la gallina ciega, son universales y antiquísimos, ya que de ellos existen evidencias en la Grecia clásica, en Roma y hasta en el antiguo Egipto» (Buesa 1991: 176). Por lo tanto, ello incita a pensar que el juego es una actividad intrínseca al ser humano. Estos están presentes en la historia de la humanidad y han evolucionado junto a ella, por lo que poseen en sí

mismos un carácter universal que no es exclusivo del ser humano, puesto que en su vertiente más simple los animales también juegan. Huizinga (1972 [1938]: 11) opina que «el juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar». Sin embargo, aunque para la antropología actual la visión de Huizinga resulta problemática⁴, la presencia del juego en la vida cotidiana es indiscutible, y aunque algunos con el transcurso del tiempo puedan parecer olvidados, «gracias a la facultad generadora y a la ciencia infusa que les son innatas a los niños de cualquier lugar», no será extraño que vuelvan resurgir «con nombres distintos, quién sabe si en inglés» (Buesa 1991: 175).

Por todo ello, es importante estudiar las actividades lúdicas, no solo desde la etnografía, sino también desde la lingüística, ya que el léxico utilizado en estos juegos es el reflejo de la estructuración y clasificación del mundo y de la relación que el ser humano establece con él.

2.3.2 Estudios léxico-semánticos

Como se ha podido comprobar, los juegos ocupan un lugar relevante en la historia de la humanidad. A través de ellos es posible conocer las distintas culturas, ya que se conciben como un reflejo de éstas. A esta misma conclusión se llega en el artículo de Ortega y González (2002). En él se menciona la transcendencia al lenguaje común insular de expresiones propias del juego del envite —juego de naipes por equipos que consiste en ganar dos de las tres manos posibles—: *¡ráyate un millo!*, *estar en buenas piedras*, *hasta última hora hay señas*, etc.

En la investigación de Julià y Romero (2011) también se demuestra la importancia de los juegos en la sociedad mediante la unidad fraseológica (UF) *no dar pie con bola*. Esta expresión nació en un tipo de lenguaje específico, el de los juegos de naipes, y ha pasado a formar parte del léxico coloquial de nuestra lengua. Esta UF procede de la locución adverbial *pie con bola* —se entiende por *pie* el último jugador y por *bola* las bazas ganadas—. El sentido metafórico de estas voces se puede explicar a través de la semántica cognitiva, en el primer caso al relacionar conceptos espacio-temporales con partes del cuerpo (el *pie* se encuentra en las extremidades inferiores por lo que es el final), y en el segundo, al vincular lo esférico (*bola*) y lo perfecto. Así, esta expresión significó ‘jugada en que el último jugador gana el juego sin haber ganado las cartas necesarias para hacer bola’. No obstante, al perder el referente que motivo su origen, los

⁴ Al respecto, Lavega y Olaso (2007: 13) indican que «la visión de Huizinga resulta, al menos, problemática, al hacer similar cultura y civilización, y considerar el juego como una forma de cultura y no como componente formal de la misma. Así, es cuestionable aseverar que el juego es más viejo que la cultura, pues al referirnos a ésta, la concebimos como resultado de las creaciones de una determinada comunidad, y es precisamente entre ellas donde se ubica el juego, como actividad eminentemente social».

hablantes han reinterpretado de nuevo el valor de las voces relacionando el significado con la acción de no acertar a dar a un balón con el pie.

Asimismo, también aplicando los postulados de la semántica cognitiva, Manjón-Cabeza (2009 y 2010) ha realizado dos estudios con el fin de revelar el funcionamiento del campo léxico de los juegos. En sus trabajos se basa en la teoría de prototipos (Cuenca y Hilferty 2013 [1999]: 34-41), la cual entiende las categorías del mundo como entidades difusas relacionadas cognitivamente cuyas imágenes centrales son las más representativas de todo el grupo. El paso de una categoría a otra es gradual y está marcado por los miembros más periféricos.

Valiéndose de esta teoría, pretende mostrar el vocabulario más destacado en el léxico de los juegos y diversiones distinguiendo tres factores: el sexo, la edad y el nivel sociocultural. Tras analizar la muestra, el autor llega a la conclusión de que existen tres grupos principales: deportes, juegos de mesa y juegos infantiles. Sobre estos últimos, Manjón-Cabeza (2009: 134) indica que «se trata de un léxico muy fijado desde la infancia y que limita la presencia en los primeros puestos de palabras que nombran nuevas diversiones». En el estudio de 2010, observa un comportamiento diferente en el grupo de los ancianos respecto a los otros dos (jóvenes y adultos), ya que es difícil decidir qué concepto es el central (*fútbol*, *escondite*, *corro* y *comba*) debido a la estructuración altamente difusa de su lexicón.

Gracias a ambos artículos se puede afirmar que este campo léxico es uno de los menos cohesionados —a diferencia del de los colores, por ejemplo—, ya que la relación entre las palabras es muy difusa y en ocasiones se encuentran hasta cuatro prototipos en un mismo grupo. Además, se indica que el vocabulario de este campo semántico se halla muy arraigado en la sociedad. Esto se demuestra con la presencia, quizá contrariamente a lo esperado, de los juegos infantiles en los ancianos, incluso algunos como el *escondite* y la *comba* constituyen centros de grupos. Por ello, que el juego infantil adquiriera un lugar relevante en todas las etapas de la vida se relaciona con su alta representación en los atlas lingüísticos.

2.3.3 Estudios dialectales sobre el léxico de los juegos

Conocer el léxico de los juegos resulta interesante para comprender el pensamiento del ser humano y la relación que este establece con el mundo que lo rodea. Una de las principales herramientas para conocer la variación léxica en los nombres de las actividades lúdicas son los atlas lingüísticos. Para el español europeo se han realizado algunas investigaciones que utilizan los materiales proporcionados por los atlas.

El primer estudio data de 1959, cuando Alvar, aun con los mapas del *ALEA* inéditos, decidió examinar los conceptos *peón*, *peonza* y *zumbel* en Andalucía. La importancia de esta

investigación radica, sobre todo, en la revelación del origen metafórico (*cascabullo, diablillo*, etc.) y onomatopéyico (*chirivica, chivorra*, etc.) de algunas variantes. Ambos mecanismos abren una nueva vía de análisis en los trabajos geolingüísticos.

En el siguiente estudio, Marcos Díaz (1986) estudia los términos *pídola, tala* y *rayuela* en extremeño⁵ con el objeto de establecer áreas lingüísticas a través del léxico. No obstante, a pesar de concluir que ante tanta diversidad es imposible marcar zonas geográficas, algunas voces le permiten relacionar a pacenses y andaluces y diferenciar a los pueblos cacereños de sus limítrofes. Este trabajo es importante, sobre todo, en la declaración final de la autora, quien indica que con otros campos léxicos ha sido posible delimitar áreas lingüísticas, y, en cambio, los juegos infantiles «se han mantenido al margen ofreciendo tanta variedad de respuesta que obligaba al estudio particular de cada una de ellas» (Marcos Díaz 1986: 31).

Los dos últimos estudios se diferencian de los anteriores porque en estos se examinan las variantes de un único juego infantil en diferentes atlas lingüísticos. En el de Buesa Oliver (1991) se analiza el campo semántico de *saltar a la comba* en cinco atlas del territorio americano y europeo: el *ALEA*, *ALEANR*, *ALEICan*, *ALEC*⁶ y *ALESUCH*⁷. Este trabajo demuestra la gran capacidad de difusión de las actividades lúdicas, ya que la semejanza de los significantes en la designación de un mismo juego prueba que tales nombres pasaron de España al Nuevo Mundo.

Por último, en 2005, Mendoza Abreu⁸ estudia las designaciones del juego del chito en el *ALEA*, *ALEICan*, *ALEANR* y *ALCyL*. Esta autora comprueba las variantes en las diferentes ediciones del diccionario de la Academia y enumera las formas con más difusión geográfica: de las 155 voces registradas tan solo unas cuantas (*tango, tángana, tanguilla*, etc.) aparecen con un número de ocurrencias altamente significativo.

En todas las investigaciones realizadas hasta el momento se llega a la conclusión de la gran variedad que existe en los nombres de juegos y juguetes. La riqueza léxica que posee este campo semántico se demuestra en los atlas con la representación de los conceptos en un número significativo de mapas.

⁵A pesar de que para esta zona geográfica no existe ningún atlas lingüístico publicado, se ha considerado oportuno clasificar esta investigación junto a las geolingüísticas, puesto que la propia autora señala que las preguntas que ha utilizado «están basadas en el cuestionario publicado por el Consejo Superior de Investigaciones Científicas para el *Atlas Lingüístico de la Península Ibérica por regiones*» (Marcos Díaz 1986: 23).

⁶*Atlas lingüístico-etnográfico de Colombia*

⁷*Atlas lingüístico-etnográfico del Sur de Chile*.

⁸Mendoza Abreu (2005: 236) señala que «este estudio forma parte de una investigación más amplia encaminada al conocimiento del léxico de los juegos infantiles utilizados en la actualidad en el dominio hispánico». No obstante, no ha sido posible encontrar esta investigación.

2.3.4 El léxico de los juegos y diversiones en los atlas lingüísticos

En todos los atlas lingüísticos se dedica un apartado al campo semántico de los juegos. En esta sección, titulada *juegos y diversiones*⁹, se puede encontrar léxico referido a:

- 1) Juegos: infantiles (*escondite, gallina ciega, etc.*) o de adultos (*dominó, mus, etc.*).
- 2) Juguetes (*muñeco, a, carraca, perinola, etc.*).
- 3) Posibles accidentes en los juegos (*resbalarse, caer de bruces, zancadilla, etc.*).
- 4) Instrumentos musicales y bailes¹⁰ (*zambomba, castañuelas, etc.*).
- 5) Acciones festivas (*irse de juerga, merendona, etc.*).
- 6) Vocabulario relacionado con los niños (*ahorrar, hucha, coco, etc.*).

A pesar de hallar léxico tan diverso, solo se han realizado subdivisiones en el *ALEA* y en el *ALEANR*¹¹, en los otros atlas todas las voces se encuentran en el mismo apartado. Al observar el tipo de léxico que aparece en esta sección ya se advierte la dificultad existente para organizar nocionalmente este campo semántico debido a su dispersión conceptual.

No obstante, para el presente estudio solo se ha tenido en cuenta el vocabulario referente a los juegos y juguetes. A pesar de que definir el concepto de juego no es fácil, Huizinga (1972 [1938]) lo define como una ‘acción libre que tiene el fin en sí misma y que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente’. Por juguete se entiende el ‘objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades’ (*DRAE* 2014). Partiendo de estas definiciones se excluyen de esta investigación el léxico de los grupos 3, 4, 5 y 6. Para determinar los juegos y juguetes recogidos en los atlas lingüísticos se ha realizado un examen de los índices de los atlas a partir del cual se ha confeccionado un esquema (véase anexo 1) en el que se clasifican los conceptos nocionalmente. Gracias a él se revela el interés por recoger diferentes tipos de juegos, ya sean con actividad física (de equilibrio, de velocidad, de pelota, de saltos y de lanzamiento y precisión) o sin ella (de azar y de mesa), aunque el primer tipo está mejor representado. También aparecen diversos juguetes, desde los que se hallan en parques (*balancín y columpio*) hasta los que se utilizan en competiciones (*aro, trompo o cometa*).

Sin embargo, a pesar de aparecer este campo léxico en todos los atlas regionales, no se ha cartografiado el mismo número de conceptos en ellos. Así, con el objetivo de mostrar las diferencias existentes entre los atlas, se ha realizado un estudio, representado en la tabla del anexo 2, en el que se recogen todas las voces ordenadas alfabéticamente con el nombre del atlas en el que se halla la voz y el volumen y el mapa en el que está representado. Para la realización

⁹ Excepto en el *ALEANR*, cuyo título es *diversiones y juegos* y en el *ALEICan*, que se titula *juegos*.

¹⁰ El *ALEA* dedica nueve mapas etnográficos a diferentes bailes típicos (*sevillanas, fandango, jota, etc.*).

¹¹ En el *ALEA* se hallan los siguientes subapartados: a) juegos infantiles, b) accidentes del juego, c) diversiones y otras actividades lúdicas y d) bailes. En cambio, el *ALEANR* se divide en: a) diversiones, b) juegos de pelota, c) el trompo, etc., d) las tabas, e) juegos y juguetes, f) los naipes, g) bailes y música, h) movimientos e i) el ahorro infantil.

de la tabla se han utilizado los índices léxicos de los atlas lingüísticos preparados por Luzón (1987), además de los del *ALeCMan* y *ALCyL*, ya que no aparecen en el corpus de esta obra.

La tabla recoge 91 conceptos referidos a juegos y juguetes en los seis atlas que componen el corpus (§ 3.2) del presente trabajo. A raíz del examen de los datos de la tabla del apéndice se pueden extraer algunas conclusiones. Por un lado, la existencia de diferencias significativas en relación al número de conceptos que aparecen en los atlas: en el *ALEA* 29, en el *ALEICan* 21, en el *ALEANR* 73, en el *ALECant* 43, en el *ALeCMan* 60 y en el *ALCyL* 14. En relación a estas cifras se distinguen dos grupos: el formado por el *ALEANR*, *ALeCMan* y *ALECant*, ya que los dos primeros superan la mitad de las voces totales y en el último se encuentra casi la mitad; y el constituido por el *ALEA*, *ALEICan* y *ALCyL*, muy alejados de la mitad del total. Sorprende la cifra tan baja del *ALEA* siendo este atlas el que sirve de referente para todos los demás.

Por otro lado, se puede afirmar cuáles son los conceptos más representados en los atlas. Para ello, se ha elaborado otro estudio, cuyos resultados se representan en el anexo 3, en el que se muestra el total de conceptos que aparecen en uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis atlas. Los vocablos menos representados se corresponden con objetos utilizados en los juegos (*cordel para hacer bailar el peón, piedra en el juego del tejuelo, mayo, etc.*), algunos juegos más modernos (*pelota, policías y ladrones, etc.*) y otros que son semejantes a los que están muy representados (*burro falso, correcales, trinquete, rabiarse el trompo, etc.*). También destacan los juegos de naipes (*guiñote, cinquillo, etc.*) y, sobre todo, el vocabulario utilizado en el mus (*envidiar, amarreco, órdago, chinos, etc.*), por ser este un juego originario del País Vasco muy extendido por toda la Península y en algunos lugares de Hispanoamérica.

Un juego que parece que interesó bastante a los dialectólogos es el *trompo*, ya que tanto el juguete (*trompo*) como sus partes o acciones (*clavo del trompo, zumbel, bailar el trompo, etc.*) se hallan en casi todos los atlas. Los juegos de saltos también están bastante representados (*el tejuelo, saltar a la comba o la pídola*), al igual que algunos de lanzamiento (*bolos, los bolos, toña, chito, etc.*) o de azar (*el juego de la taba*). Por último, las actividades de equilibrio (*llevar a cuestras, andar a gatas, andar a la pata coja, llevar a hombros, ponerse en cuclillas y hacer el pino*) son las mejores representadas, ya que todas aparecen en seis o cinco atlas.

La principal diferencia entre los conceptos que aparecen en menos de tres atlas y los que se hallan en más radica en la universalidad de los juegos o juguetes mejor representados, puesto que la mayoría de ellos han existido desde el inicio de la sociedad (Gorris 1977). Además, quizá atrajera también a los dialectólogos la versatilidad de algunos juegos de equilibrio, ya que son actividades que se pueden llevar a cabo sin la necesidad de estar jugando: cualquiera ha visto a un bebé gatear o a unos padres llevar a sus hijos a cuestras o a hombros.

3. OBJETIVOS, CORPUS Y METODOLOGÍA

En este apartado se explican los objetivos del presente estudio (§ 3.1), se describen las características del corpus (§ 3.2) y se muestra el proceso metodológico que se ha realizado en el análisis de las voces para referirse a los conceptos *llevar a cuestras* y *llevar a hombros* (§ 3.3).

3.1 Objetivos

El objetivo principal de esta investigación es el estudio del campo léxico de los juegos a partir del análisis de los materiales que ofrecen los atlas lingüísticos del español.

Para lograr este objetivo, se ha realizado un examen detallado de dos de los conceptos de este campo semántico mejor representados en los atlas lingüísticos y que presentan un alto grado de variación designativa, *llevar a cuestras* (cap. 4) y *llevar a hombros* (cap. 5). El estudio individual de cada concepto se ha llevado a cabo desde distintas perspectivas. Por un lado, con el análisis motivacional se intenta averiguar si existen patrones comunes en la creación de variantes para designar dichas actividades. Por otro lado, al aplicar los postulados de la semántica cognitiva al estudio del campo léxico de los juegos se pretende conocer la existencia de procesos lingüístico-cognitivos comunes en la variación geoléxica. Por último, el análisis dialectal sirve para conocer el grado de variación léxica en las comunidades hispanohablante y la distribución espacial de las formas.

3.2 Corpus

El corpus de esta investigación está constituido por un total de 450 variantes léxicas lematizadas en 251 voces referidas a dos actividades lúdicas, *llevar a cuestras* (194 variantes lematizadas en 98 palabras) y *llevar a hombros* (256 variantes lematizadas en 153 palabras). La totalidad de los vocablos proceden de los atlas lingüísticos publicados para el español: *ALEA*, *ALEICan*, *ALEANR*, *ALECant*, *AleCMan* y *ALCyL*. Sin embargo, a pesar de que no existen atlas lingüísticos para todas las comunidades de la Península, puesto que no se cuenta con atlas para Asturias, Extremadura¹², Madrid¹³ y Murcia, la superficie cartografiada es lo bastante extensa como para que los datos sean significativos.

En la elección de los conceptos que forman el objeto de estudio de esta investigación se han tenido en cuenta dos premisas. En primer lugar, que los vocablos perteneciesen al mismo

¹² Para Extremadura existe la página web www.geolectos.com creada por González Salgado (2005-2013), a partir de los datos obtenidos en su tesis doctoral (2000). En esta página se presentan cartografiados los resultados de las encuestas sobre los campos semánticos de la agricultura y la ganadería. La estructura y los objetivos de esta investigación es muy similar a la de los atlas lingüísticos dirigidos por Manuel Alvar.

¹³ Para la comunidad de Madrid, García Mouton y Molina Martos (2009) han llevado a cabo un trabajo de campo que pretende completar esta parte del territorio español. No obstante, todavía no se cuenta con la publicación de los datos obtenidos.

tipo de juego y que estuviesen vinculados cognitiva y semánticamente, con el fin de obtener resultados comparables entre sí. En segundo lugar, que los conceptos apareciesen en el mayor número de atlas lingüísticos posibles para poder obtener una visión lo bastante completa que permitiese extraer conclusiones relevantes.

3.3 Metodología

El procedimiento metodológico que se ha seguido en esta investigación es el siguiente. En primer lugar, se ha realizado un estudio general del campo semántico de los juegos en los atlas lingüísticos. Para ello, se ha elaborado un esquema (véase anexo 1) en el que se ordenan los juegos y juguetes semánticamente. Como ya se advirtió en el apartado 2.3.4, debido a la dispersión conceptual de este campo semántico existe una gran dificultad para organizar todos los juegos nocionalmente. Sin embargo, en la clasificación de los juegos se ha partido de un rasgo distintivo propuesto por Máximo Trapero (1971: 180-182): actividades con ejercicio físico (de equilibrio y fuerza, de velocidad, de pelota, de saltos y de lanzamiento y precisión) / actividades sin ejercicio físico (de azar y de mesa). A partir de este esquema se han elegido actividades vinculadas cognitiva y semánticamente y que, por lo tanto, perteneciesen a un tipo de juego en concreto, de equilibrio (*andar a la pata coja, andar a gatas, llevar a hombros, llevar a cuestas, hacer el pino, ponerse en cuclillas y dar volteretas*). No obstante, debido a la gran variación designativa que presentan estos conceptos se tuvo que modificar el objetivo inicial de estudio y decantarse por dos actividades, *llevar a cuestas* y *llevar a hombros*. Para la elección de estos dos conceptos se elaboró una tabla (véase anexo 2) en la que se encuentran ordenados alfabéticamente los juegos y juguetes que contiene cada atlas regional. Gracias a la tabla, se pudo observar que de todas las actividades de equilibrio, solo *llevar a cuestas* y *llevar a hombros* aparecen en los seis atlas que componen el corpus de esta investigación.

En segundo lugar, para un mejor manejo y aprovechamiento de la información se ha elaborado una base de datos en la que se han vaciado las variantes léxicas de cada uno de los mapas. En la elaboración de la base de datos se ha seguido el modelo propuesto por Julià (2010), y se ha incluido información de dos tipos, descriptiva, aquella que aparece en los propios mapas (concepto, forma léxica, lema, nombre del atlas, número del volumen y mapa, número del punto de encuesta, respuesta e información adicional) e interpretativa, la relativa al análisis lingüístico de los datos (información fonética, morfosintáctica y semántica). Como se observa en la Figura I, la base de datos se ha dividido en 12 campos distintos:

Juegos			
Concepto:	Llevar a cuestas	Respuesta:	TF 3: 2; TF 20: 2
Forma léxica:	escarranchado	Total:	4
Lema:	escarrancharse	Información adicional:	TF 20: 'con las piernas anchas'
Atlas:	ALEICau	Información fonética:	
Volumen (mapa):	II /U/	Información morfosintáctica:	participio
Punto de encuesta:	LP 2, 3, TF 20, TF 4	Información semántica:	metonimia LA POSTURA POR EL JUEGO (LA PARTE POR EL TODO)

Figura I: Formulario de la base de datos

La información que aparece en los campos es la siguiente: el campo CONCEPTO recoge el nombre del concepto analizado. En el apartado FORMA LÉXICA se incluye la respuesta que aparece en los mapas sin ningún símbolo fonético. El campo LEMA contiene la palabra bajo la que se han agrupado las variantes léxicas, morfosintácticas y fonéticas de una misma voz. Por ejemplo, las designaciones *a/ en la(s) costilla(s), costiellas, (a) cost(r)iñas, (a) costilletas*, tienen el mismo lema, *costilla*. Los campos ATLAS y VOLUMEN (MAPA) contienen el nombre del atlas y el volumen en el que se halla el concepto y el mapa en el que está representado. En el PUNTO DE ENCUESTA se recoge los números de los puntos encuestados en los que se halla la forma léxica. Con este campo están relacionados los apartados TOTAL, ya que en él se indica el número total de localidades en las que aparece una misma designación y RESPUESTA, donde se señala el número de respuesta. Si esta casilla aparece en blanco se trata de la primera respuesta. En INFORMACIÓN ADICIONAL aparecen aclaraciones que el informante cree pertinente sobre algún vocablo u observaciones del encuestador. Por último, en los campos INFORMACIÓN FONÉTICA, MORFOSINTÁCTICA y SEMÁNTICA se encuentra información del análisis lingüístico de las voces. En la FONÉTICA se ha incluido si la palabra ha sufrido cambios vocálicos o consonánticos. En la MORFOSINTÁCTICA se hallan indicaciones sobre la forma verbal (participio, gerundio, etc.) o sobre si la voz es un derivado (diminutivo, aumentativo, etc.), un compuesto o una unidad pluriverbal. Por último, en INFORMACIÓN SEMÁNTICA aparece el mecanismo cognitivo que ha originado la denominación (metáfora o metonimia).

Por último, se ha realizado el análisis de los conceptos *llevar a cuestas* (cap. 4) y *llevar a hombros* (cap. 5). La estructura del capítulo de cada concepto es la siguiente:

1. Clasificación de las variantes léxicas
2. Análisis léxico-semántico y formal
 - a. Estudio semántico
 - b. Estudio formal
3. Análisis de la distribución geográfica

Primero, partiendo de la lematización de las variantes léxicas se ha configurado un índice en el que se organizan las voces según la motivación semántica que las originan. Debido a la

gran variedad designativa que presentan estos conceptos se ha decidido agrupar las formas léxicas que se refieren a la misma voz bajo un lema. Es posible que el lema no aparezca como respuesta de los informantes, puesto que son las voces que se hallan en él las que aparecen en los mapas. Para la lematización de cada vocablo se han seguido los criterios lexicográficos que se utilizan en la confección de diccionarios. Cada motivación se compone de grupos léxico-semánticos en los que se ordenan los vocablos por frecuencia de aparición. Asimismo, en la organización también se ha tenido en cuenta la etimología de las palabras. Después, se ha procedido al análisis de las voces por motivaciones. Cada grupo motivacional se estudia desde una perspectiva semántica y, en el caso de que sea necesario, desde un punto de vista formal. En el estudio semántico se han analizado las variantes mediante los postulados de la semántica cognitiva (teoría de la metáfora y la metonimia). Cabe destacar que en todos los casos los juegos se han entendido como dominio destino o *meta* (véase § 2.2), ya que siempre se proyectan en ellos características de otros conceptos. En este apartado ha sido necesario utilizar diccionarios dialectales para el examen de las voces. Sin embargo, a pesar de consultar todas estas fuentes ha sido imposible desentrañar el origen de algunos vocablos. En el estudio formal se han señalado las principales características morfosintácticas (unidades pluriverbales, sufijos apreciativos, etc.) de cada variante. Finalmente, se ha llevado a cabo un análisis geolectal en el que se ha creado un mapa motivacional de las áreas léxicas y se ha analizado la distribución espacial de cada una.

4. LLEVAR A CUESTAS

4.1 Clasificación de las variantes léxicas

1. Denominaciones motivadas por el lugar en el que se lleva y coloca la persona transportada

1.1 Nombres de partes del cuerpo:

1.1.1 Cuesta (337): *cuesta(s), a cuesta(s), en cuesta(s), a las cuestas*

1.1.1.1 Costilla (78): *costilla(s), espatarrado en la costilla, a la(s) costilla(s), en la(s) costilla(s), a costilletas, a costiñas, a costilla, costriñas*

1.1.1.2 Costado (2): *costado, al costado*

1.1.2 Espalda (145): *espalda(s), a la(s) espalda(s), en la(s) espalda(s), a espalda(s), llevarlo a la espalda, por la espalda, apatarrado a la espalda, colgado de la espalda*

1.1.3 Hombro (15): *a hombro(s), en hombro(s), en el hombro, a los hombros, al hombro*

1.1.4 Cadera (11): *cadera(s), a la cadera, en la cadera, a la caderilla*

1.1.4.1 Cucho (22): *cucho(s), a cucho(s), a quicho*

1.1.4.2 Cuadril (4): *cuadril, al cuadril*

1.1.5 Cuello (10): *colleca(s), en collecas, colletas, en colletas, ancolletas, colleres, ancollas*

1.1.6 Cintura (9): *cintura, a la cintura, en la cintura*

1.1.7 Riñón (8): *a los riñones, en los riñones*

1.1.8 Cucú (5): *montarlo en cucú, a cucú, en cucú*

1.1.9 Anca (2): *en anca, anquetes*

1.1.9.1 Ancón* (4): *ancón*

1.1.10 Brazo (2): *brazo, en brazo*

1.1.11 Grupa (1): *a la grupa*

1.1.12 Cuerpo (1): *cuerpo*

1.1.13 Curcusilla (1): *cuncunillas*

1.1.14 Pescuezo (1): *pescuezo*

1.1.15 Pupo (1): *en pupo*

1.1.16 Teta (1): *marcatetas*

1.2 Objetos que se colocan en la parte trasera o alrededor del cuerpo:

- 1.2.1 Costal (8): *costal, a costeletas, costetas, hacer el costal*
 - 1.2.1.1 Coscoletas* (30): *a coscoleta(s), en coscoleta(s), en coscolé, colotas, coquetas, en cosquetas, cocollotes*
- 1.2.2 Mochila (2): *mochila*
- 1.2.3 Alimentos:
 - 1.2.3.1 Castaña (2): *castaña, a castañas*
 - 1.2.3.2 Pan (1): *pan cocido*
- 1.2.4 Anganillas (1): *en anganetas*
- 1.2.5 Brazuelo (1): *a brazuelas*
- 1.2.6 Cajón (1): *a cajones*
- 1.2.7 Horcajo (1): *horcajos*
- 1.2.8 Morral (1): *al morral*
- 1.2.9 Trincha (1): *trinche*
- 1.2.10 Zurrón (1): *en zurrón*

2. Denominaciones motivadas por la acción de transportar

2.1 Nombres de animales:

- 2.1.1 Caballo (37): *caballo, a caballo, a caballito(s), en caballito, arre caballico, montado a caballo*
 - 2.1.1.1 Denominaciones relacionadas con montar en una cabalgadura:
 - 2.1.1.1.1 Rejón (15): *rejón, a rejón, a rejonito, a rejito, rejines, en jón*
 - 2.1.1.1.1.2 Rejetas* (5): *rejetas, a rejetas*
 - 2.1.1.1.2 Pela* (7): *a la pela, en la garrapela, a garapela*
 - 2.1.1.1.3 Jinete, ta (2): *montado en jineta*
 - 2.1.1.1.4 Caballero, ra (1): *en caballera*
 - 2.1.1.1.5 Sentadillas (1): *a sentadillas*
 - 2.1.1.1.6 Moro, ra (1): *a estilo moro*
- 2.1.2 Jaca (1): *montado a jaca*
- 2.1.3 Cabrito, ta (11): *a cabrito, en cabrito*
- 2.1.4 Borrico, ca (10): *al borrico, en borrica(s), a las borricas bajas, arre borriquillo, al borriquillo, a borriquito*
 - 2.1.3.1 Burro (9): *burro, al burro, en el burro, a borricuelo*
- 2.1.4 Chucha (2): *en chucha*

2.2 Denominaciones relacionadas con imágenes religiosas:

- 2.2.1 Cordero (2): *corderos, en cordero*
 - 2.2.1.1 Corderetas* (5): *corderetas, a corderetas, en corderetas*
 - 2.2.1.2 Cordera (1): *en corderas*
- 2.2.2 San Roque (1): *llevar a San Roque*

2.3 Objetos para transportar personas o cosas:

- 2.3.1 Carro (2): *al carricón, carricotas*
 - 2.3.1.1 Carreta (1): *en carreta*
- 2.3.2 Coche (1): *a coche*
- 2.3.3 Remolque (1): *a remolque*
- 2.3.4 Silla (1): *a la sillita*

2.4 Verbos que describen la acción de transportar:

- 2.4.1 Llevar (2): *llevar, llevarlo detrás*
- 2.4.2 Tomar (1): *tomar*

3. Denominaciones vinculadas al estado de la persona transportada

3.1 Denominaciones relacionadas con la postura de la persona transportada:

- 3.1.1 Escarrancharse (6): *escarranchado, escarrampado, escarrampas*
 - 3.1.1.1 Escarranjarse* (3): *escarranjado, acaranjada*
- 3.1.2 Colgar (5): *colgando, llevar colgado, colgado, colgado al tocino*
- 3.1.3 Espatarrarse (2): *espatarrado, espatarrangado*
- 3.1.4 Montar (2): *montado*
- 3.1.5 Escarramanchones (2): *escarraminchas*
 - 3.1.5.1 Carramanchones (4): *carramanchones, carramanchón*
- 3.1.6 Esparrancarse (1): *esparrangonas*
 - 3.1.6.1 Parrancas (3): *a parrancones, a parranquetas*
- 3.1.7 Cargar (1): *cargado*
- 3.1.8 Cruzar (1): *cruzado*
- 3.1.9 Guindar (1): *guindando*
- 3.1.10 Horcajadas (1): *a horcajadas*

4. Otros

4.1 Denominaciones procedentes de la confusión con otros juegos:

- 4.1.1 Amfondón
- 4.1.2 Cucletas* (1): *cucletas*
- 4.1.3 Pídola (1): *a piola*

5. Denominaciones sin clasificar: *a sarrajitos, chamarco, a ricos, al siote, a jito, a churrejito, a chorta, richote, aposadillas, cuscus, jolio, barrandas, repatajón, concos, chico, pocha, pasiega, a perejetas, chon, chonchón* (2), *al oilo* (2), *camichocho** (5): (*a camichocho, en camichocho*), *trunche** (5): (*en trunche, montado en truncha*), *colicas** (6): (*collicas, en collicas, ancolicas, en colias*), *cotenas** (13): (*cotenas, a cotenas, en cotenas*) y *chinchín** (16): (*a(l) chinchín(es), al chin(es), recatachín, rechinchin*).

4.2 Análisis léxico-semántico y formal

La actividad lúdica *llevar a cuestras* se compone de una acción principal, conducir a una persona de un lugar a otro, y de dos participantes, una persona encargada de transportar a otra en algún lugar. Este juego puede realizarse entre niños (en carreras, en competiciones, etc.), pero normalmente es una actividad practicada por padres e hijos, ya que es habitual que los padres carguen con sus hijos a cuestras o a hombros. Los tres componentes de la actividad son los que motivarán las distintas designaciones para nombrar el juego, puesto que los hablantes buscarán en sus experiencias cotidianas para categorizar cada una de las partes. Por ello, el índice de variantes léxicas se divide en tres grupos en los que se recogen voces originadas por estos tres motivos: el lugar en el que se coloca la persona transportada (§ 4.2.1), la acción de transportar (§ 4.2.2) y el estado en el que se encuentra la persona llevada (§ 4.2.3).

4.2.1 Denominaciones motivadas por el lugar en el que se coloca la persona llevada

La primera motivación está dividida en dos grupos con el mismo origen metonímico, ya que la persona transportada se coloca en la parte posterior del cuerpo, lo que da lugar a designar la actividad lúdica mediante el nombre de cualquier parte del cuerpo (§ 4.2.1.1) situada en esa zona (*espalda, costillas*, etc.) o mediante cualquier objeto (§ 4.2.1.2) ubicado en la parte trasera, ya se coloquen en la espalda de humanos (*mochila, morral*, etc.) o en la de animales (*horcajo, anganillas*, etc.). En ambos casos el nombre del juego surge por un proceso de metonimia por contigüidad física: LA PARTE DEL CUERPO POR EL JUEGO O EL OBJETO POR EL JUEGO.

4.2.1.1 Nombres de partes del cuerpo

A. Estudio semántico

En los nombres que designan partes del cuerpo se emplea una metonimia de LA PARTE POR EL TODO, en la que la zona del cuerpo implicada en la actividad, el punto de referencia o *f fuente*, sirve para designar a todo el juego, la zona activa o *meta*. Por lo tanto, cualquier parte del cuerpo, normalmente situada en la zona posterior¹⁴, es útil para denominar el juego.

En relación a la frecuencia de aparición, las designaciones más productivas son *cuestra* (337), *espalda* (145) y *costilla* (78). Se ha incluido *cuestra* como una parte del cuerpo, puesto que

¹⁴Excepto *brazo* (ZA 404, 405), *pupo* (CO 200) y *teta*, que aparece en el compuesto *marcateta* (NA 401).

esta voz proviene del latín C- STA ‘costilla’, ‘costado, lado’ (DCECH, s. v. cuesta). Según se indica en el *DRAE* (2001), en estadios anteriores del español se utilizaba como ‘costilla’. En la actualidad, se ha conservado esta voz en la locución adverbial *a cuestras* ‘sobre los hombros o las espaldas’ y en sentido figurado ‘a su cargo, sobre sí’ (*DRAE* 2001). En la primera definición se observa la mezcla de significados entre los conceptos *llevar a cuestras* y *llevar a hombros*, ya apreciada por Alvar (1963-1973) en el mapa correspondiente a *llevar a cuestras*¹⁵. Las respuestas *espalda* y *costilla* aparecen en un número bastante alto de ocasiones, seguramente por ser las partes más representativas de la zona trasera del cuerpo humano.

Con un número bastante más bajo de aparición (de 15 a 8 ocurrencias) se documentan las voces *cadera* (11) y su sinónimo utilizado en Cantabria *cucho* (22), *cintura* (9) y *riñones* (8), quizá por ser estos los lugares en los que se apoyan las piernas de la persona transportada, y finalmente, *hombro* (15) y, como proponen Bernat y Torres (2004: 226), los derivados de *cuello* (10) (*colleca(s)*, *colletas*, *colleres*, *ancollas*), posiblemente por confusión con *llevar a hombros*.

Por último, las designaciones que aparecen en menos de seis ocasiones son *cucú* (5), *anca* (2) *ancón* (4) —y su sinónimo *grupa* (1)—, *costado* (2), *brazo* (2), *pescuezo* (1), *curcusilla* (1) ‘rabadilla’, *pupo* (1), *marcateta* (1), y la denominación más genéricas *cuerpo* (1). A pesar de que *cucú* ‘nalgas’ y *pupo* ‘ombligo’ aparecen en los diccionarios como vocablos propios del español de América, estos sustantivos se han documentado en la Andalucía occidental (Córdoba, Cádiz, Málaga y Sevilla), por lo que con ellos se pone de manifiesto la vinculación lingüística existente entre el español hablado en Andalucía y en América.

B. Estudio formal

Desde el punto de vista formal, todas las designaciones de este apartado presentan una estructura similar. En casi todos los lemas se hallan unidades pluriverbales encabezadas por la preposición *a* o *en*¹⁶ + (artículo) + sustantivo: *a/ en la(s) espalda(s)*, *a/ en la(s) costilla(s)*, *al costado*, *a/ en cuestras*, *a/ en los riñones*, etc. No obstante, con los nombres *espalda*, *costilla*, *costado*, *hombro* y *anca* se suele prescindir del determinante. Se utiliza tanto la preposición *a* como *en*, ya que ambas indican la situación de la persona transportada y denotan el lugar del cuerpo en el que se encuentra. Además, en numerosas ocasiones solo se responde la parte del cuerpo implicada en la acción sin ninguna preposición ni determinante. Estas respuestas pueden entenderse en relación a la pregunta formulada por el entrevistador: «llevar a un niño montado

¹⁵ «las contestaciones que figuran en este mapa y las respuestas al mapa siguiente (*llevar a hombros*) nos muestran la existencia de interferencias entre los dos conceptos a que hacen referencia, e incluso de identificación en algunos puntos. De ahí el considerable número de contestaciones aparentemente erróneas o paradójicas [sic]».

¹⁶Con el sustantivo *espalda* se han documentado algunas denominaciones con la preposición *por* (*por la espalda*).

en la espalda sujetándolo por debajo de los muslos». Por último, en algunas ocasiones se recurre al verbo elidido en las estructuras anteriores: *espatarrado en la costilla*, *llevarlo en la espalda*, etc. Los verbos aparecen en infinitivo, *llevarlo en la espalda*, *montarlo en cucú* y en participio, *colgado de la espalda*, *apatarrado en la espalda*, *espatarrado en la costilla*. Estas designaciones también pueden ser clasificadas en las voces relacionadas con la postura de la persona llevada.

Por último, a pesar de no aparecer muchas formas con sufijos diminutivos, se hallan dos de ellos muy característicos. Por un lado, aparece el sufijo *-ete*, *a*, el cual goza de gran vitalidad en Aragón, que «junto a las variantes *-é* y *-et* (femenino *-eta*) caracteriza a buena parte de su territorio» (Enguita 1984: 234): *colletas*, *ancolletas* (Huesca), *anquetas* (Huesca), *costilletas* (Guadalajara y Burgos). Además, este diminutivo extiende su uso hacia el sur por la provincia manchega de Guadalajara y por el norte hacia Burgos. Por otro lado, en tres ocasiones aparece el sufijo *-iña* en localidades de Salamanca limítrofes con Portugal: *cost(r)iñas*. Seguramente el uso del sufijo diminutivo se deba a la influencia del portugués *-inha*. Cabe destacar que los sufijos apreciativos son característicos del lenguaje infantil y no tienen porque significar disminución. Posiblemente, en estos casos el diminutivo viene determinado por tratarse de un juego infantil.

4.2.1.2 Objetos que se colocan en la parte trasera o alrededor del cuerpo

A. Estudio semántico

La misma relación metonímica que en el caso anterior se establece en los nombres que designan objetos situados en la parte trasera del cuerpo: EL OBJETO POR EL JUEGO. Así, la persona transportada ha pasado a denominarse mediante el nombre de cualquier objeto que comparte su misma posición en el cuerpo de la otra persona.

Las respuestas que aparecen en este grupo son de distinta índole. Por un lado, se hallan objetos de carga de dos clases, los utilizados por las personas, *mochila*, *morral* y *zurrón*, y los usados en el trabajo con bestias¹⁷, *anganetas*, variante navarra de *anganillas* ‘aguaderas’ (DRAE 2001), *horcajo* ‘horca de madera que se pone al pescuezo de la mulas para el trabajo’ (DRAE 2001) y *cajones*. El *costal* puede ser cargado tanto por humanos como por animales. Se ha decidido incluir en este grupo léxico la designación *costal* por la acepción ‘saco grande de tela ordinaria, en que usualmente se transportan granos, semillas u otras cosas’ (DRAE 2001). Según el DCECH (s. v. *cuesta*) la voz *costal* es un derivado de *cuesta*, aunque cada acepción de *costal*, ‘relativo a las costillas’, ‘saco grande de tela’ y ‘costado de una nave’, deriva de un significado distinto de *cuesta*, ‘costilla’, ‘espaldas de una persona’ y ‘costado, lado’, respectivamente. Por lo tanto, en el caso de ‘saco grande de tela’, la designación ha surgido por una relación metonímica

¹⁷Esta metonimia estaría relacionada con la metáfora LAS PERSONAS SON ANIMALES explicada en § 4.2.2

en la que se denomina al objeto mediante la parte del cuerpo en la que se suele llevar, la espalda. Así, a partir de las respuestas proporcionadas por los informantes, *costal*, *a costaletas*, *hacer el costal*, *costetas*, *coscoletas* (y sus derivados), se cree oportuno relacionar la voz *costal* con la segunda acepción y no con la primera¹⁸. De entre los derivados de *costal* destaca la designación *coscoletas* (30) debido al número de ocurrencias. Se ha considerado *coscoletas* como derivado de *costal*, puesto que se cree que ha sufrido los siguientes cambios fónicos: *costal* > *costaletas* (inclusión del sufijo *-eta(s)*) > *coscaletas* (disimilación progresiva de oclusivas sordas t > k) > *coscoletas* (asimilación de vocales a > o). Todas las formas anteriores han sido localizadas en la geografía española¹⁹. Estas variantes aparecen en la zona oriental de la Península, Navarra, Zaragoza, Huesca, Albacete, Jaén, Granada y Almería. Asimismo, en las variantes *pan cocido* y *a castañas*, es posible que se haya producido una metonimia de LA PARTE POR EL TODO en la que los alimentos han pasado a designar el objeto en el que se les transporta. Antiguamente, estos alimentos se transportaban en sacos o cestas que solían colocarse en la espalda del panadero o recolector o en la de algún animal de carga.

Por otro lado, en una ocasión aparece una prenda vestir, *tríncha* ‘ajustador colocado por detrás en la zona de la cintura, en los chalecos, pantalones u otras prendas, para ceñirlos’ (*DRAE* 2001), que al igual que la persona transportada envuelve la cintura del transportador.

4.2.2 Denominaciones motivadas por la acción de transportar

La segunda motivación más frecuente se divide en cuatro grupos léxicos: designaciones relacionadas con animales (§ 4.2.2.1), imágenes religiosas (§ 4.2.2.2), medios de transporte (§ 4.2.2.3) y verbos que describen la acción de transportar (§ 4.2.2.4). En los tres primeros grupos adquiere un lugar muy importante la metáfora, la cual, además, en dos de ellos (animales y transportes), interactúa con la metonimia. El grupo de los verbos es meramente descriptivo.

4.2.2.1 Nombres de animales

A. Estudio semántico

Este grupo léxico-semántico ha sido creado a partir de la metáfora LAS PERSONAS SON ANIMALES, en la que se asocian dos entidades procedentes de dominios conceptuales distintos.

¹⁸ A diferencia de lo que opinan Bernat y Torres (2004: 208), quienes clasifican la voz «*costaletas*, que prové de *costal*, un derivat de *costa* que pot tenir el significat de ‘feix o càrrega que porta una bísita a l’esquena» en el grupo de las partes del cuerpo.

¹⁹ El vocablo *costaletas* se localiza en la provincia de Cuenca. La voz *coscaletas*, a pesar de no aparecer en los atlas lingüísticos, se documenta en el *Vocabulario del dialecto murciano* de García Soriano (1932). Por último, la designación *coscoletas* es propia de la zona más oriental de la Península (algunas localidades de Navarra, Huesca Zaragoza y Albacete, en todo Almería y en algunos puntos colindantes de Granada y Jaén). Este marco sería complementado por Murcia (García Soriano 1932) y Valencia (Martines 2002: 178).

En ella, el dominio *fuentes*, LOS ANIMALES, proyecta en el dominio *meta*, LAS PERSONAS, alguna característica propia de él. Según el tipo de animal que se utiliza para la metáfora la relación se establece con el transportador o con la persona transportada.

1) La persona metaforizada es el transportador: en este grupo se encuentran animales de carga, *caballo, jaca, borrico y burro* y de pastoreo, *chucha*. Estos animales proyectan en el transportador la utilidad que ellos tienen, en el primer caso, servir de medio de transporte a los seres humanos, y en el segundo, ayudar al pastor a transportar el ganado de un lugar a otro.

2) La persona metaforizada es la transportada: este grupo se compone por un único animal, el *cabrito*. En este caso, la persona transportada se compara con la cría de la cabra, ya que comparte la misma posición en el cuerpo del pastor. Es muy habitual que los pastores lleven en sus hombros —y en su defecto a cuestas— a cabritos o corderos cogidos por las patas. La designación *cordero* también aparece como respuesta en la geografía española. No obstante, siguiendo las indicaciones de Bernat y Torres (2004: 213), este animal se ha clasificado en las imágenes religiosas (véase § 4.2.2.2). La voz *cabrito*, documentada solo en Andalucía, no se ha decidido clasificar junto a *cordero*, ya que a pesar de ser animales estrechamente emparentados, no se tiene constancia de ninguna imagen religiosa con un *cabrito*.

Una vez se ha establecido la metáfora tiene una lugar una metonimia de LA PARTE POR EL TODO, en la que una parte de la actividad, el animal (la persona que transporta o es transportada), sirve para designar a todo el juego. La interacción de la metáfora y la metonimia es la siguiente:

1.º Metáfora → persona = animal
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión metafórica: las personas son animales porque comparten sus rasgos o adquieren sus funciones (en el caso de los animales de carga transportar objetos o personas) • Metáfora conceptual: LAS PERSONAS SON ANIMALES
2.º Metonimia → animal = juego
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión metonímica: la persona designada como animal forma parte de este juego en el que intervienen dos personas • Metonimia conceptual: LA PARTE POR EL TODO

Tabla I: Interacción de la metáfora y la metonimia en las voces que designan nombres de animales

Si se toma la metáfora LAS PERSONAS SON ANIMALES, los hombres que montan en ellos se nombran de una manera determinada, de donde surgen las denominaciones *jineta, montado en jineta* y *en caballerías*, y lo hacen de formas concretas, *a rejón (rejito, rejonito, rejies, rejetas), a la pela (a/ en la garrapela), a sentadillas* y *a estilo moro*. La voz *rejón* se ha considerado por relación metonímica, EL OBJETO POR LA ACTIVIDAD, como la actividad de *rejonear* ‘toreo de a caballo’, ya que en esta práctica se utiliza un rejón para herir al toro. Asimismo, la expresión *a la pela*, exclusiva de las Islas Canarias, se ha clasificado como una forma de montar a caballo

siguiendo la idea de O'Shanahan (1995: 718): «es posible que el giro se haya producido sobre *ir*, *llevar*, *montar a pelo* y, en tal caso, la *-a*, se deba a otras formas bien generalizadas como *llevar en la espalda*, *a la cintura*, *a la sillita*, etc.». El uso de esta locución se pone de manifiesto en los ejemplos hallados en el *CORDE* de las obras *Fortunata y Jacinta* (1887), *España sin rey* (1908) y *El abuelo (novela en cinco jornadas)* (1987) de Benito Pérez Galdós, natural de Gran Canaria: «no se dignó a evitar a doña Francisca el horrible noticia de la escapatoria de Carlos V, llevado *a la pela* por un pastor, como si fuera una oveja descarriada» (*España sin rey* 1908).

B. Estudio formal

Las respuestas que designan nombres de animales o estilos de montar a caballo presentan en la mayoría de los casos la misma estructura formal. En todos los lemas se hallan unidades pluriverbales encabezadas por la preposición *a(l)* o *en* + (artículo) + sustantivo: *a/en caballito*, *en el burro*, *en borricas bajas*, *a sentadillas*, etc. En algunas ocasiones aparece el verbo *montar*, elidido en las estructuras anteriores: *montado a caballo*, *montado en jineta* o la interjección empleada para arrear a las bestias, *arre caballico*, *arre borriquillo*.

Por último, se hallan algunas denominaciones con sufijos diminutivos. Uno de ellos es *-ico*, que, como señala Enguita (1984: 237), es «el sufijo más difundido en las provincias de Zaragoza y Teruel»: *caballico* (Z 202). Asimismo, las respuestas obtenidas demuestran que el diminutivo *-ito* es el más extendido en la Península, puesto que se encuentran denominaciones tanto en Navarra, Cantabria, Ciudad Real, Cuenca, Guadalajara (*caballito*, *borriquito*), como en el occidente de Andalucía, Huelva, Sevilla, Cádiz y Córdoba (*cabrito*). Finalmente, en una ocasión aparece el sufijo *-uelo* en Toledo (*borricuelo*).

4.2.2.2 Imágenes religiosas

A. Estudio semántico

El grupo léxico-semántico compuesto por imágenes religiosas ha sido motivado por una relación de semejanza entre la acción que se lleva a cabo en la actividad lúdica (una persona transporta a otra) y la que sucede en las procesiones (unas personas transportan a una imagen en alto). La altura es un factor importante, puesto que ello va a determinar que este grupo sea más productivo en *llevar a hombros* (§5.2.2.3). A raíz de esta similitud se crea una metáfora del tipo EL JUEGO ES UNA PROCESIÓN, en la que los nombres de los participantes de dicho acto religioso se han utilizado para designar a los participantes del juego.

Se han documentado dos tipos diferentes de imágenes. Por un lado, en una ocasión se halla la expresión *llevar a San Roque*, por lo que se designa a la persona llevada con el nombre

de este santo. Por otro lado, aparecen las voces (*en*) *corderos*, (*a/ en*) *corderetas* y *en corderas*, vinculadas a la iconografía católica. Es muy habitual en el Cristianismo la imagen del Cristo Buen Pastor llevando sobre sus hombros al cordero o a la oveja descarriada hacia la vida eterna y guiando al resto del rebaño. Esta misma idea se halla en Bernat y Torres (2004: 213) quienes opinan que «l'expressió a *coll-i-be* es podria identificar amb la iconografia religiosa en què Crist és acompanyat d'un be o duu un xot damunt les espatles». Estas metáforas son posibles en la sociedad española debido a la influencia que ejerce en ella la religión católica. Así, las imágenes o actividades religiosas se utilizan para explicar otras experiencias de la vida más triviales, en este caso un juego de niños.

B. Estudio formal

La voz *corderetas*, incluida como lema en el *Diccionario de voces aragonesas* (Borao 1859: 145), se documenta en Navarra (Na 602) y Zaragoza (Z 402, 501, 507: 1,2). Por ello, se ha considerado como un derivado diminutivo de *cordero*, puesto que el sufijo *-ete* goza de gran vitalidad en la zona aragonesa (Enguita 1984: 234).

4.2.2.3 Objetos para transportar cosas o personas

A. Estudio semántico

En las voces que denominan medios de transporte se ha producido una metáfora, LAS PERSONAS SON MEDIOS DE TRANSPORTE, en la que el dominio *fuentes* proyecta la propiedad de conducir cosas o personas de un sitio a otro en el dominio *meta*. Por ello, a la persona encargada de transportar a otra en la actividad lúdica se le designa con el nombre de cualquier medio de transporte (*carro*, *carreta*, *coche*, etc.). Una vez se ha establecido la metáfora, tiene lugar una metonimia de LA PARTE POR EL TODO en la que se nombra a todo el juego mediante una parte de él, el medio de transporte (la persona transportadora).

Este grupo no es muy productivo, ya que nada más aparecen seis denominaciones en los atlas: los derivados de *carro*, *carricotas*, *al carricón* y *en carreta*, y las designaciones *a coche*, *a remolque* y *a la sillita*. La voz *sillita* se entiende en la acepción 'silla baja sobre ruedas, que, empujada por una persona, permite transportar a un niño acostado o sentado' (DRAE 2001). Cabe destacar que el vocablo *carricotas*, a pesar de no aparecer documentado en el diccionario de la Academia, se encuentra en la obra de Guelbenzu (2000), *Cuentos populares españoles*, con el significado de *llevar a cuestas*.

4.2.2.4 Verbos que describen la acción de transportar

A. Estudio semántico

Este grupo léxico, compuesto por una serie de verbos que describen la acción del juego, es el menos productivo de todos, ya que nada más se han documentado tres denominaciones en los atlas lingüísticos: *llevar*, *llevarlo detrás* y *tomar*.

La forma verbal que describe con mayor precisión la acción principal de la actividad lúdica es *llevar*, puesto que la finalidad del juego es ‘conducir algo desde un lugar a otro...’ (DRAE 2001). No obstante, *tomar* señala el instante anterior a la acción de llevar. Este verbo hace referencia al inicio de la actividad en el que la persona transportada se sube encima de la transportadora. Además, es interesante destacar que el verbo *tomar* puede estar relacionado con la metáfora LAS PERSONAS SON MEDIOS DE TRANSPORTE, ya que la séptima acepción del DRAE (2001) vincula esta forma verbal con los transportes: ‘servirse de un medio de transporte’.

4.2.3 Denominaciones vinculadas al estado o la postura de la persona transportada

A. Estudio semántico

La motivación vinculada al estado que adquiere la persona transportada ha originado toda una serie de designaciones que describen el modo en que está colocada esta persona en el cuerpo de la otra. Su postura es tan significativa que sirve para designar mediante una relación metonímica, LA POSTURA POR EL JUEGO, a todo el juego.

Las variantes de este motivo se pueden dividir en dos grupos según el significado. Por un lado, *esparrancarse* (*esparrangonas*), *escarranjarse** (*escarranjado*) y el adjetivo *acarranjada*, *escarrancharse* (*escarranchado*, *escarrampado*, *escarrampas*) y *espatarrarse* (*espatarrado*, *espatarrangado*), señalan la postura que adquiere la persona transportada, ‘abrirse de piernas, separarlas’ (DRAE 2001). Además, el verbo *espatarrarse* ‘abrir excesivamente las piernas a alguien’, matiza la forma en que se abren las piernas. Asimismo, las locuciones adverbiales *a horcajadas*, con sus sinónimos *a escarramanchones* (*a escarraminchas*) y *a carramanchones*, propios de Aragón, y *a parrancas* (*a parrancones*, *a parranquetas*) con marca de Valladolid (DRAE 2001), significan ‘con una pierna a cada lado de donde está sentado’. Por otro lado, las formas *llevarlo colgado*, *colgado al tocino*, *colgando*, —y su sinónimo canario *guinando* ‘suspender’—, *montado*, *cargado* y *cruzado* describen el modo en que se halla la persona en el cuerpo del transportador.

4.2.4 Denominaciones sin clasificar

Se han documentado una serie de voces que no se han podido ser clasificadas a causa del desconocimiento del origen de dichos vocablos: *a sarrajitos*, *chamarco*, *a ricos*, *al siote*, *a jito*,

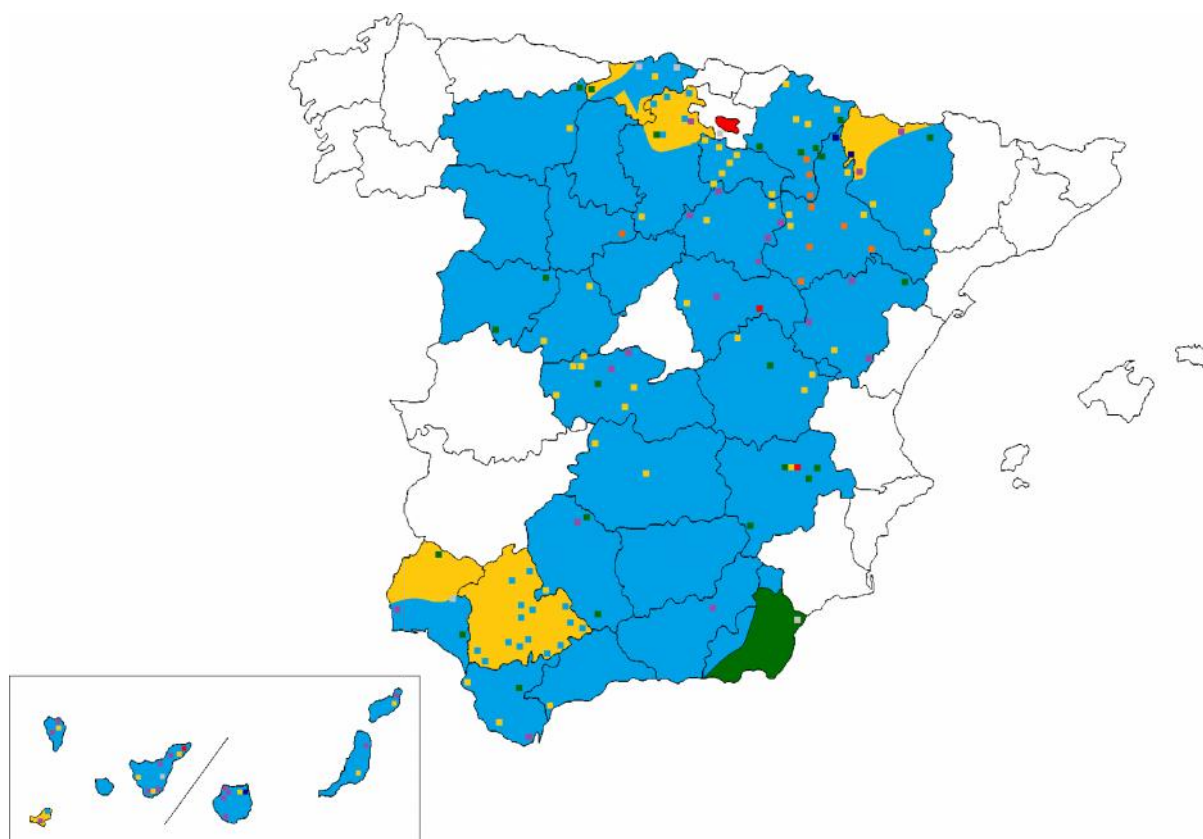
a churrejito, a chorta, richote, aposadillas, cuscus, jolio, barrandas, repatajón, concos, chico, pocha, pasiega, a perejetas, chon, chonchón (2), al oilo (2), camichocho (5), trunche* (5), colicas* (6), cotenas* (13) y chinchín* (16)*. No obstante, se ha hallado una posible explicación para la voz *chinchín* (*rechinchín, a chinchines, a la chín*). Según Bernat y Torres (2004: 208):

Es molt possible que aquests mots provinguin de l'àrab *SINSIN*, un substantiu masculí que significa "gepa; zona de dalt de les vertebres" o de la variant femenina *SINSINA(T)*, "apòfisi de les vertebres dorsals. A més, cal tenir present que la fricativa alveolar sorda del àrab té un fort matís palatal que explicaria les palatalitzacions que trobem a la majoria de les formes.









Estas variantes se hallan en zonas próximas a localidades de habla catalana, Teruel (103, 302, 303, 305, 400, 402, 504), Castellón (300, 302), Zaragoza (507) y Cuenca (205), y se extienden hacia Navarra (201-204, 402).

La designación *a/ en cotenas*, a pesar de aparecer como lema el *Diccionario de voces aragonesas* (Borao 1859) y en el de Gaspar y Roig (1853), no se explica el origen de esta voz y en su definición remite a *en corderetas* y *a horcajdas*. Lo mismo ocurre con la denominación *colicas* (*en collicas, ancolicas, en colias*), también incluida como lema en *Endize de bocables de l'aragonés*, II (1999): *Colicas* (en). 'ir un niño sobre la espalda de otro'.

4.3 Análisis de la distribución geográfica



Mapa I: Áreas de los motivos semánticos que originan las denominaciones de *llevar a cuestras*

	Nombres de partes del cuerpo
	Nombres de animales
	Postura de la persona llevada
	Verbos que describen la acción de transportar
	Objetos que se colocan en la parte trasera
	Objetos para transportar cosas o personas
	Imágenes religiosas
	Confusión con otros juegos

Según refleja el mapa I, los dos grupos que predominan son los nombres que designan partes del cuerpo y los relacionados con animales, siendo el primero el motivo principal y más extendido —con diferencia de los otros— en todo el territorio europeo de habla hispana.

Como muestra la extensión de color azul del mapa, existe un claro predominio de las designaciones de partes del cuerpo (*espalda, costilla, cuesta, riñón*, etc.), e incluso en algunas áreas es la única motivación existente. En el mapa I se puede observar mayor homogeneidad de este motivo en la zona central de la Península, en Castilla y León —excepto en Burgos—, en Castilla la Mancha y en casi toda Andalucía. Asimismo, a pesar de existir mayor variación, en las Islas Canarias también es esta la motivación más productiva.

Las voces relacionadas con nombres de animales destacan en las zonas periféricas de la Península. Esta motivación predomina en el oeste de Cantabria, en el norte de Burgos y Huesca y en el occidente de Andalucía, el norte de Huelva y en toda Sevilla. Asimismo, se encuentran un número significativo de designaciones en las provincias entre el oeste de Huesca y Cantabria (Zaragoza, Navarra, La Rioja y Burgos) y, en menor medida, en Toledo. Es importante señalar que, a pesar de destacar el color amarillo en La Rioja, Burgos y Cantabria, además de nombres de animales, también se hallan vocablos relacionados con montar a caballo (*jineta, a rejón*, etc.). Lo mismo ocurre en la isla canaria del Hierro, donde la designación más habitual y productiva es *a la pela* (estilo de montar a caballo § 4.2.2.1).

Finalmente, el resto de grupos semánticos (objetos que se colocan en la parte trasera del cuerpo, medios de transporte, la postura que ocupa la persona llevada, la acción de transportar, imágenes religiosas y confusión con otros juegos) conforman un número reducido de casos. El más representativo es el de los objetos, aunque la mayoría de voces se corresponden con *costal* y sus derivados, sobre todo *coscoletas* (§ 4.2.1.2), localizados en la zona oriental de la Península (Almería, Albacete, Cuenca, Teruel, Huesca, Zaragoza y Navarra). El siguiente grupo léxico más productivo es el relacionado a la postura de la persona transportada. Así, mientras que las locuciones (*a carramanchones, a escarramanchones, a parrancas y a horcajadas*) se localizan en el norte de la Península, los verbos se hallan en las Islas Canarias y, en menor medida, en Andalucía, lo que demuestra la vinculación lingüística de ambas zonas. En los otros tres grupos

las designaciones aparecen muy repartidas por toda la geografía, ya que las voces que designan transportes y verbos que describen la acción de transportar aparecen tanto en Cantabria como en Andalucía. Sin embargo, las imágenes religiosas se reúnen en Zaragoza y Navarra.

5. LLEVAR A HOMBROS

5.1 Clasificación de las variantes léxicas

1. Denominaciones motivadas por el lugar en el que lleva y coloca la persona transportada

1.1 Nombres de partes del cuerpo:

1.1.1 Hombro (478): *hombro(s)*, *en hombro*, *en el/los hombro(s)*, *a(l) los hombro(s)*, *sobre los hombros*, *espatarrado en los hombros*, *espatarrado en los hombros*, *en los hombros altos*, *escalhombros*, *al hombrillo*, *en hombrillo*, *en hombrico*, *a(l) hombrico*

1.1.2 Cuello (28): *cuello*, *al cuello*, *escamarradico al cuello*, *espatarrado en el cuello*, *minchacuello*, *collas*, *collos*, *collecas*, *colletas*, *a colletas*, *en colletas*

1.1.3 Cucú (9): *en cucú*

1.1.4 Cuesta (7): *cuestas*, *a cuestas*, *en cuestas*

1.1.4.1 Costilla (2): *costillas*, *costiñas*

1.1.5 Gollete (7): *en gollete*

1.1.6 Cucho (6): *a cucho(s)*, *a carcuchín*

1.1.7 Pescuezo (6): *a(l) pescuezo*, *montado a pescuezo*, *en el pescuezo*

1.1.8 Denominaciones relacionadas con la cabeza:

1.1.8.1 Colodrillo (5): *en el colodrillo*, *en colombrillo*

1.1.8.2 Cabeza (3): *cabeza*, *en la cabeza*, *a las cabichotas*

1.1.8.3 Cocota (1): *en cocota*

1.1.8.4 Mocho, cha (1): *mocho*

1.1.9 Cogote (3): *al cogote*, *en el cogote*, *escarranjado al cogote*

1.1.10 Perigallo (2): *pirigallo*, *pipirigallo*

1.1.11 Anca (1): *a las ancas*

1.1.12 Cacha (1): *cachón*

1.1.13 Buche (1): *al buche*

1.1.14 Gañote (1): *en el gañote*

1.1.15 Lombo (1): *lombo*

1.1.15.1 Lumbar (1): *a lumbral*

1.1.16 Morro (1): *al morro*

1.1.17 Pata (1): *a paticas*

1.1.18 Pellejo (1): *a pellejito*

1.1.19 Pierna (1): *jerrapierna*

1.1.20 Teta (1): *a teta*

1.2 Objetos que se colocan en la parte superior o alrededor del cuerpo:

1.2.1 Costal (1): *costeleta*

1.2.1.1 Coscoleta* (15): *a coscoleta(s)*, *en coscoleta(s)*, *cosquetas*

1.2.2 Collerón (4): *a collerón*, *subido al collerón*

1.2.3 Anganillas (2): *en anganetas*, *en anguiletas*

1.2.4 Morral (2): *de morral*

1.2.5 Castaña (1): *castañas*

1.2.6 Cajón (1): *a cajones*

1.2.6.1 Cajeta (3): *cajetas*

1.2.7 Gargantilla (1): *a gargantilla*

1.2.8 Olla (1): *a ollas*

1.2.9 Trincha (1): *en trinche*

2. Denominaciones motivadas por la acción de transportar

2.1 Nombres de animales:

2.1.1 Caballo (21): *caballo*, *a(l) caballo*, *caballete*, *a caballete/a(s)*, *caballito*, *a caballito*, *rín caballín*

2.1.1.1 Denominaciones relacionadas con montar en una cabalgadura:

2.1.1.1.1 Pela* (15): *a la pela*, *a la pelera*, *a la garrapela*

2.1.1.1.2 Rejón (10): *rejón*, *a rejón*, *a rejito(s)*, *a rejonillo*,

2.1.1.1.2.1 Rejetas* (2): *a rejetas*

2.1.1.1.3 Caballotas* (6): *a caballotas*, *a las caballotas*

2.1.1.1.4 Jinete, ta (4): *jineta*, *jinete*, *a la jineta*, *a la jinetilla*

2.1.1.1.5 Caballero, ra (2): *a ricas caballeras*

2.1.2 Mono, na (16): *mona*, *a la mona*, *en mono*, *a mona*, *a la mona cagona*, *cacaramona*, *titirimoa*

2.1.3 Borrico (6): *a borricas*, *a borriquito*, *a borrico*, *en borrico*

- 2.1.3.1 **Burro** (4): *burro, burrito, arre burro*
- 2.1.4 **Cabro, a** (2): *en cabra, en cabrilla, en cabro*
 - 2.1.4.1 **Cabrillo, ta** (11): *en cabrito*
- 2.1.5 **Camello** (1): *a camello*
- 2.1.6 **Chucha** (1): *a chucha*
- 2.1.7 **Vaquilla** (1): *vaquilla*
- 2.1.8 **Aves:**
 - 2.1.8.1 **Quiquiriquí** (6): *quiquiriquí, al quiquiriquí, a quiquiricole*
 - 2.1.8.2 **Gallo** (2): *gallicos, en gallicos*
 - 2.1.8.3 **Picaraza** (2): *la picaraza, en picaraceta*
 - 2.1.8.4 **Cigüeña** (1): *pico la cigüeña*
 - 2.1.8.5 **Grajo** (1): *al grajo*

2.2 Denominaciones relacionadas con imágenes religiosas:

- 2.2.1 **Virgen** (7): *a la virgen alta, la virgen alta*
- 2.2.2 **Cordero** (1): *a corderos*
 - 2.2.2.1 **Corderetas*** (3): *corderetas*
- 2.2.3 **Santo** (2): *santo barato, santico*
- 2.2.4 **Cruz** (1): *a la cruz a cuestras*
- 2.2.5 **Jesús** (1): *al niño Jesús*

2.3 Objetos para transportar personas o cosas:

- 2.3.1 **Silla** (4): *a sillita, a la sillita, llevarlo en la sillita*
- 2.3.2 **Coche** (2): *a coche, cochetas*
- 2.3.3 **Andas** (1): *en andas*
- 2.3.4 **Angarillas** (1): *en angarillas*
- 2.3.5 **Carraca** (1): *carracachín*
- 2.3.6 **Carro** (1): *carricotas*
 - 2.3.6.1 **Carretón** (2): *en carretón*
 - 2.3.6.2 **Carricoche** (2): *a carricoche*
- 2.3.7 **Galeota** (1): *en galiota*

2.4 Verbos que describen la acción de transportar:

- 2.4.1 **Llevar** (1): *llevar*
- 2.4.2 **Montar** (1): *montar*
- 2.4.3 **Tomar** (1): *tomar*
- 2.4.4 **Volar** (1): *vuelos*

3. Denominaciones vinculadas al estado de la persona transportada

3.1 Denominaciones relacionadas con la postura de la persona transportada:

- 3.1.1 **Bomborombillos** (23): *a bomborombillos, en borombillo/a*
 - 3.1.1.1 **Cucurumbillos*** (12): *a cucurumbillo, en cucurumbillo*
- 3.1.2 **Escarramar*** (1): *escarramado*
 - 3.1.2.1 **Escarramanchones** (10): *escarramanchón(es), escarrama/inchinas, escarrama/inchetas*
 - 3.1.2.1.1 **Carramanchones** (6): *carramanchín, garramanchones, garramanchó/in, agarramanchas*
- 3.1.3 **Volandas** (7): *a(l) volanchín, volanchin(es)*
- 3.1.4 **Horcajadas** (5): *a horcajadas, horcaja*
- 3.1.5 **Esparrancarse** (4): *a esparranquillas, en esparranquillas, esparragado, aparratacado*
 - 3.1.5.1 **Parrancas** (2): *perracachón, palancadillas*
- 3.1.6 **Escarrancharse** (1): *escarranchado*
 - 3.1.6.1 **Escarranjarse*** (5): *llevarlo escarranjado, escarranjado, escarrenjada*
- 3.1.7 **Anchagarras*** (1): *anchagarras*
- 3.1.8 **Espatarrarse** (1): *espatarrado*

3.2 Denominaciones relacionadas con el espacio que ocupa la persona transportada:

- 3.2.1 **Alto** (2): *al alto, espatarrado en lo alto*
- 3.2.2 **Gigante** (2): *gigante(s)*
 - 3.2.2.1 **Gigantilla** (3): *a la gigantilla, gigantilla*
 - 3.2.2.2 **Gigantón** (1): *a gigantón*
- 3.2.3 **Papahuevo*** (2): *en papahuevo*
- 3.2.4 **Campanario** (1): *campanario*

4. Otros

4.1 Denominaciones procedentes de la confusión con otros juegos:

- 4.1.1 **Cuclillas** (1): *a cuclillas*
- 4.1.2 **Brincar** (1): *en brinquito*

5. Denominaciones sin clasificar: *a mamá, te/itais, titaitá, al tete, chanclet, en campuchareta, cucurumino, en camitomé, a gurrumbillo, en gorombillo, a rojito, a ricos, en carlicos, a coñita, a brombreta, tijilín, machuchín, curcus, coilo, requinas, requitas, carranchinas, jirijirijaina, cascabelas, a toilo, tricos, a gongos, a chalcos, a chalinoca, chaculo, tiruriru, en chiminines, en camitronjo, hasta pichichucá, en carrapilleras, polataina, concos, recotes, a jilijijón, camichocho, chiruliru,*

carrampillas, churumbel, cuca, escarapela, judío, pamporreta, perejete, pocha, tiritera, albondiguilla, caldereta, cancanilla, en trunche (3), a campanilla (4), cotenas (6): (a cotenas, en cotenas, cotenas), chinchín* (9): (chinchin, a chinchin, en chinchi, chinchillas, rechinchin, les chinchotes).*

5.2 Análisis léxico-semántico y formal

Las denominaciones documentadas en los atlas lingüísticos para designar la actividad lúdica *llevar a hombros* se originan principalmente por tres motivos distintos: el lugar en el que se coloca la persona transportada (§ 5.2.1), la acción de transportar (§ 5.2.2) y el estado que adquiere la persona llevada (§ 5.2.3). Estas motivaciones sirven para entender todo el juego, ya que a través de ellas se describen los componentes que forman parte de él (persona transportada y persona transportadora) y la acción principal que se lleva a cabo (transportar).

5.2.1 Denominaciones motivadas por el lugar en el que se coloca la persona transportada

Esta motivación se divide en dos grupos semánticos con el mismo origen metonímico, ya que la persona transportada se coloca en la parte superior del cuerpo, lo que da lugar a designar la actividad lúdica mediante el nombre de cualquier parte del cuerpo (§ 5.2.1.1) situada en esta zona (*hombros, cabeza, etc.*) o mediante cualquier objeto ubicado en la parte superior del cuerpo (§ 5.2.1.2), ya sea de humanos (*gargantilla, ollas, etc.*) o de animales (*collerón, etc.*).

5.2.1.1 Nombres de partes del cuerpo

A. Estudio semántico

En los nombres que designan partes del cuerpo se emplea una metonimia de LA PARTE POR EL TODO, en la que la parte del cuerpo implicada en la actividad lúdica sirve para designar a todo el juego. No obstante, como se observa en la clasificación de las variantes léxicas, no solo aparecen partes del cuerpo ubicadas en la zona superior, ya sea trasera (*cogote, pescuezo, etc.*) o delantera (*teta, gañote, etc.*), sino que debido a la mezcla de significados entre los conceptos *llevar a hombros* y *llevar a cuestras*, también se hallan partes del cuerpo situadas en la zona inferior (*cuesta, cucho, anca, lombo, costilla, etc.*).

En relación a la frecuencia de aparición se establecen dos grupos, el primero muy alejado en número de ocurrencias del segundo. El primer grupo está compuesto por un único sustantivo, *hombro* (478), y sus variantes. Esta denominación es la mayoritaria en todas las comunidades de la Península. Cabe destacar la forma compuesta *escalhombros* (LO 303) que, a pesar de aparecer en una sola ocasión, es interesante porque en ella se utiliza la composición como un mecanismo de creación léxica. En otras ocasiones la forma verbal no se ha unido al sustantivo, por lo que la designación resultante puede ser clasificada tanto en las partes del cuerpo como en el grupo que hace referencia a la postura que adquiere la persona transportada: *espatarrado en los hombros*,

espatarragado en los hombros, escamarradico al cuello, espatarragado en el cuello, montado en el pescuezo y escarranjado al cogote.

En el segundo grupo se hallan las designaciones que aparecen en menos de 30 ocasiones. Por un lado, la voz más productiva es *cuello* (28) y sus derivados, *minchacuello*, *collas*, *collos*, *collecas*, *colletas*, seguramente porque, junto a los hombros y a la cabeza, es la parte superior más significativa. Por otro lado, en menos de 10 ocasiones aparecen 20 partes del cuerpo: *cucú* (9), *cuesta* (7), *gollete* (7), *cucho* (6) —sinónimo utilizado en Cantabria de cadera—, *pescuezo* (6), *colodrillo* (5) ‘parte posterior de la cabeza’ (*colombrillo*), *cabeza* (3) —y sus sinónimos coloquiales *cocota* (1) y *mocho* (1)—, *cogote* (3), *costilla* (2), *anca* (1), *gañote* (1), *cachón* (1) —aumentativo de *cacha* ‘cada una de las ancas de la liebre, el conejo, etc. (DRAE 2001)—, *buche* (1) ‘estómago’, *lombo* (1) —con conservación del grupo latino *mb*—, *lumbar* (1), *morro* (1), *paticas* (1) —diminutivo de *pata*—, *jerrapierna* (1), *pellejo* (1) y *teta* (1). Asimismo, la designación *perigallo* (1), a pesar de no ser una parte del cuerpo, está relacionado con el cuello, ya que hace referencia al ‘pellejo que pende con exceso de la barba o de la garganta y que suele proceder de la mucha vejez o suma flacura’ (DRAE 2001).

B. Estudio formal

Desde el punto de vista formal, las designaciones recogidas en este apartado presentan una estructura semejante. En prácticamente todos los lemas se hallan unidades pluriverbales encabezadas por las preposiciones locativas *a* y *en* + (artículo) + sustantivo: *a/ en los hombros*, *a/ en cuestras*, *en el colodrillo*, *al buche*, *a/ en coscoletas*, etc. Con el sustantivo *hombros* se usa también la preposición *sobre*, quizá sea esta la que mejor describe la acción, ya que además de indicar el lugar del cuerpo en el que se transporta la persona, también señala la posición en la que se coloca. Además, en algunas ocasiones solo se responde la parte del cuerpo implicada en la acción sin preposición ni artículo. Estas respuestas pueden estar relacionadas con la pregunta formulada por el encuestador: «llevar a un niño montado alrededor del cuello, con las piernas por delante del pecho y sujetándolo por las manos».

Por último, se encuentran algunas designaciones con sufijos diminutivos. Por un lado, los sufijos *-illo*, *-ito*, *-ico* aparecen en el sur de la Península, *hombrico* y *hombrillo* en Andalucía y *hombrillo* y *hombritos* en Ciudad Real. No obstante, las formas *paticas* y *pellejito* se localizan en Cantabria y Palencia, respectivamente. Por otro lado, el diminutivo *-ete*, *a* se documenta en Huesca y Teruel, ya que es propio de esta zona: *colletas* y *collecas*. Finalmente, en una ocasión aparece *costiñas* en la provincia de Valladolid, un caso extraño, puesto que en esta localidad no es habitual el uso de este sufijo.

5.2.1.2 Objetos que se colocan en la parte superior o alrededor del cuerpo

A. Estudio semántico

En este grupo léxico-semántico se establece una metonimia por contigüidad física: EL OBJETO POR EL JUEGO. En esta metonimia la persona transportada ha pasado a designarse con el nombre de cualquier objeto que ocupa su misma posición en el cuerpo del transportador, ya sea en el de un ser humano (*a gargantilla, a ollas, de morral*) o, por relación metafórica, en el de un animal (*collerón, a cajones, en anguiletas o en anganetas, variantes de anganillas, y cajetas*). El *costal* (*costeleta, cosquetas, coscoletas*) puede ser transportado por ambos (véase § 4.2.1.2). La designación *a ollas* se ha incluido en este grupo, ya que este objeto solía ser transportado por las mujeres en la misma posición que la persona transportada en el juego, en los hombros o en la cabeza. El vocablo *castañas* (véase § 4.2.1.2) está relacionado con la recolecta de este alimento en la que las personas cargan en su cuerpo con las castañas recogidas. Por último, la prenda de vestir, *trinchá*, está más relacionada con el concepto *llevar a cuestras*, puesto que en *llevar a hombros* las piernas de la persona transportada no envuelven la cintura del transportador.

5.2.2 Denominaciones motivadas por la acción de transportar

La motivación relacionada con la acción de transportar está dividida en cuatro grupos léxico-semánticos: nombres de animales, objetos para transportar cosas o personas, imágenes religiosas y verbos que describen la acción del juego. A partir de este motivo se utiliza cualquier acción u objeto para transportar cosas como designación de la actividad lúdica.

5.2.2.1 Nombres de animales

A. Estudio semántico

Este grupo léxico-semántico ha sido originado mediante la metáfora LAS PERSONAS SON ANIMALES. En esta metáfora, el dominio *fuerza*, LOS ANIMALES, proyecta en el dominio *meta*, LAS PERSONAS, alguna cualidad o característica propia de él. Según el tipo de animal utilizado para la metáfora la relación se establece con el transportador o con la persona transportada. Una vez se ha establecido la metáfora tiene lugar una metonimia de LA PARTE POR EL TODO, en la que el animal metaforizado (el transportador o transportado) sirve para designar a todo el juego.

1) La persona metaforizada es el transportador: en este grupo aparecen animales de carga, *caballo, borrico, burro, camello, vaquilla*, y de pastoreo, *chucha y cabro*. Estos animales proyectan en el transportador la utilidad que ellos tienen, en el primer caso, servir de medio de transporte a los seres humanos, y en el segundo, ayudar al pastor a transportar el ganado de un lugar a otro. Asimismo, si la persona encargada de transportar es un animal, los hombres que

montan en ellos se nombran de una manera determinada, de donde surgen las voces *al jinete*, *a la jineta*, *a la jinetilla* y *a ricas caballeras*, y lo hacen de formas concretas, *a la pela* (*a la pelera*, *a la garrapela*) y *a rejón* (*a rejonillos*, *a rejito*, *a rejetas*), el origen de estas expresiones ha sido indicado en el epígrafe 4.2.2.1. Cabe destacar que la unidad pluriverbal *a las caballotas*, localizada en la isla de La Palma, es una abreviación de *las viejas a caballotas*, un personaje típico del carnaval palmero que simula un caballero montado sobre una vieja, la cual hace la función de caballo, y ambos bailan al son de una polka.

2) La persona metaforizada es la transportada: las designaciones relacionadas con la persona transportada se pueden clasificar en dos grupos. El primer grupo se compone por las aves *gallo* ((*en*) *gallicos*), *picaraza* (y *en picaraceta*), *grajo*(*al grajo*) y *cigüeña* (*pico la cigüeña*), las cuales proyectan en la persona llevada la cualidad de volar, ya que cuando se lleva a alguien en los hombros parece que, igual que un pájaro, vuele, incluso los niños suelen hacer el gesto de volar. Esto explicaría porque en *llevar auestas* no aparecen aves como respuesta. Cabe destacar que a pesar de haber perdido el gallo parte de la facultad de vuelo, se compara con él posiblemente por ser un animal de granja y, por lo tanto, una realidad cercana en la vida rural. Asimismo, la respuesta *quiquiriquí* (*quiquí*, *quiquiricole*) ha sido originada por una metonimia, EL SONIDO POR EL ANIMAL, en la que el canto del gallo sirve para nombrar a todo el animal. Por ello, el juego se denomina con esta onomatopeya. La designación *pico la cigüeña* también se podría relacionar con el grupo del espacio que ocupa la persona transportada, puesto que las cigüeñas son aves, además de altas en comparación al resto, que anidan en las torres, campanarios y árboles elevados.

El segundo grupo está formado por la cabra, el cabrito y el mono. En el caso de la cabra y el cabrito se establece la semejanza por ocupar estos la misma posición en el cuerpo del pastor que la persona transportada en el del transportador (véase § 4.2.2.1). Por último, a pesar de que el mono es un animal poco habitual en la geografía española siempre se nos ha mostrado la imagen de una cría de mona colgada de su madre, igual que los niños en este juego se cuelgan de sus padres. Posiblemente por ello la mayoría de voces son en femenino *a la mona*, *a la mona cagona*, *cacaramona*, *titirimona*. Sin embargo, Bernat y Torres (2004: 212) opinan que estas expresiones, que aparecen también en Massalió, tienen relación con otros juegos infantiles.

B. Estudio formal

Las respuestas que denominan nombre de animales y designaciones relacionadas con montar a caballo presentan en la mayoría de los casos la misma estructura formal. En todos los lemas se hallan unidades pluriverbales encabezadas por la preposición *a* o *en* + (artículo) +

sustantivo: *a/ en caballo, a la pela, a la mona, en picaraceta, en borrico, a chucha*, etc. La preposición *a* es la que aparece en más ocasiones, puesto que según se indica en el *DRAE* (2001) ‘denota el modo de la acción: *a pie, a caballo*, etc.’. Asimismo, en Zaragoza se documenta la expresión *rin caballín*, posiblemente por la rima que se establece entre los dos vocablos o como una forma abreviada de la interjección *arre*, también documentada en la expresión *arre burro*.

Por último, en este grupo es en el que aparecen más vocablos con sufijos diminutivos, la mayoría de ellos documentados en Cantabria (*rejito, rejonillo, borriquito, caballito, rejetas y caballete/as*). Además, la voz *caballete* también se halla en Cuenca y Segovia y *caballito* en Salamanca y Cuenca. El sufijo *-illo* aparece en Toledo (*jinetilla*) y Málaga (*cabrilla*) e *-ico* en Granada y Zaragoza, además del propio aragonés *-ete, a (picaraceta)*. Como se observa, excepto los diminutivos propios de la zona aragonesa, *-ete, a* e *-ico, a*, el resto, *-illo, a* e *-ito, a*, aparecen muy distribuidos por toda la geografía española.

5.2.2.2 Imágenes religiosas

A. Estudio semántico

Este grupo léxico, en el que se incluyen varias imágenes religiosas, ha sido motivado por una relación de semejanza entre la acción que se lleva a cabo en el juego (una persona transporta a otra) y la que sucede en las procesiones (unas personas transportan a una imagen a lo alto). A raíz de esta similitud se podría establecer una metáfora del tipo EL JUEGO ES UNA PROCESIÓN, en la que los nombres de los participantes de dicho acto religioso se han utilizado para designar a los participantes del juego, incluso en alguna ocasión se utiliza el medio de transporte propio de este acto, *andas* y *angarillas* (véase § 5.2.2.3). Las imágenes que aparecen son *a la virgen alta, corderetas* o *a corderos, santo barato (santicos), a cruz a cuestras* y *al niño Jesús*. La expresión *a cruz a cuestras* se refiere a la imagen de Cristo transportando la cruz en la que posteriormente será crucificado. Esta representación es típica en las procesiones de Semana Santa. Por su parte, la designación *santo barato* puede hacer referencia a que la persona transportada no es un santo, aunque en el juego se lleve como si lo fuera. Las metáforas religiosas demuestran la influencia de la religión católica en la sociedad, puesto que una procesión es una actividad tan habitual que incluso se utiliza para comprender otras experiencias, en este caso el juego de *llevar a hombros*.

5.2.2.3 Objetos para transportar cosas o personas

A. Estudio semántico

En las designaciones de medios de transporte se ha producido una metáfora conceptual, LAS PERSONAS SON MEDIOS DE TRANSPORTE, en la que el dominio *fuentes* proyecta la propiedad

de conducir cosas o personas de un lugar a otro en el dominio *meta*. Por lo tanto, a la persona encargada de transportar a otra en la actividad lúdica se le designa con el nombre de cualquier transporte (*a la sillita, en andas, en coche, etc.*). Una vez establecida la metáfora, ha tenido lugar una metonimia de LA PARTE POR EL TODO en la que se denomina a todo el juego mediante una parte de él, el medio de transporte, es decir, el transportador. Los medios de transporte que aparecen son *silla (a la sillita, llevarlo en la sillita), a coche (cochetas), en andas* ‘tablero que, sostenido por dos varas paralelas y horizontales, sirve para conducir efigies, personas o cosas’ (DRAE 2001) —y su sinónimo *angarillas*—, *en galiota*, variante de *galeota* ‘galera menor’, y las voces *carricotas, carretón y carricoche*. Cabe destacar que la denominación *angarillas* puede estar relacionada con la metáfora de las imágenes religiosas, ya en la cuarta acepción del DRAE (2001) se indica que son ‘andas para transportar en procesión imágenes o personas sagradas’.

5.2.2.4 Verbos que describen las acciones del juego

A. Estudio semántico

Este grupo léxico-semántico está formado por tres verbos en infinitivo, *llevar, montar y tomar*, las cuales describen la acción que se lleva a cabo en la actividad. Los verbos *montar y tomar* hacen referencia al momento inicial del juego en el que la persona transportada se sube encima de la transportadora. Como se ha indicado en el apartado 4.2.2.4, estos verbos pueden estar relacionados con las metáforas LAS PERSONAS SON ANIMALES y LAS PERSONAS SON MEDIOS DE TRANSPORTE, puesto que *montar* se puede utilizar en el sentido de ‘subir a una cabalgadura’ y *tomar* en el de ‘servirse de un medio de transporte’ (DRAE 2001). En cambio, *llevar* describe la acción principal del juego ‘conducir algo desde un lugar a otro’. Se ha decidido incluir en este grupo la voz *vuelos*, como derivado del verbo *volar* (DCECH s. v. volar), puesto que también describe la acción del juego. Si se interpreta que la persona transportada se mueve por el aire igual que un pájaro, valiéndose del transportador y no de alas, el espacio recorrido por ambos es un *vuelo* ‘espacio que un ave recorre sin posarse’ (DRAE 2001). En este sentido, este vocablo se relacionaría con la metáfora en la que la persona llevada se designa con el nombre de un ave.

5.2.3 Denominaciones motivadas por el estado de la persona transportada

Esta última motivación se divide en dos grupos léxico-semánticos con el mismo origen metonímico, ya que la persona transportada adquiere una postura determinada, lo que da lugar a denominar la actividad lúdica mediante el nombre de cualquier verbo o locución adverbial que lo describa (*espatarrarse, a horcajadas, etc.*), u ocupa el mismo espacio que los vocablos que se caracterizan por su inusual tamaño (*gigante, campanario, etc.*).

5.2.3.1 Denominaciones relacionadas con la postura de la persona transportada

A. Estudio semántico

Este grupo léxico-semántico está compuesto por una serie de unidades pluriverbales y verbos que describen la postura que la persona transportada adquiere en el juego. Por lo tanto, estas designaciones surgen por una relación metonímica, LA POSTURA POR EL JUEGO, en la que el punto de referencia o *fuentes*, LA POSTURA, sirve para activar en la mente del hablante la zona activa o *meta*, EL JUEGO. Así, las voces que se encuentran en este grupo significan ‘abrirse de piernas’: *escarranchado*, *anchagarras*, *escarranjado*, *da* (*llevarlo escarranjado*) *esparrancarse* (*esparranquillas*, *esparragado*, *aparratacado*) y *espatarrado*; o ‘con una pierna a cada lado de donde se está sentado’: *a horcajadas*, *a bomborombillos*, *a cucurumbillos*, *a escarramanchones* *a carramanchones*, *escarramado* y los derivados de *a parrancas*, *perrancachón* y *palancadillas*. Además, el modo en el que se lleva a la persona da lugar a la designación *al volanchín*, derivado de *en volandas* ‘por el aire o levantado del suelo y como que va volando’ (DRAE 2001).

B. Estudio formal

Desde el punto de vista formal, es interesante destacar que todos los verbos aparecen en participio (*escarranchado*, *escarranjado*, *esparragado*, *aparratacado*, *espatarrado*). El adjetivo *escarranjada* es derivado del participio del verbo *escarranjarse* —variante de *escarrancharse* documentada en canarias—. En cuanto a las locuciones adverbiales, la mayoría de las voces que se han documentado en los atlas lingüísticos presentan alternancias fónicas. Se hallan cambios vocálicos: *escarramanchones* > *escarramanchinas*; sonorización de oclusivas: *carramanchones* > *garramanchones* y dilaciones de la nasalidad: *bomborombillos* > *momorombillos* o *volanchín* > *molanchín*. Por último, la forma compuesta *anchagarras* (Na 305), del adjetivo *ancha*, en la relación a la manera que se colocan las piernas, y del sustantivo *garra*, que según se indica en el DRAE (2001) en Aragón y Navarra significa ‘pierna’.

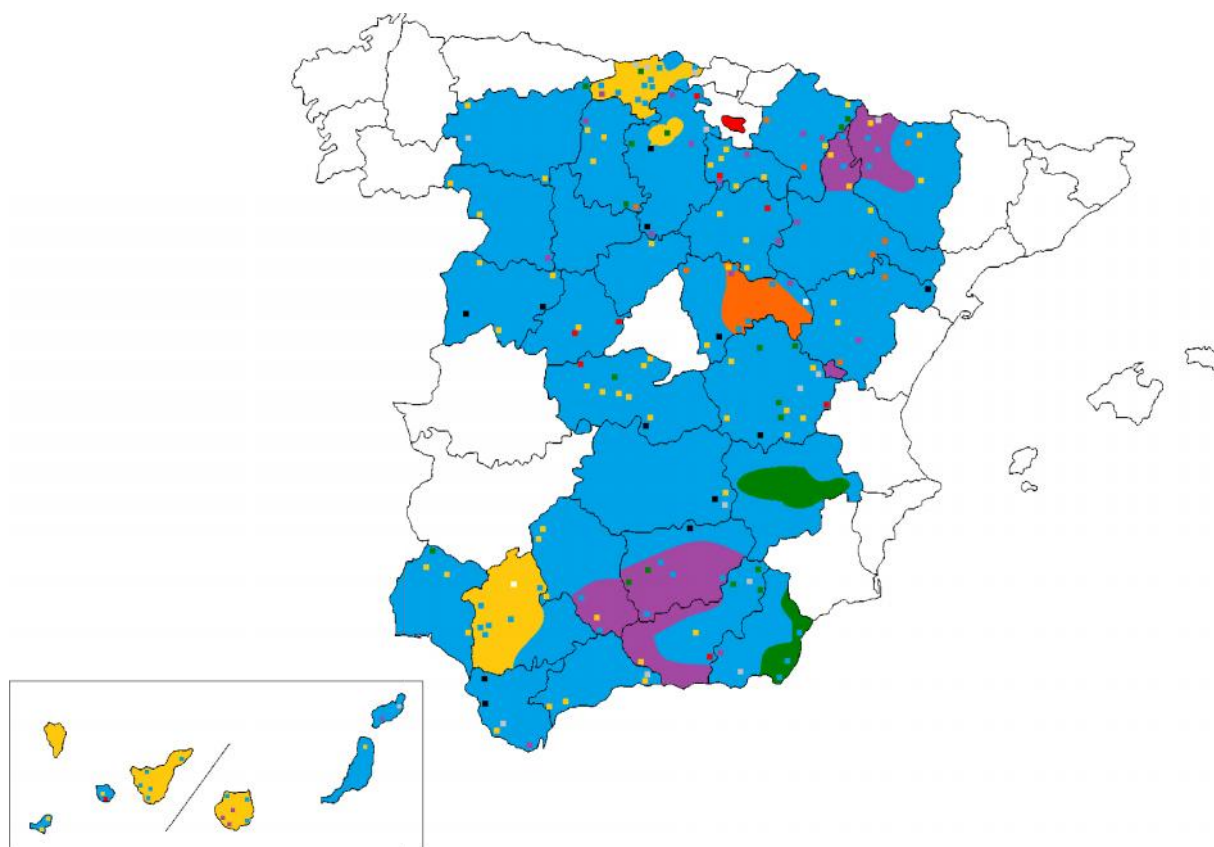
5.2.3.2 Denominaciones relacionadas con el espacio que ocupa la persona transportada

A. Estudio semántico

Este grupo léxico-semántico se ha originado por una metonimia, LA ESTATURA POR EL JUEGO, en la que se toma la estatura de los participantes, empezando a medir desde los pies de la transportadora hasta la cabeza de la transportada, para designar a todo el juego. Por lo tanto, como la estatura resultante de la unión de las dos personas es desmesurada, se utilizan adjetivos (*alta*, *gigante*), edificios (*campanario*) y nombres de figuras (*gigantilla*, *gigantón*, *papahuevos*), caracterizados por exceder en la altura, para denominar a todo el juego. La voz *gigantilla* se

entiende como una ‘figura artificial con cabeza y miembros desproporcionados a su cuerpo’ y *gigantón* como ‘cada una de las figuras gigantes que suelen llevarse en algunas procesiones’ (DRAE 2001). Los *papahuevos* son en las Islas Canarias ‘cada una de las figuras de gigantes o enanos de gran cabeza que animan ciertas fiestas’ (Academia de la Lengua Canaria 2010). No obstante, estas designaciones se han documentado en Cádiz, lo que demuestra la vinculación lingüística de las Islas Canarias con Andalucía y América, ya que en el *CORDE* los ejemplos que aparecen son de Perú y Guatemala. Como se observa, los sufijos en *gigantilla* y *gigantón* no tienen valor diminutivo o aumentativo, sino que están más relacionados con el lenguaje infantil.

5.3 Análisis de la distribución geográfica



Mapa II: Áreas de los motivos semánticos que originan las denominaciones de *llevar a hombros*

	Nombres de partes del cuerpo
	Nombres de animales
	Postura de la persona llevada
	Objetos que se colocan en la parte trasera
	Imágenes religiosas
	Objetos para transportar cosas o personas
	Espacio que ocupa la persona llevada
	Verbos que describen la acción de transportar
	Confusión con otros juegos

Según refleja el mapa II, los nombres que designan partes del cuerpo son el principal motivo para designar la actividad lúdica *llevar a hombros*. Como muestra la extensión de color azul en el mapa, existe un claro predominio en la Península de las denominaciones de partes del cuerpo, a pesar de no hallar muchas zonas homogéneas. Las comunidades que presentan mayor uniformidad son Castilla y León —excepto Burgos— y el sur de Castilla la Mancha, Ciudad Real y Albacete. En cambio, en las Islas Canarias nada más es la respuesta predominante en Fuerteventura, El Hierro, La Gomera y Lanzarote.

La siguiente motivación más frecuente se corresponde con dos grupos diferentes que ocupan aproximadamente la misma extensión en todo el territorio. Por un lado, el color amarillo hace referencia a las designaciones relacionadas con animales, que a pesar de predominar en Cantabria, en el norte de Burgos, en Sevilla y en las islas de Gran Canaria, La Palma y Tenerife, se encuentran muy repartidas por toda la Península. En todas las provincias se hallan respuestas vinculadas a esta motivación. Es importante destacar que la principal respuesta obtenida en las islas no son nombres de animales, sino la expresión *a la pela* (véase § 5.2.2.1). Por otro lado, en esta actividad lúdica, a diferencia de lo que ocurre en *llevar a cuestras*, han ganado extensión las voces vinculadas a la postura de la persona transportada (*a horcajadas*, *a bomborombillos*, *espatarrarse*, etc.), que predominan en la frontera entre Navarra y Huesca y en la parte central de Andalucía. En estas zonas se documentan designaciones dialectales de la locución adverbial *a horcajadas*. En Jaén, Córdoba y Granada se utiliza *a bomborombillos* (y sus derivados) y en Huesca y Navarra *a escarramanchones* y *a carramanchones*.

Finalmente, el resto de grupos semánticos (objetos que se colocan en la parte superior del cuerpo, medios de transporte, el espacio que ocupa la persona transportada, verbos que describen la acción de transportar e imágenes religiosas) conforman un número bastante más reducido de ocurrencias. No obstante, los objetos destacan gracias a la designación *coscoletas* (14), documentada en Albacete, Almería y algunas localidades de Granada. En el caso de la iconografía religiosa la mayoría de denominaciones se documentan en Guadalajara.

6. CONCLUSIÓN

La investigación realizada en los capítulos anteriores permite afirmar la necesidad de llevar a cabo el estudio de los materiales desde diferentes perspectivas (dialectal, motivacional y semántica), ya que solo así se ha conseguido una visión global de los datos mediante la cual se han podido determinar los procesos lingüístico-cognitivos que generan la variación léxica. Por ello, la innovación del proyecto radica en el empleo de un marco teórico multidisciplinar que

permite extraer un mayor rendimiento de la información y conocer con más precisión el vínculo que se establece entre el significado y el significante de los mapas.

El examen pormenorizado de las designaciones para referirse a los conceptos *llevar a cuestas* y *llevar a hombros* ha dado cuenta de la gran variedad léxica existente en los nombres de dichas actividades lúdicas. No obstante, a pesar de presentar una diversidad tan amplia, el marco teórico utilizado ha permitido observar la presencia de unas motivaciones comunes en la creación léxica.

Por un lado, la clasificación de las designaciones en grupos léxico-motivacionales (§ 4.1 y § 5.1) ha permitido advertir que existen muy pocas diferencias entre los motivos que generan las designaciones para denominar las dos actividades lúdicas. La principal diferencia entre ambos conceptos radica en la diferente productividad de los motivos:

Llevar a cuestas	Llevar a hombros
Nombres de partes del cuerpo (660)	Nombres de partes del cuerpo (569)
Designaciones relacionadas con animales (102)	Designaciones relacionadas con animales (114)
Objetos que se colocan en la parte trasera (50)	Postura de la persona transportada (78)
Postura de la persona transportada (32)	Objetos que se colocan en la parte superior (32)
Imágenes religiosas (9)	Imágenes religiosas (15)
Objetos para transportar personas o cosas (9)	Objetos para transportar personas o cosas (15)
-----	Espacio que ocupa la persona transportada (11)
Verbos que describen las acciones del juego (3)	Verbos que describen las acciones del juego (4)
Confusión con otros juegos (3)	Confusión con otros juegos (2)

Tabla II: Productividad de los motivos que generan las designaciones para referirse a los conceptos *llevar a cuestas* y *llevar a hombros*

Como se observa en la tabla II, las motivaciones que generan las voces para referirse a los conceptos *llevar a cuestas* y *llevar a hombros* coinciden en frecuencia de ocurrencias en todos los casos excepto en el grupo léxico de los objetos y en el de la postura que adquiere la persona transportada. En *llevar a cuestas* es más productivo el grupo de los objetos, puesto que es más común transportar objetos en la parte trasera del cuerpo (*costal, zurrón, mochila, etc.*) que en la zona superior (*collerón, olla, etc.*). En cambio, en *llevar a hombros* aumenta el grupo de la postura (*espatarrarse, a carramanchones, etc.*), posiblemente porque cuando se transporta a alguien sobre los hombros llama la atención la manera en que las piernas de la persona llevada se abren a cada lado del cuello. En los otros motivos la variación en el número de ocurrencias se debe a la diferencia existente entre ambos conceptos, el lugar en el que se lleva a la persona transportada. Así, el aumento de las voces que designan animales en *llevar a hombros* se debe a la aparición de aves, las cuales proyectan la cualidad de volar en la persona que se transporta. En cambio, esta semejanza no se puede establecer en *llevar a cuestas*. Lo mismo ocurre en el grupo de imágenes religiosas, puesto que es más habitual transportarlas a hombros que a cuestas.

Finalmente, en *llevar a hombros* se encuentra un motivo que no es posible en *llevar a cuestras*, el vinculado al espacio que ocupa la persona transportada (*gigante, campanario, etc.*). Este grupo ha sido originado por la estatura resultante de la unión de los dos participantes del juego. Por ello, en *llevar a cuestras* no es posible este motivo, ya que de la unión de las dos personas no aumentaría la estatura sino el volumen. Cabe destacar que las motivaciones más frecuentes en ambos conceptos —el cuerpo y los animales— se corresponden con realidades próximas al ser humano. A través del cuerpo el ser humano estructura la realidad que le rodea, este «es el elemento que nos permite mantener contacto con el resto de entidades físicas que conforman el mundo» (Julià 2012:17). Asimismo, la realidad más próxima y semejante al ser humano es el animal. Los animales adquieren un lugar relevante en la vida, por lo que se utilizan para categorizar y estructurar el mundo.

Por otro lado, aplicar los postulados de la semántica cognitiva (§ 4.2 y § 5.2) al examen de los nombres para referirse a los conceptos *llevar a cuestras* y *llevar a hombros* ha permitido demostrar la importancia de la metáfora y la metonimia como mecanismos que generan la variación léxica y conceptualizan la realidad. Las teorías de la metáfora y de la metonimia han servido para explicar la mayoría de las denominaciones documentadas en los atlas lingüísticos. Asimismo, con el análisis formal se ha advertido la presencia de un mayor número de unidades pluriverbales que respuestas simples. Esto se debe a que los conceptos estudiados son acciones y no entidades físicas. No obstante, es sorprendente el número de respuestas simples, sobre todo de partes del cuerpo, para designar dichas actividades.

Por último, la presentación de los datos en mapas motivacionales ha permitido observar los grupos léxico-semánticos en su contexto geográfico. El contraste de los dos mapas (§ 4.3 y § 5.3) refleja la presencia de dos áreas motivacionales, el norte y el sur, por un lado, y la zona central, por el otro. Las Islas Canarias muestran comportamientos semejantes a Andalucía. El centro de la Península presenta mayor homogeneización de motivos, donde destaca el grupo de los nombre de partes del cuerpo. En cambio, en el norte y en el sur destacan las designaciones relacionadas con animales en Cantabria y Burgos —en *llevar a cuestras* además en Huesca— y en la zona occidental de Andalucía y en las Islas Canarias. En *llevar a hombros* el motivo vinculado a la postura de la persona transportada se hace notorio en el centro de Andalucía, en Huesca y Zaragoza. Asimismo, también se encuentra la presencia en Guadalajara de un área motivacional independiente que ocupa prácticamente todo el territorio, las imágenes religiosas (*a la virgen alta, a la cruz a cuestras, etc.*). Finalmente, es interesante destacar el grupo de los objetos como variante oriental (Almería, el norte de Granada, Albacete, Cuidad Real, Zaragoza y Navarra), sobre todo, la designación *coscoletas*, a través de la cual se puede trazar una línea

por toda la zona oriental de la Península. Los datos obtenidos en el *ALEA*, *ALeCMan* y *ALEANR* para esta respuesta se han complementado con los ofrecidos en el *Vocabulario del dialecto murciano* de García Soriano (1932) y en el estudio de Martines (2002): «L'aragonès i el lèxic valencià. Una aproximació». Por ello, sería interesante en una próxima investigación comparar los resultados obtenidos con los de las zonas bilingües y así observar la relación que se establece entre el español y las otras lenguas románicas de la Península.

En conclusión, el modo de categorizar la realidad es importante para poder conocer de manera más precisa la relación que se establece entre el ser humano y el mundo, puesto que los «conceptos estructuran lo que percibimos, cómo nos movemos en el mundo y la manera en que nos relacionamos con las otras personas» (Lakoff y Johnson (1986 [1980]: 39).

BIBLIOGRAFÍA

- ALINEI, Mario (2002): «Il ruolo della motivazione nel lessico» en Rosario Álvarez Blanco, Francisco Dubert García y Xulio Sousa Fernández (eds.), *Dialectoloxía e Léxico*. Santiago de Compostela: Consello da Cultura Galega/Instituto da Lingua Galega, pp. 15-28.
- ALVAR, Manuel (1959): «El peón, la peonza y el zumbel en Andalucía» en *Separata de Iberiada. Revista de filología*, 1, pp. 55-61. En línea: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-pen-la-peonza-y-el-zumbel-en-andalucia-0/html/00ebabc0-82b2-11df-acc7-002185ce6064_3.html [22/ 06/ 2015]
- (1991): *Estudios de geografía lingüística*. Madrid: Paraninfo.
- (2004): «La terminología del maíz en Andalucía (ALEA, I, 102, 103, 105, 107, 108)», en *Estudios sobre las hablas meridionales*. Granada: Universidad de Granada, pp. 275-291.
- ÁLVAREZ PÉREZ, Xosé A. (2006): «Contribución al estudio del léxico de la vaca: denominaciones para la cría», en Milka Villayandre (ed.), *Actas del XXXV Simposio Internacional de la Sociedad Española de Lingüística*. León: Universidad de León, Dpto. de Filología Hispánica y Clásica, pp. 66-87
- BARCELONA, Antonio (2012): «La metonimia conceptual», en Iraide Ibarretxe-Antuñano y Javier Valenzuela (dirs.), *Lingüística cognitiva*. Barcelona: Anthropos.
- BERNAT I BALTRONS, F y TORRES I ESTRADÉ, J (2004): «*Collamec-mecoll*: estudi dels mots emprats en català per expressar el concepte de “dur una persona a les espatles i/o l’esquena”» en Josep Massot i Muntaner (coord.), *Estudis de llengua i literatura catalanes/ XLIX. Miscel·lània Joan Veny*, 5. Barcelona: Publicacions de l’Abadia de Montserrat.
- BORAO, Gerónimo (1859): *Diccionario de voces aragonesas, precedido de una traducción filológico-histórica*. Zaragoza: Imprenta y librería de D. Calisto Ariño.
- BUESA OLIVER, Tomás (1991): «Cotejo de los nombres del juego de la comba en los atlas hispánicos», *Lingüística Española Actual*, XIII/2, pp. 173-198.
- CASTAÑER MARTÍN, Rosa M^a (1982): «Algunas denominaciones de la ‘cermeña’ (según el mapa 375 del *ALEANR*)», *Archivo de Filología Aragonesa*, 30-31, pp. 225-238.
- (1983): *Forma y estructura del léxico del riego en Aragón, Navarra y Rioja*. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.

- (1987): «Aproximación a dos mapas del *ALEANR*: los nombres de algunas vasijas», *Archivo de Filología Aragonesa*, 39, pp. 133-162.
- (1990): *El léxico de la casa en Aragón, Navarra y Rioja*. Zaragoza: Diputación General de Aragón, Departamento de Cultura y Educación.
- COROMINES, J y PASCUAL, J. A (1980-1991): *Diccionario Crítico y Etimológico Castellano e Hispánico (DCECH)*. Madrid: Gredos. Versión en CD-ROM.
- CUENCA, M^a Josep, y HILFERTY, Joseph (2013): *Introducción a la lingüística cognitiva*, Barcelona: Ariel.
- DÍAZ BRAVO, Rocío (2006): «Estudio léxico del concepto ‘rocío’ en Andalucía: análisis de un mapa lingüístico del *ALEA*», *Interlingüística*, 17, pp. 288-296.
- ENGUITA UTRILLA, J. M.^a (1984): «Notas sobre los diminutivos en el espacio geográfico aragonés», *Archivo de Filología Aragonesa (Homenaje al Prof. Tomás Buesa Oliver)*, XXXIVXXXV, pp. 229-254.
- FORT CAÑELLES, M^a Rosa (1986): «Algunos nombres de oficio, según el *ALEANR*», *Archivo de Filología Aragonesa*, 38, pp. 199-220.
- FUSTER BERENGUER, Trinidad (1996-1997): «Voces de creación metafórica sobre el maíz y el trigo en el *ALEANR*», *ELUA*, 11, pp. 139-147.
- GARCÉS GÓMEZ, M^a Pilar (1997): «Estudio léxico-semántico de las denominaciones de *arar* y *sembrar* en Aragón», *Revista de Filología*, 9, pp.75-101.
- GARCÍA MOUTON, Pilar (1984): «El arco iris: geografía lingüística y creencias populares», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 39, pp. 169-90.
- (1987a): «Dialectología y cultura popular. Estado de la cuestión», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, XLII, pp. 49-73. En línea: http://digital.csic.es/bitstream/10261/8065/1/garcia_mouton_pilar_1987a.pdf [22/ 06/ 2015]
- (1987b): «Motivación en nombres de animales», *Lingüística Española Actual*, IX, pp.189-197.
- (1990): «El estudio del léxico en los mapas lingüísticos», en Francisco Moreno Fernández (recop.), *Estudios sobre variación lingüística*. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá de Henares, pp. 27-75.
- (1996): «Dialectología y geografía lingüística», en Manuel Alvar (dir.): *Manual de dialectología hispánica. El español de España*. Barcelona: Ariel, pp. 63-77.
- (2004): “Mapas y textos: algunos zoónimos en el *ALEANR*”, en José M^a Enguita (coord.): *Jornadas sobre la variación lingüística en Aragón a través de los textos*. Zaragoza: Institución Fernando el Católico, pp. 319-330.
- (2006): “Los nombres del murciélago en los atlas regionales españoles”, *Quaderni di Semantica*, XXVII, 1-2, pp. 289-299.
- GARCÍA MOUTON, Pilar y MORENO FERNÁNDEZ, Francisco (1988): “Proyecto de un *Atlas Lingüístico (y etnográfico) Castilla La Mancha (AleCMan)*”, en Manuel Ariza, Antonio Salvador y Antonio Viudas (eds.): *Actas del I Congreso Internacional de Historia de la lengua española (Cáceres, 30 de marzo-4 de abril de 1987)*. Madrid: Arco Libros, pp. 14611479. En línea: <http://www.linguas.net/alecman/> [22/ 06/ 2015]
- GARCÍA MOUTON, Pilar y MOLINA MARTOS, Isabel (2009): «Trabajos sociolectales en la Comunidad de Madrid», *Revista de Filología Española*, 89/1, pp. 175-186.
- GARCÍA SORIANO, Justo (1932): *Vocabulario del dialecto murciano*. Murcia: Editorial regional de Murcia.

- GASPAR y ROIG (eds.) (1853-1855): *Diccionario enciclopédico de la Lengua Española*. Madrid: Imprenta y Librería de Gaspar y Roig.
- GOOSSENS, Louis (1995): «Metaphonymy: the Interaction of Metaphor and Metonymy in Expressions for Linguistic Actions», *Cognitive Linguistics*, 1/3, pp. 323-340.
- GONZÁLEZ MONLLOR, Rosa Mª (1990): «Algunos datos sobre el léxico de la vid en Canarias», *Actas del Congreso de la Sociedad española de lingüística. XX Aniversario (Tenerife 2-6 de abril de 1990)*. Madrid: Gredos, vol. I, pp. 506-513.
- GONZÁLEZ SALGADO, José Antonio (2000): *Cartografía lingüística de Extremadura. Origen y distribución del léxico extremeño*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- GONZÁLEZ SALGADO, José Antonio (2005- 2013): *Cartografía lingüística de Extremadura*. www.geolectos.com [22/ 06/ 2015]
- GORRIS, José María (1977): *El juguete y el juego. Aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego*. Barcelona: Avance.
- GUELBENZU, José María (ed.) (2000): *Cuentos populares españoles*. Madrid: Siruela, DL 2000.
- HERNÁNDEZ, Esther y MOLINA, Isabel (1999-2000): «Los nombres de la luciérnaga en la geografía lingüística de España y América», *Géolinguistique*, 8, pp. 83-117.
- HUIZINGA, Johan (1972 [1938]): *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- IORDAN, Iorgu (1967): *Lingüística románica. Evolución-corrientes-métodos*. Madrid: Ediciones Alcalá, § 3, pp. 251-503. [Reelaboración parcial y notas de Manuel Alvar]
- JULIÀ LUNA, Carolina (2007): *Léxico y variación: las denominaciones de las partes del ojo*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. En línea: <http://www.recercat.net/handle/2072/4360> [22/ 06/ 2015]
- (2009a): «Los nombres de la pupila en los atlas regionales de la Península Ibérica», *Lingüística Española Actual*, 31/1, pp. 89-131.
- (2009b): «El cuerpo humano en la creación y motivación de los nombres románicos de insectos», *Revue de Linguistique Romane*, tomo 73, nº 291-292, pp. 321-369.
- (2012): *Variación léxica en los nombres de las partes del cuerpo. Los dedos de la mano en las variedades hispanorrománicas*. Frankfurt am main, Berlín, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien: Peter Lang.
- (2014): «Atlas lingüísticos, motivación y semántica cognitiva», *Centro de lingüística teórica*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. En línea: http://filcat.uab.cat/clt/activitats/Tools%20to%20approach/Juli%C3%A0/C_JULI%C3%80.pdf [22/06/2015]
- JULIÀ LUNA, Carolina y ROMERO AGUILERA (2011): «Evolución histórico-semántica de la locución somática *no dar pie con bola*» en Elena Carmona Yanes y Santiago del Rey Quesada (coords.), *Id est, loquendi peritia. Aportaciones a la Lingüística Diacrónica de los Jóvenes Investigadores de Historiografía e Historia de la Lengua Española*. Sevilla: Universidad de Sevilla, pp. 387-400.
- LAKOFF, George y JOHNSON, Mark (1986 [1980]): *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- LAVEGA BURGUES, Pere y OLASO CLIMENT, Salvador (2007): *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Badalona: Paidotribo.
- LUQUE DURÁN, Juan de Dios (2000): *Aspectos universales y particulares de las lenguas del mundo*. Granada: Método Ediciones. En línea: <http://www.raco.cat/index.php/Elies/issue/view/14634/showToc> [22/ 06/ 2015]

- MANJÓN-CABEZA, Antonio (2009): «Léxico disponible de los juegos y diversiones en Toledo», *Revista docencia e investigación*, nº 19, pp. 127-143.
- (2010): «Aproximación a la organización semántica del léxico sobre juegos y diversiones», *Estudios de Lingüística Universidad de Alicante*, 24, pp.199-224.
- MARCOS DÍAZ, Irene (1986): «El léxico en los juegos de muchachos. Los términos *pídola*, *tala* y *rayuela*» en el extremeño», *Revista del seminario de estudios cacereños*, pp. 23-31.
- MARTINES, Josep (2002): «L'aragonés i el léxic valencià. Una aproximació», *Caplletra. Revista Internacional de Filologia*, 32, pp. 157-201.
- MENDOZA ABREU, Josefa M^a (1999): «Los nombres de los *cuerpos celestes* en los atlas lingüísticos hispánicos», *Philologia Hispalensis*, XIII, pp. 133-160.
- (2005): «Las denominaciones del juego del chito en la geografía lingüística hispánica», *Revista Internacional de Filología y su Didáctica*, nº2, pp.235-254.
- MOLINA MARTOS, Isabel (2002): «Procedimientos de nominación en la flora silvestre: *agavanzo*, *escaramujo*, *rosal bravo*», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, LVII, 2, pp.189-202. En línea: <http://rdtp.revistas.csic.es/index.php/rdtp/article/viewFile/179/180> [22/ 06/ 2015]
- MONDÉJAR, José (1985): «Algunos nombres románicos de la *aguzanieves* (Motacilla alba L.) (ALEA II, 414; ALEANR IV, 458; ALEICan I, 310)», *Archivo de Filología Aragonesa*, 3637, pp. 275-312.
- (1989): «*Robalo* y *lubina* (“Morono labrx” L.): otro capítulo de ictionimia mediterránea y atlántica (ALEA 1109, ALEIcan 465, ALM 541W)», *Revista de Filología Aragonesa*, 69/1-2, pp. 61-96.
- NAGORE, F., et al. (dir.) (1999): *Endize de bocables de l'aragonés seguntes os repertorios lexicos de lugars y redoladas de l'Alto Aragón*, 4 tomos. Uesca: Instituto de Estudios Altoaragoneses.
- NAVARRO ADELANTADO, Vicente (2002): *El afán de jugar. Teorías y prácticas de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- NAVARRO CARRASCO, Ana I. (2001): «‘Yayo’ en los diccionarios y en los atlas lingüísticos», *Revista de Filología Española*, 81/1-2, pp. 185-193.
- O'SHANAHAN, A (1995): *Gran diccionario del habla canaria: más de 13.000 voces y frases isleñas, de utilidad para propios y ajenos, recogidos de la tradición oral y escrita*. Estudios Canarios: Centro de cultura popular canaria.
- ORTEGA OJEDA, Gonzalo y GONZÁLEZ AGUIAR, M.^a Isabel (2002): «El léxico del juego del envite (resultado de las encuestas realizadas en Gran Canaria y Tenerife)», *Revista de Filología*, 20, pp. 245-262.
- PELEGRÍN SANDOVAL, Ana (2008): *Cada cual atiende su juego. De tradición oral y literatura*. Madrid: Anaya, 2^a ed. ampliada. En línea: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/cada-cual-atiende-su-juego-de-tradicion-oral-y-literatura--0/html/01bf60e6-82b2-11df-acc7-002185ce6064_18.html#I_77 [22/ 06/ 2015]
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001): *Diccionario de la lengua española* (22^a edición). En línea: <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae> [22/ 06/ 2015]
- Banco de datos (CORDE): *Corpus diacrónico del español*. En línea: <<http://www.rae.es>> [22/ 06/ 2015]
- RUIZ NÚÑEZ, José M. (1998): «Homogeneidad del léxico agrícola en la Merindad de Campoo según el *ALECant*», *Estudios de Lingüística*, 12, pp. 283-298.
- (2001a): «Notas sobre la *libélula* en Cantabria», *Estudios de Lingüística*, 15, 407-414.
- (2001b): «Las herramientas agrícolas en los atlas hispanos», *Archivo de Filología Aragonesa*, 57-58, pp. 213-239.

TORRES MONTES, Francisco (2004): *Nombres y usos tradicionales de las plantas silvestres en Almería (estudio lingüístico y etnográfico)*. Diputación de Almería: Instituto de Estudios Almerienses. En línea: [http://www.dipalme.org/Servicios/Anexos/anexosiea.nsf/VAnexos/IEA-NUPS-nups/\\$File/NUPS-nups.pdf](http://www.dipalme.org/Servicios/Anexos/anexosiea.nsf/VAnexos/IEA-NUPS-nups/$File/NUPS-nups.pdf) [22/ 06/ 2015]

ZAMORA, Elena, RUIZ, Guadalupe y MEJÍA, Teresa (1983): «Los nombres del gorrión común y del campestre en los Atlas Lingüísticos españoles», *Archivo de Filología Aragonesa*, 32-33, pp. 325-366.

ATLAS LINGÜÍSTICOS

ALVAR, Manuel (1963-1973): *Atlas lingüístico y etnográfico de Andalucía*. Granada: Universidad de Granada, 6 vols. [2ª edición publicada en 3 volúmenes en 1991 en Madrid por Arco Libros].

— (1975-1978): *Atlas lingüístico y etnográfico de las Islas Canarias*. Madrid: La Muralla, 3 vols.

— (1979-1983): *Atlas lingüístico y etnográfico de Aragón, Navarra y Rioja*. Madrid: La Muralla [con la colaboración de Antonio Llorente, Tomás Buesa y Elena Alvar].

— (1995): *Atlas lingüístico y etnográfico de Cantabria*. Madrid: Arco Libros, 2 vols.

— (1999): *Atlas lingüístico de Castilla y León*. Salamanca: Junta de Castilla y León. Consejería de Educación y Cultura, 3 vols.

GARCIA MOUTON, Pilar y MORENO FERNÁNDEZ, Francisco (1987): *Atlas lingüístico y etnográfico de Castilla La Mancha* [Publicado en Internet en <http://www.uah.es/otrosweb/alecman/>].

GILLIERON, Jules y EDMONT, Edmond (1902-1910): *Atlas Linguistique de la France*. Paris: Honoré Champion.

JABERT, Karl y JUD, Jakob (1928-1940): *Sprach- und Sachatlas Italiens und der Südschweiz*. Gedruckt mit unterstützung des gesellschaft für wissenschaftliche forschung.

TOMAS NAVARRO, Tomás (dir.) (1962): *Atlas lingüístico de la Península Ibérica*, Madrid: CSIC, vol. I (Fonética).

ANEXO

Anexo 1: Esquema de los conceptos referidos a los juegos y juguetes ordenados nocionalmente.

JUEGOS							JUGUETES
Juegos de actividad física (psicomotores)					Juegos sin actividad física		Balancín
Juegos de equilibrio y fuerza	Juegos de velocidad	Juegos de pelota	Juegos de saltos	Juegos de lanzamiento y precisión	Juegos de azar	Juegos de mesa	Columpio • columpiarse
Llevar a cuestas	Gallina ciega	Trinquete	Brincar	Chapas (2)	Chapas (1)	Naipes	Perinola
Llevar a hombros	Escondite • Maya	Pelota • Sacar (en el juego de la pelota)	Saltar a la comba • Cuerda de saltar • Comba individual	Toña • Paleta de la toña • Palo (corto) de la toña	Juego de la taba • Taba • Chuca • Carne • Culo	Mus • Duples • Medias • Amarreco • Envidiar • Chinos • Pares • Órdago	dominó Peón, peonza, trompo • Bailar el trompo • Clavo del trompo • Rabiarse el trompo • Zumbel • Bramante • Dormir
Ponerse en cuclillas	Policías y ladrones	Frontón • Raya • Restar	Tejuelo, Rayuela • Piedra que se empuja con el pie	Tángano • Chapa o tejo para derribar el tángano		As de espadas	Peón sin clavo • Cordel para hacer bailar el peón sin clavo
Andar a la pata coja	Marro (2)	Formas de jugar a la pelota	Correcalles	Marro (1) • Mayo o barra del marro		As de copas	Aro • Guía del aro
Hacer el pino			Pídola	Hinque		As de bastos	Cometa
Dar volteretas			Burro falso	Chito		As de oros	Carraca
Andar a gatas				Juego de los bolos		Sota	Muñeco, a
Cucaña				Juego de la nuez		Sota de copas	Tirachinas, tiragomas
Zancos				Bolas (gua)		Sota de oros	Honda
						Brisca	Canutos
						Cinquillo	Bramadera de botón
						Guiñote	Diábolo
						Truque	Galdrufa
						Naipes	

Anexo 2: Lista de conceptos de juegos y juguetes que contienen los atlas de la Península Ibérica

Conceptos	ALEA	ALEANR	ALEICan	ALECant	ALeCMan	ALCyL
(llevar) a cuestras	V, 1444	IX, 1215	II, 707	II, 923	854	III, 812
(andar) a gatas	V, 1439	IX, 1207	II, 705	II, *922, *927	855	III, 813
(llevar) a hombros	V, 1445	IX, 1214	II, 706	II, 922	853	III, 811
(andar) a la pata coja	V, 1440	IX, 1209		II, 924	858	III, 814
Amarreco		IX, *1195				
Aro					841	
As de bastos		IX, 1197		II, 935	868	
As de copas		IX, 1195		II, 933	866	
As de espadas		IX, 1196		II, 934	867	
As de oros		IX, 1194		II, 932	865	
Bailar (el trompo)	V, 1419	IX, 1170 (la peonza o el peón)	II, *696	II, *906	832 (la peonza)	III, 805 (la peonza)
Balancín	V, 1426	IX, 1183	II, *698	II, 913	843	
Bolas	V, 1421	IX, 1179	II, 699	II, *910	834 (gua)	III, 806
(juego de los) bolos	V, 1431	IX, 1175		II, *903	823	
Bramadera de botón		IX, *1166				
Bramante			II, *699			
Brincar				II, *912		
Brisca					870/ 871	
(jugar a) burro falso		IX, *1181				
Canutos					836	
Carne		IX, 1173		II, *917	849	
Carraca	V, 1434 (o similares)	IX, 1191			524	
Cinquillo					873	
Clavo del trompo	V, 1418 (púa de la peonza)	IX, 1168 (peón)	II, *696 (púa)	II, 908	830 (de la peonza)	III, 804 (de la peonza)
Columpiar(se)		IX, *1182		II, 915		
Columpio	V, 1425	IX, 1182	II, 698	II, 914	844	III, 808
Comba individual		IX, *1180				
Cometa	V, 1424	IX, *1183		II, *913	840	
Cordel para hacer bailar el peón sin clavo		IX, *1167				
Correcalles		IX, *1181				

Cucaña					819	
(ponerse en) cuclillas		IX, 1211	II, 709	II, 926	860	III, 815
Cuerda de saltar		IX, 1180	II, *697		539	
Culo		IX, 1174		II, *917	850	
Chapa o tejo para derribar el tángano		IX, *1187				
Chapas					833	
Chinos		IX, *1196			880 (tantos)	
(juego del) chito	V, 1430	IX, 1187	II, 701	II, 917	845	III, 809
Chuca		IX, 1171		II, *916	847	
Diábolo					542	
Dominó					863	
Dormir		IX, *1170				
Duples		IX, 1194			878	
Envidiar (en el juego del mus)		IX, *1194			876	
(jugar al) escondite	V, 1428	IX, 1185	II, 700	II, 916	541	
Formas de jugar a la pelota		IX, 1162			821	
Frontón		IX, *1163		II, *905	822	
Galdrufa		IX, 1166				
Gallina ciega	V, 1427	IX, 1184			540	
Guía del aro					842	
Guiñote		IX, *1197				
Hacer el pino	V, 1441	IX, 1208	II, 710	II, 927	857	
Hinque		IX, *1176				
Honda	V, 1415	IX, 1470	II, 697		835	
Jugar a la nuez				II, *907		
Marro				II, *915		
Maya	V, 1429	IX, 1186				
Mayo o barra del marro				II, *915		
Medias		IX, *1195				
Muñeca, -o	V, 1267	IX, 1190	II, *500			
Mus		IX, *1193			874/ 875	
Naipes		IX, 1193		II, *932	864	
Órdago		IX, *1194			877	
Paleta de la toña	V, 1414	IX, 1177		II, *904	825	
Palo (corto) de la toña		IX, 1178		II, *904	826	

Pares		IX, *1195			879	
Pelota		IX, *1162				
Peón, peonza, trompo	V, 1416	IX, 1167/	II, *696/ III, 964	II, 906	Peón (peonza ovoide): 828/ peonza: 829	III, 803
Peón sin clavo		IX, *1167				
Perinola	V, 1417	IX, 1165	II, 696	II, 905	827	
Pídola	V, 1423	IX, 1181		II, 912	838	III, 807
Piedra que se empuja con el pie (en el tejuelo)		IX, *1188				
Policías y ladrones					839	
Rabiar el trompo				II, 909		
Raya		IX, 1164				
Restar		IX, 1163		II, *905		
Sacar (en el juego de pelota)		IX, *1164				
Saltar a la comba	V, 1422	IX, 1180	II, *697	II, 911	538	
Sota		IX, 1198				
Sota de copas		IX, *1198				
Sota de oros		IX, *1198				
Taba		IX, 1172		II, *917	848	
(juego de la) taba	V, 1432	IX, 1171		II, *916	846	
(el) tejuelo	V, 1433	IX, 1188	II, 702	II, 918	543	III, 810 (rayuela)
Tirachinas, tiragomas		IX, *1169			837	
Toña	V, 1413	IX, 1176		II, 904	824 (picota)	III, 802
Trinquete		IX, *1163				
Truque					872	
Voltereta(s)	V, 1442	IX, 1210	II, 708	II, 925	859	
Zancos					820	
Zumbel	V, 1420	IX, 1169		II, 910	831 (cuerda de la peonza)	

Anexo 3: Representación de los conceptos en los atlas lingüísticos

Nº de atlas	Atlas	Nº de conceptos	Conceptos
1	<i>ALEANR</i>	21	<i>Amarreco, bramadera de botón, burro falso, comba individual, cordel para hacer bailar el peón sin clavo, correcales, chapa o tejo para derribar el tángano, dormir, galdrufa, hingue, guiñote, medias, pelota, peón sin clavo, piedra (en el tejuelo), raya, sacar, sota, sota de copas, sota de oros y trinquete.</i>
	<i>ALECant</i>	5	<i>Brincar, jugar a la nuez, marro, mayo o barra del marro y rabiarse el trompo.</i>
	<i>ALEICan</i>	1	<i>Bramante.</i>
	<i>ALeCMan</i>	12	<i>Aro, brisca, canutos, cinquillo, cucaña, chapas, diábolito, dominó, guía del aro, policías y ladrones, truco y zancos.</i>
2	<i>ALEANR, ALECant</i>	2	<i>Columpiarse y restar.</i>
	<i>ALEANR, ALeCMan</i>	8	<i>Chinos, duples, envidiar, formas de jugar a la pelota, mus, órdago, pares y tirachinas.</i>
	<i>ALEA, ALEANR</i>	1	<i>Maya.</i>
3	<i>ALEANR, ALECant, ALeCMan</i>	11	<i>As de bastos, as de espadas, as de copas, as de oros, carne, culo, chuca, frontón, naipes, palo (corto) de la toña y taba.</i>
	<i>ALEA, ALEANR, ALeCMan</i>	2	<i>Carraca y gallina ciega.</i>
	<i>ALEANR, ALEICan, ALeCMan</i>	1	<i>Cuerda de saltar.</i>
	<i>ALEA, ALEANR, ALEICan</i>	1	<i>Muñeca, o.</i>
4	<i>ALEA, ALEANR, ALECant, ALeCMan</i>	5	<i>Bolos, cometa, paleta de la toña, juego de la taba y zumbel.</i>
	<i>ALEA, ALEANR, ALEICan, ALeCMan</i>	1	<i>Honda.</i>
5	En todos menos en el <i>ALEICan</i>	3	<i>Andar a la pata coja, pídola y toña.</i>
	En todos menos en el <i>ALCyL</i>	6	<i>Balancín, escondite, hacer el pino, perinola, saltar a la comba y volteretas.</i>
	En todos menos en el <i>ALEA</i>	1	<i>Ponerse en cuclillas.</i>
6	<i>ALEA, ALEANR, ALEICan, ALECant, ALeCMan, ALCyL</i>	10	<i>Llevar a cuestras, andar a gatas, llevar a hombros, bailar el trompo, bolas, columpio, clavo del trompo, juego del chito, peón/ peonza/ trompo y tejuelo.</i>