

## EL JOGO DA CAPOEIRA, UN MARAVILLOSO JUEGO TRANSGRESOR.

### ABORDAJE DESDE LA SPÓRTICA

### JOGO DA CAPOEIRA, A WONDERFUL TRANSGRESSIVE GAME.

### APPROACH FROM SPORTICS

Autores: Ribas, J.P. Universidad de Málaga (España); Jaqueira, A. R. Universidad de Coimbra (Portugal). Contacto: [anarosajaqueira@fcdef.uc.pt](mailto:anarosajaqueira@fcdef.uc.pt)

Recibido: 26.07.2022

Aceptado: 22.11.2022

#### Resumen

El Jogo da Capoeira tiene sus variantes, según los mestres, según los estilos, según las localizaciones geográficas, y, no obstante, conservan características de práctica coincidentes. Los análisis previos del Jogo no deportivizado son discrepantes ¿es una coreografía que representa un combate o es un combate real con apariencia de coreografía? El objetivo del presente estudio es descubrir la lógica interna del diseño del Jogo da Capoeira desde la Spórtica. Para ello se han puesto en relación los objetivos motores del Jogo con las restricciones para alcanzar los objetivos motores. El paso previo fue describir y categorizar los objetivos motores y sus restricciones (los factores asociados, los elementos del entorno motor y la previsión de incertidumbre motriz). Los resultados sugieren que el Jogo da Capoeira conserva las características de juego tradicional (es semiestandarizado), y presenta semiestabilidad (improvisación). La dificultad y complejidad para alcanzar los dos objetivos motores del Jogo se pone de manifiesto cuando se permite a los dos jugadores pasar de la más pura cooperación coreográfica a la oposición del combate. El Jogo da Capoeira es un maravilloso juego transgresor.

**Palabras clave:** Jogo da Capoeira, lógica interna, Spórtica, objetivos motores, juego transgresor, Praxiología motriz

#### Abstract

Jogo da Capoeira has its variants, according to the mestres, according to the styles, according to the geographical locations, and, nevertheless, they retain similar characteristics of practice. The previous analyzes of the non-sportive Jogo are discrepant. Is it a choreography that represents a combat or is it a real combat with the appearance of a choreography? The objective of this study is to discover the internal logic of the design of the Jogo da Capoeira from Sportics. For this, the motor goals of the Jogo have been related to the restrictions to achieve the motor goals. The previous step was to describe and categorize the motor goals and their constraints: the associated factors, the elements of the motor context and the forecast of motor uncertainty. The results suggest that Jogo da Capoeira preserves the characteristics of traditional games (it is semi-standardized), and presents semi-stability (improvisation). The difficulty

and complexity to achieve the two motor goals is revealed when the two players are allowed to go from the purest choreographic cooperation to the opposition of combat. Jogo da Capoeira is a wonderful transgressive game.

**Keywords: Jogo da Capoeira, internal logic, Sportics, motor goals, transgressive game, Motor Praxeology**

### Introducción

Son numerosos los estudios históricos sobre el origen, localizaciones regionales y la difusión de la Capoeira (Fontoura y Guimarães, 2008), y sobre sus correspondientes contradicciones entre la cultura popular y el poder establecido (Cirqueira Falcão, 2006).

Desde una perspectiva sociocrítica, "...el Jogo construye un sentimiento de pertenencia a la comunidad, produce procesos educativos descoloniales, ya que problematiza el racismo, las diferencias culturales y desigualdades sociales, mediante una pedagogía intercultural..." (De Sousa Cordeiro y Da Silva Araújo, 2018, pág. 137).

La Capoeira ha adquirido varios formatos (Araújo, 1997): juego (Jogo), lucha, deporte, arte, autodefensa, gimnasia o método didáctico. El Jogo (da Capoeira) reúne a un conjunto de prácticas locales originarias, entre otros, los Jogos bahianos o los Jogos cariocas (Jaqueira y Araújo, 2012). El Jogo es una práctica dependiente de alguna asociación o grupo de practicantes alrededor de un "mestre" (maestro), cada una con su estilo (Almeida, 1994) y con su denominación (Rego, 1968).

Aún las notorias diferencias de organización y de práctica entre las diferentes variantes del Jogo, se detectan puntos en común. Durante un encuentro los participantes establecen un diálogo corporal donde el intercambio de gestos construye significados transmisores de sentimientos e ideales personales y culturales, sin ganadores o perdedores (Silva y Ferreira, 2012). El espacio, las gestualidades y los factores relacionales entre los participantes constituyen actos reconocidos desde la herencia de una tradición (Dias, 2010).



Figura 1. Exhibición de Jogo (da Capoeira)

Ya desde la lógica interna, "...la capoeira es tal vez la única modalidad de danza-lucha en la que se danza y se lucha a la vez; y que la cooperación motriz (en el plano real) se acompaña de una oposición ficticia (en el plano simbólico)." (Mateu y Lavega, 2017, pág. 8).

La consideración del Jogo como actividad expresiva analizada desde la Praxiología motriz no parece estar acorde con el estudio del Jogo como juego deportivo (siguiendo a Hernández Moreno, 1994), en el que las interacciones de cooperación (para exhibir la belleza de movimientos) y la oposición (para realizar engaños y sorprender al otro) lo convierten en un "juego técnico-táctico que implica la imprevisibilidad, estrategias, improvisación, creatividad y toma de decisiones" (De Melo, 2015, pág.177). Una acertada "mandinga" (malicia, engaño) conduce a reconocer tres instancias "...un momento inicial cooperativo, otro de súbita oposición (que pone fin a la cooperación), y un restablecimiento de la lógica cooperativa." (Sangiao, 2015, pág. 1).

Entonces, el Jogo da Capoeira aún no deportificado (Jaqueira y Araújo, 2013) ¿es una actividad motriz artística-expresiva o es un juego deportivo de enfrentamiento motor (Parlebas, 2001)?

Esta aparente discordancia incita a una mayor profundización en cuanto a cómo está diseñada la lógica interna del Jogo, de modo que se lleguen a deducir las posibilidades para la práctica que permite el Jogo. Proponemos abordar este estudio desde la Spórtica, es decir, poniendo en relación los objetivos motores con las restricciones para alcanzar los objetivos motores: los factores asociados (Ribas y Hernández Moreno, 2020), el entorno motor (Hernández Moreno et al., 2000) y la incertidumbre motriz prevista (Ribas, 2018).

El presente estudio tiene como objetivo "descubrir la lógica interna del diseño del Jogo da Capoeira desde la Spórtica".

## Metodología

### Contextualización

Para el estudio se escogió el contexto de práctica libre e informal del Jogo da Capoeira. Libre e informal significa que la práctica no se rige por una regulación federada (Parlebas, 2001) y no es competitivo (sin ganadores o perdedores) (Silva y Ferreira, 2012). Es la Capoeira en la calle, en el gimnasio o lugar de aprendizaje.

A efectos del presente estudio se distinguieron dos momentos:

- La coparticipación. Es el momento en el que una pareja de participantes está en la dinámica de la práctica (Ribas y Hernández Moreno, 2020), realizando los movimientos de Capoeira dentro de la roda (espacio de la práctica).
- El encuentro. El encuentro comienza con la organización de la roda (círculo de las actividades) según número de participantes y músicos, y con el inicio de la música se prosigue con todas las coparticipaciones, y acaba con el final de la música.

### Procedimientos

Para descubrir la lógica interna del diseño del Jogo desde la Spórtica se siguieron dos pasos: categorización de los componentes del diseño del Jogo (objetivos motores y sus restricciones) y puesta en relación entre los objetivos motores del Jogo y sus restricciones

## 1. Categorización de los componentes del diseño del Jogo

La categorización de los componentes del diseño del Jogo precisó dos procedimientos:

1.1. Se describió el Jogo según los componentes del diseño. Los componentes del diseño se refieren a los objetivos motores (Hernández Moreno et al., 2000), y a las restricciones para alcanzar los objetivos motores:

- Los elementos estructurales del entorno motor: gestualidades permitidas, espacio, tiempo y comunicación motriz (desde Hernández Moreno, 1994), donde se pone con relación al participante con los elementos del entorno motor (según el procedimiento de Parlebas, 2001).

- La incertidumbre motriz prevista para la práctica (Navarro Adelantado, 2002; Parlebas, 2001).

- Los factores asociados (Ribas y Hernández Moreno, 2020).

1.2. Se procedió a categorizar la anterior descripción de los objetivos motores y de las restricciones para alcanzar los objetivos motores: tipo de objetivos motores y tipo de factores asociados (Ribas y Hernández Moreno, 2020), tipo de entornos motores y sus elementos (Hernández Moreno et al., 2000) y tipo de incertidumbre motriz prevista (Ribas, 2018).

## 2. Relación entre los objetivos motores y sus restricciones

Se establecieron las relaciones entre los objetivos motores y las categorías resultantes de la descripción de las restricciones para alcanzar los objetivos motores; cada color se corresponde con tipo de relación (esos mismos colores se mantienen en las figuras 2 y 3 (prismas), en la tabla 2 y en los títulos de tres de los apartados de la discusión). Los tres tipos de relaciones y sus colores son las siguientes:

- Relación objetivos motores-factores asociados (color rojo) (según Ribas y Hernández Moreno, 2020).

- Relación objetivos motores-entornos motores y sus elementos (color azul) (según Hernández Moreno et al., 2000).

- Relación objetivos motores-incertidumbre motriz prevista (color verde) (según Ribas, 2018).

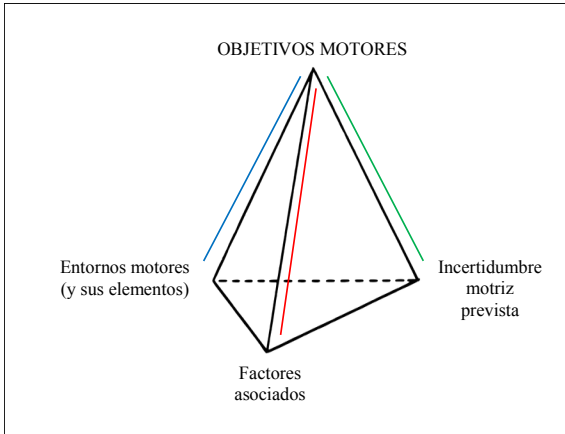


Figura 2. Relaciones entre objetivos motores y sus restricciones, dentro del Prisma del Diseño (cada color se corresponde con un tipo de relación)

Presentación de los resultados

La descripción de los componentes del diseño del Jogo da Capoeira y sus categorías se presentan en una tabla.

Las relaciones entre objetivos motores y categorías resultantes de las restricciones para alcanzar los objetivos motores se presentan en otra tabla (tabla 2) y en la figura del Prisma del Diseño (figura 3).

**Resultados**

1. Descripción de los componentes del diseño del Jogo da Capoeira y sus categorías resultantes

Tabla 1. Descripción de los componentes del diseño del Jogo da Capoeira y sus categorías

Categorías:

OBJETIVOS MOTORES:	
- Improvisar combinaciones de movimientos permitidos, acorde con el co-participante y el toque del berimbau (berimbau, un instrumento musical)	- Producir formas motrices
	- Superar espacios motores (entre los co-participantes y en los derribos)

---

-Casi-golpear/derribar al co-participante, y evitarlo (a veces el derribo es real)

---

RESTRICCIONES:

---

Factores asociados:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se debe simular un combate, incluso momentáneamente llegar a ser combate real</li> <li>- Se espera respecto a las combinaciones de movimientos: fluidez y creatividad, sincronización y adecuación (según el toque del berimbau y según movimientos del co-participante), y perfección y precisión de los movimientos</li> <li>- La intensidad y velocidad musical del berimbau (instrumento musical) indica a los co-participantes que deben seguir un estilo (regional, angola) y una intensidad de movimientos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Referencia temática (simular un combate) y referencias estéticas (cambiantes según el toque del berimbau)</li> <li>- Aún con una intención momentánea de combate real, no hay puntuación</li> </ul>
---------------------	---	--

Elementos estructurales de los entornos motores:	<p>-Gestualidad. Movimientos permitidos en cada estilo y los incitados por el toque de berimbau (toque repetitivo o cambiante). Movimientos: ginga, floridos (adornos, por ejemplo acrobáticos), simulación de golpes y derribos (a veces derribos reales), esquivas.</p> <p>-Relación del participante con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. El espacio. La composición de la roda (círculo para la actividad de los participantes) se predetermina antes de comenzar el encuentro con todos los participantes (los jugadores y los músicos)</li> <li>. El tiempo. Duración indeterminada de cada coparticipación. Velocidad de los movimientos según el estilo (indicado por el toque del berimbau)</li> <li>. Co-participantes. Los emparejamientos no siempre se establecen antes de comenzar el encuentro: van pidiendo turno para entrar (“compra”), se sustituye uno de la pareja por otro o una pareja por otra Comunicación motriz cooperativa con instantes de oposición (“mandinga”,</li> </ul>	<p>Semi-estandarización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de comenzar el encuentro se decide el espacio acorde con el número de participantes</li> <li>- Antes de comenzar la coparticipación se decide el emparejamiento</li> </ul> <p>Semi-estabilidad:</p> <p>durante la coparticipación se va decidiendo la duración, los movimientos permitidos y la comunicación motriz</p>
--	--	---

---

	malicia, engaño)	
	- Intentar que no haya paradas en el encadenamiento de movimientos, que sean perfectos y acorde con la música y el co-participante, y sin llegar a golpearlo/barrerlo (a veces sí). Dos objetivos motores bien diferenciados	- Poner dificultad y complejidad para el logro de dos objetivos motores diferentes
Incertidumbre motriz prevista:	- Desconocimiento del encadenamiento de movimientos que empleará el co-participante	- Incluir elementos fluctuantes del entorno motor
	- Posibilidad de que la intensidad se cambie durante la coparticipación	- Posibilidad de cambios en los factores asociados
	- Indeterminación temporal y relacional	- Permitir que la actividad sea inestable

2. Relaciones entre los objetivos motores del Jogo da Capoeira y las categorías resultantes de la descripción de las restricciones

Tabla 2. Relaciones entre objetivos motores del Jogo da Capoeira y categorías resultantes de las restricciones para alcanzar los objetivos motores (cada color se corresponde con un tipo de relación)

Objetivos Motores:	- Producir formas motrices
	- Superar espacios motores (entre los co-participantes y en los derribos)
Restricciones:	RELACIONES ENTRE OBJETIVOS MOTORES Y SUS RESTRICCIONES:
Factores	- Referencia temática (simular un combate) y referencias estéticas
	Actividades praxiomotrices

	(cambiantes según el toque del berimbau)	resultantes:
asociados:	- Aún con una intención momentánea de combate real, no hay puntuación	. Expresión motriz  . Juego deportivo
Semi-estandarización:		
	- Antes de comenzar el encuentro se decide el espacio acorde con el número de participantes	Entornos para el logro de los objetivos motores:
Elementos estructurales del entorno motor:	- Antes de comenzar la coparticipación se decide el emparejamiento	. Entorno corporal
	Semi-estabilidad:	. Entornos motores ambiental y social (cooperación y oposición), con semi-estandarización y con semi-estabilidad
	durante la coparticipación se va decidiendo la duración, los movimientos permitidos y la comunicación motriz	
	- Poner dificultad y complejidad para el logro de dos objetivos motores diferentes	Se pretende provocar inseguridad en los participantes:
Incertidumbre motriz prevista:	- Incluir elementos fluctuantes del entorno motor	. Para el logro de los objetivos motores
	- Posibilidad de cambios en los factores asociados	. En el uso de las restricciones del entorno motor y de los factores asociados, para el logro de los objetivos motores
	- Permitir que la actividad sea inestable	



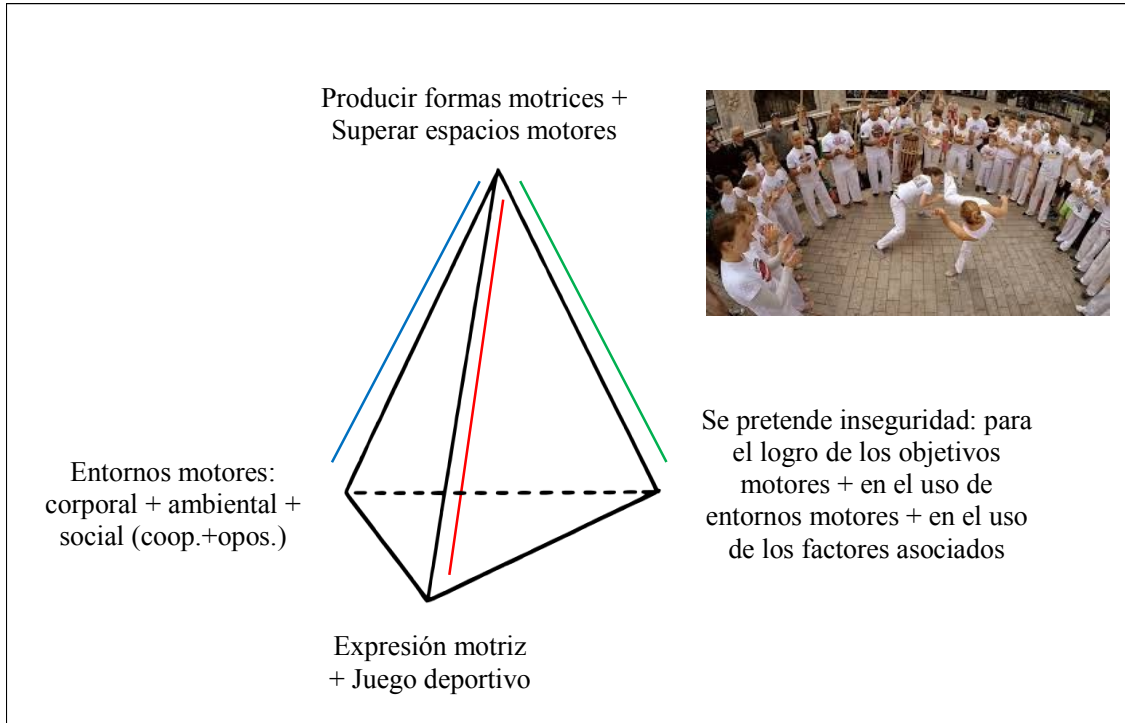


Figura 3. El Jogo da Capoeira según el Prisma del Diseño (cada color se corresponde con un tipo de relación)

### Discusión

El presente estudio tuvo como objetivo “descubrir la lógica interna del diseño del Jogo da Capoeira desde la Spórtica”.

El estudio de las relaciones entre los objetivos motores y sus restricciones (los factores asociados, los entornos motores -y sus elementos estructurales-, y la incertidumbre motriz prevista) permite profundizar en las características del diseño de la lógica interna del Jogo da Capoeira.

### Sobre los objetivos motores

Sangiao (2015) detalla que la realización de formas motrices, simulando golpes y derribos y sus esquivas, junto a la ginga y a las acrobacias, es una constante en la coparticipación; y que esta tónica está salpicada de esporádicos derribos

reales o marcando claramente el golpe o el barrido, instantes donde los co-participantes controlan la superación de distancias motrices interpersonales, y su evitación.

Es decir, hay una duplicidad de objetivos motores de distinta naturaleza, y siguiendo a Ribas (2015) el Jogo da Capoeira es un caso de juego deportivo “transgresor”; una actividad praxiomotriz será transgresora cuando presenta excepciones a los estándares de la lógica interna.

#### Relación objetivos motores-factores asociados

Considerando la figura 3 en Ribas y Hernández Moreno (2020) aplicado al caso del Jogo:

- El objetivo motor de realizar formas motrices en conjunción con factores asociados de referencias estéticas (por ejemplo, fluidez y creatividad y sincronización de las combinaciones de movimientos) y de referencias temáticas (simular un combate), supone que el Jogo es una actividad física de expresión, ratificando con ello a Mateu y Lavega (2017). El Jogo en un contexto informal es una improvisada coreografía, tal cual un baile latino (por ejemplo, samba o salsa), donde la pareja va creando armoniosas combinaciones desde ciertos movimientos permitidos en un intenso diálogo corporal (Silva y Ferreira, 2012).
- El objetivo motor de superar espacios motores (interpersonales y en los derribos) en asociación a factores de comparación entre las acciones de los participantes, sugiere que el Jogo es un juego deportivo en el sentido de Parlebas (2001). El Jogo realizado en un contexto informal es un combate semejante al karate-kumite: los contendientes marcan los golpes en el cuerpo del adversario y también hacen derribos mediante barridos.

No son frecuentes este tipo de juegos. Un caso parecido puede ser el Juego del palo canario reseñado en Hernández-Moreno, Navarro, Castro y Jiménez (2007): los co-participantes discurren en una armoniosa simulación de esgrima con bastones (casi-golpes realizados con el palo, y sus correspondientes atajados y esquivas). Hay una cierta permisividad en los engaños (leve oposición), pero si los jugadores se “pican” más de lo debido, el juego puede desembocar en una peligrosa esgrima real.

#### Relación objetivos motores-elementos de los entornos motores

Para Ribas (2018), la coparticipación indica que el entorno socio-motor (espacio y tiempo de interacción) ya conlleva el entorno motor ambiental (el espacio y tiempo físicos) y el entorno corporal (el espacio y el tiempo corporales), de modo que son tres los entornos utilizados por los co-participantes para el logro de los objetivos motores del Jogo.

El Jogo realizado en un contexto informal conserva las peculiaridades del juego tradicional en el sentido de Parlebas (2003): hay que llegar a acuerdos previos (el infra-juego cooperativo). La roda-espacio de juego no siempre está

dibujada en el suelo, y no tiene medidas estandarizadas; en la calle el espacio será delimitado por los participantes jugadores y músicos (Silva y Ferreira, 2012). El número de participantes se establece para comenzar el encuentro, pero tampoco es una cantidad estándar. El Jogo es un juego semi-estandarizado.

Como los emparejamientos para la coparticipación se van alternando por propia iniciativa o por presión de los jugadores en espera o por indicación del “mestre” (Sangiao, 2015), significa que al comenzar el encuentro no se puede saber ni la duración de cada coparticipación (tiempo indeterminado), ni el número de emparejamientos, ni la duración del encuentro. El Jogo durará tanto como los jugadores o el mestre quieran que dure (tal como numerosos juegos tradicionales).

Si bien para Mateu y Lavega (2017) el entorno sociomotor es únicamente cooperativo (¿una danza?), para Sangiao (2015) las interacciones motrices del Jogo son fundamentalmente cooperativas con instantes de oposición, mientras que para De Melo (2015) hay una clara oposición junto a la cooperación (¿un combate?). Este sería el paralelismo resultante:

Pura cooperación(+) <-----> Pura oposición(-)

Coreografía <-----> Combate

Más que hablar de compañeros en cooperación o de adversarios en oposición, los participantes en el Jogo serán coparticipantes (Parlebas, 2001). El diálogo corporal que se establece entre ellos (Silva y Ferreira, 2012) sorprendería a Garfinkel (2006), el sociólogo analista de las conversaciones cotidianas. El Jogo es una auténtica escuela de la vida con relaciones ambivalentes (Parlebas, 2003) (“te odio, mi amor”; “la confianza da asco”), pero en el Jogo además se trata de una ambivalencia cambiante.

De Melo (2015) señala que el momento o la gestualidad para pasar de la cooperación entre los dos participantes a la oposición son desconocidos (un mal gesto, un movimiento con picardía, un aliento desde los jugadores en espera o del mestre o una mayor velocidad o intensidad del berimbau), aunque Sangiao (2015) entiende que las transiciones (de la cooperación a la oposición y de la oposición a la cooperación) dependen de los propios jugadores.

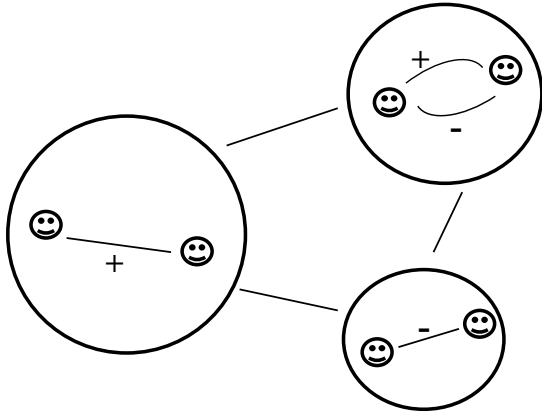


Figura 4. Red de comunicación motriz del Jogo da Capoeira

Según la figura 4, el Jogo es un caso excepcional dentro de los juegos deportivos y de las actividades de expresión, porque presenta una indeterminación relacional:

. La red de comunicación motriz es ambivalente (no exclusiva). A veces los dos co-participantes están en cooperación (¿es una danza?), a veces ambos están en oposición (¿es un combate?) y a veces un participante insiste en cooperar y el otro participante persiste en la oposición.

. Es una red 2-no exclusiva. Pero la ambivalencia es para juegos deportivos de más de 2 individuos (ver las opciones de redes de comunicación en Parlebas, 2003, pág. 277).

. También es una red inestable, pero no encaja en ninguna de las formas de inestabilidad (ver los tipos de inestabilidad en Parlebas, 2003, pág. 277): no es inestabilidad permutante ni convergente ni fluctuante.

La indeterminación relacional, la indeterminación temporal y la variabilidad de los movimientos que se van autorizando por el toque del berimbau, hace que el Jogo sea un juego semi-inestable (Ribas, 2018) durante la coparticipación y, como ha constatado De Melo (2015), es un juego en el que hay que ir improvisando.

#### Relación objetivos motores-incertidumbre motriz prevista

El diseño del Jogo muestra que los co-participantes carecerán de información suficiente en sus intentos de alcanzar los objetivos motores (incertidumbre motriz prevista) (Ribas, 2018). Esta carencia de información puede provocar inseguridad en los co-participantes en función de tres circunstancias.

Por un lado, el diseño del Jogo trata de fomentar la inseguridad en los co-participantes, provocada por la gran dificultad y complejidad que ellos tendrán en sus intentos de alcanzar los objetivos motores: son dos objetivos motores muy

diferentes entre sí (realizar formas motrices + superar espacios motores), con altas exigencias de realización (sin paradas, con perfección, en sincronía con la música y con el otro co-participante), y, además, manteniendo siempre un fino control de distancias (no golpear sino marcar golpes, marcar barridos o derribar sin causar daño) (De Melo, 2015).

Por otro lado, el diseño del Jogo trata de fomentar la inseguridad en los co-participantes, con relación al uso que ellos harán de las restricciones del entorno motor, para intentar alcanzar los objetivos motores: juego semi-inestable (de improvisación) por indeterminación relacional y temporal; juego fluctuante por desconocimiento de la combinación de movimientos del otro co-participante o por desconocimiento de los movimientos permitidos en función de los cambios en el toque del berimbau.

Por último, el diseño del Jogo trata de fomentar la inseguridad en los co-participantes, con relación al uso que ellos harán de los factores asociados, cuando intenten alcanzar los objetivos motores: los posibles cambios en el toque del berimbau señalarán cambios en el estilo del Jogo (intensidad, ritmo, contrastes, fraseado con momentos culmen o momentos de tanteo...).

Esta curiosa concurrencia de distintas formas de incertidumbre motriz apenas se encontrará entre las actividades praxiomotrices.

## Conclusiones

La lógica del diseño del Jogo da Capoeira ofrece una diversidad de opciones previstas para el desarrollo de la dinámica de la coparticipación difícil de hallar en otras actividades praxiomotrices.

El Jogo es una actividad que combina de forma dispar rasgos de las actividades expresivas (objetivo motor: realizar formas motrices, para cuando los jugadores decidan estar cooperando) y rasgos de los juegos deportivos (objetivo motor: superar espacios motores, para cuando incidentalmente los jugadores decidan combatir).

El Jogo se asimila a un deporte en cuanto a la estandarización de algunos aspectos (por ejemplo, la coparticipación siempre es un binomio y hay una gama finita de movimientos-modelo propios de la Capoeira). El Jogo, sin embargo, también conserva las peculiaridades de los juegos tradicionales: los participantes necesitan llegar a ciertos acuerdos antes de comenzar (por ejemplo, acuerdos sobre el número de participantes, sobre los emparejamientos, a veces sobre el espacio). Además, el Jogo tiene dosis de inestabilidad (improvisación) debido a que durante la misma dinámica de juego se van estableciendo algunos de los elementos del diseño (por ejemplo, la duración de cada coparticipación, el ritmo e intensidad de los movimientos).

El Jogo combina varias categorías de incertidumbre motriz prevista para la práctica: la de la inseguridad de logro de los dos objetivos motores, la inseguridad en el uso de las restricciones de los entornos motores (indeterminación espacial, temporal y relacional) y la inseguridad en el uso de los factores asociados (referencias estéticas cambiantes).

La gran riqueza al tiempo que la singular combinación de rasgos incluidos en la lógica interna del diseño del Jogo, lleva a considerar que, realizado en un contexto informal de práctica, el Jogo da Capoeira es una maravillosa actividad ludomotriz transgresora.

## Bibliografía

Almeida, R. C. (1994). *A saga do mestre Bimba*. Salvador: Ginga Associação de Capoeira.

Araújo, P. C. (1997). *Abordagens sócio-antropológicas da luta/jogo da Capoeira*. (Série Estudos e Monografias). Maia: Instituto Superior da Maia.

Cirqueira Falcão, J. L. (2006). *O jogo da capoeira em jogo*. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte* 27 (2), 59-74.

<file:///C:/Users/usuario/AppData/Local/Temp/88-267-1-PB.pdf>

De Melo, V. T. (2015). *Análise técnico-tática do jogo da capoeira: contribuições para pensar a metodologia de ensino-aprendizagem-treinamento*. *Motrivivência*, 44, 177-189. <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2015v27n44p177>

De Sousa Cordeiro, A. A. y Da Silva Araújo, S. M. (2018). *O jogo capoeira: uma pedagogia decolonial?* *EccoS Revista Científica*, 45, 137-154. <https://doi.org/10.5585/eccos.n45.8401>

Dias, JCNS (2010). *Narrativas do corpo e da gestualidade no jogo da capoeira*. *Motriz. Journal of Physical Education* 16 (3), 620-628. <http://dx.doi.org/10.5016/1980-6574.2010v16n3p620>

Fontoura, A. R. R. y Guimarães, A. C. A. (2008). *History of Capoeira*. *Journal of Physical Education*, 13(2), 141-150.

<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3712>

Garfinkel, H. (2006). *Estudios en etnometodología*. Barcelona: Anthropos.

Hernández-Moreno (1994). *Fundamentos del deporte. La estructura de los juegos deportivos*. Barcelona: INDE.

Hernández Moreno, J., Castro Núñez, U., Cruz Cabrera, H., Gil Sánchez, G., Hernández Melián, L. M., Quiroga Escudero, M., y Rodríguez Ribas, J. P. (2000) *¿Taxonomía de las actividades o de las situaciones motrices?* *Apunts, Educación Física y Deportes*, 60(2): 95-99. URL: [https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2020/11/60\\_095\\_100\\_ES.pdf](https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2020/11/60_095_100_ES.pdf)

Hernández-Moreno, J., Navarro, V., Castro, U y Jiménez, F. (2007). *Catálogo de los deportes y juegos motores canarios de adultos*. Barcelona: INDE.

Jaqueira A. R. y Araújo P. C. (2012). Análise comparativa das propostas cariocas e baiana para a regulamentação desportiva da capoeira (1968). *Revista Artes Marciales Asiáticas*, 7 (1), 26-12.

Jaqueira, A. R. y Araújo, P. C. (2013). Análise praxiológica do primeiro regulamento desportivo da capoeira. *Movimento*, 19 (2), 31-53.

Mateu, M. y Lavega, P. (2017). Lógica interna de los lenguajes artísticos-motores. *Tándem Didáctica de la Educación Física*, 55 (1), 7-13.

[https://www.researchgate.net/profile/Merce-Mateu/publication/312576566\\_Logica\\_interna\\_de\\_los\\_lenguajes\\_artisticos\\_motores/links/58823289aca272b7b4424d79/Logica-interna-de-los-lenguajes-artisticos-motores.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Merce-Mateu/publication/312576566_Logica_interna_de_los_lenguajes_artisticos_motores/links/58823289aca272b7b4424d79/Logica-interna-de-los-lenguajes-artisticos-motores.pdf)

Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Parlebas, P. (2003). *Elementos de Sociología del deporte*. Málaga: IAD.

Rego, W. (1968). *Capoeira Angola: ensaio sócio-etnográfico*. Salvador: Itapoã,

Ribas, J. P. (2015). Deportes de equipo transgresores. *Acción motriz*, 15, 51-62  
<https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/88>

Ribas, J. P. (2018). Spórtica y clasificación del deporte y las actividades físicas. *Lecturas: Educación Física Deportes*, 246(23): 123-139.

<https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/481/431>

Ribas, J. P. y Hernández Moreno, J. (2020). Juegos deportivos, actividades físicas de expresión y actividades físicas utilitarias. *Spórtica, educación física y recreación. Acción motriz*, 25, 68-78.

<https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/155>

Sangiao, G. (2015). Capoeira. Romper la regla para luego restablecerla. En XI Congreso Argentino y VI Latinoamericano de Educación Física y Ciencias (Ensenada, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación). Repositorio institucional de la UNLP. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/56140>

Silva, L. C. D. y Ferreira, A. D. (2012). Capoeira dialogia: o corpo e o jogo de significados. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte* 34 (3), 665-681. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000300010>