

# **ANÁLISIS DIDÁCTICO DE LA ENSEÑANZA DEL JUEGO DEL PALO CANARIO**

**Dr. Francisco Jiménez Jiménez**

**Dr. Vicente Navarro Adelantado**

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal  
Universidad de La Laguna

**Dr. Alejandro Rodríguez Buenafuente**

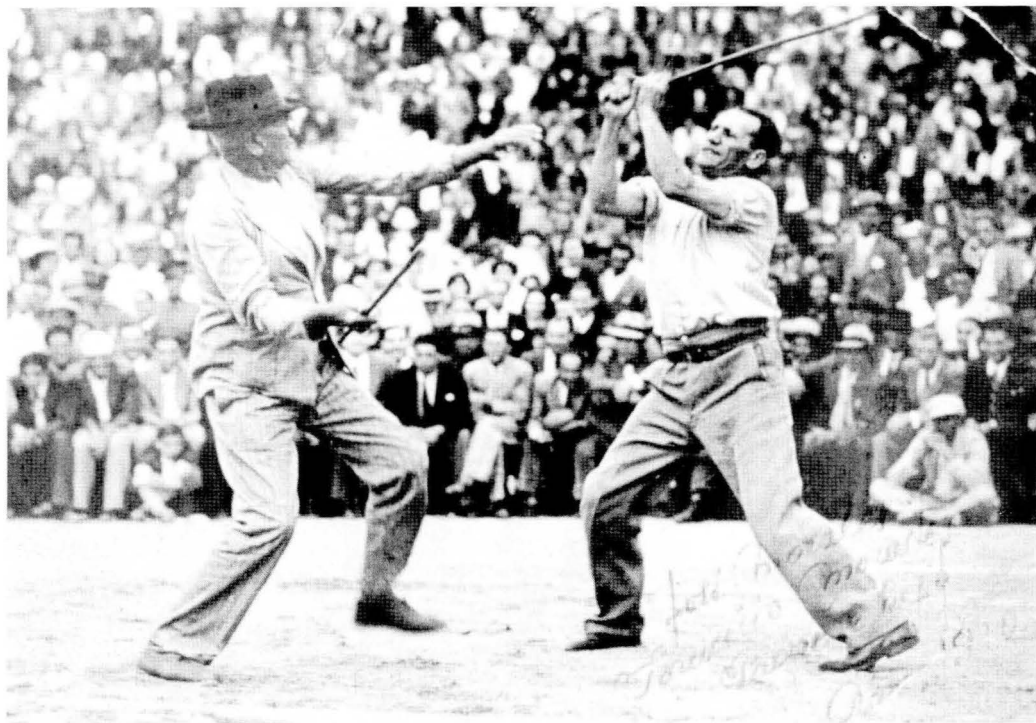
Colectivo Universitario de Palo Canario



El maestro D. Pedro Morales recibiendo sus primeras lecciones en 1951 del maestro D. Pedro Domínguez en San Andrés.

Este trabajo aborda el problema relativo a la enseñanza de un juego tradicional, para lo cual se ha seleccionado un juego, el *juego del palo canario*. El problema se circunscribe a la coexistencia de dos modelos didácticos: tradicional y pedagógico. Para abordarlo se han aplicado dos técnicas: análisis documental y entrevistas semiestructuradas; tanto en un caso como en otro se han tomado como referencia los siguientes aspectos de estudio: orden de enseñanza de los contenidos, fases o etapas, tipos de actividades y orientaciones metodológicas.

Los juegos tradicionales muestran problemas didácticos provenientes de la naturaleza cultural de estas actividades que, a través de su evolución, han configurado un modelo pedagógico basado en la costumbre y, a su vez,



El maestro D. Pedro Morales con sus discípulos (Valle Tabares, 1997).

en la figura del *maestro*<sup>1</sup>. Esta circunstancia histórica comporta que la aplicación del juego tradicional en la escuela sea asociada principalmente a aquel modelo concreto de enseñanza, ya que, en otro caso, se le atribuye una pérdida de contenido cultural. Con el objeto de conocer este fenómeno hemos seleccionado un caso —el *juego del palo canario*—, para comprobar cómo se aplica la enseñanza y sobre qué modelos se sustenta.

En la actualidad, y en lo referente a la práctica lúdica del juego del palo, coinciden dos modelos de enseñanza; uno basado en los valores tradicionales y otro en los valores psicopedagógicos. Este hecho supone la co-

---

1. Nos referimos al maestro tradicional, jugador veterano, experto reconocido entre los practicantes de un juego y, generalmente, con una capacidad probada de enseñarlo. Esta figura suele ir acompañada de un gran prestigio para los jugadores practicantes, de manera que éstos reconocen en el maestro los valores culturales encerrados en la



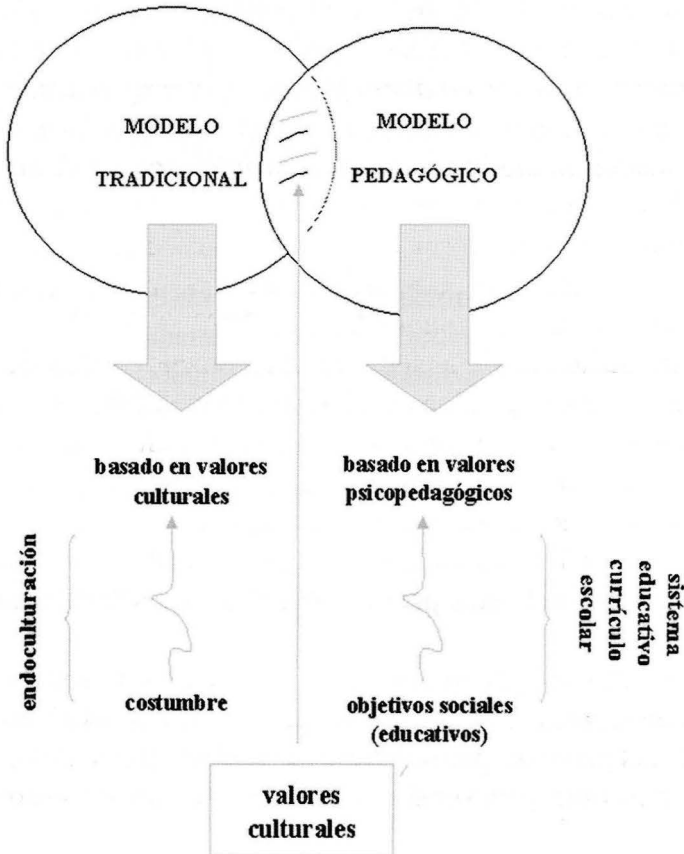
Muestra del Taller del Cabildo Insular de Tenerife en 1999, realizada por el CUPC.

existencia de dos formas distintas de comprender la enseñanza de este juego: una concepción basada en la tradición y representada por el maestro de palo canario, que transmite a sus discípulos las enseñanzas según su estilo; y otra concepción, vinculada en mayor o menor grado con la tradición, que no es representada, especialmente, por el profesor que enseña, sino que se ajusta a principios psicopedagógicos que orientan y concretan el aprendizaje de los alumnos.

---

misma práctica y el referente para situar la concepción del juego. En Canarias existen actualmente diversos maestros de *juego del palo* que suelen pertenecer a largas tradiciones familiares; en este trabajo se hace mención a algunas de ellas: *los Morales*, *los Vergas* y *los Acosta*.

Para justificar la existencia de una dualidad de modelos, hemos de indicar que la enseñanza y la práctica del juego del palo ha comenzado a entrar, principalmente desde los años ochenta, en otro ámbito diferente al tradicional; es decir, en los colegios, institutos, universidades y en los programas recreativos. Este nuevo escenario impone, antes o después, unas condiciones de enseñanza diferentes a las propias del escenario tradicional de práctica y enseñanza, que aún pervive. Tales condiciones nuevas son las propias de cada institución; y, en el caso concreto de la enseñanza escolar, se han de ajustar a la existencia del currículo correspondiente a las etapas educativas, dentro del cual encontramos dos directrices: las orientaciones generales de la enseñanza de una etapa, y las referencias curriculares específicas relacionadas con las actividades tradicionales.



Sin embargo, hay que señalar, que el modelo tradicional transmite valores culturales que, más o menos conscientemente en cada caso, forman parte de ese tipo de enseñanza. El problema que se plantea, a la hora de incorporar el juego del palo a nuevos ámbitos y enseñarlo mediante un modelo pedagógico, es identificar lo fundamental de esos valores intrínsecos al modelo tradicional de transmisión y adaptarlos al nuevo.

Desde el punto de vista de la cultura, cabe considerar al modelo tradicional como un proceso de *enculturación*, a través del cual la generación de mayor edad transmite a la generación más joven determinados modos de pensamiento y comportamiento, ofreciéndoles una serie de valores y haciéndoles partícipes de una identidad grupal. Esto implica asumir que la transmisión de los valores tradicionales constituye un proceso dinámico de transformación cultural donde, “*la transmisión-adquisición de cultura debería estar fundada sobre la idea de que es imposible transmitir cultura sin transformarla, al menos en algún grado, en el propio proceso de transmisión, y que es imposible adquirir (o aprender) cultura sin transformarla, al menos en algún grado, en el propio proceso de adquisición (o de aprendizaje)*” (García Castaño y Pulido, 1994: 96). En el caso de que no se contemple este aspecto, y más aún si se idealiza o deforma la historia y/o el sentimiento de identidad, el modelo tradicional puede acabar formulando una dogmática de enculturación (Aguirre, 1993: 220). Hemos podido advertir determinadas manifestaciones de tal fenómeno en el moderno “mundillo” del juego del palo, ya sea en relación con la difícilmente demostrable vinculación directa de la práctica actual con manifestaciones de esgrimas de palos prehispánicas, vagamente descritas como juego por cronistas europeos; o, por ejemplo, en función de la adscripción de determinadas cualidades y valores morales concretos o genéricos al juego del palo o a los jugadores de palo, que difícilmente podrían deducirse de las fuentes documentales existentes.

Consideramos que, en el juego del palo, los valores pedagógicos pueden ser coincidentes con los valores tradicionales. Ahora bien, el carácter tradicional del juego del palo demanda identificar previamente qué valores culturales transmite, para ver si son asumibles por un modelo de enseñanza

no tradicional. A este respecto, son adecuados, para integrar en un modelo pedagógico, algunos de los valores que expone el Colectivo Universitario de Palo Canario (1995): respeto por la autoridad en el juego (maestro, *hombre bueno*), respeto por el oponente (marcar y no dar – convencer y no vencer), mantenimiento de la tradición (concepción y técnicas del juego), vocablos y expresiones; y además, otros como el conocimiento de la forma de producción artesanal de los palos...

En definitiva, sería deseable que ambos modelos persiguieran los mismos principios educativos y didácticos; no obstante, no parece darse una aproximación real en tal sentido en el enfoque actual de las escuelas y corrientes de las distintas modalidades de la familia de juego del palo, a pesar de que existe una demanda social considerable en el Archipiélago de esta nueva dinámica de enseñanza. De una forma digamos “sorda”, se sobreentiende que los valores tradicionales se imponen en general sobre los valores pedagógicos y dan lugar todavía a una preponderancia del modelo tradicional de enseñanza, al que se han incorporado una serie de figuras intermedias entre el maestro y los discípulos, los monitores y entrenadores, como única innovación ante la nueva demanda de enseñanza en centros escolares.

La diferencia más significativa entre el proceso de enseñanza *tradicional* y el proceso de enseñanza *pedagógico* es precisamente el mayor grado de reflexión pedagógica previa, sistematización y diversificación didáctica del proceso formal del último. Los valores tradicionales se sustentan en la costumbre y los valores del grupo; y, en el caso de los practicantes de palo, aquéllos suponen objetivos que, aunque enmarcados en el conjunto de la cultura de la que son parte, solamente se circunscriben a su concepción cultural del juego. Todo ello implica una nula o escasa necesidad de reflexión previa sobre los mismos valores y objetivos. Sin embargo, la enseñanza que se desarrolla en el marco de una institución, como el centro escolar, supone un proceso formal de socialización, donde ha existido una reflexión pedagógica anterior que, finalmente, se concreta en un currículo. Este tipo de enseñanza está motivada por objetivos sociales que pretenden una formación integral, y su objetivo específico es promocionar a la persona y sus potencialidades cognitivas, motrices, afectivas y sociales.

	MODELO TRADICIONAL	MODELO PEDAGÓGICO
OBJETIVOS	Concretados a partir de valores tradicionales.	Concretados a partir de valores científico-sociales, que toman como referencia el currículo.
CONTENIDOS	Centrados en elementos técnicos del juego. La selección y orden corresponden al experto.	Contenidos de enseñanza de tres tipos: cognitivos, procedimentales y actitudinales. La selección y el orden de los contenidos siguen principios psicopedagógicos.
MÉTODO	Constituido por un proceso en el que prevalece el papel del experto, como centro del modelo de enseñanza.	Constituido por un proceso en el que los modelos de enseñanza se basan en fundamentos psicopedagógicos.
EVALUACIÓN	Los juicios son emitidos por el experto.	Los juicios son emitidos por el profesor, pero el alumno (a) puede participar en el conocimiento de los resultados.

Finalmente, creemos que es posible una aproximación entre los modelos tradicional y pedagógico en la enseñanza del juego del palo de manera que la integración de valores culturales en el proceso de enseñanza caracteriza a ambos, puesto que, en el caso de la escuela, *“la racionalización progresiva de la enseñanza o transformación calculada que la didáctica lleva a cabo sobre los contenidos culturales a fin de optimizar el proceso de su transmisión, no pone en riesgo el mantenimiento de la propia cultura”* (op. cit.: 96). También creemos necesario un cierto grado de reflexión entre los partidarios del modelo tradicional, a pesar de que éste se caracterice como un modelo en principio no reflexivo, al arbitrio del maestro. Ello es debido a que, por un lado, algunos de éstos son partidarios también de ofertar sus enseñanzas en centros escolares; y por otro, puede existir, dentro del propio modelo tradicional, el peligro de deformación técnica y cultural al no tener actualmente el manejo de un palo las connotaciones vio-



lentas que tuvo en otras épocas y que eran las que controlaban de hecho el proceso de enseñanza, en el que primaba en primer lugar la efectividad bélica<sup>2</sup>.

## SITUACIÓN DEL PROBLEMA

El juego del palo es una práctica lúdica que sigue transmitiéndose por medio de un método tradicional. Esta circunstancia comporta, en los practicantes, la percepción de una actividad especial, que debe ceñirse a un estilo de juego determinado. Su inclusión en contextos formales de enseñanza (como son centros educativos, escuelas deportivas, colectivos) hace inviable el mantenimiento de su forma usual de enseñanza (maestro-discípulos), ya que la referencia la constituyen grupos de alumnos numerosos y, en algunos casos, la consideración integral del alumnado. En esta vía de enseñanza formal, la referencia docente no suele ser el maestro, o representante de un estilo, sino un monitor con una formación más reducida, o profesores con una formación más ecléctica.

En cualquier caso, un proceso de enseñanza/aprendizaje riguroso exigirá una ordenación de los contenidos que se vayan a enseñar, en donde se agrupen las distintas técnicas, según algún criterio. A su vez, este proceso de enseñanza deberá ser organizado en fases o etapas, atendiendo a las características evolutivas, o nivel de aprendizaje de los alumnos, y donde en cada una de las etapas se fundamenten las opciones metodológicas acerca de cómo enseñar, así como los tipos de actividades que se empleen.

Ante este problema, hemos considerado necesario realizar un análisis de las propuestas didácticas que se han vertido acerca de la enseñanza del

---

2. “(...) *Da lo mismo que sea un palo corto que uno largo. Pero con un palo largo cualquiera se mete dentro, el palo corto es mejor para defenderse. Para eso basta con un bastoncito. Pero el que yo le enseñe y diga que ya puede andar por donde quiera, ya puede andar por donde quiera. (...)*”. ÁLVAREZ CRUZ, L. 1935: “La fiesta regional de hoy: hablando con el jugador de palo, José Morales” (*La Prensa* 28/4/35) en MEJÍA, C. “Recordando al mejor jugador de palo del que hay noticia”. *La Sorriba* n.º 20, febrero, 1985 Santa Cruz de Tenerife, 1985.



El Maestro D. Anastasio “Tato” Acosta con sus discípulos (año 2000).

juego del palo. Tales propuestas parten, evidentemente, del modelo tradicional de enseñanza, pero cabe diferenciarlas entre aquéllas que surgen como intento de respuesta inmediata a los nuevos imperativos de una enseñanza vinculada a la escuela y que han sido publicados; y aquellas otras que emiten (si se les pregunta) los maestros y expertos que desarrollan la enseñanza tal y como han venido haciendo tradicionalmente.

## **OBJETIVOS**

Nuestro objetivo primordial es conocer el grado de concreción didáctica de la enseñanza del juego del palo en las distintas propuestas vertidas, según el orden de los contenidos, la estructuración de la enseñanza en fases o etapas, el tipo de actividades y las orientaciones metodológicas.

## MÉTODO

Se realiza un análisis documental de aquellas publicaciones que recogen propuestas de contenidos y acerca de su enseñanza. Este análisis se complementa con entrevistas semiestructuradas a expertos que desarrollan, de una manera tradicional, la enseñanza del juego del palo en la isla de Tenerife, cuyos métodos no han sido publicados.

En nuestro análisis de la enseñanza, hemos considerado las siguientes variables: el orden en el que se presentan los contenidos, la estructuración de esta enseñanza en fases o etapas, los tipos de actividades que distinguen y las orientaciones metodológicas que son expuestas por los autores e informantes.

## PROCEDIMIENTO

Para este estudio, se ha realizado un análisis documental acerca de, por una parte, siete obras, correspondientes a tres autores (uno de ellos no practicante de la actividad, Juan Jerónimo Pérez), los cuales tienen en común haber publicado propuestas sobre los contenidos y la enseñanza del juego del palo; y, por otro lado, se ha entrevistado entre septiembre y octubre de 1998 (1998 \*) a cinco expertos-jugadores de palo que ejercen, de manera continuada, la enseñanza de esta actividad en Tenerife (ver nota final *Informantes*).

## ASPECTOS SOMETIDOS A ESTUDIO

Las variables de estudio que hemos considerado en nuestro análisis didáctico son las siguientes:

1. **Orden de enseñanza de los contenidos** (se identifican la secuencia de presentación y enseñanza de los contenidos).
2. **Fases o etapas** (se identifican los períodos o etapas en los que se organizan los contenidos).
3. **Tipos de actividades** (se identifican las diversas maneras de llevar a cabo las acciones de aprendizaje, o las diversas maneras de organizar las acciones de aprendizaje).

#### 4. Orientaciones metodológicas (directrices que configuran el procedimiento de enseñanza).

## ANÁLISIS DE LOS DATOS

Iniciamos el análisis a partir de las dos vías señaladas: el análisis documental de los textos publicados (libros, documentos y ponencias); y del contenido de las entrevistas realizadas a expertos del juego del palo.

### 1. Orden de enseñanza de los contenidos

De las seis obras analizadas, correspondientes a tres autores, uno de ellos (Domínguez, 1988:10-55) describe *principios técnicos y técnicas básicas* pero sin justificar criterios de orden para su enseñanza. Otro de los autores (Pérez, 1978: 24 y 1979: 17), identifica el “agarre” seguido de la “coordinación de los desplazamientos con sus posiciones” como los primeros contenidos de enseñanza, aunque no justifica este criterio de orden para la enseñanza de los restantes contenidos. Otros autores (González y Martínez, 1992: 89), exponen una secuencia básica para la enseñanza, basada en “*cuadras*” y “técnicas defensivas” en primer lugar y, a continuación, “técnicas de ataque” o *mandados*. En un solo caso (González, 1993: 274-276), se estructuran los contenidos en tres etapas o fases, según los criterios evolutivo y de progresión del aprendizaje:

– 1ª etapa, familiarización con el implemento (agarre y deslizamiento de las manos); asimilación de las posiciones y de los desplazamientos; rudimentos técnicos; dominio del espacio; control de la trayectoria del palo; relación con el oponente.

– 2ª etapa, asimilación de las *cuadras*; conocimiento de las técnicas básicas (*atajados* para la defensa, técnicas circulares básicas para el ataque); combinar las técnicas con las *cuadras*.

– 3ª etapa, diversificación de la enseñanza técnica; combinación compleja de elementos y recursos técnico/tácticos en los roles de ataque y defensa.

El maestro Pedro Morales (1998\*) enuncia la siguiente secuencia: “cómo se coge el palo”, “cómo se para un palo”, “cómo se tira un palo”,

“palos largos”, “palos a la barriga” y dejar las *puntas* y *trozos* para el final. Fernando García (1998\*) e Iñaki Vera (1998\*), de la Escuela de Juego del Palo de La Laguna, organizan los contenidos de la siguiente manera: formas de agarre, *cuadras*, *mandados de palo largo*, *palo al costado*, *palo a la cabeza*, *palos entrepiernas*, *recogidos*, dejando también para el final las *puntas*. Por su parte el maestro Mario Mejías (1998\*) indica que el orden que se debe seguir en la enseñanza es “*primero las cuadras y después vienen los recogidos, y después ya la defensa de los palos...*”.

## 2. Fases o etapas

Solamente dos de los autores abordados se refieren a fases en la enseñanza. Uno de ellos (Pérez, 1978: 40), distingue tres “fases” (“individual”, “práctica con el entrenador” y “práctica real”), aunque, en nuestra opinión, estos conceptos se corresponden con la idea de *tipo de actividad*, que empleamos en nuestro estudio. Por su parte, González (1993: 274-276) identifica tres etapas en su programa de enseñanza (“globalizada” 6-8 años; “inicio” 8-11 años y “analítica” 12-14 años), y además propone una secuencia de contenidos en cada una de ellas.

En este apartado, los expertos entrevistados (1998 \*) no han aportado ninguna consideración de la estructuración de su enseñanza en fases.

## 3. Tipo de actividades

Pérez (1979: 17, 47) distingue cuatro tipos de ejercicios (ejercicios individuales, ejercicios con el entrenador o guiados, ejercicios cooperativos por parejas y combates breves de 30 segundos donde se señale al “vencedor”). Por su parte, González y Martínez (1992: 89-90) recogen tres tipos de actividades diferentes (aprendizaje individualizado: “el pasillo”, aprendizaje por parejas y juego libre). De forma menos explícita, Ossorio (1978) distingue dos tipos de actividades (práctica individual y práctica con otro jugador).

En cuanto a los expertos, Fernando García (1998\*) e Iñaki Vera (1998\*), diferencian tres tipos de actividades: ejercicios individuales con el palo para calentar, ejercicios por parejas realizando “una punta de palo... que intente desarrollar todos los palos” y juego libre; el maestro Anastasio

(Tato) Acosta (1998\*) emplea en su enseñanza dos tipos de actividades, ejercicios por parejas, *tablas* y el *juego libre*; y el maestro Pedro Morales (1998\*) plantea dos tipos de actividades, *tablas* con un número de palos que se pueda retener y *juego libre*.

#### 4. Orientaciones metodológicas

Este aspecto didáctico es recogido de forma poco estructurada, tanto por parte de los expertos como de los autores. Por esto, y para sistematizar su análisis, vamos a tomar como referencia los apartados habituales de la intervención docente: información inicial, organización de la práctica y conocimiento de los resultados.

##### 4.a. Información inicial

Pérez (1978, 1979) recoge las siguientes orientaciones: “el banotista debe conocer la razón de cada movimiento; por qué y para qué los ejecuta” (1979: 46), “demostrar y explicar simultáneamente los golpes que se van a realizar y lo que el alumno debe responder” (1979: 47).

El maestro Pedro Morales (1998\*) insiste en la importancia de “decir el porqué de los palos”.

##### 4.b. Organización de la práctica

Pérez (1978, 1979) expone numerosas directrices acerca de cómo organizar las prácticas de aprendizaje: “poner en práctica un reducido número de técnicas ofensivas con sus correspondientes defensas y contraataques”, “repetir hasta lograr la perfección”, “aumentar progresivamente el ritmo de velocidad en su aplicación”, “realizar las ejecuciones marchando” (1979: 31); “aprender cada movimiento por separado y cuando la enseñanza se encuentra avanzada, se procede a su combinación y coordinación total” (1979:49); “los jugadores han de situarse dentro de un círculo del que han de provocar la salida del oponente” (1978: 41). González y Martínez (1992) plantean que “es fundamental en el juego, controlar los palos, tratando de *marcar*, es decir, efectuar un golpe o *mandado*, reteniendo el palo lo más cerca posible del otro jugador sin llegar a las partes vitales que éste presenta descubiertas”

(1992: 88), asimismo “que los *palos cortos* no se enseñan sino en un estado mucho más avanzado del conocimiento del juego”. González (1993: 274-276), por su parte, vincula sus orientaciones metodológicas a las etapas en las que estructura el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la primera etapa propone la modificación del implemento y ejercitarse con “palos pequeños o medios”. En la segunda etapa, excluir técnicas “punzantes”, acentuar la “bilateralidad”, ejercitarse con palos “pequeños” y medios, modificar los implementos y plantear la enseñanza en secuencias encadenadas, de lo más sencillo a lo más complejo, de forma semiestructurada y nunca como elementos cerrados. Por último, en la tercera etapa propone basar la enseñanza en la concreción de correcciones técnicas, trabajar uno atacando y otro defendiéndose y después con juego vivo, y rematar la jugada como culminación de unos ataques sucesivos y en serie.

Iñaki Vera (1998\*), de la *Escuela de Juego del Palo de La Laguna*, destaca que es importante organizar la práctica, “de unos ejercicios más sencillos a otros más complejos”, “empezamos con formas de *atajar* más sencillas, menos peligrosas”, “...repetir - repetir - repetir, ... y después empezamos a combinar”, además que no ha de perderse “la espontaneidad de la *punta*... porque si los dejas mucho tiempo haciendo palos sueltos, se quedan como haciendo *retretas*”; asimismo, en cuanto a la manera de jugar, “el palo hay que *atajarlo*, y jugarlo con sentido”, mantener la distancia adecuada, no mirar al palo, mirar al contrario... relajarse”. Por su parte, Pedro Morales (1998\*) resalta que “hay que enseñarle al alumno que de un palo se sale por tres o cuatro sitios”, “que no haya inercia”. Igualmente, propone que en *juego libre* “no hay que afanarse en coger al otro, sino en jugar y que el otro juegue”; esta misma idea es recogida por Fernando García (1998\*), con las siguientes palabras “*abrir juego* y dejar que el compañero también tire”. Pedro Morales, refiriéndose a la enseñanza con niños, plantea enseñar a éstos “palos que no sean peligrosos y no enseñar *puntas* ni *trozos*”, “despojarlo (el juego del palo) del lenguaje agresivo que tiene el palo”. Fernando García, con relación a la enseñanza también con niños, indica que “de doce años para abajo debe ser una cosa familiar” y enseñar “cómo es un palo, una cuadra, un palo básico”.



#### 4.c. *Conocimiento de los resultados*

Pérez (1979: 31) sugiere “dejar que el alumno juegue y repetir después explicándole”. Domínguez (1988) propone mencionar errores, describiendo y deduciendo la técnica adecuada.

El maestro Mario Mejías (1998\*) indica que para corregir los errores hay que demostrarle el error, “para que él vea dónde tiene el fallo” y “le explico el fallo de él”.

## DISCUSIÓN

En cuanto al “orden de los contenidos”, se aprecia un alto grado de coincidencia entre los expertos entrevistados, que identifican el orden en que se han de enseñar los primeros contenidos (*agarre, cuerdas*, técnicas de defensa, y técnicas de ataque). Tras ello, algunos (Pedro Morales, Fernando García e Ignacio Vera) incluso proponen el orden de los palos que habría que enseñar a continuación (*palos largos*) y cuáles hay que dejar para el final (*puntas y trozos*). Por su parte, González (1993) estructura, ya de una manera más completa, los contenidos en tres fases.

A pesar de lo escaso de la muestra de informantes tomada para la realización de este trabajo, entendemos que, entre los expertos entrevistados, se da un escaso grado de reflexión acerca de ordenar conscientemente, y con unos objetivos determinados, los contenidos que enseñan, aunque no podemos dudar de la existencia de dicho orden, ya que éstos llevan muchos años enseñando y con un resultado positivo. Parece de primordial interés contribuir a desarrollar esta reflexión hacia una propuesta fundamentada, lo más completa posible, de todos los contenidos de enseñanza del juego del palo. Esto serviría de guía para todas las personas que en la actualidad están desempeñando labores de enseñanza o se formen para ello. E incluso, creemos que precisar el orden de enseñanza de los contenidos ayudaría a no sólo organizar ésta de manera más completa, sino que ello también contribuiría de una forma significativa a su asimilación por parte de los que aprenden.

Respecto a las “fases o etapas” en las que estructurar la enseñanza, podemos decir que es el apartado al que se le presta menor interés por parte de los expertos consultados. De los autores, sólo González (1993) aborda cómo organizar la enseñanza en etapas o fases, según los criterios evolutivo y



de progresión del aprendizaje. La organización de contenidos en etapas es de gran importancia pedagógica, porque supone no atender los contenidos de forma aislada, sino considerando los aspectos psicopedagógicos que faciliten el proceso de aprendizaje. Además, este aspecto es de especial relevancia cuando se trata de enseñanza con niños, sobre todo, al igual que en cuanto al orden de los contenidos, en lo concerniente a una enseñanza comprensiva.

En lo concerniente a los “tipos de actividades”, hemos podido identificar: 1) actividades individuales, 2) de pareja con el maestro y práctica guiada (al arbitrio del maestro, por ejemplo mediante la adopción de roles predeterminados de ataque o defensa), 3) de pareja con otros compañeros mediante práctica guiada, en la cual domina el uso de repertorios de palos previamente establecidos (*tablas*), y 4) *el juego libre* con otro compañero y/o el maestro.

Acerca del empleo de actividades individuales, hemos de señalar que la mayoría de los expertos consultados las desestiman y tienden a recurrir a ellas tan sólo en casos excepcionales causados, por ejemplo, por una acumulación de noveles en una sesión determinada de aprendizaje. Coincidimos con esta apreciación y somos de la opinión de que tan sólo se muestran útiles, didácticamente, para ejercicios de calentamiento, ya que utilizarlas para el aprendizaje de elementos técnicos supondría desarrollar coordinaciones motrices en condiciones estables (sin variabilidad, ni adversario), que después no se dan en las situaciones reales de juego. Por lo tanto, las posibilidades de transferencia en los aprendizajes que se obtengan por esta vía serán mínimas.

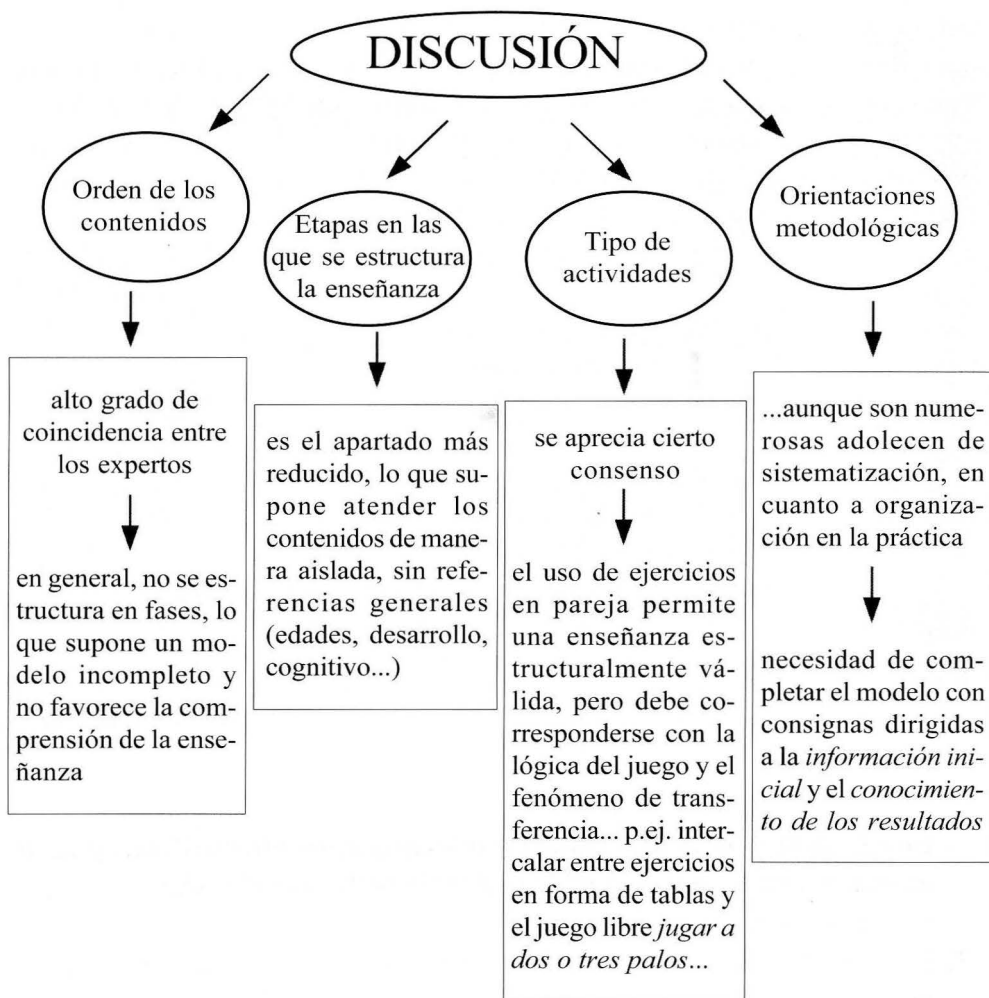
Por su parte, las actividades por parejas permiten la enseñanza del juego del palo manteniendo una semejanza estructural con el juego real (juego libre). En este tipo de enseñanza son habituales las actividades por parejas que suponen, desde el punto de vista funcional (acción de juego), una simplificación de las variables del juego que se han de tener en cuenta, lo cual es de interés en los aprendizajes iniciales de las diversas técnicas. Se realizan guiadas por el maestro, que impone una situación de juego: “*tira tú*”, “*atájate*”, “*contrea desde ahí*” ..., o bien en forma de *tablas*, más o menos complejas. Un caso muy interesante a considerar, un poco entre los ejercicios en forma de *tablas* y el *juego libre*, es uno utilizado por González, del Colectivo Universitario Palo Canario, en su modelo de enseñanza: jugar a un número pactado de palos. En esta situación el jugador que toma la iniciativa, tirará el número pac-

tado de palos de ataque, recurriendo a todo su repertorio de técnicas; por su parte, el otro se defenderá el número de veces convenido, para contraatacar inmediatamente desde la posición de su última defensa y asumir a su vez el papel de atacante, manteniendo el mismo número de ataques pactados. Lo habitual es el ejercicio “a dos o tres palos”, aunque puede ser a más (5, 10...) o sólo “a un palo y contra”. Una variante de este entrenamiento es guiada por el maestro, que decidirá con una señal (generalmente “¡*contra!*”) el momento en que se intercambian bruscamente los papeles entre atacante y defensor. Esta forma de organizar la enseñanza es característica también de otros núcleos surgidos del Colectivo Universitario de Palo Canario.

Por último, en relación con las “orientaciones metodológicas”, hemos de insistir en la falta de sistematización y en sus consecuencias; de manera que, aun existiendo numerosas consignas acerca de la organización de la práctica, son muy pocas las que versan sobre cómo dar la información inicial, para cada actividad, y cómo y qué corregir.

Entre los autores, tan sólo González (1993) estructura sus propuestas didácticas en cada una de las fases en las que organiza el proceso de enseñanza: el resto las realiza de manera aislada, de modo no muy diferente a como lo hacen los entrevistados. En todas estas propuestas para la enseñanza del juego del palo se evidencia la necesidad de una mayor reflexión con el objeto de fundamentar el método, sistematizando las formas de facilitar la información, de organizar la práctica, y de facilitar el conocimiento de los resultados de la ejecución. Esta labor no está exenta de dificultad, dada la variabilidad de opciones que hay en cada uno de estos apartados.

A modo de epílogo, consideramos que el juego del palo que se transmite en contextos formales, fuera del modelo tradicional, requiere, en algunos casos por exigencias institucionales, una sistematización de su proceso de enseñanza. En esta sistematización se va a dar respuesta a interrogantes de carácter didáctico. Pero creemos que será inviable si no se involucra activamente a los expertos del juego del palo que actualmente están vinculados a la enseñanza tradicional en la concreción y fundamentación de una didáctica específica de esta práctica motriz de carácter tradicional. De otra forma, el resultado será una sistematización quizás didácticamente correcta, pero que hará referencia a una práctica nueva y diferente, tanto desde un punto de vista cultural, como estrictamente técnico.



## CONCLUSIONES

1. Se impone socialmente en Canarias la necesidad de un modelo pedagógico de enseñanza del juego del palo con una didáctica específica que atienda la naturaleza de la actividad.
2. El desarrollo de una didáctica específica del juego del palo no sólo es importante para el naciente modelo pedagógico, sino que también resulta-



Escuela de juego del palo del C. P. de Las Mercedes en 1985 (1985-2000) del Colectivo Universitario de Palo Canario. Primera experiencia de enseñanza del juego de palo canario en centros docentes.

ría a la larga beneficiosa para el propio modelo tradicional, que podría asumirla, puesto que es factible realizarla sin lesionar las singularidades culturales de la práctica.

3. Resulta imprescindible implicar a los expertos del juego del palo (maestros, principalmente) en la construcción de una guía didáctica para su enseñanza, donde, al menos, se fundamente el orden en el que sería más adecuado enseñar los contenidos, las fases en las se pueden estructurar la enseñanza, los tipos de actividades más recomendables en cada fase, y las orientaciones metodológicas en los diversos momentos de la intervención docente (información inicial, organización de la práctica y conocimiento de los resultados).

## BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE, A.: “Enculturación”. En *Diccionario temático de antropología*. Boixareu Universitaria. Barcelona, 1993, pp. 219-222.
- COLECTIVO UNIVERSITARIO DE PALO CANARIO: “El juego del palo canario. Respeto a la tradición”. En *Tenique* n.º 3. La Laguna, 1995.
- DOMÍNGUEZ, J.: *Catón. Lucha del garrote*. Dirección General de Deportes. Las Palmas de Gran Canaria, 1988.
- GARCÍA CASTAÑO, J. y PULIDO, R.: *Antropología de la educación*. Eudeba. Madrid, 1994.
- GONZÁLEZ, A. y MARTÍNEZ G.: *El juego del palo canario*. CCPC. La Laguna, 1992.
- GONZÁLEZ, A.: “Didáctica del juego del palo”. En *Actas I Simposio de Educación Física y Alto Rendimiento*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 1993, pp. 259-277.
- OSSORIO, F. A.: “El juego del palo”. En Ossorio y Cárdenes: *El juego del palo y peleas de gallos*. Edirca. Las Palmas de Gran Canaria, 1987.
- PÉREZ, J. J.: *Banot, juego guanche del palo. Su historia, técnica y reglamentación*. Edición propia. Santa Cruz de Tenerife, 1978.
- *Entrenamiento de banotista*. Edición propia. Santa Cruz de Tenerife, 1979.

### Informantes (\*)

Pedro Morales (Escuela *Morales*, de 72 años), Anastasio (*Tato*) Acosta (Escuela familiar *Acosta*, de 59 años), Mario Mejías (Escuela de Juego de Palo de El Cardonal. E. *Verga*, de 59 años), Fernando García e Ignacio (*Iñaki*) Vera (Escuela de Juego del Palo de La Laguna. E. *Déniz*, de 39 y 35 años, respectivamente). Entrevistas realizadas en Tenerife en los meses de octubre y noviembre de 1998.

### Colaboradores

*Los autores agradecen la colaboración de Francisco Hernández Amaro, miembro del Colectivo Universitario de Palo Canario.*