



Revista



INSTITUTO PEDAGÓGICO DE BARQUISIMETO  
LUIS BELTRÁN PRIETO FIGUEROA

*educare*

Órgano Divulgativo de la Subdirección de Investigación y Postgrado  
del Instituto Pedagógico de Barquisimeto "Luis Beltrán Prieto  
Figueroa"

Barquisimeto Estado Lara

**EDICIÓN XX ANIVERSARIO**

Volumen 21 N° 3

Septiembre – Diciembre 2017

JUEGO DE PALOS VENEZOLANO, PRAXIOLOGÍA MOTRIZ Y EDUCACIÓN

VENEZUELAN STICK FIGHTING, MOTOR PRAXIOLOGY AND EDUCATION  
EDUCATION

ISSN: 2244-7296

**Autor**

**Miguel Ángel Cordero**

**UCLA**

**Ensayo**

Miguel Ángel Cordero\*

Recibido:12-03-2017

Aceptado:05-09-2017

**RESUMEN**

El juego de palos venezolano, mejor conocido como juego de garrote, por lo general se ubica en un contexto folclórico-cultural vinculado con música, danza y religión (juego de la batalla). Es poco conocido en su origen utilitario, una esgrima maderera. Desde este enfoque, como un método de pelea, hay pocos estudios académicos; contiene un legado de aprendizajes, tradiciones y creencias, así como costumbres sociales y culturales que conforman la identidad nacional. Ello es fundamental para la educación. Este ensayo hace una descripción breve de dicho juego tradicional desde una perspectiva: la Praxiología Motriz, como un aporte para su conocimiento, comprensión, difusión e implementación de esta manifestación cultural. La experiencia desarrollada de quien escribe demuestra que puede ser usado como herramienta para la formación integral. Se busca estimular una veta de nuevas formas que puedan dar aportes a la educación, en particular en el área de la Educación Física.

**Descriptor:** Juego de Palos, Praxiología Motriz, Educación

**ABSTRACT**

Venezuelan stick fighting which is better known as juego de garrote, is situated within the folklore-culture context bind to music, dance and religion (juego de la batalla). It is little known in its utilitarian origin, a wood fencing. From this approach –a fighting method– there are few academic studies. It contains a legacy of learning, traditions, and beliefs, as well as social and cultural customs that make up the national identity. Such are fundamental for education. This essay makes a brief description of this traditional game from a perspective: the Motor Praxiology, as a contribution for its knowledge, understanding, dissemination and implementation of this cultural manifestation. The experience developed by the author of this article shows that it can be used as a tool for comprehensive training. Stimulating a vein of new ways that can give contributions to education is sought, particularly in the area of the Physical Education.

**Key words:** Stick Fighting; Motor Praxiology, Education.

---

\* Miguel Angel Cordero Chavier. Prof. de Inglés (UPEL-IPB, 2000). Magister en Educación, mención: Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera (UPEL-IPB, 2005). Doctor en Educación (Convenio UCLA– UNEXPO–UPEL, 2015), Barquisimeto. Profesor Asociado de la UCLA. [corderochaviernmiguel@gmail.com](mailto:corderochaviernmiguel@gmail.com)

## INTRODUCCIÓN

*Jugar, aprender, educar, relacionarse... son formas verbales que al con-jugarse activan la parte más profunda del ser humano.*  
*Pere Lavega Burgués, 2002*

El juego tradicional es una herramienta para la formación integral y la educación en valores. En el caso del juego de palos, al ser una forma de enfrentamiento con una infinidad de recursos, implica potencialidades de cooperación y superación, un carácter vivencial y lúdico, una calidad de interacciones que se generan, así como la presencia constante de conflictos o situaciones comprometedoras. Por ello, entre otras cualidades, dicho esgrima criolla es una herramienta para educar. De la misma manera, este arte permite controlar la violencia, que forma parte del autocontrol, así como el desarrollo de conductas asertivas y autoestima.

Cabe acotar, que una forma de preservar las costumbres, creencias y saberes, así como los elementos comunes que se comparten y que se transmiten de una generación a otra por tradición, es por medio de la educación o formación que se debe hacer en los centros educativos donde la enseñanza de la identidad nacional tiene que ser siempre tomada en cuenta. Atendiendo a esta deferencia, el juego de palos venezolano<sup>2</sup> es un juego tradicional útil que puede incorporarse como herramienta educativa para la formación humanística y fortalecimiento de la identidad nacional en la educación de la persona. A partir de allí, se puede fortalecer la construcción de los sentidos<sup>3</sup>, el fortalecimiento de conocimientos y de la memoria cultural<sup>4</sup>.

A pesar de esto, entre los juegos tradicionales venezolanos, el juego de palos es poco conocido. Como lo expresa Ryan (2011): “Entre las generaciones de jóvenes, el arte es frecuentemente ignorado o marginado,...”<sup>5</sup> (p. 3), sin embargo, tiene la misma importancia o valor como cualquier otra manifestación cultural. Si se acepta la esgrima deportiva o la de duelo (italiana o francesa), de espada, sable o florete; las artes de combate japonesas como el judo, el karate, el aikido que tienen sus antecedentes en escuelas de artes de guerra (budo); o la lucha romana o la greciana; el taekwondo de Corea o el wushu de China. Entonces, ¿por qué no el juego de palos?

Todas las artes foráneas mencionadas son métodos de pelea que han sido herramientas para el desarrollo sociomotriz y psicomotriz, como métodos de combate, como deportes; disciplinas para cultivar el cuerpo y el espíritu, para el desarrollo de habilidades físicas, de estética corporal, de principio de normas de cortesía, para forjar el carácter; o simplemente como una tradición en sus respectivos países. De hecho, estas disciplinas se practican en Venezuela y están institucionalizadas y agrupadas en federaciones, asociaciones, ligas, colectivos e incluso fundaciones. Entonces, ¿por qué no el propio arte de pelea criollo?

El juego de palos no es una actividad colectiva como el baloncesto, el voleibol, el futbol, el beisbol o el *kickingball*. Pero es una actividad individual y de oposición como el ajedrez, como el tenis de campo o de mesa en sus versiones individuales, o como las artes de combate mencionadas previamente. Además, si se trata de deportes de conjunto, dentro de los juegos tradicionales venezolanos está el juego de pelota criolla. Es importante reflexionar como venezolanos para que las tradiciones sean conocidas y conservadas. No hay nada de malo en conocer otras culturas, otras tradiciones, costumbres y creencias, pero no en detrimento de las propias.

En este mismo orden de ideas, como lo han definido varios autores refiriéndose al juego de palos (Desch, 2009; Hidalgo, 2005; González, 2007; Rohrig, 1999; y Ryan, 2007; Sanoja, 1984), son tradiciones de gran relevancia por ser parte de la cultura recibida de quienes nos antecedieron, por transmitirse de generación en generación, producto de la idiosincrasia venezolana y parte de la identidad, en fin, una herencia y legado cultural. Por otra parte, en el contexto educativo donde se desenvuelven varios docentes, cultores y facilitadores, esta esgrima del palo se practica con el nombre de “juego de garrote” o “juego de palos,” en un ambiente recreativo, ensayando las técnicas de combate en forma lúdica como herramienta para educar y formar. En estas circunstancias se pueden apreciar varios sentidos al término “juego:” como conjunto de técnicas de pelea, como sinónimo de esgrima y como recreación. En relación a esto último, Röhrig (ob. cit.) ha considerado, entre otros, un sentido lúdico, como lo describe:

El Juego de Garrote... es más que un simple método de defensa personal, ya que su práctica tiene también fines recreativos. Se practica con una pareja (y no adversario), en sitios especiales (patios), por lo general bajo la supervisión de un profesor (que puede ser maestro o no).

En suma, cuando es practicado en esas circunstancias, es también una diversión... (p. 56)

En la asignatura Autodesarrollo (UCLA), donde el juego de palos es una de sus actividades, esa pareja de la que habla Röhrig es el compañero de clases, el sitio especial es el ambiente de clases y el profesor en varias oportunidades ha sido quien escribe. Ahora, para el estudio del juego tradicional, como lo comenta Parlebas (2014), cada disciplina trata las prácticas corporales (en referencia al juego), desde el punto de vista de su propia pertinencia: los movimientos osteo-musculares, el gasto energético, las motivaciones, las clases sociales, los ritos deportivos y así sucesivamente, dependiendo de cada una de ellas.

Al respecto, este autor expresa que la fisiología del movimiento, por ejemplo, sigue siendo fisiología y no un estudio de la actividad deportiva. Otro ejemplo es la psicología del deporte, que al igual que una psicología de la familia, es siempre psicología y no un estudio de las prácticas corporales como tal. Parlebas (ob. cit.) hace una comparación para ilustrar cómo las diferentes disciplinas abordan el tema de lo lúdico y lo deportivo: "...al igual que los filtros fotográficos que sólo dejan pasar un color, los filtros disciplinarios sólo dan acceso a algunos aspectos de la realidad lúdico deportiva." (p. 29) Es decir, que cada disciplina aporta una serie de informaciones, pero éstas permanecen limitadas en su propio marco explicativo que solamente van dirigidas a una forma particular y sectorial de considerar el fenómeno estudiado.

### **UNA APROXIMACIÓN DESDE LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ**

Respecto a una disciplina del estudio del juego, en palabras de Toro (2005), Pierre Parlebas,<sup>6</sup> ha sido una de los autores más influyentes en el campo de la educación física. Ha sentado las bases de una ciencia de la acción motriz: la Praxiología Motriz. Su postura presenta un método de investigación a partir de los rasgos objetivos de la motricidad. Su discurso lo desarrolla en dos niveles, el epistemológico en donde defiende la autonomía de su campo de acción como "ciencia de la acción motriz" y el pedagógico con la "conducta motriz" como objeto de estudio. Propone el término sociomotricidad, la cual refiere como motricidad de relación, en donde las tareas sociomotrices son aquellas en las que se

producen necesariamente interacciones entre co-participantes, es decir, la relación que establece una persona con las demás.

Para una aproximación al conocimiento científico sobre el juego, se parte de los fundamentos de esta ciencia de la acción motriz o Praxiología Motriz. Con la incorporación del concepto sistémico de conducta motriz se muestra que las vías afectivas, cognitivas y social son inseparables. Lavega (2010) arguye que cada intencionalidad de una persona despliega un conjunto de implicaciones emotivas y de significaciones. En la perspectiva de quien escribe, más bien de sentidos, dado que, en el caso de los juegos tradicionales, estos son muy variados por la carga cultural, en cuanto a costumbres y tradiciones, que contienen.

En palabras de Parlebas (2014), la nueva disciplina, la Praxiología Motriz plantea reconsiderar la pluralidad de los fenómenos corporales bajo un punto de vista unitario. Según este investigador “La persona que actúa es tan compleja como la persona que piensa; máxime cuando para actuar, ya es necesario pensar.” (p. 31) Por lo tanto, proponer un nuevo punto de vista, impone un acto de “indisciplina.” A decir de este autor, la acción motriz o Praxiología Motriz se ha desarrollado desde mediados de la segunda mitad del siglo XX en Europa, África y América.

Esta disciplina toma en cuenta la totalidad de la persona que se expresa a través de sus conductas motrices y no separa el cuerpo del espíritu. Comenta que, entre otros temas tratados, se han llevado a cabo estudios sobre los juegos tradicionales de distintas culturas, el impacto de las actividades lúdicas en las reacciones emocionales y el aprendizaje de las técnicas motrices entre otras.

Ahora, la Praxiología Motriz no se opone en ningún caso a las disciplinas existentes; al contrario, destaca su fecundidad y el carácter indispensable de su presencia. Incluso, Lavega (s/f), refiere que sería muy interesante plantear programas de actuación interdisciplinaria, realizando estudios desde las distintas “regiones” epistemológicas. Para llevarlo a cabo, dicho investigador considera imprescindible la implicación de la universidad, así como también del Estado y entes gubernamentales. Es más, Hernández y otros (2008), expresan que “...analizar la estructura subgrupal de un equipo en base a la influencia de determinadas acciones motrices en juego, necesitaría la colaboración de un praxiólogo y de un entendido en psicología social.” (p. 6).

Por otra parte, Toro (2005), luego de hacer una serie de consideraciones, piensa que es pertinente hablar de corporeidad, la cual consiste en la experiencia de ser cuerpo. En este sentido, dice que no se habla de una parte de la persona sino de toda ella, de una persona que siente, piensa, hace cosas, se desplaza, que crece, vive, se relaciona con otras personas y con el mundo que le rodea. Considerando que a partir de las relaciones que establece, construye los sentidos que orientan su vida.

Por su parte, Lavega (s/f) usa otros términos para expresar el mismo sentido. Pero es más específico en su explicación. Para circunscribir la forma de presentarse el juego, interesa, al igual que él, aquel que se manifiesta con la *motricidad* y la *corporalidad* para diferenciarlos de los juegos sedentarios. Entendiendo por motricidad a un movimiento generado por la propia persona y por corporalidad para indicar la capacidad de ser consciente y de ofrecer una intencionalidad. Para Lavega (ob. cit.), dicho binomio conforma lo que se podría llamar praxis o práctica<sup>7</sup>.

## **CONDUCTAS MOTRICES Y EL JUEGO DE PALOS**

*El saber-combatir y el saber-jugar son  
maneras de saber-vivir.  
Pierre Parlebas, 1988*

Para practicar el juego de palos, o sea, para jugar garrote, se usa un implemento que denominamos palo o garrote y esgrimir el mismo contra otra persona quien responderá y/o procederá recíprocamente. Esto generaría una serie de acciones motrices, poner en marcha el cuerpo ejecutando desplazamientos y maniobras diversas. A esto, de acuerdo a Lavega (2010), se le llama *motricidad*. Por otra parte, la ejecución de movimientos se realiza con una intención, con el involucramiento de lo afectivo, lo emocional y con percepción. A esto, ese mismo autor le llama *corporalidad*. Tanto la motricidad como la corporalidad conforman las conductas motrices. Esta última es el objeto de estudio de la ciencia de la Praxiología Motriz. Las conductas motrices se dan en correspondencia con la lógica interna (texto).

En el caso del juego de palos (garrote) y tomando en cuenta la lógica externa (contexto), Röhrig (1999) expresa:

La utilidad del *juego de garrote* se revelaba en las riñas. La destreza técnica encontraba una expresión artística y espiritual en *la batalla*. La ambigüedad entre juego y pelea, sagrado y profano aseguraba una visión y una práctica holística a los aficionados de los *juegos de palo*. (p. 88)

La lógica externa de acuerdo a los autores aquí tratados (Castro, 2009; Lavega, 2006; Parlebas, 2014), se refiere al contexto sociocultural en el que está enmarcado el juego tradicional, es decir, cómo lo ven los demás, los que están en torno al mismo. De la referencia anterior, Röhrig (ob. cit.), en el Tamunangue, el contexto es de devoción religiosa, música y baile. El juego de garrote se transforma en *juego de la Batalla*. Bajo esas circunstancias, Lavega (ob. cit.), habla de algunas demostraciones de juego de palos donde el objetivo es la demostración técnica y en este caso se ensayan las técnicas para que no se golpeen los participantes, criterio que es opuesto a su origen utilitario.

Por otra parte, en el *juego de palos*, caso de *la riña*, no es recreativa, ni musical, ni religiosa. Por lo tanto, los sentidos que se le pueden atribuir, las ópticas empleadas difieren de lo expresado en el párrafo anterior. Así mismo, entre los aficionados a los juegos de palos, quien escribe se desenvuelve en las áreas educativa, recreativa y como herramienta para formar y educar; lo cual implica otros sentidos.

En conclusión, se definen tres contextos: lo lúdico, lo religioso y lo utilitario. Se aboga por un contexto socioeducativo dándole a una manifestación cultural una adaptación como un juego co-educativo y participativo e incorporándolo como herramienta de formación; respetando y explicando su presencia y origen para mantener la tradición.

En cuanto a la acción motriz en el juego de palos, partiendo de su origen utilitario, se trata de una pelea donde se usa un instrumento o implemento auxiliar, vara, palo o garrote, que viene a ser como la extensión del brazo, su tamaño es inferior a la altura de la cadera de quien lo porta, pudiendo variar su longitud entre 60 a 80 centímetros de largo. Usualmente es más pesado en uno de sus extremos y es hecho de madera muy dura. El juego de palos posee una gran cantidad de recursos ya que consta, además de los lances y quites con el implemento, de múltiples agarres, desarmes, palancas sobre articulaciones (controles), proyecciones (zancadillas), defensa en el suelo, golpes o bloqueos a mano limpia entre otros.

En el marco de lo expresado, se concuerda con Sanoja (1982) al decir que se ejecutan movimientos similares a los utilizados con el sable o la espada combinados con defensas

del *pa-kuá* chino, agarres del *jiu-jitsu*, golpes de kárate japonés y movimientos en el suelo propios del judo. Es de destacar una acotación que hace este maestro, escritor y artesano y es que, en este arte, no hay influencias de las artes marciales practicadas en la actualidad, ya que dichos movimientos y técnicas son ejecutados por sencillos campesinos que no han salido de su medio rural. Son personas que en muchos casos tienen cincuenta o sesenta años jugando garrote. El maestro barquisimetano Félix García, quien nació en el año 1916, cuenta hoy en día con 101 años de edad y comenzó a jugar palos cuando adolescente. Hasta hace seis o siete años todavía daba demostraciones de este arte criollo.

Tomando en cuenta las propias experiencias como practicante, así como las de Hidalgo (2005), Rodríguez (2014) y Sanoja (1996, 1984) y los aportes de investigadores sobre juegos tradicionales como Castro (1994, 2009) entre otros, se describen las acciones motrices que se dan en el juego de palos venezolano. Éste se caracteriza por agarrar el implemento (garrote o palo), con una sola mano, pudiéndose utilizar cada una de ellas según el caso. Es decir, de acuerdo a las acciones presentadas en su ejecución, pueden ser utilizados los dos segmentos corporales, la mano derecha e izquierda. En casos específicos (bloqueos), se sujeta por ambos extremos con las manos.

Si bien, el juego de palos consiste básicamente en echar el palo y no dejarse alcanzar por el del oponente, contiene códigos tácitos que se manejan en los patios de juego que le dan su particularidad y diferencias propias de un lugar a otro. La ejecución de esta esgrima con una distancia cerrada o abierta, el uso de diversidad de estrategias denominadas juego limpio, juego sucio, juego desarmado, a dos manos, son solamente nombres que señalan formas de realización, códigos que muchas veces sólo los practicantes pueden entender. Quienes lo practican como arte de pelea no tienen protocolos de inicio en particular; solo lo que se denomina *llamadas* o posiciones de reto a partir de las cuales un ejecutante “invita” a otro para iniciar una contienda, postura que a la vez le sirve de base para proyectar su estrategia de juego. Estas posiciones de reto, así como el mantener la mirada fija en los ojos del oponente son ejemplo de lo que son los gestemas a tomar en cuenta en la Praxiología motriz.

Otro ejemplo de gestemas, es en el caso de las personas quienes lo practican con fines devocionales, el juego de la batalla. Ellas ejecutan una serie de pasos o saludos protocolares (La Venia), antes de comenzar a hacer una ejecución de técnicas limpias para demostrar el

dominio técnico. Igualmente siguen un protocolo para un desarme final con la finalizar de concluir la ejecución.

Se comparte lo que es el juego deportivo tradicional para Parlebas (citado en Lavega, 2010), quien expresa que “...es un juego deportivo practicado frecuentemente en una larga tradición cultural, que no ha sido sancionado por las instancias sociales.” (p. 1) Este punto de vista o definición, sin el adjetivo “deportivo,” quedaría como la idea de la perspectiva aquí presentada de un juego tradicional, que no depende todavía de instancias oficiales como sucede por lo regular con los deportes. Por otra parte, Parlebas (2014), comenta que por lo general los procesos socioeconómicos ignoran los juegos tradicionales y muchas veces se le deja a la tradición local el cuidado de transmitir sus códigos y rituales. Asimismo, expresa que el sistema de reglas lo establecen los grupos que lo ponen en práctica según costumbres y rasgos locales.

De lo anterior, se desprende que quizás sea por dicho motivo que, por lo menos en Venezuela, los juegos tradicionales de adultos sean poco conocidos. El número de practicantes del juego de palos es poco. Al igual que Castro (2009), se considera que el motivo del escaso número de practicantes, además de la falta de atención por parte de todos, habría que relacionarlo con las características de la actividad, que “precisa de un dominio técnico importante para poder disfrutar del juego y darle sentido.” (p. 77)

Se parte de la posición de conservar su práctica con un carácter de pelea tradicional y lúdica para su enseñanza, en otras palabras, sin reglamento, sistemas de puntuaciones o competición. Cada quien, en el ejercicio de su honestidad, humildad, sin vanidades, sabe cómo le fue en una práctica, sabe si le llegó o no el palo. Así mismo, el juego de palos se ubica, dentro de la clasificación que maneja Lavega (2006, 2010) y Castro (2009), como una práctica motriz de oposición, Castro (ob. cit.):

...consiste en combatir cuerpo a cuerpo con un implemento y evitarlo, tratando de golpear al adversario y no ser golpeado. La distancia de entrenamiento y el agarre de los palos son variables y condicionados por su tamaño y las estrategias empleadas. (p. 72)

Desde este punto de vista, exige que las personas tengan que decodificar los mensajes de los demás en su ejecución, así como tomar decisiones, anticiparse o llevar a cabo estrategias físicas para optimizar al máximo este tipo de conductas motrices. Según estos

investigadores, bajo esta óptica se pueden fomentar las conductas asociadas al desafío, la competitividad sana o la resolución de problemas.

La conducta motriz enfoca su interés en la persona que se mueve, ésta informa tanto de la intervención física que hace un ser humano como de la vivencia personal que le acompaña, es decir, sus percepciones, alegrías, temores, frustraciones. Es el reflejo de la manera de estar y de sentir la vida de la persona que ejecuta una acción motriz.

Ahora retornando a la práctica motriz, Parlebas (2014), indica que "...para entender la contribución de la educación motriz en el desarrollo de la personalidad resulta necesario entender que la afectividad es la llave de las conductas motrices." (p. 7) Con esto Lavega (2010), explica que cuando una persona participa en un juego tradicional,<sup>8</sup> la afectividad influye en la toma de decisiones y sus respuestas motrices. Esta explicación indica que no se puede separar el nivel afectivo del cognitivo y por lo tanto el emotivo de la motricidad. Además, adaptando las ideas de este autor con el juego de palos, cuando una persona lo ejecuta, "la percepción es por ella misma afectividad, igual que la afectividad es por ella misma percepción." (p. 7) Aclarando que la percepción no es pasiva, sino que implica una elaboración activa impregnada fuertemente de elementos emotivos.

Estas ideas de Lavega (ob. cit.), son útiles para explicar el uso del juego tradicional como herramienta educativa para la educación en valores y la formación integral; ya que al desarrollar una práctica el discente pone en acción su motricidad generando lo que Parlebas (ob. cit.), llama conductas motrices que estimulan a la persona integralmente. Esto se refiere a su cuerpo, su mente y su espíritu.

Por otro lado, se añade a estas consideraciones lo comentado por Sánchez (2011), quien indica que toda motricidad es un hecho social y que toda conducta motriz testimonia una cultura. Por ello, la lógica interna de los juegos tradicionales esta vinculada a los valores dados por el contexto sociocultural (lógica externa). Por lo tanto, las actividades lúdicas van a depender de dicho tejido social en el que se desenvuelve la persona y al igual que en otras manifestaciones se dan unas formas particulares de relacionarse entre quienes participan de éstas.

Es de acotar, que la intención es diferente en cada contexto (Juego de Garrote, Juego de la Batalla, Juego de palos (riña)). En todos hay construcción de conocimientos, hay posicionamientos de las personas en torno al hecho social que involucra el uso del palo o

garrote. En educación hay un contexto (lógica externa), parecido al del juego de garrote, sólo que hay una intencionalidad de usarlo como herramienta educativa donde los y las discentes mediante la praxis (lógica interna, texto), se relacionan, cooperan, colaboran. En el ambiente de clase se generan relaciones docente-discentes al igual que en el patio la relación maestro-discípulos.

Por lo tanto, en lo que respecta al estudio del juego tradicional, este ensayo se suscribe al tratamiento que hacen Castro (2009), Lavega (s/f, 1999, 2006a, 2006b, 2010, 2011), Parlebas (2014), Toro (2005) y lo comentado por Alegre (2014) quien dice que los juegos tradicionales tienen un patrón básico de organización y vínculos de compleja relación interna. Expresa que la praxiología motriz habla del hecho de que toda persona, cuando juega, interactúa con otras y se relaciona con el espacio, el tiempo y el material. Dicha lógica interna, habla de la cultura que la origina y lo convierte en patrimonio, lo cual hay que proteger. Finaliza esta investigadora expresando que la educación universitaria tiene mucho que aportar y mucho que aprender de dicho patrimonio inmaterial.

El propósito de ubicar al juego de palos con un marco de referencia teórico es precisamente para darles un soporte científico, como actividad práctica, kinestésica, dinámica, de relación entre personas, de seguimiento a unos patrones biomecánicos. Al hacerlo, se puede partir de las lógicas internas y externas para interpretar los sentidos que se dan en las prácticas discursivas generadas por las personas en su interacción y generación de conductas motrices, sentidos producidos por las experiencias y/o vivencias de quienes participan de dicha manifestación cultural.

En fin, en los acápites precedentes se trató, en forma breve, una perspectiva que sirve de referencia para abordar el juego tradicional. Esto permite desarrollar investigaciones en el área de las manifestaciones culturales, en particular, el juego de palos venezolano, como un juego tradicional que contribuye a la educación.

### **REFLEXIONES FINALES**

*“...sólo las casas de estudio superiores, en especial la Universidad  
Centroccidental Lisandro Alvarado y el Instituto Universitario  
Pedagógico de Barquisimeto, pueden abocarse con propiedad a  
estudios serios que lo valoricen y difundan...”*

*Eduardo Sanoja, 1984*

En Venezuela, a través del juego tradicional, se puede contribuir a la formación humanística con el agregado de que se educa usando una actividad que lleva valores impregnados. Es ese sentido, es necesario rescatar el patrimonio cultural como representación visible del legado histórico de los recuerdos y memorias que atesora y destaca la sociedad en su conjunto. Para ello, se considera necesario el estudio de las tradiciones, costumbres y creencias para conocer la identidad e idiosincrasia. En el caso particular de este artículo, el estudio del juego de palos venezolano en el área educativa, la cual pasa desapercibido en la actualidad, opacados por lo transcultural o cultura ajena. Su estudio desde diferentes campos del conocimiento (antropológico, histórico, geográfico y cultural, entre otros), es una potencialidad.

Este arte criollo es tan valioso como otras prácticas deportivas o tradicionales mencionadas al inicio del presente ensayo. Hay maneras de diseñar estrategias para educar con el juego tradicional, es cuestión de fijar a conciencia planes educativos que siempre involucren los valores. Aproximarse al juego de palos desde la perspectiva de la Praxiología Motriz es sólo un ejemplo de una veta de nuevas formas que pueden dar aportes a la educación, en particular en el área de la Educación Física. Una investigación desarrollada por quien escribe (Cordero, 2015), aunque está centrada en lo educativo, menciona breves aspectos tanto histórico-culturales como de conductas motrices que pueden ser desarrollados en los diversos estudios de quinto nivel que existen en la UPEL-IPB.

Se espera estimular a docentes investigadores de diversas áreas del saber, que puedan integrarse con el fin de conformar una red de conocimientos sobre el tema. Se pretende generar la discusión sobre el juego de palos en el área de la praxis y, eventualmente que la universidad venezolana ponga sus ojos en dicha manifestación cultural, siendo esta última una tarea pendiente. Finalmente, se tiene la expectativa de que este magistral y valioso patrimonio cultural tenga el reconocimiento que merece en el área académica.

**Notas:**

<sup>2</sup> Una esgrima criolla con palo.

<sup>3</sup> Por *sentido*, se comparte la definición de Spink (2013): Es una construcción social por medio de la cual las personas construyen los términos en su interacción y a partir de los cuales comprenden y hacen frente a las situaciones y fenómenos a su alrededor.

<sup>4</sup> Entendiendo por *memoria cultural* como el relato que comparten los miembros de un grupo sobre su pasado y que contribuyen a su conformación colectiva.

<sup>5</sup> Original en inglés: “Among the younger generations, the art is often ignored or marginalized...”

<sup>6</sup> Sociólogo y pedagogo, Doctor en Letras y Ciencias Humanas. Profesor de Educación Física y de sociología de la Sorbona, cursó estudios de psicología y lingüística.

<sup>7</sup> La perspectiva usada en este estudio, Parlebas (2014), es solamente un ejemplo de referente teórico desarrollado es este breve ensayo. En este orden de ideas, el presente no excluye la riqueza de aproximaciones que se han hecho en el campo de la motricidad, no tratadas aquí. Es la percepción de quien escribe, que el tema del juego de palos venezolano es un campo de estudio virgen para cualquier investigador dentro de la ciencia de la motricidad humana.

<sup>8</sup> Lavega utiliza el término juego deportivo tradicional, lo que es juego tradicional en la perspectiva de quien escribe.

## REFERENCIAS

Alegre, Olga (2014). *Los Deportes, Los Juegos Autóctonos y las Tradiciones Populares en el Ámbito de la Educación Superior*. En *II Congreso Internacional de Juego de Palo*. Ponencia (pp. 211-220). La Laguna: Universidad de La Laguna.

Castro, U. (2009). *Los Juegos y Deportes Tradicionales de Canarias Una Realidad Social y Cultural del Siglo XXI*. Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskunta. (51), 67-91. [Artículo en línea], Disponible: <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/lankidetzan/51/51067091> [Consulta: 2017, Abril 11].

----- (1994). *El Juego de Garrote*. *Fermentum Revista Venezolana de Sociología y Antropología*. 4(10), 22-32.

Cordero, M. (2015). *Construcción de Sentidos sobre el Tradicional Juego de Palos Venezolano y la Educación en Valores*. Tesis doctoral no publicada. Convenio PIDE (Programa Interinstitucional Doctorado en Educación), UPEL-UNEXPO-UCLA. Barquisimeto.

Desch, T. (2009). *Peinillas y Participación Popular: Pelea de Machetes en Haití, Cuba y Colombia*. *Memorias*, 7 (12). 144-173.

González, A. (2007). *Enciclopedia Autodidáctica El Juego de Garrote Arte Civil Venezolano, Tomo Primero*. Barquisimeto: Fondo Editorial Maestro “Egido Montesinos”.

Hernández, J., Rodríguez, J. y Castro, U. (2008). *De Cómo Separar los Elementos de la Lógica Interna y de la Lógica Externa*. *Acción Motriz* [Revista en línea], 1, 5-9. Disponible: [http://www.accionmotriz.com/documentos/revistas/articulos/1\\_1.pdf](http://www.accionmotriz.com/documentos/revistas/articulos/1_1.pdf) [Consulta: 2017, Abril 11].

Hidalgo, W. (2005). *El Juego de Garrote, Manual Básico*. Fundación CIARA. Caracas, República Bolivariana de Venezuela.

Lavega, P. (2011, Octubre). *Juego Tradicional y Escuela. Recursos Pedagógicos XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz Educación Física y Contextos Críticos*. Universidad nacional de la Plata. Argentina.

----- (2010, Octubre). *Juegos Tradicionales, Emociones y Educación de Competencias*. II Curso de Formación sobre el Patrimonio Lúdico. El juego Tradicional y las Didácticas Específicas. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.nova-escola-galega.org/almacen/documentos/Texto%20Pere%20Lavega-%20Melide%202010.pdf> [Consulta: 2014, Noviembre 12]

----- (2006a). *El Juego y la Tradición en la Educación de Valores*. *Educación Social*, (33), pp. 54-72.

----- (2006b). *Tradición y Modernidad en los juegos y deportes tradicionales*. *Revista Apunts* [Revista en línea], 85. Disponible: <http://www.jugaje.com/es/textes/Tradicion%20y%20Modernidad.pdf> [Consulta: 2017, Abril 11]

----- (s/f). *Aproximación al Conocimiento Científico del Juego con Significación Práctica*. Universidad de Lérida. España.

Parlebas, P. (2014). *Praxiología Motriz y Fenómeno Deportivo en el Siglo XXI*. *Acción Motriz* [Revista Digital], 13, 7-20. Disponible: [http://www.accionmotriz.com/documentos/revistas/articulos/13\\_1.pdf](http://www.accionmotriz.com/documentos/revistas/articulos/13_1.pdf) [Consulta: 2017, Abril 11]

Röhrig, M. (1999). *Juego de Palo en Lara*. *Revista de Indias*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Dept. De Historia de América “Fernández de Oviedo” Centro de Estudios Históricos. 69 (215), 55-89.

Rodríguez, A. (2014). *Defensa Personal, Artes Marciales y Deportes de Combate*. el Caso de los Juegos de Palo. En *II Congreso Internacional de Juego de Palo*. Ponencia (pp. 67-75). La Laguna: Universidad de La Laguna.

Ryan, M. (2011). *I Did Not Return a Master, But Well Cudged Was I: The Role of "Body Techniques" in the Transmission of Venezuela Stick And Machete Fighting*. *The Journal of Latin American and Caribbean Anthropology*, 16 (1). 1-23.

Ryan, M. (2007). *Hard Knocks on a Thick Skull: Training the Body for a "Close Habitus" in a Venezuelan Civilian Combative Art*. Tesis de doctorado no publicada. Universidad de Binghamton. Nueva York.

Sánchez, A. (2011). *La Etnomotricidad*. Correr no es de Cobardes Blog de Educación Física. [Documento en línea]. Disponible: <http://corrernoescobardesiefrios.blogspot.com/2011/03/la-etnomotricidad.html> [Consulta: 2017, Abril 13].

Sanoja, E. (1982, Noviembre 26). El Juego de Garrote ¿Danza o Arte Marcial? *El Informador*, p. 1C

----- (1984). *Juego de Garrote Larense, El Método Venezolano de Defensa Personal*. Federación Nacional de Cultura Popular. Caracas, Venezuela.

----- (1996). *El Juego de Palos o Juego de Garrote. Guía Bibliohemerográfica*. Miguel Angel García e Hijo, S.R.L. Caracas, Venezuela.

Spink, M. (2013). *Práticas Discursivas e Produção de Sentidos no Cotidiano: Aproximações Teóricas e Metodológicas*. Cortez Editora. São Paulo. Brasil.

Toro, S. (2005). *Una Aproximación Epistemológica a la Didáctica de la Motricidad Desde el Discurso y Práctica Docente*. Tesis Doctoral. Pontificia Universidad Católica de Chile. [Documento en línea]. Disponible: [http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/disser\\_teses/2005/toro.pdf](http://www.ufscar.br/~defmh/spqmh/pdf/disser_teses/2005/toro.pdf) [Consulta: 2017, Abril 11]