# COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: PALAS CÁNTABRAS

PALOMA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

PEDRO A. CORTÉS CAMPOS

LAURA ARROYO PINILLA

JOSÉ LUIS ÁLVAREZ MARCOS

Año 2010



## 1. INTRODUCCIÓN

El juego de las palas cántabras consiste en un par de palas de madera (de haya, de contrachapado...) y una pelota de tenis. El objetivo del juego es mantener la pelota en el aire sin que caiga o dar el mayor número de golpes, ya que es un juego de cooperación.



1. juego de palas y pelota fuerza.

En las palas cántabras, pueden jugar un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4 ó 5 y se ponen unos roles a dichos jugadores: uno es el atacante o pegador y el otro (u otros) es el defensor o parador. El atacante golpea fuerte a la pelota y en dirección al defensor, que actúa como un frontón, devolviendo a su compañero una pelota fácil y bien colocada para que vuelva a pegar con

No está muy claro, según la bibliografía consultada, si el número de atacantes debe ser mayor o menos que el de defensores ya que, según Virosta, A. (1994, 154) la forma ideal de juego es con 2 atacantes y un defensor de forma que los atacantes se alternan en la acción de pegar, que exige más esfuerzo y así el defensor tiene más campo para devolver la pelota. Sin embargo, según Hernández, M. en la web www.museodeljuego.org, el número de atacantes es menor al de defensores, generando una situación de 1 atacante contra 2 defensores; 1 atacante contra 3 defensores; 2 atacantes contra 4 defensores, etc.



### 2. ORIGEN E HISTORIA

Según las páginas web www.atc.unican.es/~rafa/palas.html y www.pululandia.net encontramos la siguiente historia sobre las palas: "Cuentan los más veteranos que el juego lo ideó un tal Mariano Pérez hacia 1928 en la playa de la Magdalena, junto al Club de Tenis de



2. Jugando en la playa

Santander, que "cedía" bolas que caían en la playa o vendidas por eran recogepelotas a 50 céntimos o peseta. Según el propio artículo Mariano, en un publicado ΕI Diario en Montañés del 9/10/97, junto con Ramón Gancedo, Lucas

Alonso, Luis Bolado y Modesto Borragán, y con unas raquetas viejas que el mismo encordó, jugaban a un improvisado tenis en una pista dibujada en la arena húmeda. Como el cordaje no aguantaba decidió sustituir la raqueta por una pala de madera que funcionó al cuarto prototipo. Más adelante se abandonó la arena húmeda y, perdiendo el bote, pasó a jugarse en la arena seca.

También se dice que su creador quiso establecer unas normas sobre las dimensiones del campo, poner una red, y dar al juego un carácter competitivo en el que los jugadores eliminados diesen paso a los que esperaban para jugar. Afortunadamente no cuajaron, y la única normativa es no dejar que la bola caiga a la arena (entre otras cosas el juego quedaría detenido), dejando a discreción de los participantes



las distancias, amplitud del campo, fuerza de los golpes, estilos,... etc. Actualmente carece totalmente de carácter competitivo. Nadie gana a nadie y lo único que se pretende es que se consiga la máxima duración en las partidas sin tener que agacharse a coger la pelota."

Otra información sobre su origen nos la da Eduardo García-Lago en un artículo publicado en El Diario Montañés con fecha 1/08/97, según el cual a finales de los años 30 fueron de viaje en un Rolls Royce su dueño, Gustavo Gallardo (hacendado granadino que veraneaba en el Sardinero), y su amigo, el santanderino José María Avendaño. En Biarritz vieron que en su playa se jugaba a las palas, en una modalidad diferente a la de las pequeñas paletas con pelota de esponja roja. El tamaño de la pala era mayor y se jugaba con pelotas de tenis. Avendaño tomó medidas del artefacto y de regreso a Santander encargó a un ebanista su confección. Luego inauguraron el invento en la 1ª playa junto a Piquío en el antiguo club de la "Caracola". El juego era en la arena húmeda y con bote. Entre los jugadores habituales cita el articulo aparte de los fundadores a Domingo Romero, hemanos Arias Corcho, familia del Rio y a Julio Casal que llegó "con una enorme pala dispuesto a "fusilar" a su contrario contra las rocas de la improvisada cancha" (sic). Cuando un temporal destruyó la "Caracola", este se instaló en el lado este del balneario, donde ahora se encuentran los palistas de la 1ª/La Concha en los meses de verano. Desde nuestro punto de vista esta información no contradice el origen del juego en La Magdalena por Mariano Pérez, complementándose ambas historias. Lo que es claro es que el deporte evolucionó desligándose de la arena húmeda y el



bote.

Los más veteranos reconocen que fue en Piquio donde se empezó a jugar tal y como se juega hoy: pegando y parando sin botar la pelota. Luego llegaría la prohibición durante la temporada de baño por las ordenanzas municipales, que prohibían en las playas los transistores, fútbol... y las palas. Época gloriosa de escaramuzas con los agentes municipales, de jugar al gato y al ratón, de partidas ojo avizor por si aparecían de repente, de enterrar las palas para esconderlas y evitar la multa y la incautación de la herramienta.... Todo esto acabó afortunadamente hace pocos años con la decisión municipal de acotar zonas exclusivas para jugar a las palas en las playas, con lo cual se salió de la ilegalidad en que se jugaba durante la temporada de verano. Actualmente mucha gente lo practica durante todo el año. Los fines de semana puede considerarse como un espectáculo al que los paseantes del Sardinero suelen asomarse algunos minutos.

## 3. TALLER DE PALAS.

El taller realizado en el INEF de Madrid durante el curso académico 2010-1011 se dedicó a la realización del juego "Palas cántabras".

Para ello contamos con todas las herramientas del taller del juego, así como de madera reciclada (de una antigua mesa) y de otros materiales, tales como la cola de contacto, el barniz y listones de manera de pino.

El taller lo podemos dividir en varias partes: marcado, corte, lijado,



decorado, rematado y barnizado.

Comenzaremos a exponer cada una de las partes, para lo cual utilizaremos imágenes que se obtuvieron durante todo el proceso de fabricación del juego.

## 3.1. PROCESO DE MARCADO

Lo primero que realizamos fue el marcado en la madera usando otras palas cántabras que el profesor nos facilitó de otros años, intercalando las posiciones para que ocuparan menos espacio y nos entraran las 4 en la misma madera.





3 Y 4. Proceso de marcado

 Nota: Tras un "pequeño" error, relacionado con la veta de la madera, tuvimos que usar otra madera (de la misma mesa) y marcar una nueva pala. El motivo fue que dibujamos la primera pala sin seguir la línea de la veta, es decir, dibujamos la pala perpendicularmente a la veta, con lo cual, la pala perdía casi la totalidad de su fuerza, y ante la posibilidad de la rotura de la misma, procedimos a cambiar el sentido de la veta en las palas posteriores.



#### 3.2. PROCESO DE CORTE:

Posteriormente, y usando una sierra de calar con una hoja de diente medio, procedimos al corte de todas y cada una de las palas que previamente habíamos marcado en la madera.

Para ello era necesario que colaboráramos entre nosotros, pues la madera con la vibración de la caladora, impedía que realizáramos el trabajo correctamente. Por lo que uno de nosotros realizaba el corte, y otro compañero debía sujetar la madera para proporcionar más estabilidad.

Para la realización de los cortes curvos, contábamos con la hoja de la caladora con diente medio como hemos dicho anteriormente, y además utilizamos una hoja de 8mm, que al ser una hoja muy fina, nos permitía gran movilidad y la posibilidad de realizar cortes curvos.

Para la realización de este paso del proceso tuvimos especial cuidado con el material que estábamos usando, ya que es una herramienta eléctrica, y como tal, debíamos tener muy en cuenta, cuándo la máquina estaba conectada a la corriente eléctrica y cuándo no.





5. Proceso de cortado

## 3.3. PROCESO DE LIJADO:

En este apartado, que viene inmediatamente después del de corte, el objetivo es quitar los sobrantes que hayan podido quedar después del corte con la sierra de calar, ya que al ser un corte "a pulso" y en una madera blanda, se quedaron imperfecciones en las palas que había que subsanar.

Para ello utilizamos primero una lima de madera de diente grueso, para quitar de manera rápida y cómoda el sobrante de mayor dimensión.

Posteriormente utilizamos una lima de metal, de diente fino, para quitar el sobrante de menor dimensión.

Por último utilizamos una lija de papel para realizar el remate con mayor precisión.







6. y 7. Proceso de lijado

Como se puede apreciar en la siguiente imagen, para una mayor eficiencia en el trabajo, mientras unos compañeros realizábamos el corte con la sierra de calar, otros compañeros iban adelantando trabajo utilizando la lima. Posteriormente todos y cada uno de nosotros dedicamos buena parte de la sesión al lijado y limado de nuestra pala.



8. Detalle del taller de cortado y lijado



### 3.4. PROCESO DE DECORADO:

Para el proceso de decorado, que lo realizamos íntegramente en el taller del juego, utilizamos un lápiz térmico, que es una herramienta eléctrica que permite el marcado sobre la madera mediante la temperatura alcanzada por el mismo.



9. Proceso del decorado

Para realizar el decorado, utilizamos de plantilla una imagen, que cada uno eligió libremente. La plantilla la pasamos a un papel cebolla, para poder tener mejor visión a la hora de dibujar con el lápiz térmico.

Y posteriormente utilizando el lápiz, y siguiendo la plantilla dibujada en el papel cebolla, plasmamos nuestro dibujo sobre la pala.





10. Proceso de decorado

En la imagen superior, podemos observar como plasmamos la plantilla que cada uno utilizó en el papel cebolla para mejorar la visibilidad.



## 11. Decorado con lápiz térmico

Utilizando el lápiz térmico, como se puede ver en la imagen superior, conseguíamos dibujar en la madera "quemando" gracias a la temperatura, consiguiendo un dibujo indeleble.





12. Detalle final del decorado

En la imagen superior podemos observar como queda la pala después del proceso de pintado con el lápiz térmico.







13, 14 y 15. Proceso completo de decoración

En la secuencia de imágenes superior, podemos observar todo el proceso de otra de las palas construidas.

## 3.5. PROCESO DE REMATADO

Posteriormente, procedimos al remate final de la pala, que no fue otro que el de la colocación del mango, para darle más consistencia a la pala y también, porqué no, por estética.









16, 17, 18. Terminación de la empuñadura

Primero, utilizando unos listones de madera de pino de 1 m. de largo por 5 cm. de ancho y 4 mm. de grosor, y una segueta para pequeños cortes, procedimos a su posterior lijado.

Para unir el mango a las palas, usamos un adhesivo de contacto, en formato de tubo de pistola de silicona, unos gatos para procurar que la unión fuera más fuerte y lo dejamos secar durante 24 horas.

Al día siguiente, usamos un formón de 12 mm. para la extracción de los sobrantes del adhesivo de contacto, que sobresalían por los lados.



19. Barnizado

Posteriormente y utilizando una lija de grano medio, procedimos al lijado de toda la pala en general, poniendo especial hincapié en el nuevo mango.

Después del lijado de toda la pala, procedimos al barnizado de la misma. Para ello utilizamos un

barniz satinado para maderas de interior.

Para el barnizado utilizamos una brocha fina y



realizamos varias pasadas, para asegurarnos que la madera cogiera bien el barniz. Es muy importante realizar los movimientos de vaivén de la brocha siguiendo las líneas que nos marca la veta de la madera, esto hará que el acabado sea mucho mejor y que no se produzcan brillos innecesarios o se produzcan acumulaciones de barniz. Muy importante en este aspecto es tener en cuenta la ventilación. Nosotros al realizar el barnizado en un lugar cerrado, tuvimos que conectar el extractor, para que nos librase de los vapores que desprende el barniz al destaparse.

Posteriormente al barnizado, dispusimos las palas sobre un cartón encima de la mesa para tener cuidado de no mancharla.



20. Proceso de secado



Con este taller, aprendimos a sacar provecho de materiales reciclables, y aprendimos a trabajar en equipo. Gracias a ello y con muy poco esfuerzo, podemos disfrutar en la actualidad de unos maravillosos juegos de palas cántabras.

### 4. Técnica

Presa de la pala: la presa más utilizada se denomina Universal. Consiste en agarrar la empuñadura cerrando los dedos sobre ella y colocando el dedo pulgar entre el dedo índice y los demás. Con este tipo de presa podemos realizar todos los golpes posibles.

Para realizar bien esta presa se puede realizar de la siguiente manera: Colocamos la pala de modo que éste perpendicular al suelo y formamos una V con el pulgar y el índice sobre el borde superior del mango o empuñadura, cerrando los dedos sobre ésta.



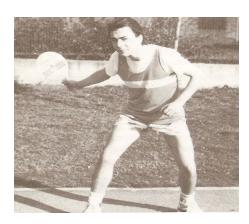
21. Agarre Universal.

El agarre debe ser firme, pero sin tensión continua. Solo justo en el momento de golpear la pelota apretaremos fuertemente la pala, y tras el golpeo, relajaremos la tensión sobre la presa.

Posición defensiva: el defensor colocará sus pies separados a la misma altura, rodillas semiflexionadas, tronco ligeramente inclinado hacia delante, cabeza levantada mirando al frente y la raqueta sujeta



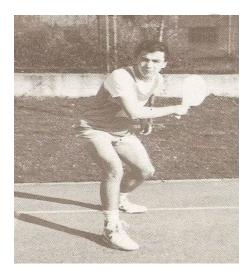
a una altura entre la cabeza, hombro y pecho.



En caso de un jugador diestro, todos aquellas pelotas que le lleguen de mitad del cuerpo hacia la derecha, realizará el golpe de derecha; y todas aquellas que le lleguen de mitad del cuerpo hacia la izquierda, realizará el golpe de revés.

22. Posición defensiva y posición del jugador para el golpe de derecha.

Golpe de derecha: se parte desde la posición de la imagen anterior, y solamente debemos llevar el brazo desde atrás hacia delante, extendiéndolo en el momento del golpeo y a la altura del hombro.

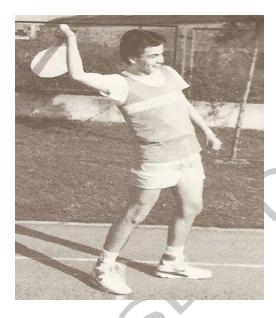


Golpe de revés: se ejecuta cruzando el brazo ejecutor por delante del pecho, flexionado, llevando hacia atrás del hombro opuesto la pala, para impactar en la pelota extendiendo dicho brazo hacia delante, deshaciendo el primer movimiento. Generalmente se adelanta la misma pierna de la mano que sujeta la pala.

23. Posición para el golpe de revés.



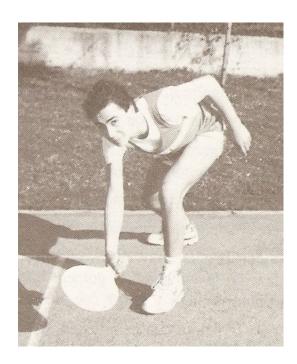
Golpeo por encima de la cabeza: se realiza flexionando el brazo ejecutor hacia atrás de la cabeza por encima del hombro, y extendiéndolo en el momento del impacto con la pelota, instante en el cual flexionamos la muñeca, lo que hará que no enviemos la pelota demasiado alta. Para golpear se adelanta el pie contrario al brazo ejecutor. En ocasiones es necesario saltar para golpear y devolver la pelota.



24. Posición del jugador atacante para realizar un golpe por encima de la cabeza o remate.

Golpeo por debajo de la cintura: se consigue dando uno o más pasos, o corriendo hacia delante en dirección a la pelota que nos viene corta. Debemos colocar la pala abajo, para en el momento de impactar con ella darle un pequeño toque de muñeca, levantando así la pelota y dirigiéndola hacia donde nosotros queremos.





25. Posición para realizar un golpe por debajo de la cintura en aquellas pelotas que se quedan cortas.

Hay que diferencia entre los golpes atacantes y los defensivos.

Los golpes defensivos son: golpes de derecha, revés y sobretodo por debajo de la cintura. Su objetivo será "parar" o amortiguar la pelota e intentar mandarla en las mejores condiciones, preferiblemente a una altura alta al atacante para que este le pueda de nuevo atacar y continúe el juego.

Respecto a los golpes atacantes son: el golpe de derecha, revés y sobretodo el remate o golpe por encima de la cabeza. Todos ellos, tienen como objetivo imprimir mucha velocidad a la pelota y dirigirla al jugador defensor.



A medida que los jugadores van adquiriendo nivel, el jugador atacante puede variar la zona de envío de la pelota, para que el jugador defensor tenga que moverse más, y le sea más complejo.

También debemos comentar que existen otros tipos de golpes y acciones más complejas y para niveles altos como puede ser:

Golpe por detrás de la espalda: Es un golpe bastante complejo ya que el jugador debe pasar la pala por detrás de la espalda y golpear la pelota por el otro lado. Este es un recurso para no realizar el golpe de revés.

Parar con la pala apoyada en el suelo: se suele utilizar cuando la pelota queda corta. Lo que hace el jugador es apoyar la pala inclinada en el suelo para que la pelota rebote en ella.

Cambio de mano de la pala: no suele ser muy frecuente. Consiste en cambiarse la pala de mano para realizar alguno de los golpes. Esto se puede realizar por ejemplo si el jugador no domina el golpe de revés y en cambio si domina ambas manos.

Planchas: se realizan cuando la trayectoria de la pelota queda muy corta y es imposible que el jugador llegue a ella sin "tirarse" al suelo. El jugador realiza una caída hacia delante, llevando el brazo extendido con la pala.

## 5. Táctica

Respecto a la táctica en este juego no es demasiado compleja. Únicamente los dos jugadores deben mantener la pelota en el aire,



sin que se les caiga al suelo, el mayor tiempo posible.

Conforme los jugadores van adquieren un mayor nivel se otorgan dos funciones. Uno será el atacante, que deberá golpear la pelota lo más fuerte posible en dirección al jugador defensor. Éste último, deberá controlar la pelota y enviarla de nuevo a su compañero en las mejores condiciones para que continúe el juego. Por lo tanto, podemos definir que es un juego cooperativo.

Debemos comentar que al principio solo existe un jugador atacante y otro defensor. Pero a medida que van adquiriendo un cierto nivel, se juega con un solo atacantes y tres defensores.

Estrategia (Niveles de dificultad):

Distancia entre los jugadores:

- Cinco metros o menos.
- Entre cinco y diez metros.
- Más de diez metros.

Fuerza del golpeo:

- Menor
- Mayor
- Dirección de la pelota:
- Al lado que más domina el defensor.
- Al lado que menos domina el defensor.



## 6. METODOLOGÍA

Para el aprendizaje del juego vamos a exponer una serie de ejercicios en progresión ascendente de dificultad, empezando por los más básicos y tratando de acercarnos poco a poco al juego completo.

Partiendo del material necesario para su desarrollo trataremos de disponer de una pala (esto sería indispensable) y una bola para cada uno (así podemos empezar por lo más básico); a modo de esquema la progresión partirá del siguiente modo:

- 6.1. Ejercicios individuales
- 6.2. Ejercicios por parejas
- 6.3. Ejercicios por cuartetos



26. Ejercicios individuales realizados en la clase de deportes alternativos en el Inef de Madrid).



## 6.1. Ejercicios individuales

Los ejercicios individuales que vamos a practicar son los siguientes:

- En primer lugar para familiarizarnos con el material, lo que haremos será golpear a la bola sin que está caiga al suelo.
- Para el control y manejo golpear alternativamente con ambas caras de la pala, e incluir el borde de la misma según se vaya progresando.
- Por último, realizaremos igual que el anterior pero variaremos la altura con la que nos tiramos la pelota, una baja, otra alta...

## 6.2. Ejercicios por parejas

Para esta parte (a la cual llegamos tras dominar la anterior) vamos a ponernos por parejas con una bola:

- Golpearemos alternativamente y en dirección ascendente buscando que la bola no se caiga.
- Realizaremos el ejercicio anterior pero algo separados y golpeando siempre de derecha.
- Sin variar el ejercicio pero de revés
- Posteriormente trataremos de que uno siempre golpe de forma ascendente y el otro descendente (iniciación al remate) golpearemos a la bola suave, buscando dar continuidad al juego.
- Continuaremos por ejercicios algo más complejos, un jugador estará sentado en el suelo (el defensor) y el otro jugador trata de rematar siempre a la posición de su compañero para que este pueda devolvérsela sin moverse.
- Para finalizar nos pondremos de tal forma que sea el que



remata el que no se mueva, buscando que el defensor lance la bola siempre al mismo punto.

Cabe destacar que para todos los ejercicios y los siguientes es importante que no se pase al siguiente hasta tener más o menos dominado el anterior; además de que las posiciones se deben rotar para que realicen estos ejercicios cada uno de la pareja (tanto de rematador, como de defensor); otro factor a poder tener en cuenta sería ir marcándonos un número de golpeos consecutivos y tratar de ir aumentando éste para ver la mejora que se va produciendo.

## 6.3. Ejercicios por cuartetos:

En este apartado es cuando le daremos rienda suelta al juego, es importante entender que llegados a este punto ya dominamos bastante bien y aguantamos que la bola no se caiga, pero todavía nos queda mucho que mejorar, por eso debemos ir de menos a más en intensidad, buscando siempre continuidad y marcándonos una serie de golpes consecutivos como objetivo. Hay que recordar que el objetivo es que no se caiga pero dándole claro la mayor intensidad posible al juego para ser más motivante y divertido.



27. Ejercicios por cuartetos como finalización de la progresión metodológica.



## BIBLIOGRAFÍA:

Hernández Vázquez, M. (1998). Deportes de raqueta, Madrid, Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura.

Ruiz Alonso, J.G. (1991). Juegos y deportes Alternativos en la programación de educación física escolar, Lérida, Editorial Deportiva Agonos.

Virosta, A. (1994) Deportes alternativos en el ámbito de la educación física, Madrid, Ed. gymnos

García-Lago, E. (1997) en un artículo publicado en El Diario Montañés con fecha 1/08/97

Hernández, M. en la web www.museodeljuego.org consultada el día 23 de noviembre de 2010

www.atc.unican.es/~rafa/palas.html consultada el día 23 de noviembre de 2010

www.pululandia.net consultada el día 23 de noviembre de 2010

#### FIGURAS Y CUADROS:

Foto 1: www.atc.unican.es/~rafa/palas.html

Foto2: www.pululandia.net

Fotos 3-20. Imágenes de las clses de Deporters Alternativos del Inef de Madrid

Fotos 21-25. Ruiz Alonso, J.G. (1991). Juegos y deportes Alternativos en la programación de educación física escolar, Lérida, Editorial Deportiva Agonos.

Fotos 26-27. Imágenes de las clases de Deportes Alternativos del Inef de Madrid.

