

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES  
*Rafael Tovar y de Teresa*

INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA  
*Teresa Franco y González Salas*

ESCUELA NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA  
*Florencia Peña Saint Martín*

SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN ACADÉMICA  
*Georgina Montalvo Díaz*

Proyecto: JUEGO, EDUCACIÓN Y CULTURA  
*José Luis Ramos Ramírez*

Edición y portada  
*José Luis Ramos Ramírez*  
*Janeth Martínez Martínez*

Ilustraciones  
*Susana Chincoya*

José Luis Ramos Ramírez y Janeth Martínez Martínez 1ª. Edición, Julio 2000  
ISBN: 968-5339-007

Correspondencia:  
*Periférico Sur y Zapote s/n, Colonia Isidro Fabela, Tlalpan, México, D.F. 14030*  
Fax: 56659228  
e-mail: *José Luis Ramos\_xozeluzr@yahoo.com*  
*Janeth Martínez\_janetconh@yahoo.com*

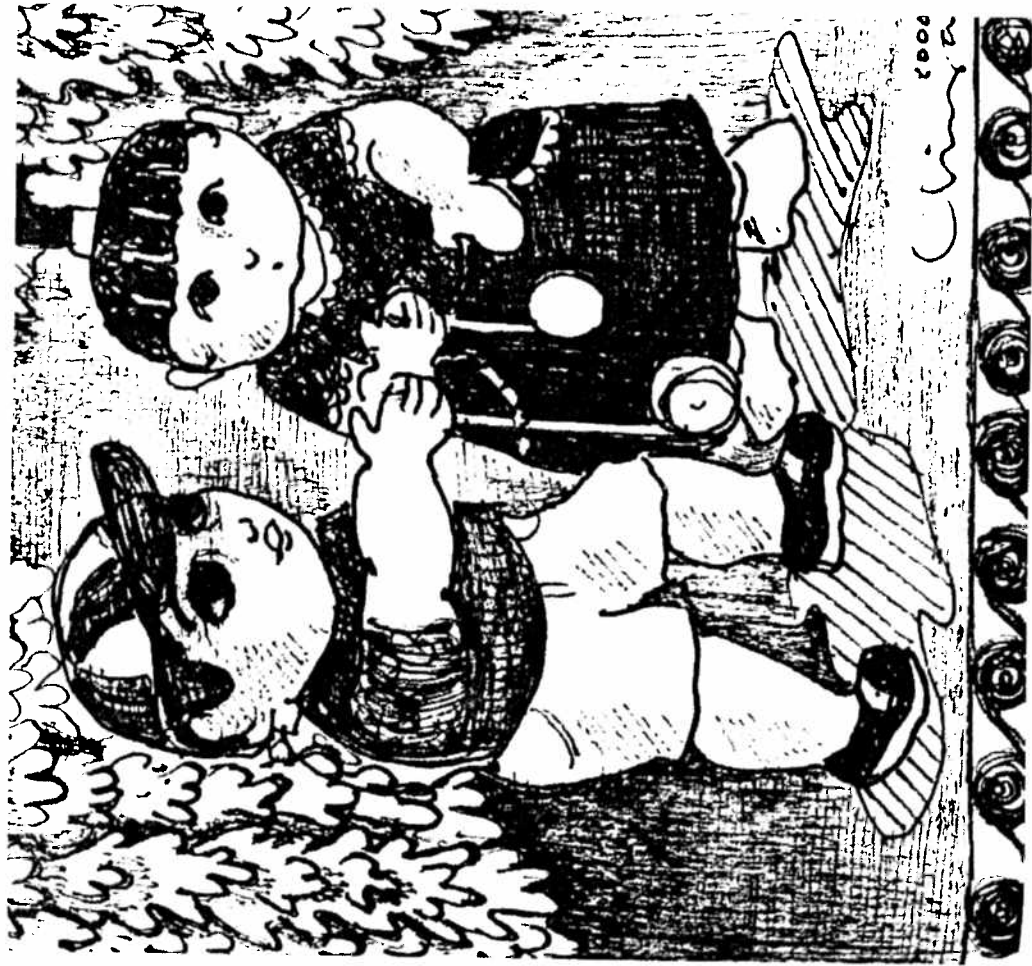
# Diversas miradas sobre el juego

***Diversas miradas sobre el juego***  
se terminó de imprimir en los talleres de  
EDITORIAL TIERRA FIRME, S.A. DE C.V.,  
de Privada Providencia 38,  
San Jerónimo Lídice, 10200 México, D.F.,  
tel. 55 95 15 17, fax 55 95 34 16  
en agosto de 2000.  
Se imprimieron 1000 ejemplares.

## Bibliografía

RAMOS RAMÍREZ, José Luis. *Juegos Tradicionales de Oaxaca. Cultura y Educación. Oaxaca(México),CNCA/IOC/INAH,1998,129p.*  
 (Coord.)*Juego, educación y cultura. México. CNCA/ENAH, 1999,108p.*

**EL JUEGO DE ELEUSIS.  
 PRESENTACIÓN Y PROPUESTAS DE APLICACIÓN  
 PEDAGÓGICA**



Haydée Silva Ochoa

Al César lo que es del César y a Yvette y Robert Valette un crédito especial, pues esta ponencia se inspira esencialmente de las ideas por ellos expuestas en un artículo llamado "Les Eleusis en classe de langue. Jeux de réflexion et de communication". Dichos autores dicen inspirarse a su vez en investigaciones desarrolladas en la Universidad de Princeton durante los años sesenta.

Sin embargo, mi objetivo no es tanto presentar el contenido de dicho artículo sino mostrar de qué manera los postulados ahí expuestos pueden verse reflejados hoy en una práctica pedagógica. De hecho, la actividad aquí presentada pertenece a los juegos eleusinos pero había sido desarrollada mucho antes de que los azares de una investigación sobre juego y enseñanza del francés me hubiesen conducido a leer el artículo de Y. y R. Valette.

Antes de llegar a la presentación propiamente dicha, habría que empezar por algunas precisiones terminológicas. En efecto, ignoro cuántos de los lectores conocen el sentido de la palabra "misto" o de su derivado "mistagógico", aunque cualquiera conoce otros de sus derivados tales como "misterio", "místico" o "mistificación". De hecho, hay que buscar el origen de la palabra "misto" en una ciudad hoy casi olvidada, Eleusis, situada a 20 kilómetros al norte de Atenas.

Dícese que hace muchos años, cuando los dioses del Olimpo hacían de las suyas en la tierra, el malvado Hades, amo de los infiernos, secuestró a Perséfone, hija de Démeter. Démeter, divinidad de la tierra y la naturaleza, tras haber buscado infructuosamente a su hija por cielo, mar y tierra, decidió detenerse en la ciudad de Eleusis, amenazando con no permitir que el más mínimo brote de hierba o retoño de ninguna planta volviera a crecer mientras la joven Perséfone no le fuera devuelta.

Los hombres, angustiados ante el inminente peligro que corrían sus cosechas, imploraron la intervención de Zeus. Éste, magnánimo, accedió a cumplir su papel de mediador, obteniendo un pacto

relativamente satisfactorio: Perséfone viviría la mitad del año en compañía de su madre, y el resto del tiempo con su amante y raptor. A cambio, Démeter garantizaría prosperidad y clima agradable sobre la tierra al menos seis meses al año...

Pese a la aplicación más bien aproximativa del acuerdo, los hombres decidieron honrar a Démeter, erigiendo para ella un templo en la ciudad de Eleusis y organizando el culto eleusino. A los iniciados de este culto esotérico, que hoy en día sigue siendo un enigma, se les llamaba "mistos"; los mistos eran guiados por un sacerdote llamado "mistagogo". Por extensión, llámase "mistagógico" al discurso o escrito que pretende revelar alguna doctrina oculta o maravillosa...

### Los juegos eleusinos.

Dos características del ritual eleusino de iniciación nos interesan hoy. Por una parte, era un ritual *activo*, basado en vivencias sensoriales, en ejercicios mnemotécnicos, en simulaciones diversas y en el desciframiento de símbolos. Por la otra, tenía por objetivo la transgresión de la frontera del conocimiento que separa lo humano de lo divino, haciendo acceder a los iniciados a los secretos de la naturaleza que permanecen ocultos para un simple mortal.

Llamaremos pues "eleusino" a un juego que tiene como características una participación activa por parte del alumno en la búsqueda y la construcción de un saber. El juego de Eleusis es fundamentalmente un juego de simulación, reflexión, comunicación y deducción. En él, los jugadores se hallan enfrentados al reto de descubrir por sí mismos una regla secreta, situación análoga a la de todo investigador. La revelación sólo podrá tener lugar si los jugadores comprometen su reflexión personal a través de una experiencia vivida y de preferencia compartida.

Un juego eleusino incluye obligatoriamente tres etapas que requieren tres reacciones distintas por parte de los jugadores :

**CUADRO No. 1**

**ETAPAS DEL JUEGO ELEUSINO Y REACCIONES REQUERIDAS**

Etapa	Reacción
1. Poder absoluto del Amo	1. Observación
2. Cuestionamiento del poder único y acceso al poder por parte de los Sabios	2. Formulación de hipótesis
3. Epílogo	3. Concepción y verificación de la regla

En suma, acceder al *saber* equivale, en términos eleusinos, a acceder al *poder*. Todo juego eleusino tiene claras implicaciones ideológicas y su objetivo, dentro de un contexto pedagógico, es precisamente hacer tomar conciencia al alumno de que es perfectamente capaz de construir de manera autónoma su propia vía hacia el conocimiento. Desmitificando el saber del profesor, se invita al alumno a asumir una actitud de participación.

**Con un mazo de cartas: principio básico de un juego eleusino.**

Pasemos a un ejemplo concreto. Es el primero, el más básico de los ejemplos utilizados por Y. y R. Valette.

Tenemos por un lado al animador, al que llamaremos aquí "el Amo", pues parte del placer del juego consiste en dar rienda suelta a la megalomanía; así, la persona que conduce inicialmente el juego puede ser: "Su Excelencia", "Dios", "el Amo Supremo", "la Conciencia Universal" ... Si bien durante la primera partida el papel del Amo recaerá

sobre el profesor, es preferible que diferentes alumnos asuman sucesivamente el cargo durante las partidas siguientes, una vez dominados los mecanismos del juego.

El Amo dispone de un mazo de 52 cartas estándar y distribuirá cierto número de ellas a cierto número de jugadores. Pongamos, por ejemplo, 32 cartas repartidas entre cuatro jugadores (ocho por jugador), quedando a manos del Amo 20 cartas.

Para los jugadores, el objetivo de la partida consiste en deshacerse de todas sus cartas, proponiéndolas por turno al Amo, quien las aceptará o las rechazará en función de una regla secreta que sólo él conoce y que ha consignado por escrito antes de empezar la partida.

Para empezar, el Amo coloca por ejemplo una carta roja -el as de corazones- proveniente de su reserva de 20 cartas, y pide al primer jugador que proponga otra carta.

Si la proposición se ciñe a la regla secreta, el Amo recibe la carta diciendo simplemente "acepto", y colocándola a un lado de la carta inicial; el jugador puede hacer una nueva propuesta. Si, por el contrario, la proposición no coincide con la regla secreta, el Amo toma también la carta pero dice "rechazada", y la coloca bajo la última carta "correcta", aumentando además el número de cartas del jugador desafortunado al entregarle dos nuevas cartas. El jugador pierde su turno.

Así, por ejemplo, el jugador A propone un as de espadas: el Amo acepta la carta. La nueva propuesta es un as de tréboles: la carta es rechazada pero conservada bajo la hilera de las cartas "correctas", mientras A recibe dos cartas extras.

El segundo jugador, B, presenta un tres de corazones; su carta es aceptada. B entrega entonces un tres de espadas, aceptado también, pero al presentar un cinco de tréboles, B pierde su turno y recibe dos cartas...

**EJEMPLO DE UN PRINCIPIO DE PARTIDA**

<b>A C E P T A D A S</b>	1	1	1	3	3	3
▼	▲	▼	▼	▲	▲	▲
1	1	1	3	3	3	3
<b>Propuesta inicial del Amo</b>	<b>Propuesta 1 del Jugador A</b>		<b>Propuesta 1 del Jugador B</b>		<b>Propuesta 2 del Jugador B</b>	
	1	1		5	5	5
		*		*	*	*
	1	1		5	5	5
	<b>Propuesta 2 del Jugador A</b>		<b>Propuesta 3 del Jugador B</b>			
	1	1		5	5	5
<b>R E C H A Z A D A S</b>						

Estamos en la primera etapa del juego, caracterizada por la omnipotencia y la omnisciencia del Amo, mientras los jugadores entregan cartas un poco al azar. Sin embargo, es también la etapa de la observación: al cabo de muy pocas jugadas, los jugadores empiezan a inducir cierta regla que ellos creen que es la regla secreta.

Nótese la importancia de aceptar todas las cartas, incluso aquellas que no corresponden a la regla del Amo: se conserva así la huella de un proceso y se pondera mejor el papel fundamental de los errores como elementos positivos que permiten avanzar en la formulación de nuevas hipótesis.

La segunda etapa del juego corresponde al cuestionamiento del poder único, mediante la formulación de hipótesis, que se traduce por el acceso al poder de los Sabios. En efecto, una vez que un jugador cree haber entendido la regla, puede pedir la autorización de substituir al Amo y adquiere la calidad de Sabio. El Amo permanece a sus espaldas, verificando la aplicación exacta de la regla que aún no ha sido explicada. Mientras las respuestas del Sabio correspondan a las que hubiera dado el Amo, el poder sigue siendo compartido. En caso de error, el Sabio retorna entre los mortales pero puede volver a aspirar al cargo. En caso de que otro jugador crea haber deducido la regla, puede substituir al Sabio en turno, y sus respuestas se ven sometidas a la aprobación del primer Sabio así como a las del Amo... Se constituye así paulatinamente un consejo de Sabios.

La partida termina una vez transcurrido el tiempo previamente fijado (entre diez y treinta minutos, según la complejidad del material y de la regla) o una vez que todos los jugadores forman parte del consejo de Sabios. En caso de agotarse las cartas antes del fin de la partida, pueden reintroducirse las primeras cartas rechazadas.

Es interesante señalar, por una parte, que los jugadores pueden acceder al cargo de Sabio siguiendo una regla falsa, casualmente fiel a la regla secreta y, por la otra, que la formulación de la regla de cada Sabio difícilmente corresponderá exactamente a la del Amo, pero reflejará la lógica y el discurso de su descubridor.

En la tercera y última etapa del juego, -el epílogo- el consejo de Sabios explica las reglas individuales y construye una regla común que será cotejada con la regla inicial. Esta etapa permite discutir sobre el proceso de conocimiento, valorar los aportes individuales y negociar una regla común.

La regla aplicada en nuestro ejemplo, sencilla en apariencia, es: "Las cartas o series de cartas deben obedecer a una alternancia de

colores rojo/ negro; es decir, no se pueden proponer una tras otra dos cartas del mismo color".

Este principio básico de juego puede dar lugar a diversas adaptaciones. Robert e Yvette Valette proponen diversas variantes: juegos con figurillas de fieltro, juegos informáticos. También claro, es posible jugar sin material.

### Una adaptación en función de objetivos específicos.

Por mi parte, deseo presentar el material concebido a partir de la combinación de los principios del juego de Eleusis con ciertas experiencias pedagógicas practicadas por José de Tapia (maestro de primaria, fundador de una escuela activa y exiliado español en México).

Cuenta el biógrafo de José de Tapia cómo este maestro formaba en fila india a sus alumnos poco antes del recreo y les preguntaba las tablas de multiplicación: todo error equivalía a formarse nuevamente en el último lugar de la fila; diez respuestas correctas sucesivas daban derecho a salir aun antes de la hora oficial de descanso.

A partir del juego de Eleusis y del principio aplicado por José de Tapia fue creado un juego al que llamé "À la queue leu leu" (traducción francesa de "en fila india") y que me ha servido con éxito durante años para la enseñanza de un punto particularmente difícil de la gramática francesa: la doble pronominalización.

La experiencia me había demostrado que la mera exposición magistral de la regla no daba buenos resultados. Independientemente de la elevada complejidad de la doble pronominalización —que incluye varios parámetros a la vez (género, número, persona, transitividad, combinación de pronombres)—, la mayoría de los alumnos habían olvidado ya los lejanos años de primaria en los que había aprendido los rudimentos gramaticales. Retomar desde cero todos los conceptos básicos hubiese

sido imposible ante el reducido número de horas del curso y la amplitud del programa, además de que los alumnos, ansiosos por aprender rápidamente a comunicarse en francés, veían con poco entusiasmo la perspectiva de un desarrollo teórico que les parecía largo y tedioso.

La solución provino del juego que presentaré en las próximas páginas. Obviamente, resulta más difícil evaluarlo fuera del contexto de una clase de francés de nivel intermedio, sin una demostración concreta, pero mi intención consiste ante todo en mostrar cómo el principio del juego eleusino puede aplicarse a objetivos didácticos específicos. Huelga decir que ésta no es sino una de las múltiples variantes posibles, y que la preparación del material requiere particular atención con el fin de optimizar el trabajo de los alumnos, sin por ello cerrarles posibilidades inéditas de conceptualización.

He aquí pues cómo se desarrolla una partida de "À la queue leu leu":

Se cuenta para empezar con tres mazos de cartas de diferentes colores; cada mazo contiene cincuenta cartas distintas.

### CUADRO No.2 À LA QUEUE LEU LEU. EJEMPLO DEL CONTENIDO DE CADA MAZO DE CARTAS.

VERBOS transitivos conjugados	Substantivos susceptibles de ser gramaticalmente OBJETOS DIRECTOS, variables en género y número	Substantivos susceptibles de ser OBJETOS INDIRECTOS, igualmente variables en género y número.
<i>Il donne</i> [él da]	<i>le message</i> [el mensaje]	<i>à l'enfant</i> [al niño]
<i>elle lit</i> [ella lee]	<i>la main</i> [la mano]	<i>à la jeune fille</i> [a la muchacha]

Cabe señalar el interés de jugar con objetos materiales que los alumnos pueden visualizar, desplazar y manejar a su antojo. La dimensión corporal se ve reforzada por el hecho de que los alumnos están de pie, que pueden circular y acercarse unos a otros. Sin

cuadernos, plumas o manuales que sirvan de ilusoria ancla, no pudiendo refugiarse en una transcripción ciega de un saber venido de lo alto, su atención se ve más solicitada por el juego mismo.

Se pide en efecto a los alumnos que formen una fila india (según el ánimo del grupo y del profesor, puede ser ante el escritorio o ante la puerta de salida). Se ha inscrito previamente en el pizarrón el cuadro con los pronombres de objeto directo e indirecto en francés:

**CUADRO No. 3**  
**LES PRONOMS PERSONNELS D'OBJET DIRECT ET D'OBJET**  
**INDIRECT**

	1 <sup>er</sup> personne	2 <sup>em</sup> personne	3 <sup>em</sup> personne	1 <sup>er</sup> personne	2 <sup>em</sup> personne	3 <sup>em</sup> personne
	singulier			pluriel		
Objet direct	ME	TE	LE LA L'	NOUS	VOUS	LES
Objet indirect			LUI			LEUR

Se dice a los alumnos que el objetivo del juego consiste en lograr transformar, por turnos, las oraciones propuestas por el profesor, utilizando los elementos disponibles en el pizarrón, sin explicación previa alguna, a partir de un único ejemplo:

*Il donne / la main / à l'enfant* → *Il la lui donne*  
[Él da / la mano / al niño → Él se la da]

Toda respuesta correcta da derecho a un punto; diez puntos (consecutivos o no) proporcionan el triunfo y dan derecho a retirarse del juego o a asesorar a sus compañeros (la libertad de dejar de jugar es fundamental para que la actividad sea realmente un juego: a los alumnos reticentes a los juegos puede ofrecérseles un estatuto de "observador"). Toda oración incorrecta hace perder su turno al jugador, quien va a ocupar el último lugar de la fila; en tal caso, el jugador

siguiente debe transformar la misma oración propuesta anteriormente, que sólo cambiará cuando haya sido dada una respuesta correcta.

Según mi experiencia personal, los primeros intentos de los alumnos fracasan casi siempre, pero al cabo de cinco minutos la fila india ha desaparecido, convirtiéndose en un conciliábulo en el que todos asesoran al jugador en turno y ponen a prueba sus diferentes hipótesis. Las primeras reglas propuestas rara vez son exactas, pero al cabo de quince minutos hay ya dos o tres jugadores capaces de contestar correctamente. Los ganadores optan generalmente por seguir participando en calidad de asesores, tratando con éxito variable de conducir a la victoria a sus compañeros y afinando poco a poco la regla.

Al final de la partida, cuando el grupo formula colectivamente la regla, resulta muy interesante para el profesor descubrir las asociaciones inéditas elaboradas por los alumnos.

Una de las reglas más originales que me fueron propuestas para organizar los pronombres dobles fue la siguiente: "Los pronombres son como viajeros en un tren cuando ya sólo quedan muy pocos asientos desocupados. ¿Quién tiene la prioridad? La tienen los pronombres de primera persona, como suele suceder con los viajeros que presentan un boleto de primera clase. Vienen después los de segunda clase, es decir los de segunda persona, y al final los de tercera clase (tercera persona). Los pronombres de primera y segunda personas no suelen pelearse por un lugar; pero si llega a suceder que haya dos terceras personas en litigio. La prioridad corresponde entonces al pronombre directo, como sucede cuando tenemos que escoger entre un individuo al que conocemos directamente (pariente o amigo) y un individuo al que conocemos únicamente de vista, de manera indirecta."

Tal puede ser, en efecto, parte de una metafórica regla de la doble pronominalización en francés. Clara y funcional, tiene además la ventaja de partir de una asociación mental sugerida por los mismos alumnos. Ése es el objetivo de un juego eleusino: substituir la transmisión



esclerosada de una regla por la construcción autónoma de un saber y un saber-hacer.

### **Conclusión.**

La práctica docente me ha permitido comprobar que los juegos eleusinos sirven para conceptualizar reglas ya establecidas pero también para sustituirlas por reglas más personales, construidas de manera autónoma y participativa, con mayores probabilidades de ser conservadas en memoria y readaptadas según las necesidades.

Gracias a la creación de una atmósfera propicia, permite además aprovechar al máximo el poder desacralizante de la actividad lúdica. Así, el profesor deja de ser depositario único de un saber inalcanzable, alentando al contrario la participación de cada jugador en la observación, la elaboración de hipótesis y su verificación, proceso asimilable al del conocimiento científico. Los alumnos abandonan su pasividad y acceden además al placer del *eureka*. Sus sugerencias, con frecuencia pertinentes, permiten ampliar el abanico de recursos pedagógicos a disposición del profesor.

Si la práctica del Eleusis se acompaña de una discusión colectiva sobre las relaciones entre el sujeto y el saber, entre el saber y el poder, la experiencia del descubrimiento activo y placentero puede entonces extenderse a otras disciplinas, con indudable provecho pedagógico.

### **Bibliografía**

- VALETTE, Robert et Yvette. "Les Eleusis en classe de langue. Jeux de réflexion et de communication", *Le Français dans le monde* n° 195.- sept. 1985, p. 49-58.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España, Real Academia Española, 21ª ed., 2 vols. 1984.- XXXVII + XI + 2133 p.
- JIMÉNEZ MIER Y TERÁN, Fernando. *Vida, pensamiento y obra de José de Tapia Bujalance. Un maestro singular*. México, ed. del autor, 1996, 288 p.