

2020



Academia de Guerra del
Ejército de Chile

Nº 02/2020

EL ROL DE LA ARGUMENTACIÓN EN LOS JUEGOS DE GUERRA

DOCUMENTO DE ANÁLISIS:

EL ROL DE LA ARGUMENTACIÓN EN LOS JUEGOS DE GUERRA

Marjorie Gallardo Castañeda*

Introducción

El presente artículo profundiza en la argumentación como una de las habilidades relevantes requeridas en el desarrollo y refuerzo del pensamiento superior de Oficiales de Estado Mayor en el ejercicio de los Juegos de Guerra.

Primeramente, se hace necesario contextualizar el concepto de ‘Juegos de Guerra’. Esta noción tiene antecedentes milenarios en los antiguos juegos de estrategia militar tales como el *Chaturanga* (Oriente Medio, siglos III-I a.C), el *Ludus Latruncolorum* (República Romana, siglo I a.C) y el ajedrez (Imperio Persa y posterior expansión Árabe), donde se simulaba una batalla en un tablero representando los movimientos de las principales secciones de un ejército.

Con el descubrimiento de nuevos territorios (siglos XVI y XVII), la emergencia de los Estados Nacionales y el advenimiento de la Ilustración (siglo XVIII), surge la necesidad de proporcionar un método al arte de la guerra. Es así como las practicas recreativas son sistematizadas por el Teniente prusiano Georg Leopold von Reisswitz en el libro ‘*Anleitung zur darstellung taktischer manöver mit dem apparat des Kriegs-Spieles*’ (simplemente conocido como Kriegsspiel), el que fue publicado en 1824. Este documento que contenía un conjunto de procedimientos y normas tácticas estrictas sirvió de base para un juego de mesa que fue adoptado y muy utilizado por los altos oficiales prusianos para ensayar maniobras.

De esta manera, el Juego de Guerra fue incorporado como estrategia de aprendizaje fundamental en el ejército prusiano; y, posteriormente se difundió hacia otros países. A Chile llega como parte del proceso de profesionalización y modernización del Ejército, implementado en el último tercio del siglo XIX, gracias a la labor del Capitán prusiano Emilio Körner Henze.

* Profesora de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Master of Arts in Philosophy: Discourse and Argumentation Studies, Universiteit van Amsterdam, Países Bajos. Investigadora y Analista del Centro de Estudios Estratégicos de la Academia de Guerra del Ejército de Chile. ✉ mgallardoc@acaguar.cl

Desde entonces, esta actividad ha sido una instancia educativa periódica en la formación de los Oficiales de Estado Mayor centrándose, principalmente, en desarrollar mejores tácticas y estrategias para el campo de batalla. En este proceso, dos habilidades del pensamiento crítico cumplen un rol fundamental: el razonamiento, como procedimiento interno de reflexión de las ideas, y la argumentación, como expresión de éstas en un contexto dialéctico, es decir, en la discusión y confrontación de argumentos y contra-argumentos.

Conforme a lo anterior, este artículo pretende responder a la siguiente interrogante ¿cómo la argumentación contribuye al proceso formativo de los Oficiales en los Juegos de Guerra? Para ello, en la primera parte del trabajo se hará una referencia al ejercicio de los Juegos de Guerra enfatizando, principalmente, en los momentos de preparación y ejecución. En la segunda sección se explica en qué consiste la argumentación y su relevancia en el proceso de aprendizaje en el contexto de los Juegos de Guerra. Finalmente, en la última parte se extraen conclusiones derivadas del análisis.

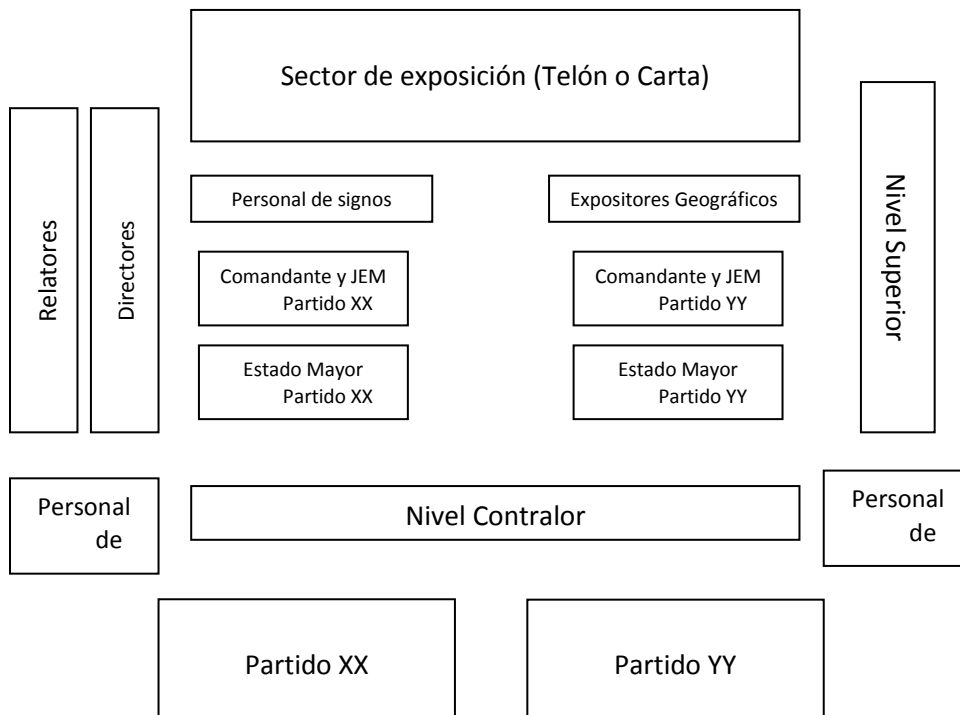
Los Juegos de Guerra

Esta sección está destinada a describir el ejercicio académico de los Juegos de Guerra como una actividad formativa dentro del curriculum de formación de los Oficiales de Estado Mayor.

La práctica de los Juegos de Guerra se encuentra normada por el *RDIE-90002 “Reglamento de Ejercicios de Entrenamiento de Juegos de Guerra y Maniobras”* año 2010. Conforme a este documento, se describirán a continuación los aspectos básicos de esta metodología.

Dicho reglamento define en su artículo 146 que los Juegos de Guerra “son ejercicios de entrenamiento sin tropa que se efectúan sobre la carta y que sirven para ejercitar al mando y sus colaboradores en la conducción de la guerra, campañas, operaciones y acciones tácticas”. Específicamente, corresponden a ejercicios en sala donde se ejercitan técnicas de combate con apoyo cartográfico. La Figura N°1 muestra el esquema general del desarrollo del Juego en sala.

Figura N°1



Fuente: RDIE-90002 (2010, p.78)

Los Juegos de Guerra son, en esencia, un juego de rol en el que a los alumnos se les asignan tareas de planificación, conducción y ejecución de maniobras militares que deben ejecutar como si vivieran la realidad de los acontecimientos planteados. En este contexto, a algunos alumnos les corresponde asumir el rol de la Dirección del juego, mientras que al resto la conformación de los Partidos o equipos de enfrentamiento.

Como estrategia de enseñanza-aprendizaje, los Juegos de Guerra obedecen a las necesidades educativas que la Academia de Guerra requiere abordar con sus alumnos. En este sentido, el Juego de Guerra es una actividad compleja que puede ser estructurada en múltiples diseños según lo que se pretenda trabajar. Por ejemplo, los Juegos de Guerra pueden desarrollarse con un *propósito docente* para trabajar ciertos conceptos enseñados en clases, comprobarlos y controlar su grado de aprendizaje.

También, los Juegos de Guerra se pueden realizar con el fin de abordar un *nivel de la conducción militar* específico, por ejemplo, en el nivel estratégico para aplicar principios y evaluar capacidades para

enfrentar amenazas; o bien, realizarlos en el nivel operacional para revisar aspectos específicos de la planificación y ejecución de las operaciones que realiza una Unidad de Teatro de Operaciones y, así, cumplir con los objetivos estratégicos contenidos en la planificación; finalmente, también se pueden ejecutar en el nivel táctico conforme a un plan del escalón superior para trabajar determinadas actividades tácticas que se requieran en el contexto de un teatro de operaciones. En el ámbito de la conducción, también podrían aplicarse ejercicios que combinen los niveles y así desarrollar un juego estratégico-operacional-táctico, estratégico-operacional ú operacional-táctico.

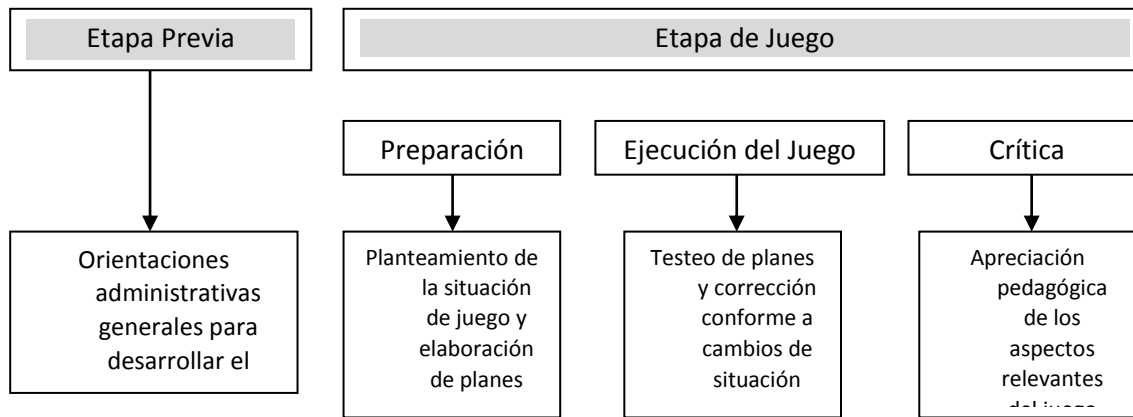
Junto con lo anterior, los Juegos de Guerra también pueden abordar *materias específicas o técnicas de la planificación militar*, tales como: logística, guerra electrónica, movilización, telecomunicaciones, entre otras.

Finalmente, estos ejercicios pueden ejecutarse según la *metodología de acción* que se requiera, por ejemplo, se aplica una metodología de acción simple, cuando los alumnos se organizan en un solo partido y la oposición la asume la Dirección, este procedimiento es muy apropiado para los Juegos de carácter docente que trabajan el nivel táctico u operacional. No obstante, también se puede realizar un Juego con metodología de acción doble organizando a los alumnos en dos partidos opuestos liderados por la Dirección. A diferencia de la acción simple, esta fórmula es muy útil cuando se precisa trabajar en el nivel estratégico de la conducción.

En cuanto a la organización, los Juegos de Guerra constan de dos etapas: una previa y una de juego, la que a su vez se compone de tres fases: *preparación, ejecución del juego y crítica*. A continuación se detalla brevemente en qué consiste cada una de ellas:

En la etapa previa el Nivel Superior de la Academia define el propósito del juego y le entrega a la Dirección las orientaciones generales y administrativas para que planteen la situación de juego a los partidos. Como se observa, esta etapa es más bien normativa, ya que son instruidas las reglas del juego como por ejemplo, el nivel del juego, las materias específicas o técnicas, la metodología de acción, el escenario, entre otras.

Figura N°2



Fuente: Elaboración propia a partir de la información proporcionada por el RDIE-90002 (2010)

Posteriormente, se pasa a la etapa de juego. La primera fase de esta etapa es la de *preparación* en la que la Dirección entrega a los partidos la tarea asignada para el juego con todos los antecedentes para simular el conflicto. Con ello, los partidos discutirán los distintos cursos de acción posibles y elaboraran la planificación definitiva. Luego, se inicia la *fase de juego* donde los alumnos exponen su planificación y la someten a prueba con los cambios de situación que establece sorpresivamente la Dirección hasta conseguir el objetivo del juego. Finalmente, se avanza hacia la *fase de crítica* en la que se examinan, principalmente, las resoluciones tomadas en cuanto a las maniobras y procedimientos ejecutados, con el fin de verificar el cumplimiento del objetivo del juego. Desde la perspectiva argumentativa esta fase es muy relevante, ya que conlleva el ejercicio de testeo de argumentos y contraargumentación por parte de los profesores y autoridades asistentes lo que es beneficioso para lograr el aprendizaje en los alumnos.

En este acápite se ha descrito brevemente las características y procedimientos generales del Juego de Guerra. Como se ha podido apreciar, esta es una instancia de entrenamiento en la que los alumnos del Curso Regular de Estado Mayor se preparan en la conducción de la guerra y operaciones. Sin embargo, más allá de las acciones bélicas simuladas el Juego de Guerra es -en esencia- una actividad intelectual compleja, ya que trabaja habilidades del pensamiento superior fundamentales en el ejercicio de la toma de decisiones bajo presión; asimismo, actividades como la preparación de planes y cursos de

acción, las discusiones en los cuarteles generales, la exposición y defensa de dichos planes ante la Dirección y Niveles Superior y Contralor son ejercicios de razonamiento, intercambio de ideas y reflexión crítica colaborativa.

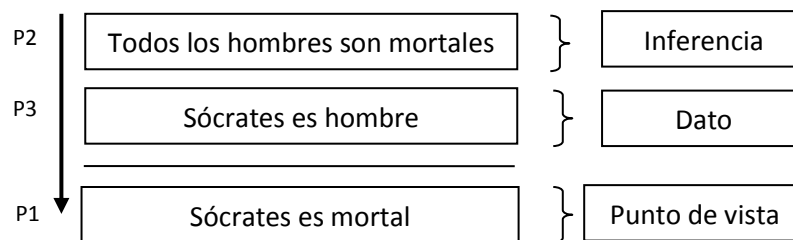
La Argumentación: una herramienta cognitiva útil para el proceso de aprendizaje en el contexto de los Juegos de Guerra

En ocasiones, cuando se piensa en la palabra argumentación, ésta se asocia a las nociones de confrontación, como discusión y debate. No obstante, este concepto implica el desarrollo de habilidades que van más allá de estas ideas. Con el fin de comprender de mejor manera de qué trata la argumentación, a continuación se abordan algunas características intrínsecas y habilidades vinculadas a ésta.

Debido a su pertinencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha escogido para este acápite una fundamentación teórica basada en la perspectiva Pragma-dialéctica (propuesta por Frans van Eemeren) y Epistemológica de la argumentación (planteada por Selma Leitão), dejando de lado otros enfoques, como el lógico deductivo, factual, lingüístico o retórico.

En primer lugar, la argumentación pertenece al conjunto de habilidades que desarrollan el pensamiento superior. En sí, la argumentación nace de un proceso cognitivo de razonamiento, es decir: un individuo concibe una determinada idea, la que puede ser un punto de vista, tesis o conclusión; y para apoyarla busca fundamentos, tales como, datos, razones o respaldos de autoridad. Dichos fundamentos se encuentran concatenados lógicamente por inferencias, las que en la mayoría de los casos se mantienen implícitas, pero son necesarias para colegir la conclusión. Véase el siguiente ejemplo donde el punto de vista se deriva de la evidencia que proporciona el dato, sumado a la inferencia en el razonamiento:

Figura N°3



Fuente: Elaboración propia

Como se aprecia en la Figura N°3 el individuo puede demostrar que “Sócrates es mortal” a partir de la evidencia del dato y comprendiendo la regla general de razonamiento que establece que “Todos los hombres son mortales”. Por tanto, para sostener un punto de vista o conclusión, es necesario apoyarla con evidencias concretas e inferencias.

Van Eemeren, Grootendorst, Jackson y Jacob señalan que la argumentación tiene en sí “una estructura inferencial característica” (1997: p.306), en otras palabras, al argumentar el cerebro selecciona y relaciona algunos fundamentos disponibles, luego deduce de ellos otros nuevos (es decir, extrae inferencias), los que son útiles para completar el razonamiento al explicar las conjeturas que permiten obtener la conclusión. En este proceso inferencial, puede ocurrir que la persona encuentre razones a favor y en contra; entonces, mentalmente, las confronta, organiza y determina si su idea inicial es aceptable para ser presentada ante otros.

Un ejemplo concreto de este proceso inferencial ocurre -repetidas veces en el cerebro de los alumnos- cuando desarrollan el *Proceso de Planificación Militar de Estado Mayor*. Allí los integrantes de cada partido formulan, analizan y confrontan distintos cursos de acción, es decir, proponen argumentos a favor y en contra de sus ideas hasta elaborar el plan definitivo del partido para presentar en la sesión en Sala. Asimismo, este proceso ocurre en la *fase de ejecución del juego*, donde los partidos deben reaccionar y modificar su planificación, de manera oportuna, según los cambios de situación instruidos por la Dirección.

En segundo lugar, es importante resaltar que la argumentación conlleva un proceso de interacción entre dos o más personas, a diferencia de otras habilidades del pensamiento superior (como el análisis, la síntesis y la evaluación), es la única en la que se requiere necesariamente de un proceso colaborativo para su ejecución. Aun cuando los interlocutores no se encuentren presentes en el mismo momento de la interacción o la argumentación se desarrolle por medio de un texto escrito -como un artículo académico o una tesis, por ejemplo- ésta siempre estará destinada a convencer a otros respecto de la aceptabilidad de su punto de vista, es decir, en la producción del discurso argumentativo se produce un diálogo mental con un otro internalizado con el fin de buscar elementos de oposición que anticipen posibilidades de contra-argumentación (Leitão, 2001). Los Juegos de Guerra son un claro

ejemplo de actividad formativa donde se presenta la argumentación como un proceso colaborativo explícito. Esta habilidad cobra vital importancia en dos momentos: primero, en las instancias de discusión dentro de los partidos y Cuartel General para planificar los cursos de acción; y segundo, en las sesiones de exposición en Sala. Consecuentemente, es un ejercicio valioso de aprendizaje donde no solo se requiere la reproducción de los contenidos aprendidos en clases, sino que exige rapidez en el razonamiento, cooperación cognitiva, plasticidad mental, previsión del ataque y entrega oportuna de las tareas asignadas.

Relacionado con lo anterior, se desprende una tercera característica de la argumentación: su utilidad para la construcción de conocimiento. En las últimas décadas varios académicos (Leitão 2001, 2007; Ruiz y Leitão 2010; Van Eemeren y Grootendorst, 2004; Nieto y Saiz, 2011; Santibáñez, 2012, 2015) han profundizado en el estudio de la argumentación desde la perspectiva cognitiva. En este sentido, los autores coinciden en que el proceso dialógico (es decir, la interacción comunicativa) y dialéctico (el ejercicio de confrontar puntos de vista y testear argumentos) incrementa el conocimiento de los interlocutores. Por su parte, Selma Leitão (2007) se ha enfocado específicamente en lo que ella ha denominado como *dimensión epistémica de la argumentación*, ya que las operaciones cognitivas involucradas incluyen procesos mentales complejos, como la resolución de problemas, el razonamiento, la inferencia y la sistematización de información relevante.

Lo anterior, se pone en interacción en el ejercicio dialéctico de la argumentación, ya que el hablante primero construye su discurso razonando ideas y fundamentando el punto de vista, pero luego en la réplica, recibe la contra-argumentación de éstas; a partir de ello, confirma, corrige o complementa su razonamiento inicial. Este ejercicio se aprecia con claridad en dos fases de los Juegos de Guerra: en la fase de *ejecución del juego* y en la *fase crítica*, sobre todo en la que se realiza desde la perspectiva del *nivel contralor* (profesores) y *superior* (autoridades), ya que éstas, a través de la retroalimentación y contra-argumentación, cumplen la función pedagógica de corregir integralmente el desempeño de los alumnos, específicamente, el planteamiento de la Dirección; la planificación militar presentada por los equipos; las decisiones tomadas y los argumentos provistos para la defensa. En síntesis, el Juego de Guerra constituye en sí un valioso ejercicio argumentativo epistémico para incrementar el conocimiento de los temas militares y corregir el aprendizaje; ahora bien, su práctica no solo se limita a las actividades

formativas del curriculum de la Academia de Guerra, sino que se proyecta al trabajo futuro de Estado Mayor.

En cuarto lugar, la argumentación puede darse en variados contextos, desde aquellos informales y domésticos hasta los académicos y científicos. Un elemento fundamental en esta actividad, independiente del contexto donde ésta se realice, es el respaldo de los argumentos y del punto de vista; así, se debe proveer de autoridad o evidencia comprobada con el objeto de fortalecer el razonamiento, de lo contrario el ejercicio se transforma en un mero intercambio de ideas. En los contextos académicos y científicos, el respaldo de la argumentación se construye a partir de la ejecución de una investigación lo más objetiva e independiente posible, de modo tal de conocer en profundidad, principalmente: a) los aspectos centrales de la controversia, b) quiénes han escrito al respecto, c) qué razones sustentarían estar a favor y en contra. Consecuentemente, la argumentación implica desarrollar también, habilidades de búsqueda, selección, categorización y síntesis de información relevante y oportuna sobre el tema que se quiere defender. Todo ello es un requisito fundamental en el desarrollo de un Juego de Guerra, ya que los equipos deben investigar sobre la situación planteada y formular los cursos de acción basados en argumentos sólidos y fundamentados en la doctrina institucional y en bibliografía especializada.

Finalmente, la argumentación supone el desarrollo de habilidades de expresión del razonamiento, ya sea a través del discurso oral o escrito. En este sentido, se deben dominar diversas habilidades, para presentar (coherencia y fluidez), defender (fundamentar, respaldar y sistematizar) y atacar (analizar, evaluar, refutar y recusar) un determinado punto de vista. Sin duda, este es un aspecto no menor ya que si el proceso de planificación efectuado no es bien expuesto y defendido ya sea de forma escrita o en sala, todo esfuerzo realizado ha sido en vano.

A juicio de la autora, las habilidades de expresión constituyen un tercio en una argumentación satisfactoria, los otros dos tercios restantes los ocupa las habilidades de razonamiento y de investigación para proveer sólidos respaldos. Por ello, es tan importante que todos los integrantes del partido dominen estas tres habilidades y se coordinen en la presentación de sus argumentos en sala, ya que las inconsistencias de uno o más integrantes pueden perjudicar y retrasar la dinámica del Juego.

En este apartado se ha abordado el concepto de argumentación vinculado al ejercicio formativo de los Juegos de Guerra. Como se aprecia, la argumentación es una actividad compleja de razonamiento

que, a diferencia de otras habilidades del pensamiento superior, requiere de la interacción social para construir o ampliar el conocimiento. La argumentación contempla tres destrezas principales: la habilidad para inferir y articular lógicamente las razones de modo tal que apoyen a la conclusión pretendida; la habilidad para investigar, definiendo apropiadamente la controversia o problema y respaldando adecuadamente las razones; y la habilidad para expresar dicho razonamiento articulando coherentemente cada argumento.

Como hemos visto a lo largo de este acápite, la argumentación se encuentra presente en todas las fases de un Juego de Guerra, su empleo es transversal a todos los participantes del ejercicio y su naturaleza dialéctica constituye un relevante insumo para ampliar y corregir el conocimiento de los alumnos del Curso Regular de Estado Mayor.

CONCLUSIONES

En este artículo se ha examinado la contribución de la argumentación al proceso formativo de los oficiales de Estado Mayor en los Juegos de Guerra. En la primera parte de este trabajo se describió sucintamente en qué consisten los Juegos de Guerra, sus principales características y organización. Posteriormente, en la segunda parte se aborda la argumentación desde la perspectiva Pragma-dialéctica y Epistemológica con el objeto de demostrar que ésta es una herramienta cognitiva relevante en el proceso de enseñanza aprendizaje de los Juegos de Guerra.

Si bien, los Juegos de Guerra fueron diseñados como un ejercicio intelectual para simular tácticas y estrategias militares, en el siglo XIX son formulados como un método de enseñanza-aprendizaje para altos oficiales del ejército.

Los Juegos de Guerra tienen múltiples características y pueden ser ejecutados en distintas modalidades dependiendo de las necesidades educativas de la Institución; consecuentemente, pueden jugarse tanto en el nivel estratégico, como en el táctico u operacional, con uno o dos partidos, se pueden trabajar materias específicas de la planificación militar o tener una finalidad docente de enseñanza, comprobación o control de ciertos conceptos. Su organización se estructura en dos etapas: la etapa

previa, de orden administrativo, y la etapa de juego, que a su vez se subdivide en tres fases: preparación, ejecución del juego y crítica.

Como se puede apreciar las fases de la etapa de juego siguen una estructura lógica de razonamiento en la que se promueve la reflexión y dialéctica de las ideas coherente con el Proceso de Planificación Militar. Tanto en la fase de preparación como en la de ejecución del juego, los alumnos elaboran y contrastan distintos planes o cursos de acción a seguir en los que formulan y testean argumentos para exponerlos en sala y convencer a la Dirección y a los niveles Superior y Contralor respecto de la solidez de su plan.

El Juego de Guerra en cuanto a estrategia docente de enseñanza basado en la argumentación presenta dos aspectos muy beneficiosos para el aprendizaje de conceptos propios de la conducción militar: por una parte, es una actividad que fomenta la colaboración entre los participantes, fundamental para el trabajo de los futuros Oficiales de Estado Mayor; y, por otra, facilita la construcción del conocimiento, es decir, que del proceso dialéctico que los alumnos experimentan tanto en las discusiones en los cuarteles como en las sesiones en sala contribuyen a la generación de conocimiento nuevo, reafirmación de aprendizajes o corrección de éstos.

En síntesis, la argumentación cumple un rol primordial en el proceso formativo de los Oficiales de Estado Mayor en los Juegos de Guerra, ya que es una habilidad instrumental para alcanzar los objetivos de aprendizaje, fomenta el desarrollo del pensamiento superior, potencia las habilidades de investigación y búsqueda de información, coadyuva a la adquisición de conocimiento, pule las habilidades de análisis, síntesis y refutación y mejora las de expresión del razonamiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, J. (2018). *Kriegsspiel, el juego de mesa que entrenó a los oficiales prusianos para ganar la guerra con Francia*.
 Disponible en: <https://www.labrujulaverde.com/2018/05/kriegsspiel-el-juego-de-mesa-que-entreno-a-los-oficiales-prusianos-para-ganar-la-guerra-con-francia>
- Comando de Educación y Doctrina del Ejército de Chile. (2010). *RDIE-90002 “Reglamento de Ejercicios de Entrenamiento de Juegos de Guerra y Maniobras”*.
- Eemeren, F.H. van & Grootendorst, R. & Jackson, S. & Jacobs, S. (1997). “Argumentación”. En: T.A. Van Dijk (ed.), *Discourse as Structure and Process* (vol. 1). London: Sage.
- Kay, L. (2019). *Kriegsspiel – How a 19th Century Table-Top War Game Changed History*.
 Disponible en: <https://militaryhistorynow.com/2019/04/19/kriegsspiel-how-a-19th-century-war-game-changed-history/>
- Leitão, S. (2001). “La dimensión epistémica de la argumentación”. En: Kronmüller, E. y Cornejo, C. (eds.) *Ciencias de la mente: aproximaciones desde Latinoamérica*. Santiago de Chile: JCSáez Editor.
- Leitão, S. (2007). “Argumentação e Desenvolvimento do Pensamento Reflexivo”. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 20(3), pp: 454-462.
 Disponible en <http://www.scielo.br/pdf/prc/v20n3/a13v20n3.pdf>
- Torre-Crespo, J. y Álvarez-Lovato. (1827). *El Juego de la Estratografía o Ajedrez Militar*.
 Disponible en:
https://books.google.cl/books?id=x_NdAAAcAAJ&pg=PA6&lpg=PA6&dq=estratograf%C3%ADa&source=bl&ots=Jc1z6kBT0E&sig=ACfU3U0NmRd_GlmPWOI-lJhweJjqZmDskA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiNtIqytYrlAhVpIrkGHVJAB7oQ6AEwBH0EC-AkQAQ#v=onepage&q=estratograf%C3%ADa&f=false