

Aprendizaje 14. Reflexionar sobre las reglas de procedimiento argumentativo.

¡Solo que le duela, pero que no lo dañe!

Pablo Flores del Rosario

«Un juego y nada más», pensó Ernesto. Pero la verdad es que no estaba muy seguro que solo fuera eso. Los estudiantes de bachillerato le habían dado nombre: «que le duela, pero que no lo dañe», y era frecuente verlos jugar durante los recesos. Sin embargo, en varias ocasiones, el juego había derivado en violencia, dañando a alguno de ellos. Según Ernesto, a eso no se le podía llamar «juego», sino «violencia oculta».

Aleida había visto a Ernesto en la esquina de un salón. Se dirigió hacia él, iba con varios miembros del grupo. Al cruzar el patio, vieron que algunos estudiantes estaban jugando, pero uno de ellos era el objeto del juego. Se le veía molesto, como a punto de volverse a golpes contra quienes participaban. Por momentos parecía acoso físico.

Reunidos, Aleida, Ernesto, Marcela, Octavio, Zoraida y otros, permanecieron a la expectativa. Poco después se incorporó Fulgencio, quien comentó:

—¡Pobre chavo! Se ve que le duele, pero no creo que le hagan daño.

Ante el comentario, Ernesto replicó:

—Pero si en un juego te causan dolor, eso te daña. ¿No crees?

—Yo creo que es cuestión de enfoque —refutó Fulgencio.

Marcela dijo:

—Oigan, pero solo se trata de un juego. Miren, ya hasta se van riendo.

—Pero entonces tenemos un problema. Para algunos este juego es solo eso, para otros es violencia —resumió Ernesto.

Fulgencio reafirmó su postura:

—Yo lo sigo sosteniendo: se trata de un juego.

Aleida intervino:

—Sí, todo eso es cierto. Pero, ¿cuál es el problema? No he visto que nadie lo haya dicho con claridad.

—El problema —intervino Ernesto— es que no podemos llamar «juego» a algo que le causa daño a sus participantes o a uno de ellos.

—Me gusta cómo formulaste el problema —dijo Fulgencio sintiéndose apoyado—. Dado que Ernesto y yo tenemos opiniones diferentes, ¿qué hacemos ahora?

II

—Me parece que primero debemos estar seguros si es el problema, para luego discutirlo —intervino Marcela—. Porque hemos visto que a pesar de que el juego es rudo, frecuentemente no pasa nada más, y al final todos terminan riéndose.

—Quizá eso pase —replicó Aleida—, pero no puedes ignorar el hecho de que alguno de ellos resulte lastimado, y además, muchas veces termina en violencia, ya sea porque le entran al juego o porque se niegan a entrarle.

—O tal vez hemos visto tanto este juego, que ya se nos hace natural que se lastimen, como ocurre en otros juegos. Pero este no tiene reglas —enfaticó Ernesto.

En ese momento, Fulgencio, deseoso de iniciar la discusión, intervino:

—Es claro que estamos ante un problema; todos conocemos muchos juegos y algunos son pesados, algunos tienen reglas, otros no, o al menos no están claras; pero eso no les quita que sean un juego.

Varios parecían estar de acuerdo. Por un momento, Ernesto dudó y después opinó:

—Para mi gusto, el problema es si podemos aceptar como juego aquello que nos violenta o que usamos para violentar a otros.

Aleida y Ernesto veían que eran menos los que coincidían con ellos.

—Pero entonces —expresó Octavio con reserva— pongamos reglas para no caer en ese mismo tipo de juego.

—Sí, y la primera regla es que aceptemos que Ernesto presenta un punto de vista que Fulgencio no acepta —dijo Aleida. Todos coincidieron.

—Otra regla podría ser como en el fútbol: ambos están obligados a defender lo que opinan o no hay juego. Pero al mismo tiempo son libres de no hacerlo, como cuando no queremos jugar fútbol —propuso Marcela.

Carmen, que había hablado poco, dijo:

—Podemos agregar otras reglas. Es necesario expresar las dudas. Se discute solo el punto de vista que está en juego. Otra, usar un lenguaje y palabras que entendamos. Y, por último, si uno gana el debate, ambos deben aceptar que alguien ha ganado...

Ernesto se animó con la propuesta de Carmen. Fulgencio estaba feliz porque por primera vez se sintió apoyado. Sin darse cuenta, todos se habían ido sentando hasta formar un semicírculo.

III

Ernesto inició la discusión:

—Entonces, un juego es el que no daña ni se usa como medio para dañar porque usa reglas.

—¡Oye!, el futbol es un juego que tiene reglas pero a veces algún jugador sale dañado —refutó Fulgencio.

—Pero cuando pasa eso, hay castigo, y esa es una de sus reglas —contraargumentó Ernesto. Luego continuó:

—La idea, Fulgencio, es que todo juego implica reglas, y si jugamos, las aplicamos. Pero, cuando las reglas dejan de funcionar, no se puede decir que sea un juego.

—Entiendo —insistió Fulgencio—, pero te recuerdo que hay reglas que no se enuncian, aunque pueden estar presentes en el nombre del juego. Por ejemplo, este juego se llama: «que le duela, pero que no le cause daño» y la regla es no causar daño.

Ernesto lo pensó, y argumentó:

—Creo que piensas que hacer daño a alguien solamente es mandarlo al hospital. No es así, hay otras maneras de dañarlo. Por ejemplo, cuando alguien entra a este juego, ya lo dañamos; golpear es dañar. Parece que no estás consciente de que si le duele, es porque le daña.

Aleida confirmó lo que dijo Ernesto. Los demás vacilaron. Fulgencio siguió firme en su punto de vista:

—¡Pues por eso! A esto se refiere la parte que dice «que no le cause daño». Eso es lo que evita que este juego deje de serlo. ¿Viste cómo muchos dejan de golpear cuando se dan cuenta que alguien se empieza a quejar?

—Sí. Sin embargo, al golpearlo ya lo han dañado —refutó Ernesto—. Lo han hecho incluso antes de que empiece a quejarse porque le duele. Te repito: golpear es dañar, que duela ya es dañar.

—Pero si tu papá te pega cuando te castiga, entonces te daña también —insistió Fulgencio.

—Sí, aunque te estás saliendo del tema. Pero aun así, cuando un padre golpea para castigar, causa daño —volvió a afirmar Ernesto.

Todos miraban ahora a Fulgencio, como esperando que refutara a Ernesto o aceptara su error. Fulgencio parecía dudar.

—Bueno, quizá tengas razón. Pero si eso fuera cierto, muchos juegos dejarían de ser interesantes y se volverían aburridos —Fulgencio dijo con duda.

—Bien, Fulgencio —Ernesto parecía decidido a terminar la discusión—. Te he visto participar en el juego y no mides tus golpes. Cuando pasa eso, ¿sigues jugando? Creo que no. Además, quiero pensar que en las discusiones de la clase de Ética has aprendido otras formas de relación.

—Ya dije que eso lo aprendí en esas discusiones —confirmó Fulgencio.

—Pero parece que no dejas del todo la violencia —reviró Ernesto.

Fulgencio estaba desarmado, no tuvo más justificaciones a las cuales recurrir. Permaneció pensativo. Muchas escenas cruzaron por su mente. Le estaba gustando discutir y había aprendido que no siempre se puede tener la razón.

—De acuerdo, Ernesto, creo que un juego no puede ni debe dañar a sus participantes —concluyó Fulgencio.

Los chicos se mostraron complacidos. Vieron que Fulgencio estaba mejorando. Tras esto se retiraron. Habían aprendido que para discutir rigurosamente es necesario aceptar los errores propios.

Guía para facilitar el diálogo y la reflexión a partir del texto *¡Solo que le duela pero que no lo dañe!*

La narración centra su atención en reflexionar sobre las reglas de procedimiento argumentativo, y lo hace jugando con los contenidos conceptuales que le dan sentido. Estos contenidos son: los momentos del diálogo crítico: confrontación, apertura, argumentación y clausura; las reglas conversacionales: máxima de cantidad, máxima de cualidad, categoría de relación, categoría de modo; las reglas del diálogo argumentativo: de relevancia, de cooperación y de información; y las reglas de discusión pragmatialéctica. Por eso la narración tiene cuatro partes. Cada una ilustra un contenido.

Tanto la narración, los planes de discusión como los ejercicios, asumen que una discusión solo es posible cuando se presenta con claridad una diferencia de opinión. Y este hilo conductor permite entender que existen reglas para solucionar esa diferencia. En suma, muchos conflictos pueden solucionarse con argumentos si se siguen las reglas que se comparten en este material.

1. Momentos del diálogo crítico: confrontación, apertura, argumentación y clausura.
2. Reglas conversacionales: máxima de cantidad, máxima de cualidad, categoría de relación, categoría de modo.
3. Reglas del diálogo argumentativo: relevancia, cooperación, información.
4. Reglas de la discusión pragmatialéctica.

1. Momentos del diálogo crítico.

1.1. Confrontación.

Se trata de dejar en claro que hay un punto de vista que no es aceptado en tanto hay una duda, lo que permite hablar de una diferencia de opinión (Eemeren, Grootendorst, 2011). Este momento aparece en el relato:

Fulgencio afirma: «yo lo sigo sosteniendo» se trata de un juego...

Ernesto interviene: El problema es que no podemos llamar juego a algo que le causa daño a sus participantes o a uno de ellos.

Fulgencio responde: Me gusta cómo formulaste el problema. Dado que tenemos opiniones diferentes, ¿qué hacemos ahora?

Plan de discusión.

1. ¿Puedes discutir alguna opinión cuando todos estás de acuerdo en ella? ¿Por qué no? ¿Por qué sí?
2. ¿Puedes discutir una opinión que es ambigua? ¿Por qué no?
3. ¿Qué puedes hacer para que sea una opinión discutible?
4. ¿Para que se discuta una opinión tiene que existir duda sobre ella? ¿Qué tipo de duda crees que sea?
5. ¿Una duda es solo una opinión que contradice a otra opinión?

6. ¿Puedes elaborar un criterio que permita decidir cuándo una opinión genera dudas, como para hacer una discusión sobre ella?

Ejercicio.

Instrucción. Analizar, en el siguiente cuadro, si se trata de una opinión que genere dudas o si es clara.

Opinión	Genera dudas	Es clara	Razones
No recuerdo haber causado problemas graves como incendiar nuestra casa o renunciar a mis estudios (Fadanelli, 2006).			
Era frecuente verlos jugar durante los recesos. Solo que en varias ocasiones el juego había derivado en violencia, dañando a alguno de los jugadores.			
No había fachada más sosa que la de mi escuela secundaria: un muro gris, plano, y una puerta metálica en el centro: hasta un simio, si se lo exigieran, realizaría un diseño más decoroso (Fadanelli, 2006).			
El problema es que no podemos llamar juego a algo que le causa daño a sus participantes o a uno de ellos.			
Pobre chavo, se ve que le duele, pero no creo que le hagan daño.			
Con todo, la madre iba a visitarlo, existía, a pesar de lo inconcebible que resultaba su existencia (Revueltas, 1989).			
Pero entonces tenemos un problema, para algunos este juego es solo eso, para otros es violencia.			
Inevitablemente, la fama mundial de Jorge Luis Borges nos produce la íntima sensación de haber perdido algo (Steiner,			

2002).			
Tiraban a matar y herirse en lo más vivo, con los pies, con los garrotes, con los dientes, con los puños, a sacarse los ojos y romperse los testículos (Revueltas, 1989).			
Todo era un no darse cuenta de nada. De la vida (Revueltas, 1989).			

1.2. Apertura.

Se trata de saber si hay algún acuerdo en la forma de discusión, el lenguaje, las creencias, reglas de proceder en la discusión y quién es protagonista y antagonista (Eemeren, Grootendorst, 2011).

En el relato aparece la apertura cuando Marcela dice: La primera regla es que aceptemos que Ernesto presenta un punto de vista que Fulgencio no acepta.

Y Carmen interviene: Otra regla podría ser como en el fútbol: ambos están obligados a defender lo que opinan o no hay juego. Pero al mismo tiempo son libres de no hacerlo, como cuando no queremos jugar fútbol.

Podemos agregar otras reglas. Es necesario expresar las dudas. Se discute solo el punto de vista que está en juego. Otra, usar un lenguaje y palabras que entendamos. Y, por último, si uno gana el debate, ambos deben aceptar que alguien ha ganado

Plan de discusión.

1. ¿Por qué se inicia una discusión?
2. ¿Qué pasaría si no se respetan las reglas al discutir?
3. ¿Debe haber reglas para que podamos discutir?
4. ¿Cuáles reglas propondrías para discutir?
5. ¿Existe alguna razón para que en una discusión haya un protagonista y un antagonista? ¿Qué pasaría si no existiera alguno de los dos?
6. ¿Siempre tiene que ganar alguien en una discusión? ¿Y qué pasa si nadie gana en la discusión?
7. ¿Quién debe ganar en una discusión? ¿Por qué?

Ejercicio.

Instrucción. De las enunciaciones siguientes, elegir las adecuadas para la apertura en una discusión.

Enunciación	Apertura	Razones
En suma, por lo que has dicho, puedo concluir que estaba en un error.		

Me parece que primero debemos estar seguros de que ese sea el problema, para someterlo a discusión.		
Aleida y Ernesto veían que eran menos los que coincidían con ellos.		
Ellos, los gladiadores, eran invencibles, incluso por encima de dios, pero no podían con eso (Revueltas, 1989).		
O tal vez hemos visto tanto este juego, que vemos como algo natural que se lastimen al jugar, como ocurre en otros juegos...		
Lo único claro para ellos era que la madre no había podido entregar la droga a su hijo ni a <i>nadien</i> , como ella decía (Revueltas, 1989).		
Está claro que estamos ante un problema; todos conocemos muchos juegos y algunos son pesados, algunos con reglas, otros sin ellas o al menos no están claras; pero eso no les quita que sigan siendo juegos.		
A nadie en casa le convenía enterarse de una realidad que en todo caso habría de modificarse más adelante (Fadanelli, 2006).		
Pensaban, a la vez, que sería por demás matar al tullido. Ya para qué (Revueltas, 1989).		
Podemos agregar otras reglas. Es necesario expresar las dudas. Se discute solo el punto de vista que está en juego. Otra, usar un lenguaje y palabras que entendamos. Y, por último, si uno gana el debate, ambos deben aceptar que alguien ha ganado...		

1.3. Argumentación.

El protagonista presenta sus argumentos en favor de su punto de vista, el antagonista plantea sus dudas y evalúa los argumentos, hasta aceptar o rechazar el punto de vista (Eemeren, Grootendorst, 2011).

En el relato esto aparece como la parte III.

Ernesto inició la discusión: Entonces, un juego es el que no daña ni se usa como medio para dañar porque usa reglas.

Fulgencio refutó: ...el fútbol es un juego que tiene reglas pero a veces algún jugador sale dañado.

Ernesto contraargumentó: Pero cuando pasa eso, hay castigo, y esa es una de sus reglas. La idea, Fulgencio, es que todo juego implica reglas, y si jugamos, las aplicamos. Pero, cuando las reglas dejan de funcionar, no se puede decir que sea un juego.

Plan de discusión.

1. Cuando defendemos un punto de vista, ¿debemos hacer enunciados afirmativos?
2. ¿Un enunciado como «los declaro marido y mujer» puede ser defendido?
¿Cómo lo defenderías?
3. Ese enunciado, ¿se puede reformular para ser defendido o rechazado? ¿Cómo lo reformularías?
4. Un enunciado como «ahora estoy sentado en el banco», ¿puede ser defendido? ¿Por qué?
5. Para defender un enunciado, ¿solo podemos usar argumentos?

Ejercicio.

Instrucción. Determinar si los siguientes enunciados pueden ser defendidos o no.

Enunciados	Defendido/no defendido	Razones
Un juego es el que no daña ni se usa como medio para dañar porque usa reglas.		
Pero creo que Dios existe.		
El futbol es un juego que tiene reglas pero a veces algún jugador sale dañado.		
En vista de que mi abuela se negaba a salir de su recámara para desearme buena suerte o darme un último consejo, la despedida se tornó un poco sombría (Fadanelli, 2006).		
Pero cuando pasa eso, hay castigo, y esa es una de sus reglas.		
Creo que existen otras galaxias con vida como la nuestra. Si no, demuestra lo contrario.		
Te recuerdo que hay reglas que no se enuncian, aunque pueden estar presentes en el nombre del juego. Por ejemplo, este juego se llama: «que le duela, pero que no le cause daño» y la regla es no causar daño.		
Como todos los hombres de Babilonia, he sido procónsul; como todos, esclavo; también he conocido la omnipotencia, el oprobio, las cárceles (Borges, 2004).		

La idea es que todo juego implica reglas, y si jugamos, las aplicamos. Pero, cuando las reglas dejan de funcionar, no se puede decir que sea un juego.		
El juego terminó, no hay más de qué hablar.		

1.4. Clausura.

Es la parte donde se establece el resultado de la discusión. Y el protagonista o el antagonista abandona su punto de vista (Eemeren, Grootendorst, 2011). En el relato el antagonista retira su punto de vista.

Fulgencio dijo: De acuerdo, Ernesto, creo que un juego no puede ni debe dañar a sus participantes.

Plan de discusión.

1. ¿Por qué una discusión, como cualquier juego, debe terminar?
2. ¿Qué pasaría si una discusión no tuviera fin?
3. Si alguien gana una discusión, ¿qué gana?
4. El que pierde una discusión, ¿gana algo? ¿De qué ganancia se trata?
5. ¿Por qué crees que gana algo quien pierde la discusión?
6. ¿Qué modifica una discusión: nuestras creencias, nuestra forma de ser...?
7. Cuando participas en una discusión, ¿qué cambia de ti?

Ejercicio.

Instrucción. Dados los siguientes enunciados conclusivos, determinar si alguien gana.

Enunciados	Gana/pierde	Razones
Bueno, quizá tengas razón, pero si acepto tu punto de vista, muchos juegos dejarían de ser interesantes y se volverían aburridos.		
Hasta entonces Mendoza no levantó la vista para auscultar mi silencio (Fadanelli, 2006).		
Te he visto participar en el juego y no mides tus golpes. Cuando pasa eso, ¿sigues jugando? Creo que no.		
Ahora, mientras subo a mi auto para abandonar el cementerio vuelvo a escuchar sus voces graves, sus argumentos encontrados, sus gritos (Fadanelli, 2006).		
Ernesto: Creo que no. Además, quiero pensar que en las discusiones de la clase de Ética		

has aprendido otras formas de relación. Fulgencio: Ya dije que eso lo aprendí en esas discusiones		
Pero la hipótesis de otros mundos habitados, es solo eso.		
Pero parece que no dejas del todo la violencia.		
Hemos dicho que un carácter muy frecuente de las utopías es ser isla (Borges, 1998).		
Ernesto, tienes razón, creo que un juego no puede ni debe dañar a sus participantes.		
Los chicos se mostraron complacidos. Vieron que Fulgencio estaba mejorando. Tras esto se retiraron. Habían aprendido que para discutir rigurosamente se necesita aceptar los errores propios. «Y no hablábamos de las tablas de verdad», pensó Aleida.		

2. Reglas conversacionales: máxima de cantidad, máxima de cualidad, categoría de relación, categoría de modo.

2.1. Máxima de cantidad

Tiene que ver con la cantidad de información a proporcionar, de ella son las máximas: (i) «haga usted que su contribución sea tan informativa como sea necesario» (teniendo en cuenta los objetivos de la conversación) y (ii) «no haga que su contribución resulte más informativa de lo necesario» (Grice, 1991: 516).

Se trata del momento donde la información se precisa para ubicar el punto de vista que está en discusión. Ernesto dice: Pero entonces tenemos un problema, para algunos este juego es solo eso, para otros es violencia.

Y luego Fulgencio dijo: Yo lo sigo sosteniendo, se trata de un juego.

Plan de discusión.

1. ¿Qué hace que nos veamos obligados a ser precisos con determinada información?
2. ¿Qué ocurre cuando damos más información de la necesaria?
3. Para ofrecer la información necesaria, ¿debemos estar atentos, debemos saber escuchar la conversación?
4. ¿Qué ocurre cuando no escuchamos con rigor una conversación?
5. Ofrecer la información necesaria, ¿tiene relación con la frase de Descartes de dividir un problema en tantas partes como sea necesario para solucionarlo? ¿De qué modo se da esta relación?
6. ¿Por qué en una discusión debemos dar solo la información necesaria?
7. ¿Por qué en una discusión no podemos explayarnos y dar mucha información?

8. ¿Pueden formularse criterios que permitan saber que damos solo la información necesaria?
¿Cuáles serían estos criterios?

Ejercicio.

Instrucción. En la siguiente tabla, indicar dónde se está dando la información necesaria y no más de ella (columna dos y tres). Recordar que esa información forma parte de alguna discusión (en una narración, en alguna novela o en la vida cotidiana). Es importante ofrecer los criterios con los cuales se responde a lo que se pide en las columnas dos y tres.

Momentos de un diálogo posible	Se ofrece información necesaria	Se ofrece más información de la necesaria	Criterios
Aleida había visto a Ernesto en la esquina de un salón. Se dirigió hacia él, iba con varios miembros del grupo. Al cruzar el patio, vieron que algunos estudiantes estaban jugando, pero uno de ellos era el objeto del juego. Se le veía molesto, como a punto de volverse a golpes contra quienes participaban. Por momentos parecía acoso físico.			
Fulgencio: ¡Pobre chavo! Se ve que le duele, pero no creo que le hagan daño.			
Ante el comentario Ernesto replicó: pero si en un juego te causan dolor, eso te daña, ¿no lo crees?			
Aleida dijo: Sí, todo eso es cierto. Pero, ¿cuál es el problema? No he visto que nadie lo haya dicho con claridad.			
Cuando alguien afirma: Ocurrió en una parte, pero también en otras, no sabría decirte cuáles.			
Caminó de regreso a la casa de los antepasados. Había salido la luna, y Guanajuato le devolvía un reflejo violento desde las cúpulas y la rejas y los empedrados. (Fuentes, 2000).			
El bien no debe confundirse con nuestro			

interés particular en este o en el otro momento de nuestra vida. No debe confundirse con nuestro provecho, nuestro gusto o nuestro deseo (Reyes, 1982).			
Yo avanzo, incrédulo, hacia mi madre. Hacia las palmas de sus manos, abiertas y adelantadas, como si recibiera a un hijo pródigo que al mismo tiempo fuese un príncipe encantado (Fuentes, 2008).			
Desde luego, las fotografías no son argumentaciones dirigidas a la mente, sino que son simples manifestaciones de hechos dirigidos a la vista (Woolf, 1999).			
Cuando alguien afirma: Podría decirse que no, pero en otras circunstancias no sabría qué decir.			

2.2. Máxima de cualidad

Tiene una supermáxima: «trate de que su contribución sea verdadera», y dos máximas más específicas: (i) «no diga lo que crea que es falso» y (ii) «no diga aquello de lo que carezca de pruebas adecuadas» (Grice, 1991: 516).

Es lo que ocurre cuando Ernesto replica a Fulgencio: La idea, Fulgencio, es que todo juego implica reglas, y si jugamos, las aplicamos. Pero, cuando las reglas dejan de funcionar, no se puede decir que sea un juego.

Plan de discusión.

1. ¿Por qué estamos acostumbrados a pedir pruebas de lo que afirmamos?
2. ¿La prueba solicitada en nuestras afirmaciones está relacionada con la confianza que se nos tiene? ¿Por qué es así?
3. ¿Siempre que hay una discusión, ¿se nos piden pruebas aun cuando se nos tenga mucha confianza?
4. ¿Por qué en cualquier discusión debemos dar pruebas de lo que decimos?
5. ¿Por qué en una discusión no debemos decir mentiras? ¿Qué pasa si en la discusión decimos mentiras?
6. ¿Podemos aprender de una discusión en la que se digan mentiras?
7. ¿Pueden formularse criterios para que en la discusión se hagan afirmaciones comprobables? ¿Cuáles serían tales criterios?

Ejercicios.**Instrucciones.**

A) En el siguiente cuadro, ubicar los enunciados donde es posible presentar pruebas que permitan saber si el enunciado es verdadero o falso.

B) Identificar los criterios usados para decir si cumplen la máxima de cualidad.

Emisión afirmativa	Es posible presentar pruebas	verdadero/falso	Criterios: Cumple/no cumple la máxima de cualidad.
Usted, naturalmente, podría empuñar las armas otra vez —ahora en España, como antes en Francia— para defender la paz (Woolf, 1999).			
El valor de la educación es uno de los más grandes valores humanos (Woolf, 1999).			
Tenía razón el difunto Henry James y la tendrán cuantos sigan novelando el dilema: el solo hecho de que exista una América distinta de Europa, separadas por un ancho mar y siglos de cultura, es en sí una fuente de inquietud (Woolf, 1999).			
Los objetos caen porque regresan a su lugar natural (Aristóteles).			
Por ello es necesario proceder de la manera siguiente: a partir de lo que es menos claro en sí, pero más claro para nosotros, hacia lo más claro y cognoscible en sí (Aristóteles, 2001).			
Y cualquiera podría observar que el vino obra toda suerte de transformaciones, si se fija en cómo va cambiando gradualmente a los que lo beben (Aristóteles,			

2007).			
El centro de la tierra no es el centro del mundo, sino tan solo el centro de gravedad y el centro de la esfera lunar (Copérnico, 1988).			
La talla de los hombre, tanto antiguos como modernos, que han sostenido y sostiene la hipótesis heliocéntrica constituye una buena prueba de que no se la debe despreciar como si fuera una opinión ridícula (Galileo, 1988).			
...todos los melancólicos son seres excepcionales, y no por enfermedad, sino por naturaleza (Aristóteles, 2007).			
Todas las esferas giran en torno al sol, que se encuentra en medio de todas ellas, razón por la cual el centro del mundo está situado en las proximidades del sol (Copérnico, 1988).			

2.3. Categoría de relación.

Tiene una sola máxima: «vaya al grano» (Grice, 1991: 517), que es como pedir que digamos cuál es el asunto o problema que queremos exponer. Como cuando Ernesto dice: El problema es que no podemos llamar «juego» a algo que le causa daño a sus participantes o a uno de ellos.

Fulgencio responde: Me gusta cómo formulaste el problema. Dado que tenemos opiniones diferentes, ¿qué hacemos ahora?

Plan de discusión.

1. ¿Es bueno decir las cosas con precisión?
2. ¿Cuál es la ventaja de hacerlo? ¿Qué pasa si no lo haces?
3. ¿Qué pasa si en una discusión alguno de los participantes es ambiguo? ¿Por qué crees que pase?
4. ¿Cuándo entiendes más alguna cosa: cuando te la explican con muchas palabras o cuando te la explican con precisión? ¿Por qué crees que es así?
5. ¿Será necesario, en algunas situaciones, no ser preciso, sino que deben darse rodeos antes de decir algo? ¿Por qué?
6. ¿Es posible formular criterios para saber que alguien «va al grano»? ¿Cuáles serían?

Ejercicio.**Instrucciones.**

A) Determinar de manera individual si la información del primer cuadro va al grano.

B) Indicar en grupo si esa información no va al grano.

C) Anotar, en la cuarta columna, los criterios usados en la solución de las columnas dos y tres. Los criterios permiten saber si somos precisos en lo que decimos o no, esto es, si vamos al grano.

Información	Se va al grano	No se va al grano	Criterios
Pero si tu papá te pega cuando te castiga, entonces te daña también.			
Sí, pero te estás saliendo del tema. Pero aun así, cuando un padre golpea para castigar causa daño			
A principios del siglo XIX (la fecha que nos interesa) las vastas plantaciones de algodón que había en las orillas eran trabajadas por negros, de sol a sol (Borges, 2001).			
...y nunca he visto que al profesor de mate se le discuta.			
No te adelanto nada, mejor ve la película.			
Raymundo Lulio (Ramón Llull) inventó a fines del siglo XIII la máquina de pensar; Atanasio Kircher, su lector y comentador, inventó, cuatrocientos años después, la linterna mágica (Borges, 1998).			
¡Ay, Fulgencio!, pero no es lo mismo discutir en la clase de matemáticas para aprender cálculo, que discutir con el profesor.			
Sin duda podemos iniciar la discusión.			

Y cuando lo decidan cada quien podrá irse a casa.			
En algún momento llegue a creerlo, ahora no sé.			

2.4. Categoría de modo

No tiene que ver con lo que se dice, sino la manera en que se dice, su supermáxima: sea perspicuo. Sus dos máximas específicas son: (i) «evite ser oscuro al expresarse», (ii) «evite ser ambiguo al expresarse», (iii) «sea escueto y evite innecesariamente ser prolijo-abundante», (iv) «proceda con orden» (Grice, 1991: 517). Durante el diálogo, los participantes aunque no fueron en ocasiones precisos, tampoco fueron ambiguos y siguieron cierto orden en la discusión, como lo muestra la conclusión de Fulgencio: Bueno, quizá tengas razón. Pero si eso fuera cierto, muchos juegos dejarían de ser interesantes y se volverían aburridos.

Plan de discusión.

Una discusión exige que se aporten pruebas de nuestras afirmaciones, pero también que no hablemos de modo ambiguo porque de hacerlo perdemos el tema de discusión.

1. ¿Qué pasa cuando alguien al discutir hace afirmaciones ambiguas?
2. ¿Qué pasa si alguien en una discusión se expresa con poca claridad? ¿Puede desarrollarse una discusión en esa condición?
3. ¿Qué pasaría si alguien en una discusión hace afirmaciones que no tienen relación con lo que se discute?
4. ¿Qué pasaría en una discusión si todos hablaran de cosas que no tuvieran relación entre sí?
5. Si alguien habla mucho, ¿hace que la discusión sea interesante? ¿Por qué?
6. ¿Qué criterios serían necesarios para que una discusión tenga un final donde podamos aprender algo?

Ejercicio.

Instrucción. Calificar los siguientes enunciados como ambiguos, claros o confusos.

Enunciación	Ambigua	Clara/confuso	Razones
Si, la pluma cae frente a mi mesa de trabajo			
Debo a la conjunción de un espejo y de una enciclopedia el descubrimiento de Uqbar (Borges, 2004).			
Nos vemos cuando nos veamos.			
»ya te las verás con las tablas de verdad« le habían sentenciado.			
La vindicación de la			

antigüedad de Palermo se debe a Paul Groussac (Borges, 1998).			
¡A ver si son tan buenos para enfrentar el rigor de las tablas de verdad!			
La pata camino hasta el cansancio.			
Por consiguiente, treinta cuatro círculos son suficientes para explicar toda la estructura del universo y toda la danza de los planetas (Copérnico, 1988).			
El amor da vida, pero de amor se muere.			
¿A qué hora llegas? No lo sé, no tengo idea.			

3. Reglas del diálogo argumentativo

En el mismo sentido, para que una discusión pueda continuar, se exige mantener los siguientes principios: cooperativo, de relevancia y de información.

1. En una discusión, ¿crees que es importante que todos discutan el mismo tema?
2. ¿Por qué no podemos discutir lo que se nos venga en gana?
3. Además, ¿por qué hay que esperar turnos para participar?
4. ¿Por qué debemos escuchar con atención? ¿Qué pasa si no queremos escuchar lo que dicen los demás?
5. ¿Qué ocurre si en la discusión alguien quiere aportar más información de la necesaria?
6. En una discusión, ¿cómo sabemos que una información es necesaria?
7. ¿Cuáles serían los criterios que definan cuándo una información es necesaria en la discusión?

Ejercicios.

Instrucción. Responder lo que se plantea en cada caso.

1. Seguimos hablando todavía de la «salida» y la «puesta» del sol (Steiner, 1989). ¿Esta es información necesaria para continuar una discusión? ¿por qué sí o no?
2. Uno de los espíritus radicales del pensamiento actual ha definido la tarea de esta edad oscura como la de «aprender de nuevo a ser humano» (Steiner, 1989). Si un autor concluye esto, ¿crees que hay espíritu cooperativo en su conclusión? ¿Por qué?
3. «En efecto, creo que debemos conservar el ambiente», «Eso no permite hacer más barato el combustible de autos». El principio de relevancia significa que hablamos de lo mismo, ¿aquí se habla de lo mismo? ¿Por qué?

4. «La música nos acerca a lo más íntimo que tenemos», «cierto, como el baile nos hace genuinos». ¿Hay relación en ambos enunciados? ¿Qué se requiere para que la haya?
5. «Aclárame algo: si afirmaste que es verdad que dos líneas paralelas nunca se juntan, ¿será porque parece que las vías del tren lo hacen?». ¿Qué pregunta harías de tal forma que hablen de lo mismo?

4. Reglas de la discusión pragmatialéctica.

Los autores de esta teoría de la argumentación (Eemeren, Grootendorst, 2011; Eemeren, Grootendorst, Snoeck, 2006; Eemeren, Grootendorst, Snoeck, 1996), han propuesto 15 reglas. Pero los mismos autores sugieren que son reglas demasiado técnicas para quienes se inician en el proceso reglamentado de discusión (Eemeren, Grootendorst, 2011: 183). Así que, para propósitos prácticos, sugieren un código de conducta para quienes empiezan a discutir y desean hacerlo de modo razonable. Esto es, para quienes desean resolver sus diferencias de opinión mediante la argumentación, siguiendo el procedimiento de discusión pragmatialéctica. Los autores señalan diez requisitos básicos para una discusión razonable. Tanto el modelo de discusión, llamado pragmatialéctico por estar fundado en la práctica y en la solución de conflictos, como las diez reglas, son expuestos en el relato que inicia este material.

La estructura de una discusión razonable consta de cuatro partes: I. Confrontación; II. Apertura; III. Argumentación; IV. Clausura. Estas cuatro partes corresponden a la forma como está estructurado el relato. Las diez reglas son las siguientes:

Regla de la libertad: los puntos de vista y las dudas son expresados libremente. Debe estar claro que existe una diferencia de opinión y cuál es. Presentar un punto de vista y su duda, son derechos básicos e incondicionales de quienes discuten razonablemente.

Regla de la obligación de defender: el punto de vista presentado y puesto en duda debe ser defendido de los ataques críticos. Quien asume un punto de vista está obligado a defenderlo si se le solicita hacerlo.

Regla del punto de vista: el ataque y la defensa, por medio de la argumentación, solo se relaciona con el punto de vista efectivamente presentado por el protagonista. El punto de vista no puede ser distorsionado de ningún modo.

Regla de la relevancia: la defensa del punto de vista se debe hacer mediante una argumentación relevante, esto es, sólo se debe argumentar sobre el punto de vista a discusión.

Regla de la premisa implícita: la argumentación del protagonista debe ser examinada críticamente por el antagonista, incluyendo premisas implícitas en la argumentación.

Regla del punto de partida: cuando el punto de vista es atacado o defendido, el punto de partida de la discusión debe ser usado de manera apropiada. No puede presentarse como punto de partida lo que no lo es, ni negarse si lo es.

Regla de la validez: si el protagonista recurre al razonamiento formal, se debe asegurar que es un razonamiento válido en sentido lógico.

Regla del esquema argumentativo: examinar si los esquemas argumentativos que se usan son admitidos porque fueron acordados.

Regla de clausura: establecer correctamente el resultado en la etapa de clausura. La diferencia de opinión se resuelve si las partes están de acuerdo en que la defensa de los puntos de vista en discusión ha sido exitosa o no.

Regla general del uso del lenguaje: evitar malentendidos que surgen de formulaciones poco claras, vagas o equívocas.

Plan de discusión.

1. ¿Por qué debe ser evidente que hay una diferencia de opinión para que se inicie una discusión?
2. ¿Qué nos obliga a defender un punto de vista? ¿Por qué debe defenderse?
3. ¿Por qué debemos respetar el punto de vista que está en discusión? ¿Qué pasa si en la no se respeta?
4. ¿Por qué no uno no debe alejarse del punto de partida de una discusión?
5. ¿Cómo sabemos que un razonamiento es válido en sentido lógico?
6. ¿Cuál es la relación entre aceptar que perdimos una discusión y la fortaleza de carácter?

Ejercicios.

Instrucción. Determinar a qué regla corresponden los enunciados siguientes.

Enunciados	Regla	Razones
Pero entonces tenemos un problema, para algunos este juego es solo eso, para otros es violencia.		
Sí, todo eso es cierto, pero, ¿cuál es el problema? No he visto que nadie lo haya dicho o formulado con claridad.		
Otra regla, como en el futbol, es que ambos están obligados a defender sus puntos de vista o no hay juego, y al mismo tiempo ser libres para no hacerlo...		
Y quizá decir sus dudas...		
...y discutir solo el punto de vista que está en juego...		
...además usar un lenguaje y palabras que entendamos...		
...si uno gana el debate, ambos deben aceptar que alguien ha ganado...		
La idea, Fulgencio, es que todo juego implica reglas, y si jugamos, las aplicamos. Pero, cuando las reglas dejan de		

funcionar, no se puede decir que sea un juego.		
Ernesto inició la discusión: Entonces, un juego es el que no daña ni se usa como medio para dañar porque usa reglas. Fulgencio lo refutó: ¡Oye!, el futbol es un juego que tiene reglas pero a veces algún jugador sale dañado.		
Fulgencio concluyó: Ernesto, tienes razón, creo que un juego no puede ni debe dañar a sus participantes.		

Fuentes.

- Aristóteles (2010). *Acerca del alma*, Madrid: Gredos.
- Aristóteles. (2001). *Física*, México: UNAM
- Aristóteles. (2007). *El hombre de genio y la melancolía. Problema xxx*, Barcelona: Acanalado.
- Borges, J. L. (1998). *Evaristo Carriego*, Madrid: Alianza Editorial.
- Borges, J. L. (1999). *El Aleph*, Madrid: Alianza Editorial.
- Borges, J. L. (2001). *Historia universal de la infamia*, Madrid: Alianza Editorial.
- Borges, J. L. (2004). *Ficciones*, Madrid: Alianza Editorial.
- Copérnico, N., Digges, T., Galileo, G. (1988). *Opúsculos sobre el movimiento de la tierra*, Madrid: Alianza Editorial.
- Fadanelli, G. (2006). *Educación a los topos*, Barcelona: Editorial Anagrama.
- Fuentes, C. (2000). *Las buenas conciencias*, México: Alfaguara.
- Fuentes, C. (2008). *Zona sagrada*, México: Siglo XXI Editores.
- Revueñas, J. (1989). *El apando*, México: Ediciones Era.
- Reyes, A. (1982). *Cartilla moral. La X en la frente. Nuestra lengua*, México: ANL.
- Reyes, A., Borges, J. L. (1998). *La máquina de pensar y otros diálogos literarios*, México: ANL.
- Steiner, G. (1989). *Presencias reales*, Barcelona: Ediciones Destino, S. A.
- Steiner, G. (2002). *Extraterritorial*, Madrid: Ediciones Siruela.
- Woolf, V. (1999). *Tres guineas*, España: Editorial Lumen.

Sugerencias de lectura para el profesor.

Scheffler, I. (1973). *Las condiciones del conocimiento. Una introducción a la epistemología y a la educación*, México: UNAM.

El libro contiene interesantes reflexiones sobre la relación entre conocimiento y aprendizaje, entre otros tópicos, por eso se sugiere leer el capítulo uno y el quinto. Dará una idea de los procesos que los estudiantes deben desplegar para aprender.

Vega Reñon, L., Olmos Gómez, P. (2011). *Compendio de Lógica, Argumentación y Retórica*, Madrid: Editorial Trotta.

Ofrece una serie de precisiones históricas y sistemáticas sobre los conceptos usados en el campo. Es de mucha utilidad para dudas puntuales en el proceso de enseñar lógica, desde la perspectiva del programa del bachillerato tecnológico.

Eemeren, F. H., Grootendorst, R., Henkemans, F. S. (ed.). (1996). *Fundamentals of Argumentation Theory*, USA: Lawrence Erlbaum Associates.

El libro expone los fundamentos históricos y los desarrollos contemporáneos de la teoría de la argumentación. Se sugiere leer el capítulo 2 de la parte I, que expone la distinción entre Analítica, Dialéctica y Retórica. Luego el capítulo 11, apartado 11.3, de la parte II, en él se hace una exposición de la lógica natural de Grice. Se sugiere centrar la atención en los capítulos 9 y 10, de la parte II, donde se expone la concepción de la teoría de la argumentación de Barth y Krabbe, y la pragmatialéctica.

Eemeren, F. V., Grootendorst, R. (2011). *Una teoría sistemática de la argumentación. La perspectiva pragmatialéctica*, Buenos Aires: Editorial Biblos.

El libro presenta la concepción pragmatialéctica de la argumentación en voz de sus autores. Afirma que la argumentación es un medio para resolver conflictos de opinión y propone un modelo de discusión crítica que permite analizar, evaluar y producir discursos argumentativos. Desarrolla quince reglas para el procedimiento de discusión pragmatialéctica, sugeridas para expertos; pero presenta diez reglas para quienes se inician en el proceso de discusión.

Eemeren, F. V., Grootendorst, R., Snoeck Henkemans, F. (2006). *Argumentación, análisis, evaluación, presentación*, Buenos Aires: Editorial Biblos.

El libro es un manual basado en textos anteriores, como sus autores lo afirman. Por esta razón es un buen punto de partida para quienes se inician en el estudio de la argumentación. Resalta en cursiva las definiciones básicas, por lo que es un libro de lectura ágil y presenta de modo sencillo la perspectiva pragmatialéctica de la argumentación.

Grice, H. P. (1991). "Lógica y conversación" en: Valdez Villanueva, L. M. (1991). *La búsqueda del significado*, Madrid: Tecnos.

El libro está compuesto por la traducción al español de artículos básicos para entender la moderna teoría del significado.

Plantin, C., Muñoz, N. I. (2011). *El hacer argumentativo*, Buenos Aires: Editorial Biblos.

Es un estudio práctico de la argumentación. Se elaboró a partir de fichas que permiten aprender reflexivamente las actividades de argumentación. Tiene una buena introducción, con ejercicios prácticos, que abordan algunas perspectivas en argumentación.

Lecturas sugeridas para el estudiante.

Weston, A. (2002). *Las claves de la argumentación*, Barcelona: Editorial Ariel.

Como el mismo autor lo indica, es un libro que ofrece reglas simples para construir buenos argumentos. Además te enseñará a distinguir entre algunos tipos de argumentos y lo más importante, te guiará en la elaboración de un ensayo basado en argumentos.

Capaldi, N. (2000). *Como ganar una discusión. El arte de la argumentación. Para defender una causa, reconocer una falacia, descubrir un engaño, persuadir a un escéptico, convertir la derrota en victoria*, Barcelona: Editorial Gedisa.

Introduce lo que el autor llama las reglas de la lógica informal. Te servirán para hacerte sentir cómodo cuando discutas; y por varias razones siempre discutimos, de todo discutimos, solo que como no dominamos estas reglas, terminamos exaltándonos y perdiendo en la discusión: el que se enoja pierde. Para no enojarte, debes tener el dominio de estas reglas.

Reyes, A., Borges, J.L. (1998). *La máquina de pensar y otros diálogos literarios*, México: Asociación Nacional del Libro.

Ofrece una serie de reflexiones sobre los textos que permitieron la formación de ambos autores. De cada lectura notarás un conjunto de argumentos que te permitirán pensar sobre tus propias lecturas, hasta hoy, y cómo puedes usarlas para establecer diálogos con otras personas.