

7 Claves de la dirección del proyecto enseñadas por Blas de Lezo (el cojo, tuerto y manco) que derrotó a Inglaterra



Un artículo de [Julián Gómez](#)



Imagen de Wikimedia

[Blas de Lezo](#), tuerto, manco y cojo, derrotó con 3.000 soldados y 6 barcos a los 29.000 soldados y 185 barcos del almirante Vernon en la defensa de Cartagena de Indias, ¿qué lecciones podemos aprender y aplicar como Jefe de Proyecto (Project Manager)?

Blas de Lezo, conocido como el medio hombre debido a la falta de sus extremidades y su ojo, aunque como propone Pablo Victoria en su libro [El día que España derrotó a Inglaterra](#), deberían haberle llamado hombre y medio o como dice Perez-Reverte en uno de sus artículos [El vasco que venció a los ingleses](#) es que tenía intactos sus atributos masculinos.

CARTAGENA DE INDIAS

[Cartagena de Indias](#) era una ciudad de unos 20.000 habitantes y contaba con una bahía interior que daba acceso al puerto con dos salidas principales a mar abierto: la boca chica y la boca grande.

Tras gran esfuerzo para destruir las baterías y algunas fortalezas de los defensores, Vernon consigue acceso a la bahía interior y cree que ya tiene el control de la ciudad, enviando un correo a Inglaterra informando de su victoria sobre los españoles.

COMIENZA EL DESEMBARCO

Los ingleses comienzan el desembarco en tierra. Mientras están preparándose para iniciar la carga sobre el fuerte de San Felipe de Barajas, llegan dos “desertores” españoles enviados por Lezo para que les convenzan de que la parte más débil del fuerte es la retaguardia.

Los ingleses sin percatarse del ardid rodean la fortaleza teniendo que cruzar la selva, hecho que les lleva a sufrir de malaria e innumerables bajas. Cuando consiguen llegar a la retaguardia y lanzar el ataque les están esperando al otro lado de la estrecha rampa en subida 300 defensores portando únicamente armas blancas que causan unas 1.500 bajas al enemigo dándole un importante golpe a su moral.

El nuevo ataque hacia los muros es muy lento, por la pesada carga que portaban en piezas de artillería y por el castigo de los cañones de los defensores al ser una zona despejada. Cuando por fin logran llegar a los muros, comprueban con desesperación que las escalas no llegan a sobrepasar los muros ya que Lezo ha mandado realizar durante la noche un foso alrededor de la muralla de la fortaleza para evitar que puedan subir. En ese momento expuestos al fuego directo de los hispanos y sin ninguna defensa, la batalla se convierte en una carnicería. A la

mañana siguiente sin tiempo al descanso, Lezo, ordena a sus hombres cargar contra los ingleses que intentan reagruparse logrando expulsarlos a sus barcos y echarlos de tierra.

Ya no volverían a desembarcar más en Cartagena. Finalmente se retirarían no sin antes hundir varios de sus barcos por no contar con la dotación de marineros suficiente para gobernarlos.

LAS CLAVES DEL EXITO DE LEZO

Las claves del éxito de la defensa y que nos pueden ayudar como Jefe de Proyecto (Project Manager) fueron:

- **Liderazgo.** Sin un liderazgo efectivo en los momentos donde todo parecía perdido, como cuando los ingleses logran acceso a la bahía interior, se hubiera perdido la causa. Un Jefe de Proyecto debe ser un líder que demuestra que sabe lo que hay que hacer en cada momento para llevar al éxito al grupo que dirige.
- **Innovación.** Si los ejércitos se hubieran enfrentado en situación de igualdad, en un mismo terreno, con las mismas armas la derrota de los defensores hubiera sido aplastante, por ello tuvieron que innovar y crear diferencias a su favor. Con esas innovaciones, aprovechando el desconcierto de los atacantes hacia esas innovaciones, ya que desconocían que eran o cómo funcionaban hasta que era demasiado tarde, la ventaja ya estaba de su parte. Un Jefe de Proyecto debe encontrar donde debe innovar para mejorar su desempeño y el de las personas de su equipo. Innovaciones que crearon:
 1. La utilización de proyectiles formados por **dos balas de cañón unidas por una cadena** que permitían desarbolar las naves enemigas con suma facilidad (destrozaban mástiles y velas) y facilitaban la puntería. Fue una creación de Blas de Lezo.
 2. Los cañones de **las piezas de artillería contaban con una pequeña rampa móvil** que les permitía variar su alcance pudiendo engañar al enemigo ocultando a su alcance real efectivo.
- **Determinación.** En este caso para los defensores estaba claro que si no persistían en su objetivo caerían en manos del enemigo y su fin sería la muerte o algo peor que la muerte. En nuestros proyectos diarios, como Jefe de Proyecto, tenemos que tener siempre esa determinación e insistir en conseguir los objetivos y no abandonar ante las primeras dificultades. Persistir para triunfar.
- **Recursos.** Se envían a 2 desertores para engañar al enemigo y dirigirles a una trampa. Justo cuando parecía que la situación no permitía hacer nada más se encuentra una última opción. El Jefe de Proyecto debe encontrar los recursos necesarios para conseguir el objetivo, los recursos que su equipo necesite para optimizar su trabajo, él es el gran procurador de recursos en pro del proyecto.
- **Prever.** Hay que vigilar siempre que es lo que va a suceder a continuación, prever que pasará y que podemos modificar nosotros para que no nos afecte o para que resulte en nuestro beneficio. Cuando los ingleses salen derrotados la primera vez, el siguiente movimiento tiene que ser intentar subir con escalas, se previó y se encontró una solución que además convirtió el ataque en una ventaja. Si se puede resumir en una palabra la labor del Jefe de Proyecto, Prever sería una de las candidatas. Debe adelantarse a los acontecimientos, actuar antes de que se conviertan en un problema, ser proactivo, adquirir un sexto sentido para detectar los problemas y encontrar soluciones.
- **Moral.** Casi una de las situaciones más importante: una tropa desmoralizada es altamente vulnerable a una tropa inferior. Hay que cuidar que las personas de nuestro equipo estén a gusto, felices haciendo su trabajo, que no estén a disgusto ya que repercutirá directamente en sus labores: no daran lo mejor de sí mismo.
- **No subestimes a tu enemigo.** Por pequeño que fuera o por limitaciones que tuvieran, los defensores demostrando que incluso en esa situación eran peligrosos, tan peligrosos que lograron vencer. No debemos subestimar en nuestros proyectos los riesgos que pueden suceder, no debemos ignorarlos ni dejar de tomar medidas para corregirlos. Cualquier riesgo pequeño puede dar al traste con los objetivos de nuestro proyecto si no lo gestionamos bien.

BAJAS

Si bien los datos sobre las bajas son siempre inciertos debido a que varían según la fuente, en general están de acuerdo en los datos que mostramos a continuación:

BAJAS INGLESAS	BAJAS ESPAÑOLAS
8.000 – 10.000 muertos	800 muertos
7.500 heridos	1.200 heridos
50 barcos hundidos	6 barcos hundidos



San Felipe de Barajas vista panorámica

CONSECUENCIAS

Para los curiosos apuntar que las consecuencias de la derrota de Vernon fueron varias:

- Los ingleses ante las noticias de que la plaza se había ganado acuñaron medallas conmemorativas de las cuales se guardan algunas muestras en el museo naval de Madrid.
- Por parte de Inglaterra, la derrota de una flota mayor a la mal llamada Armada Invencible, se ocultó rápidamente y se prohibió escribir sobre ella, quedando en el olvido incluso por parte española.
- Si Vernon hubiera vencido toda hispanoamérica sería conocida como angloamérica y hablaría en la lengua de Shakespeare.



Sobre el autor: Julián Gómez

Ingeniero Superior en Informática y CFPS de IFPUG. Trabaja actualmente en la empresa Sopra Group. Si quieres conocerle en más detalle consulta su