

PRESENTACIÓN

En la actualidad muchos países se encuentran utilizando los sistemas de simulación o Juegos de Guerra (JG) operados por computadoras, las cuales proveen un medio sistemático y objetivo para la ejecución de las doctrinas tácticas, como también la comprobación y las resoluciones que se tomen en el mismo.

Este tipo de entrenamiento proporciona situaciones más realistas, que exigen un mayor análisis de situaciones en tiempo efectivo, además de la adopción de resoluciones en circunstancias más reales. El empleo de estos medios sirve también para ejecutar y evaluar procedimientos administrativos y logísticos en las distintas actividades tácticas, lo que permite perfeccionar los procedimientos requeridos por la unidad.

Los modelos empleados son: de terreno, estructura de unidades, movimiento o desplazamiento, tiempo atmosférico, luminosidad, búsqueda de informaciones, reconocimiento o exploración aérea, potencia de combate de armas y unidades, logística, personal y apoyo administrativo, trabajo de ingenieros.

La Fuerza Armada de El Salvador, en respuestas a las exigencias del *Plan Arce 2000*

está implementando estos sistemas computacionales en el desarrollo de los Juegos de Guerra que se realizan en las diferentes unidades militares y las escuelas que integran el Comando de Doctrina y Educación Militar (CODEM).

SIMULADOR DE COMBATE PARA EDUCACIÓN Y ENTRENAMIENTO

Es un medio para ejecutar simulaciones computarizadas de combate, orientadas principalmente a la ejecución de Juegos de Guerra, exigiendo a los usuarios del mismo (Comandantes y sus Estados Mayores), planificar y conducir operaciones militares en tiempo real, considerando la dinámica que imponen las variables de terreno, clima y la de nuestras propias fuerzas confrontadas a un adversario.

En el contexto del desarrollo de Juegos de Guerra, el SIMULADOR permite lograr un efectivo equilibrio entre la planificación y la ejecución. Lo anterior se debe a que las causas y los efectos, se darán mediante la interacción de los modelos computacionales, lo cual, erradicará la subjetividad que impera frecuentemente en el planteamiento de situaciones intermedias de los Juegos de Guerra no ejecutados con el simulador.

Poseer como característica principal la capacidad de jugar en tiempo real, facilita la comprobación de la Doctrina Institucional en cuanto a los tiempos considerados para la planificación y capacidad de conducción del comandante en el nivel táctico y operativo.

OBJETIVO DE LA SIMULACIÓN

Su mayor eficiencia se obtiene cuando se emplea para alcanzar los siguientes objetivos:

- Mejorar el sistema de mando y control, proceso de toma de decisiones, procedimiento de conducción de tropas y sincronización de los sistemas de operaciones en el campo de batalla.
- Entrenar y evaluar a los estados mayores y sus comandantes, como también los procedimientos operativos utilizados por éstos.
- Evaluar la documentación y los procesos de comunicación entre comandantes y estados mayores.
- Generar la iniciativa de los comandantes para tomar resoluciones de acuerdo a las situaciones cambiantes del combate.

CONDICIONES DE LOS JUEGOS

Además de la finalidad, nivel y modalidad de los Juegos de Guerra, el simulador nos presenta condiciones para el desarrollo de los mismos:

- Sin planificación de la unidad de trabajo (UT), en donde ésta se encuentra en desplazamiento hacia su zona de operaciones (ZO), o bien, terminando su concentración previa al despliegue.
- Con planificación de la UT, en donde el objetivo es comprobar la planificación en general y fundamentalmente la conducción de lo planificado.
- Con acciones en desarrollo, en donde se encuentra en ejecución una determinada acción táctica y conforme al resultado, reapreciar y tomar nuevas resoluciones.

OTROS USOS DEL SIMULADOR

Además de las simulaciones de los Juegos de Guerra con todas sus variables de planificación y ejecución, el SIMULADOR mediante su configuración de **Software y Hardware** puede llevar a cabo una gran cantidad de aplicaciones tales como:

- Prueba de tablas de organización y equipo (TOE), mediante el modelo de unidades en el cual se materializan todas las variables de personal, equipos, armamento, munición, etc. Por lo que se puede comprobar la capacidad de transporte y acarreo de los medios asignados; así como, la capacidad de apoyo de las armas de acompañamiento.

- Desarrollo de marchas tácticas y abastecimientos, al poder calcular los medios requeridos para movilizar personal y abastecimientos, también, los tiempos que se requieren para los desplazamientos, desde la zona del interior hasta los teatros de operaciones.
- Ejercicios de movilización, concentración y despliegue, siempre desde la zona del interior hasta los teatros de operaciones, a fin de calcular en mejor forma los medios necesarios para llevarlos a cabo.
- Ejecución de ejercicios aplicados en cualquiera de las funciones primarias del mando, partiendo de un JG ya ejecutado se corren los modelos relacionados a personal, detección, combate o logística.

En conclusión, con el uso del SIMULADOR estamos dando un mayor impulso al proceso de modernización en el área de la investigación y desarrollo de la educación y entrenamiento militar, al contar con un instrumento que nos coloca como pioneros en el empleo de la simulación computarizada en la región Centroamericana, a la vez que nos brinda las condiciones adecuadas para el proceso de modernización de la Fuerza Armada que está ya a las puertas del Siglo XXI.

AÑO IV, NÚMERO 36, JUNIO 1998

BOLETÍN INFORMATIVO

Publicación que mensualmente difunde temas relacionados con
la Doctrina y la Educación Militar

**COMANDO DE
DOCTRINA Y EDUCACIÓN MILITAR
(CODEM)**



CONTENIDO:

SIMULADOR DE COMBATE PARA EDUCACIÓN Y ENTRENAMIENTO

**San Salvador, El Salvador
CENTROAMERICA**