



DIPLOMADO EN DOCTRINA Y PROCESO DE PLANEAMIENTO CONJUNTO

EJEMPLO DINÁMICA DEL JUEGO ACCIÓN



La forma en la que se realiza el juego es que el Estado Mayor se reúne en el aula con las herramientas y cada uno toma sus roles. La carta se pondrá en el piso o sobre una mesa y ésta será del tamaño suficiente como para que todos puedan observar. Recordar que se deben tener los formatos, matrices e informaciones necesarias para el desarrollo del ejercicio.

La forma en que se irán jugando los cursos de acción será la siguiente:



DIPLOMADO EN DOCTRINA Y PROCESO DE PLANEAMIENTO CONJUNTO



Es decir, que se jugarán como mínimo 4 Juegos de guerra. Primero se jugará el curso más probable del adversario contra los cursos de acción 1 y 2 de las propias tropas. Luego se jugará el curso de acción más peligroso contra los cursos de acción 1 y 2 de las propias tropas también uno por uno. No olvide que el comandante es libre de ordenar que se desarrolle más cursos de acción tanto para el adversario como para las propias tropas, pero se debe tener en cuenta que esto incrementará el tiempo para el ejercicio. Por ejemplo, si se incrementa un curso de acción más adversario y un curso de acción No. 3 para las propias tropas, esto incrementará el número de juegos a 9.

Una vez está todo listo para iniciar el juego, empezará la dinámica siguiendo los siguientes pasos:

- Introducción que incluye:
 - Situación estratégica
 - Situación general del ambiente operacional
 - Orden del comando superior
 - Situación de adversario y de propias tropas
 - Descripción de los cursos de acción a jugar
- Juego de los cursos de acción
- Crítica o RDA
- Conclusiones



DIPLOMADO EN DOCTRINA Y PROCESO DE PLANEAMIENTO CONJUNTO

Ahora se verá un ejemplo de la forma en que se narra la dinámica de acción, reacción, contra reacción. Se debe establecer de acuerdo con la situación qué actor inicia con el primer movimiento u acción. Dependiendo de la situación puede establecerse que la primera acción es de las propias tropas o del adversario. Si el adversario tiene el primer movimiento, la forma en que se empieza el ejercicio es que el adversario inicia mencionando su acción, a lo cual las propias tropas mencionan su reacción y luego el adversario su contra reacción. La forma en que se desarrolla si las propias tropas tienen el primer movimiento es igual, la reacción será del adversario. Generalmente quienes narrarán en el lado del adversario es algún miembro del equipo rojo, los cuales habitualmente son los miembros del J2. En el lado de las propias tropas los miembros del J3 serán los representantes. Dentro de estos equipos pueden existir subdivisiones por roles. Es decir, el J3 podría tener personal designado para cada una de las funciones de la guerra o por unidades orgánicas. De este modo, podría una persona mencionar las acciones para las unidades de maniobra y otra mencionar las acciones para los fuegos y así sucesivamente. La misma estructura podría tomarse en el equipo rojo del adversario si la disponibilidad de personal lo permite. Esto haría un juego más detallado y la especialización a mayor nivel dentro del juego que permite identificar mejores aspectos importantes ya que una sola persona puede concentrarse en una sola función y unidad y esto explota en el mejor el análisis de los participantes.

Este es un ejemplo en el que las propias tropas tienen el primer movimiento. La forma en que se presentaría la forma de narrar los hechos es así:

Propias Tropas: "La FTC1 inicia Fase I de Operación Alfa, fase de Movimiento hacia el Contacto. Fuerzas de Tarea 1 y 2 inician movimiento desde la ciudad de Ciénaga con movimientos de unidades blindadas en ejecución de la tarea SEGUIR Y ASUMIR (se pueden mencionar las unidades específicas) a través de ruta Orión. Sobre la altura del Km 45 de la vía I45 encontrarán un Punto Decisivo que será verificado con unidades de reconocimiento. Continuará hasta cruce de vías "X" donde establecerán posiciones de defensa lineales en dirección oriente. Unidades blindadas del componente terrestre realizan fuegos directos sobre unidades enemigas que se encuentren en posiciones defensivas sobre el oriente de la vía I45. Unidades de apoyo de fuegos realizan fuegos de supresión sobre posiciones defensivas sobre el oriente de la vía I45. Unidades navales realizan avance hacia el norte de la península de la Guajira para



DIPLOMADO EN DOCTRINA Y PROCESO DE PLANEAMIENTO CONJUNTO

ejecutar control del mar y entrar en contacto con unidades de desembarco anfibio enemigas...”.

REACCIÓN

Adversario:



“Unidades blindadas chamorristas ejecutan incursión a territorio corintiano realizando fuegos directos sobre unidades de reconocimiento de Corinto y sobre unidades apostadas al oeste de la vía I45 e instalaciones militares fijas sobre la ruta Paraguachón-Riohacha. Sus unidades de artillería ejecutan fuegos de destrucción sobre unidades de artillería de Corinto que se encuentran dentro del alcance de sus sistemas de armas y sobre rutas posibles de refuerzo para unidades del interior de Corinto.

Aviones Caza incursionan a espacio aéreo de Corinto y ejecutan fuegos y destrucción de las instalaciones de la Fuerza de Tarea de Armas Combinadas y sobre la I división. Unidades navales zarpan de punto fijo en dirección occidente hacia la parte sur de la península de la Guajira y ejecutan desembarco anfibio con unidades blindadas de Infantería de Marina y se toman pete alta X antes de que unidades navales corintianas puedan alcanzar el meridiano”.



DIPLOMADO EN DOCTRINA Y PROCESO DE PLANEAMIENTO CONJUNTO

CONTRAREACCIÓN



Propias Tropas: "Unidades antitanque livianas ejecutan maniobras sobre unidades blindadas adversarias que han ingresado a territorio corintiano en el sector de la Guajira. Unidades de FFEE ejecutan infiltración hasta las unidades de artillería enemigas. Unidades aéreas ejecutan maniobras para obtener superioridad aérea hacia el sector de Norte de Santander. Unidades navales ejecutan fuegos navales sobre unidades de infantería de marina desembarcadas en el sur de la península de la Guajira...".

Una vez realizado el ejercicio de juego de guerra se podrán lograr los siguientes resultados:



DIPLOMADO EN DOCTRINA Y PROCESO DE PLANEAMIENTO CONJUNTO

El comandante o estado mayor refinan o modifican:

- Cada curso de acción incluyendo la identificación de misiones subsecuentes o secuelas.
- Tiempo y posiciones de puntos decisivos.
- Matriz de sincronización y de eventos del adversario.
- Organización para la misión con diferentes roles y misiones.
- Medidas tácticas de control y otros requerimientos de control.
- Requerimientos de información crítica del comandante y otros requerimientos de información.

El comandante y el Estado Mayor identifican:

- Terreno clave o decisivo y la determinación de cómo usarlo.
- Tareas retenidas y tareas para delegar a unidades subordinadas.
- Áreas de probable empleo por el adversario para armas nucleares o biológicas o de destrucción masiva (si aplica).
- Tiempos y lugares para probable empleo de reserva.
- Cursos de acción más probable y más peligroso.
- Reacción civil más peligrosa.
- Posiciones para puestos de mando.
- Eventos críticos.
- Requerimientos para cada función de conducción conjunta de la guerra.
- Efectos de acciones de propias tropas y del adversario en población civil e infraestructura.
- Áreas nombradas de interés
- Áreas objetivo.
- Puntos de decisión.
- Debilidades y fortalezas de cada curso de acción.
- Riesgos y riesgo residual.
- Sincronización interinstitucional o interagencial.

El comandante y el Estado Mayor analizan:

- Reacción civil potencial a las operaciones.
- Reacción potencial de los medios de comunicación a las operaciones.
- Impacto potencial en la seguridad civil, control civil y servicios esenciales en al área.



ESCUELA SUPERIOR

DE GUERRA

"General Rafael Reyes Prieto"

Colombia

DIPLOMADO EN DOCTRINA Y PROCESO DE PLANEAMIENTO CONJUNTO

El comandante y Estado Mayor desarrollan:

- Puntos de decisión.
- Matriz de sincronización.
- Matriz y calco de decisión de apoyo.
- Soluciones a tareas de estabilidad mínimas.
- Plan de recolección de información.
- Temas y mensajes.
- Planes de fuegos, protección y sostenimiento y sus medidas tácticas de control.

El comandante y Estado Mayor determinan:

- Los requerimientos para engaño y sorpresa.
- El tiempo para concentrar fuerzas y empezar acciones militares.
- Las tablas y tiempos de movimiento de medios críticos o estratégicos.
- Estimación de duración de toda la operación.
- Porcentajes proyectados de afectaciones propias y adversarias.
- Porcentaje mínimo de tareas esenciales que se cumplirán.
- Cubrimiento de medios e impacto en audiencias clave.
- Requerimientos de objetivos para la operación (targeting) o guía de ataque.
- Localización de medios para unidades subordinadas.