

Staff rides virtuales

Sus beneficios y metodología

Dr. Curtis S. King

Este artículo fue publicado originalmente en la edición de invierno de 2019 de la revista *Army History* y ha sido adaptado para *Military Review*.

Al igual que los staff rides tradicionales que tienen lugar en el terreno real de una batalla, los staff rides virtuales (VSR) son poderosos instrumentos para la educación de los profesionales militares modernos. Si se hace correctamente, un VSR permitirá a los participantes estudiar una batalla o campaña en profundidad y obtener una visión de la guerra

que es intemporal, pero relevante para las operaciones militares actuales¹. A través de este análisis, se hará evidente que casi todas las facetas de un VSR son tremendamente similares a un staff ride realizado en un campo de batalla. Antes de abordar los beneficios y la metodología de los VSR, es importante aclarar algunos términos y proporcionar algunos antecedentes sobre su desarrollo.



Al hablar del VSR, este artículo se refiere al modelo utilizado por el Equipo de Staff Rides del Instituto de Estudios de Combate (CSI), Army University Press, en Fort Leavenworth, Kansas. Esto no significa de ninguna manera que se están pasando por alto otras técnicas que utilizan la tecnología informática para ejecutar o mejorar el estudio de una batalla o campaña. Dicho esto, el modelo del Equipo de Staff Rides se basa en el principio de que un VSR debe seguir de cerca la metodología de un staff ride tradicional que se lleva a cabo en el terreno real del campo de batalla (en adelante denominado staff ride por tierra). El manual del Ejército de EUA para los staff rides, *The Staff Ride*, de William G. Robertson, se publicó antes del desarrollo de los VSR, pero su definición de un staff ride se aplica tanto a los staff rides por tierra como a los virtuales.

El staff ride consiste en el estudio preliminar sistemático de una campaña, seguido de una visita a los lugares reales relacionados con esa campaña, que finaliza con la integración de las lecciones aprendidas en cada una de las visitas. Se espera que los estudiantes se preparen lo más que puedan antes de su llegada al lugar para garantizar la reflexión, el análisis y la discusión. El staff ride vincula un acontecimiento histórico, un estudio preliminar sistemático y el terreno real para producir un análisis de una batalla en tres dimensiones. Consta de tres fases distintas: estudio preliminar, estudio de campo e integración².

Al igual que el staff ride por tierra, el VSR se basa en una estructura de tres fases, pero a diferencia de su homólogo por tierra, el VSR utiliza terreno generado por computadora en la fase de estudio de campo. Con la excepción del terreno virtual, un VSR



Terreno virtual, cerca del río Éufrates, por donde se desplazó la 507ª Compañía de Mantenimiento durante la operación Iraqi Freedom. (Imagen: Army University Press)

sigue la metodología de los staff rides tradicionales en casi todos sus aspectos. Sin embargo, la diferencia en la presentación del terreno requiere algunas técnicas específicas que se tratarán más adelante.

Antecedentes

La historia del desarrollo del VSR en Fort Leavenworth proporciona un contexto interesante sobre el propósito y las razones para llevar a cabo un VSR. En 2005, el comandante del Centro de Armas Combinadas (CAC), teniente general William S. Wallace, le dijo al Equipo de Staff Rides del CSI que desarrollara un VSR basado en la operación Iraqi Freedom (OIF). El general Wallace era un gran promotor de los staff rides por tierra, que a menudo abordaban las batallas de la guerra civil, la guerra revolucionaria y las guerras indias debido a lo fácil que era acceder a los campos de batalla.

Con esto en mente, el comandante del CAC trató de ampliar los períodos de tiempo cubiertos por el Equipo de Staff Rides del CSI e instó a la creación de nuevos staff rides que cubrieran más conflictos actuales como el de la OIF. Dado lo difícil, costoso y peligroso que sería viajar a Iraq para conducir un staff ride de la OIF, el terreno se llevó al aula. Después de una extensa investigación, el Equipo de Staff Rides contrató a desarrolladores de software y de terrenos en 3-D (conocidos como «técnicos de VSR») para satisfacer las necesidades de este nuevo tipo de staff ride. Esas necesidades incluían la creación de un terreno virtual igual al real y la capacidad de incorporar características que tal vez ya no existían (como estructuras destruidas) o que habían cambiado con el tiempo

(como un río que ha cambiado de curso). También era esencial que los participantes pudieran moverse libremente dentro del terreno (a diferencia de muchas simulaciones que restringen el movimiento a un número limitado de caminos en el terreno). Por último, el software tenía que ser portátil para que el Equipo de Staff Rides pudiera conducir VSR en sitios fuera de Fort Leavenworth. Una vez cumplidos estos requisitos, el Equipo de Staff Rides llevó a cabo el primer VSR en mayo de 2005 como parte de un curso electivo sobre la OIF de la Escuela de Comando y Estado Mayor (CGSC). Poco después, el CSI estaba conduciendo VSR de la OIF para organizaciones de todo el Ejército de EUA, además del curso de la CGSC.

En 2008, el Equipo de Staff Rides desarrolló su segundo VSR, que esta vez cubría la operación Anaconda en Afganistán. Como antes, este VSR fue desarrollado inicialmente como parte de un curso electivo de la CGSC. Poco después, comenzó a ser usado en todo el Ejército cuando las unidades empezaron a solicitarlo en sus guarniciones de origen. Con el tiempo, el equipo ha desarrollado nueve VSR adicionales. Algunos de ellos continúan con la intención original de cubrir conflictos más recientes, como el asalto de Fallujah, Iraq, en 2004 y la batalla de Wanat, Afganistán, en 2008. Otros han sido desarrollados en torno a batallas más antiguas, como el asalto de Stalingrado por parte de los alemanes en la Segunda Guerra Mundial y la defensa de las Naciones Unidas en Chipyong-ni en la guerra de Corea. Hasta la fecha, la demanda por los VSR sigue en aumento en todo el Ejército y el Equipo de Staff Rides continúa conduciendo como también desarrollando nuevos VSR.



Terreno virtual de la aldea de Jipyong-ri, que fue parte de la batalla de Chipyong-ni durante la guerra de Corea. (Imagen: Army University Press)

Cuando se discute el valor de los staff rides (terrestre y virtual), es útil comenzar con los objetivos de por qué estudiar la historia militar en general, como se describe en el reglamento *Military History and Heritage Education Program (MHHEP)* del Comando de

Entrenamiento y Doctrina (TRADOC) del Ejército. «El objetivo del MHHEP

es formar a los soldados y a los líderes en historia y patrimonio militar para que puedan utilizar sus habilidades de pensamiento/razonamiento crítico y creativo como base para la resolución de problemas complejos y la toma de decisiones»³. Los staff rides apoyan este objetivo general proporcionando un análisis profundo de una campaña o batalla que se perfecciona con el conocimiento del terreno y es pertinente independientemente de la época. La mayor parte de la instrucción sobre historia militar se centra en tendencias más amplias de la guerra, temas tan variados como guerras enteras, influencias sociales, políticas y económicas, e historias organizativas y estructurales como el desarrollo de las fuerzas mecanizadas del Ejército. Un staff ride es diferente. Se centra en acontecimientos distintos y permite a los participantes refinar su capacidad de pensamiento crítico en temas que incluyen la «dinámica de la batalla, especialmente los factores que interactúan para producir la victoria y la derrota», «la naturaleza de la batalla, las dimensiones humanas intemporales de la guerra» y «estudios de casos de liderazgo», tanto positivos como negativos⁴.

Beneficios

Aunque un VSR tiene mucho en común con un staff ride por tierra, la versión virtual ofrece beneficios que el staff ride tradicional carece. En primer lugar, tiene la capacidad de crear y acceder a un terreno que de otra manera sería difícil o peligroso. Los VSR de Afganistán e Iraq son ejemplos de ello. De manera similar, permite el acceso a terrenos que ya no existen. Dos ejemplos que abordan este desafío son el VSR de la Batería Wagner y el VSR de la batalla de Stalingrado. La Batería Wagner, que fue parte de la campaña de Charleston durante la guerra



Terreno virtual en el que se muestra la Batería Wagner en la isla Morris. En este lugar ocurrió el ataque del 57º Regimiento de Infantería de Massachusetts que se hizo famoso en la película *Glory*. (Imagen: Army University Press)

civil y se hizo famosa en la película *Glory* (1989), ha sido destruida por la erosión del mar y la isla en la que se encontraba ha cambiado drásticamente en su configuración.

De la misma manera, la moderna ciudad de Volgogrado se parece poco a la Stalingrado de 1942.

La intensa potencia de fuego que se utilizó en la batalla destruyó casi todos los edificios originales de la ciudad. Los VSR para estas batallas utilizan un terreno virtual que reproduce los sitios auténticos en el momento de la batalla. Un segundo beneficio de los VSR es su bajo costo; se necesita mucho menos financiamiento para enviar al Equipo de Staff Rides a la guarnición de una unidad que enviar esa unidad al sitio del campo de batalla. En particular, muchos destacamentos del Cuerpo de Entrenamiento de Oficiales de Reserva (ROTC), que a menudo tienen presupuestos limitados y se encuentran lejos de los campos de batalla, prefieren un VSR.

El Dr. Curtis S. King se graduó de la Academia Militar de Estados Unidos (USMA) en 1982. Tiene una maestría y un doctorado de la Universidad de Pensilvania en Historia Militar Rusa y Soviética y sirvió como instructor en el Departamento de Historia de la USMA a lo largo de una carrera de 20 años en el Ejército de EUA antes de retirarse en 2002. Actualmente es historiador en el Equipo de Staff Rides del Instituto de Estudios de Combate, Army University Press, en Fort Leavenworth, Kansas y profesor adjunto en la Universidad Estatal de Kansas, en Manhattan, Kansas. Es autor del *Staff Ride Handbook* para la campaña por tierra del general Grant en la Guerra Civil, así como de numerosos artículos, reseñas de libros y entradas en enciclopedias.



Vista virtual de un helicóptero mientras se desplaza a Takur Gar durante la operación Anaconda. (Imagen: Army University Press)

La tecnología del VSR también ofrece beneficios únicos. Una ventaja notable es la capacidad de moverse de una parada a otra rápidamente. Una parada es un lugar en el terreno donde los participantes del staff ride se detienen y llevan a cabo una discusión relacionada con el sitio. En un VSR, se puede saltar de un lugar a otro instantáneamente, o se puede «volar» a la siguiente parada ya sea por los caminos o directamente por el aire. Esto puede ahorrar horas que se gastarían en transporte terrestre para ir de un sitio a otro. Otro beneficio es que los participantes pueden obtener una perspectiva aérea del campo de batalla que no puede ser percibida desde el suelo. Estas perspectivas aéreas son excelentes para orientar a los estudiantes. Finalmente, un VSR puede ofrecer un panorama de los componentes aéreos de una batalla. Por ejemplo, el VSR de la operación Anaconda incluye paradas que involucran componentes de la Fuerza Aérea así como elementos de la aviación del Ejército. En estos casos, la tecnología del VSR permite a los participantes asumir la perspectiva del piloto, la tripulación y cualquier otra fuerza terrestre aerotransportada.

A pesar de todos estos aspectos positivos, los VSR presentan algunos inconvenientes. Tal vez la mayor

desventaja de un VSR es que normalmente se realiza en la guarnición de origen de los participantes. Esto puede llevar a veces a que los estudiantes lo traten como una clase más en un entorno familiar. Los staff rides tradicionales fuera de la guarnición permiten que los estudiantes salgan de su rutina diaria y los animan a involucrarse más en la batalla. Los participantes tienden a prepararse más para la fase de estudios preliminares, así como para la fase en el terreno. Los instructores deben hacer un esfuerzo extra en un VSR para asegurarse de que los estudiantes se preparen, participen y dejen a un lado su rutina durante el tiempo que estén en el staff ride. Otro potencial problema es el deseo bien intencionado de poner demasiados estudiantes en la fase de campo al mismo tiempo. Los staff rides por tierra y los VSR se realizan mejor en grupos de veinte o menos personas por instructor para permitir la interacción y la participación del grupo. En ocasiones, las unidades tratarán un VSR como una experiencia típica de clase y considerarán la fase de campo como una conferencia tradicional con cincuenta a cien personas en una sola sesión. Esto no solo limita drásticamente la participación, la interacción y el pensamiento crítico, sino que a estas grandes audiencias

a menudo les resulta difícil ver los matices del terreno virtual, sin importar el tamaño de la pantalla de proyección. Incluso si el número de personas se mantiene bajo, los instructores deben esforzarse para que los estudiantes interactúen y utilicen el terreno.

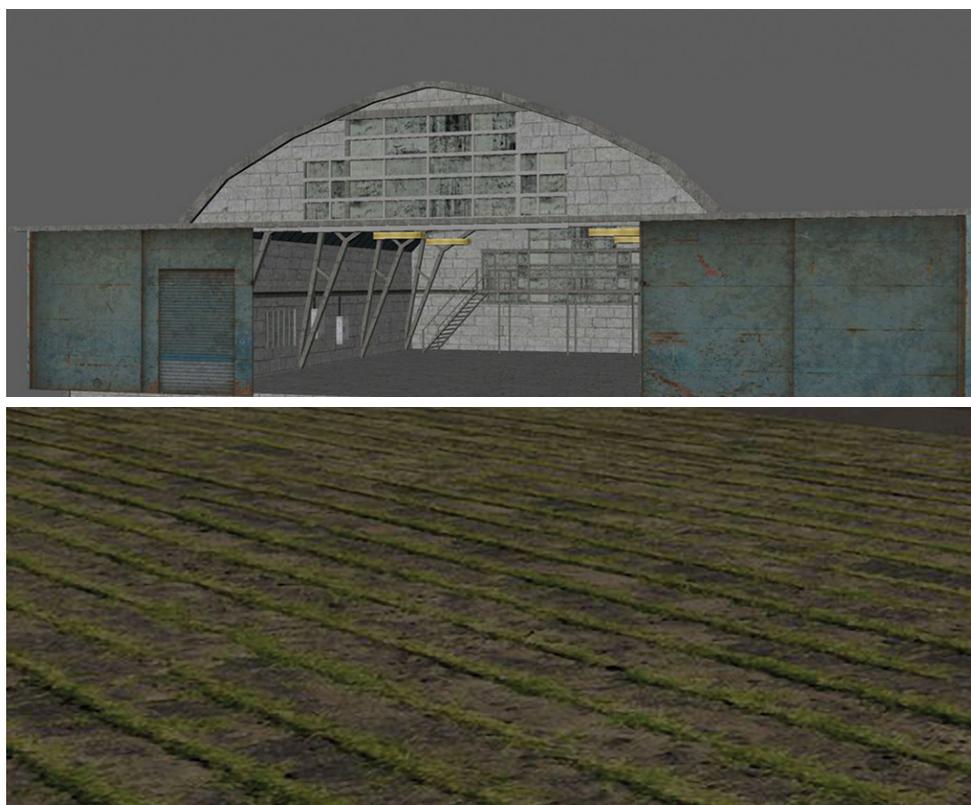
Metodología

Antes de analizar la metodología de un VSR, es útil explicar cómo Army University Press crea un terreno virtual. El proceso de creación es una colaboración entre un técnico de VSR y un historiador. El técnico de VSR comienza descargando los Datos Digitales de Elevación del Terreno (DTED) del área que será simulada. Estos datos son el «marco» de la información topográfica y son la base para el resto de los elementos del terreno. A continuación, el técnico añade imágenes de satélite al marco, lo cual proporciona una superficie para los datos de elevación. A menudo, las imágenes deben ser manipuladas para eliminar o cambiar características de la superficie, como caminos que no existían en el momento de la batalla. El técnico de VSR crea entonces modelos de características que están por encima de la superficie —edificios, árboles y puentes, por ejemplo— y los coloca en el terreno, creando así un ambiente 3-D.

Como se mencionó anteriormente, la metodología de un VSR es como la de un staff ride por tierra y se basa en tres fases: estudio preliminar, estudio de campo e integración.

Antes de examinar la manera en la que se ejecuta un VSR en estas fases, vale la pena aclarar cierta confusión con respecto a los staff rides por tierra que existe en la comunidad de historiadores del Ejército y en el Ejército en general. El Equipo de Staff Rides del CSI sigue el modelo del Ejército para los

staff rides tal como se establece en la publicación *The Staff Ride*, del Centro de Historia Militar del Ejército. El coronel Arthur L. Wagner y el mayor Eben Swift desarrollaron los conceptos originales del Ejército para un staff ride en Fort Leavenworth y William Glenn Robertson los revivió en *The Staff Ride*. La gran mayoría de las organizaciones del Ejército que conducen staff rides también siguen esta guía. Esto no significa que el Equipo de Staff Rides sigue lo estipulado en esta guía al pie de la letra. De hecho, una de las claves de un staff ride es adaptarlo a la audiencia. Esto puede variar desde un staff ride que incluya semanas de estudio preliminar hasta otro de alto perfil para el comandante del TRADOC y sus comandantes subordinados o una clase del ROTC que puede tener tiempo para una sola lectura corta durante el estudio preliminar y una fase de campo de una o dos horas de duración. Como el libro de Robertson fue escrito antes del desarrollo del VSR, no hay un modelo oficial del Ejército para los VSR. No obstante, el Equipo de Staff Rides del CSI sigue lo más cerca posible la metodología de *The Staff Ride* al planificar y conducir un VSR.



Ejemplos de características del terreno como un hangar y campos de arroz creados por técnicos de VSR. (Imagen: Army University Press)

Metodología—Similitudes

Los staff rides por tierra y los VSR prácticamente no tienen diferencias en las fases de estudio preliminar e integración. En un VSR, al igual que en un staff ride por tierra, «el propósito de la fase de estudio preliminar es preparar al estudiante para la visita al sitio de la campaña seleccionada» y «la fase de estudio preliminar puede adoptar diversas formas, dependiendo del tiempo disponible para el estudio y las necesidades de los participantes»⁵. Estas formas pueden ser, entre otras cosas, lecturas, instrucción en el aula —que también pueden incluir sesiones informativas y presentaciones de los estudiantes—, mapas, modelos del terreno, películas y música, así como un estudio de las armas, uniformes y otros equipos de aquella época. A los estudiantes también se les puede asignar papeles (normalmente como si fueran comandantes de la batalla) para guiar su estudio preliminar, y a veces continúan con este papel durante el estudio de campo. Otra posibilidad es asignar a los estudiantes temas o diversos principios doctrinales (por ejemplo, principios de la guerra o funciones de combate) para que los estudien y estén más preparados. En la fase inicial del estudio, la falta de tiempo puede imposibilitar el uso de algunas (o la mayoría) de estas formas de investigación preliminar, pero como mínimo, los estudiantes deben leer un recuento de la batalla o de la campaña. Esto se hace para que conozcan a los líderes clave, y los movimientos y enfrentamientos de sus unidades, antes de la fase de campo. Esta preparación permite al estudiante centrarse en el terreno durante la fase de campo, lo que aumenta el valor educativo del staff ride. De lo contrario, los estudiantes tienden a pasar por alto el aspecto del terreno mientras intentan comprender los hechos de la batalla.

La fase de integración de un VSR sigue de manera similar los mismos principios y métodos de un staff ride por tierra. En esta fase, los estudiantes «analizan las fases anteriores e integran lo aprendido en cada una de ellas en una visión global coherente»⁶. Hay un sinnúmero de técnicas para llevar a cabo la fase de integración, y hacer preguntas generales es una que funciona bien. En última instancia, el objetivo es que los estudiantes integren las lecciones de la fase de campo, específicamente el terreno, con el estudio preliminar para obtener conocimientos que sean aplicables en la actualidad. La sesión de integración suele ser relativamente breve —entre treinta minutos y una hora— y puede realizarse

en el lugar de la fase de campo, o en otro lugar (como un restaurante o la guarnición de origen de la unidad), una vez terminado el estudio de campo.

Sin embargo, la fase de integración de un VSR se lleva a cabo normalmente en el aula poco después de la última parada en la fase de campo. En este caso, recomendamos una pausa para los estudiantes, tal vez un descanso un poco más largo de lo habitual, para permitirles reflexionar y asimilar todo el staff ride. Asimismo, cuando comience la sesión de integración de un VSR, el terreno debe permanecer visible para usarse como referencia durante las discusiones. Esta es otra ventaja de un VSR. En un staff ride por tierra, no es factible volver a todas las paradas como se puede hacer instantáneamente con el terreno virtual.

Aunque la fase de campo de un VSR difiere considerablemente de la de un staff ride por tierra, hay algunos puntos en común. Ambos staff rides dividen la fase de estudio de campo en una serie de paradas. El modelo para llevar a cabo una parada, aunque es igualmente flexible en ambos, sigue generalmente el esquema de orientación, descripción y análisis (ODA). La orientación suele ser responsabilidad del instructor, quien familiariza a los estudiantes con el terreno, señalando las direcciones cardinales y los aspectos clave del paisaje relevantes para la batalla o la campaña. Durante la parte de la descripción, el instructor y los estudiantes explican los acontecimientos que ocurrieron en el sitio o a veces describen acontecimientos relacionados con el lugar en términos de tiempo o tema. Si hubo tiempo suficiente para un estudio preliminar profundo, los estudiantes podrán encargarse de la descripción de los acontecimientos (por ejemplo, enfrentamientos, movimientos de la unidad y decisiones de los comandantes) y evitar largos relatos del instructor. El análisis en las paradas debe ser un debate abierto entre los estudiantes (facilitado por las preguntas de los instructores) que permita compartir las lecciones aprendidas y las impresiones. En ambos staff rides, la fase de análisis debe ser de preguntas que inviten a los estudiantes a pensar e interactuar. A veces se trata de preguntas centradas en la historia, como: «Evalúe la ubicación del puesto de observación en Wanat, ¿fue la mejor ubicación, por qué se eligió?». Además, la parte de análisis de una parada es ideal para comprender la relevancia de la acción histórica en la guerra contemporánea. Un ejemplo del VSR de Chipyeong-ni sería: «¿Por qué el mayor general Almond estaba tan adelantado en la segunda batalla de Wonju y está esto en consonancia con la doctrina actual de mando



Configuración de un aula de VSR. Una pantalla muestra el terreno virtual y la otra muestra un mapa. (Foto: Army University Press)

tipo misión—por qué?». Los tres elementos de ODA no tienen que aparecer en todas las paradas o siempre en el mismo orden, pero son un buen marco general para la organización del material en una parada.

Hay otros aspectos de la fase de campo que son comunes tanto en los VSR como los staff rides por tierra. Cabe reiterar que en ambos tipos de staff rides, los grupos pequeños son la mejor manera para mantener el interés y la participación de los estudiantes a un alto nivel. Las paradas se realizan generalmente con los grupos estacionarios, pero a veces se proporciona información mientras los grupos se mueven sobre el terreno (virtual o terrestre) para hablar, como por ejemplo, de la ruta o de los combates que ocurrieron en el área en que se encuentran. Normalmente, el instructor proporciona esta información ya que es difícil que el estudiante interactúe mientras se mueve por el terreno. A menudo, se utilizan anécdotas en toda la fase de campo de un VSR o staff ride por tierra. Estas comúnmente toman la forma de citas (o paráfrasis) que cuentan historias de coraje o miedo ante la batalla, dan una idea del carácter de un comandante o de la toma de decisiones, proporcionan humor, o traen el elemento humano al staff ride de alguna manera. Los instructores utilizan «libros de ruta» y ayudas visuales, normalmente mapas, para ayudarles a ejecutar ambos tipos de staff rides. Aunque las ayudas visuales son variadas —mapas grandes para los staff rides por tierra; diapositivas de Microsoft PowerPoint para los VSR—, el propósito y el tipo de información proporcionados son los mismos.

Aunque las similitudes entre los staff rides por tierra y los VSR son muchas, hay varios aspectos importantes de la fase de campo que son exclusivos de los VSR. En primer lugar, está la ubicación física—el aula. En este entorno, los estudiantes normalmente están sentados, a menudo detrás de los escritorios, en lugar de estar de pie, como lo harían en un campo de batalla. Teniendo esto en cuenta, para que los estudiantes se sientan como si estuvieran en el terreno real, un VSR requiere dos computadoras con dos proyectores y pantallas (o televisores de pantalla grande). Una pantalla muestra el terreno virtual y la otra muestra diapositivas (normalmente mapas) al mismo tiempo. Al hacerse esto, se emula la técnica del staff ride por tierra de estar de pie en el terreno mientras se hace referencia a una ayuda visual. Si una pantalla es más grande que la otra, el terreno se proyecta normalmente en la pantalla más grande. Esto sirve para enfatizar la importancia del terreno— que es siempre el foco de la fase de campo de ambos staff rides.

A pesar de que el entorno de la fase de estudio de campo es diferente, un VSR presenta con eficacia el terreno virtual para dar a los estudiantes una experiencia muy similar a la de estar en un staff ride por tierra. Para hacer esto, los estudiantes deben prestar atención al terreno. En un staff ride por tierra, los estudiantes están en el terreno y tienen la libertad para mirar diferentes partes y tener puntos de vista alternativos. Lo mismo ocurre en un VSR, pero los estudiantes pueden suponer que el terreno está controlado solo por el instructor



Terreno virtual de Iraq muestra la posición de la Policía Militar justo antes de repeler un ataque durante la emboscada de Palm Sunday en 2005. (Imagen: Army University Press)

(aunque más bien es el técnico). Un instructor podría reforzar esta suposición aferrándose a las direcciones del libro de ruta y no involucrando a los estudiantes. Una forma de evitar esto es hacer que los estudiantes se acerquen a la pantalla y señalen los elementos del terreno. Si un estudiante hace una pregunta o un comentario, se le debe animar a que se acerque a la pantalla para utilizar el terreno como ilustración. Los participantes también pueden utilizar punteros láser para referirse a las ubicaciones del terreno en la pantalla. El instructor también puede preguntarles a los alumnos si quieren mirar en otra dirección o moverse ligeramente de donde se encuentran para tener una perspectiva diferente. El VSR de la emboscada de Palm Sunday (Iraq, 2005) proporciona un buen ejemplo de cómo los estudiantes pueden interactuar con el terreno. En una de las paradas del staff ride, los participantes se encuentran en un camino lateral cerca de la emboscada con tres vehículos de un escuadrón

de la Policía Militar. El líder del escuadrón tiene varias opciones para reaccionar ante la situación. El instructor puede pedir a los estudiantes que describan esas opciones y hacer que el técnico de VSR se mueva en el terreno virtual de la misma manera que los estudiantes están describiendo, permitiendo así que los estudiantes controlen los movimientos en el terreno en lugar del instructor.

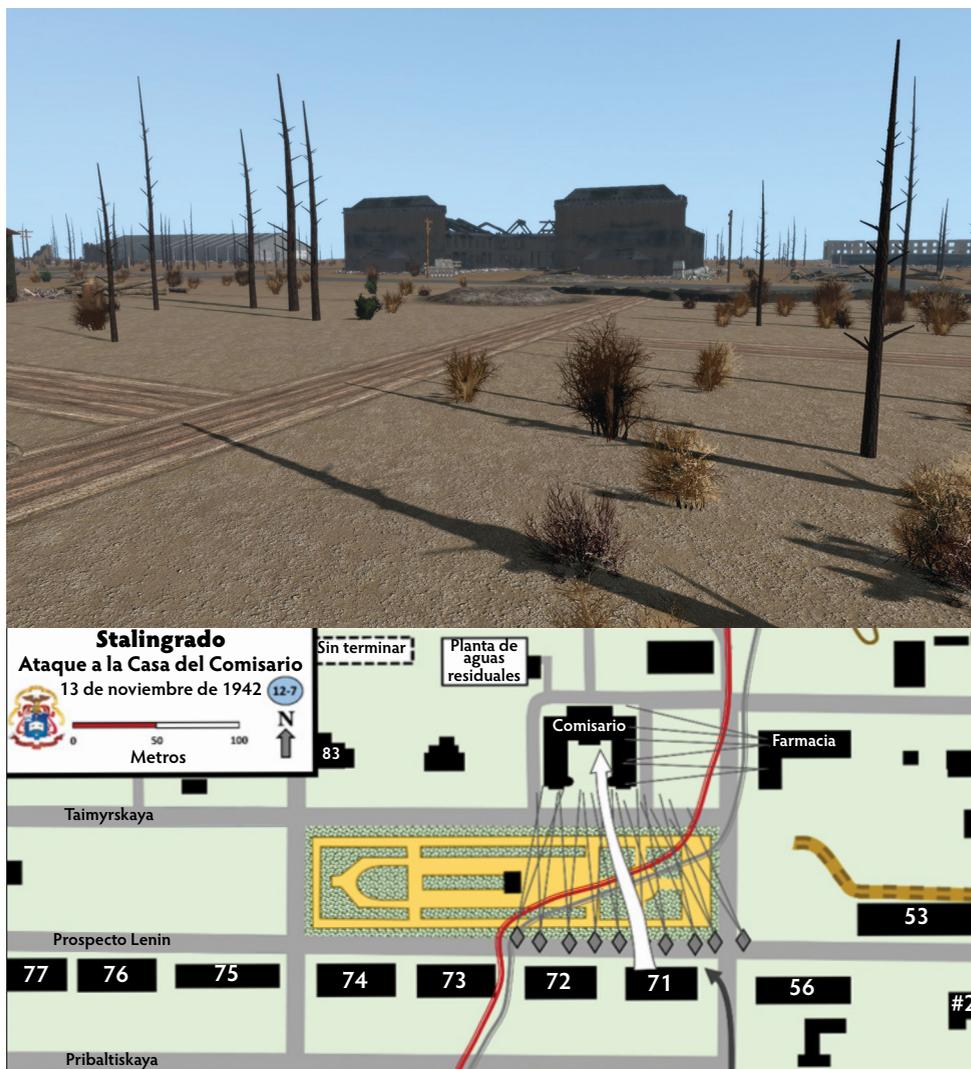
La fase de campo de un VSR permite diferentes enfoques para orientar a los estudiantes. Debido a las capacidades únicas de la tecnología del VSR, el instructor puede familiarizar a los estudiantes con el campo de batalla mediante una vista aérea de todo el campo de batalla. Por ejemplo, antes de las paradas del VSR de Fallujah (Iraq), el instructor del Equipo de Staff Rides mostrará el terreno virtual de toda la ciudad desde una perspectiva aérea para familiarizar a los estudiantes con las principales características del terreno relacionadas con el combate. Desde la vista de pájaro, el instructor va de oeste a este, y a



Perspectiva aérea de la ciudad durante el VSR de Fallujah, la cual es excelente para una orientación inicial del terreno. (Imagen: Army University Press)

medida que va señalando las características importantes del terreno, el técnico del VSR acerca el zoom al lugar para tener una visión más clara y luego lo aleja. Este tipo de orientación general puede hacerse en varios puntos de la fase de campo para ayudar a los estudiantes a contextualizar los combates individuales dentro del marco de la batalla general. Aunque esta técnica es útil, el instructor debe tener cuidado de no abusar de la orientación aérea. Los estudiantes deben tener una perspectiva a nivel de suelo en la mayoría de las paradas para que vean el terreno como lo hicieron los soldados que participaron en la batalla real.

Un VSR de calidad combinará el terreno y las ayudas visuales de la misma manera que un staff ride por tierra, aunque el terreno sea virtual y las ayudas visuales sean dispositivos de computadora. Un ejemplo de esto es durante el combate por la Casa del Comisario en Stalingrado, donde un mapa del terreno circundante ayuda a clarificar la dirección del avance alemán para tomar el edificio. Un paso esencial para hacer que esto funcione es que el instructor y el técnico de VSR ensayen extensamente antes de la ejecución de la fase de campo. Los estudiantes (e incluso los instructores) pueden «perdersen» en el terreno virtual debido a la velocidad con la que los puntos de vista pueden moverse. Orientarse frecuentemente en el terreno virtual y consultar al mismo tiempo los mapas es la mejor manera de minimizar este problema. En todo momento, los instructores invitan a los estudiantes a hacer preguntas sobre el terreno y a



Vista virtual de Stalingrado mostrando la aproximación a la Casa del Comisario junto con una ayuda visual del mismo ángulo para reflejar el terreno. La flecha blanca en el mapa refleja la vista del terreno. (Imagen: Army University Press)

que tengan la confianza de pedirle al técnico que regrese a un punto en el terreno si necesitan clarificar algo.

Las ayudas visuales (en particular los mapas) son esenciales en el VSR, siempre y cuando no desvíen la atención del terreno y la conducción de la fase de campo. Si bien se pueden colocar fotografías de personas, equipamientos y otros elementos en las diapositivas de un VSR, también pueden ser distracciones y es mejor mantenerlas en la fase de estudio preliminar. El mejor tipo de ilustración para la fase de campo de un VSR (o de un staff ride por tierra) es una foto o pintura que los participantes puedan identificar en una parada del terreno—así se puede establecer una poderosa conexión con el pasado.

Conclusión

En resumen, el VSR es de gran valor para el programa de historia militar del Ejército. Si bien los VSR del Equipo de Staff Rides del CSI no son la única forma en la que la tecnología virtual puede ser usada en un staff ride, esta versión, que depende en gran medida de la metodología de un staff ride por tierra, tiene gran utilidad. El éxito del programa VSR puede verse en la retroalimentación de los participantes. En los informes de evaluación aparecen comentarios como: «Tengo más respeto por los diferentes terrenos de la región» y «definitivamente tiene un alto nivel de realismo»⁷.

La retroalimentación verbal también ha sido positiva. Por ejemplo, varios soldados que participaron en un staff ride por tierra de Chipyeong-ni recientemente y después participaron en un VSR de la misma batalla con un equipo del CSI comentaron lo real que parecía el terreno del VSR en comparación con el staff ride por tierra. Para resaltar aún más la utilidad de los VSR y a modo de conclusión, ocho soldados que lucharon en Wanat y más tarde participaron en un VSR de Wanat destacaron el realismo del terreno virtual, la ventaja de poder moverse libremente a través del terreno para tener múltiples puntos de

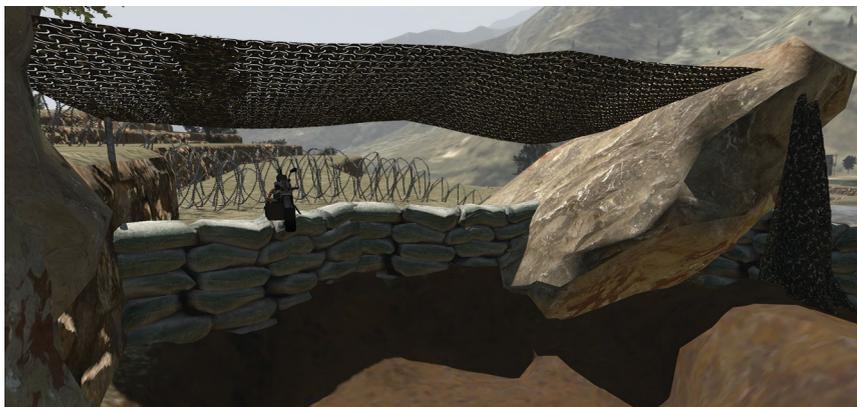


Foto y vista virtual de un puesto de observación en Wanat. (Foto e imagen: Army University Press)

vista y la impresionante experiencia de sentir que estaban de vuelta en el mismo terreno. ■

Para más información sobre los VSR del Equipo de Staff Rides del CSI, visiten la página web de Army University Press: <https://www.armyupress.army.mil/Educational-Services/Staff-Ride-Team-Offerings/>.

Notas

1. Este artículo se refiere principalmente a staff rides de batallas y campañas, sin dejar de reconocer que otros acontecimientos, como los desastres naturales, pueden ser fuentes para staff rides.

2. William Glenn Robertson, *The Staff Ride* (Washington, D.C.: Center of Military History, 1987), 5.

3. U.S. Training and Doctrine Command (TRADOC), *Military History and Heritage Education Program: TRADOC Regulation 350-13*, 22 de febrero de 2018, accedido 10 de octubre de 2018, [http://](http://adminpubs.tradoc.army.mil/regulations/TR350-13.pdf)

adminpubs.tradoc.army.mil/regulations/TR350-13.pdf.

4. Robertson, *The Staff Ride*. En las páginas 5-6, Robertson enumera trece objetivos o metas potenciales para un staff ride. Esta lista no pretende ser exhaustiva, ni todo staff ride debe intentar cumplir con todos estos objetivos.

5. Robertson, *The Staff Ride*, 11.

6. *Ibid.*, 17.

7. Informe de evaluación, copia personal