

SISTEMA PARA EL ENTRENAMIENTO DE TOMA DE DECISIONES Y ADMINISTRACIÓN DE CRISIS INTERNACIONALES

RENATO VALENZUELA UGARTE *
RENÉ RIVEROS VALDERRAMA **

The multidisciplinary teams working in the political-strategic areas of the State to face different international crisis endure several problems associated to the tensions originated in decision-making, as well as due to their different expertise and technical knowledge on their particular topics.

Those who participate in a Simulation Game can apply their conceptual knowledge acquired in prior courses, and practice their skills to confront crisis situations at low cost.

For more than a decade, the National Academy of Political and Strategic Studies, as a culmination of their courses, has been developing Simulation Games supported by software to help their students practice the lessons received.

Additionally, it has delivered the decision-making and international crisis management training methodology to other state instances.

INTRODUCCIÓN

La Academia Nacional de Estudios Políticos y Estratégicos (ANEPE) imparte diversos cursos, los que culminan con la ejecución de un Juego de Simulación de una crisis internacional, ocasión en que los participantes tienen la posibilidad de desarrollar las habilidades adquiridas y aplicar las teorías recibidas que se imparten en las diferentes cátedras y asignaturas.

Para la ejecución de los juegos se utiliza un soporte computacional que consiste en un software especialmente diseñado para apoyar su realización, facilitando el acceso a informaciones definida como básica para desarrollarlo. En dichos antecedentes se considera la situación general y particular de cada partido, antecedentes y documentación política, económica, geográfica y militar, información administrativa, técnica, económica, legal y otras relacionadas al tema que se requiere analizar. Esta modalidad permite, además, buscar y obtener información a

* Oficial de Marina, alcanzó el grado de Contraalmirante. Magíster en Historia (PUCV), Magíster en Ciencias Navales y Marítimas (Academia de Guerra Naval), Director de la Cátedra de Gestión Estratégica de la ANEPE.

** Oficial de Ejército, alcanzó el grado de Brigadier. Ingeniero Electrónico, Magíster en Computación (Universidad Politécnica de Madrid), asesor de la ANEPE en el ámbito tecnológico de la simulación.

través de Internet y el intercambio de información mediante mensajes entre los partidos y la dirección del juego, como asimismo registrar las decisiones que adoptan los participantes a través de los documentos generados lo que es de gran utilidad para su posterior análisis.

El objeto del presente artículo es dar a conocer los conceptos generales para realizar un juego de simulación de carácter político estratégico y el sistema computacional utilizado en la ANEPE para entrenar y capacitar a sus alumnos en la toma de decisiones y administración de crisis internacionales. Conforme a lo anterior, no se profundizará en la teoría de simulación como tampoco en la teoría del conflicto o estrategias asociadas; solamente se limitará a señalar el marco general de su entorno para llevarlo a cabo.

La realización de los juegos de simulación se enmarcan en los niveles más altos de conductas de las actividades académicas que se realizan en la ANEPE ya que, de los tradicionales estándares de complejidad que se utilizan para señalar los dominios que adquiere el alumno y que tradicionalmente se reconocen como reproductivo, transferencial, crítico y creativo, los juegos de simulación se enmarcan principalmente en el nivel crítico. En esta modalidad de entrenamiento se trabaja en un nivel en que los partidos realizan un análisis de tipo político estratégico y formulan propuestas dentro de una gama de múltiples alternativas sin que necesiten disponer de un escenario físico detallado, lo que claramente se diferencia con los juegos de guerra que realizan las academias institucionales de la Defensa donde - las fuerzas, la topografía, meteorología y otras condiciones geofísicas - son indispensables para llevar a cabo un ejercicio.

Es interesante destacar que un elemento central que aparece en el desarrollo de un ejercicio de esta naturaleza corresponde a las distintas fases del proceso de negociación que surge para llegar a una solución de compromiso que sea aceptable para las partes sin que se vean lesionados intereses importantes.

EL ESCENARIO DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN DE CARÁCTER POLÍTICO ESTRATÉGICO

Los juegos de simulación se enmarcan en lo que conceptualiza la teoría de juego,¹ disciplina que representa un avance fundamental en la comprensión del riesgo e incertidumbre que se origina durante el proceso de toma de decisiones cuando se enfrentan actores racionales. A diferencia de los juegos de azar, en los juegos de simulación de carácter estratégico, la modalidad óptima de actuación para cada jugador depende de lo que resuelva el otro; dicho de otro modo, en estas

1 Para verificar los alcances de la Teoría de Juego puede verse a PÉREZ González, Rafael Alberto en: Estrategias de Comunicación, pp. 86-111, Barcelona 2ª Ed., Barcelona 2005.

simulaciones destaca la interdependencia de las decisiones de los adversarios y sus expectativas acerca de la conducta del oponente.

En las situaciones de crisis² que se juega en la ANEPE se propicia que la solución al conflicto internacional que se ha originado se supere mediante un proceso de negociación, produciéndose oportunidades para que cada uno de los participantes aplique los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de los cursos realizados y adopte decisiones fundamentadas, de modo que su “partido” alcance los objetivos previamente definidos lo que dependerá, en alto grado, de las decisiones de los oponentes y de las resoluciones del o de los partidos adversarios que intervienen en la simulación.

En estos juegos de simulación se caracterizan las acciones y maniobras que surgen durante el proceso con el fin de recalcar la idea de que, además de los intereses contrapuestos, hay un nutrido número de variables en disputa, diferentes alternativas, pero también una potente intención de las partes de llegar a una solución negociada que no lesione los intereses vitales de los contendores y, todo lo anterior, en un marco general donde no escapa la posibilidad de que la crisis escale - prohibitivamente - hasta superar el nivel de no retorno donde la agresividad desencadenada podría generar un conflicto mayor generalizado con una masiva utilización del instrumento militar.

LA NEGOCIACIÓN EN LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN

La negociación que se juega en estos casos puede ser explícita, como la que surge tras la formulación del reto o el evento inesperado, o también puede realizarse mediante una maniobra tácita sin que el retador defina directamente el asunto a negociar. Normalmente la negociación tácita surge cuando uno de los partidos utiliza como punto de partida el *statu quo* existente buscando obtener ganancias positivas recurriendo a reparos o a todas las formas de acción política del Estado, utilizando los distintos elementos de poder.

En una situación de crisis³ el proceso de negociación juega un rol fundamental, especialmente si se considera que los actores no pretenden alcanzar su objetivo político mediante el uso generalizado del instrumento militar, sino más bien, utilizando los elementos del poder del Estado, persuadir, presionar o amenazar de palabra o incluso de hecho al contendor. A los participante que intervienen en el juego de simulación se les instruye específicamente para que internalicen que,

2 El libro de la Defensa de Chile considera que el conflicto internacional es una situación confrontacional entre dos o más Estados soberanos que ven amenazados intereses que consideran importantes y que comprende situaciones de crisis como guerra. vs. Libro de la Defensa de Chile, p. 214, ed., 1997.

3 Para una comprensión detallada de la crisis internacional Vs. a SCHELLING, Thomas C. en: *La Estrategia del Conflicto*, Fondo de la Cultura Económica, Ciudad de México, 1989, 325 pp.

como consecuencia de la interacción que se produce, deben tener muy presente el peligro de alcanzar la escalada prohibitiva y considerar que el conflicto puede derivar en una guerra aun cuando no se la haya contemplado como el instrumento fundamental para el logro del objetivo de la crisis.

Previo a la realización del juego se suele instruir a los alumnos en temas atinentes a la negociación, como asimismo se realiza un taller de negociación diplomática donde los integrantes del Curso de Alto Mando tienen la posibilidad de desarrollar habilidades como eventuales negociadores.⁴

Para enfrentar el proceso negociador se requiere preparar al equipo humano que interviene, capacitándolo para distinguir los puntos a negociar e identificar aspectos tales como: ¿cuál es la importancia relativa de elementos a negociar?, ¿en qué se puede ceder, y cuánto?, ¿cuál es la perspectiva del oponentes para los puntos a negociar?, ¿serán de importancia similar a los propios?, ¿cuales serían los más importantes?, etc., y muchas otras interrogantes que no siempre será posible de definir con absoluta claridad. En esta fase de la preparación de la negociación, al identificar y valorizar los distintos aspectos a negociar, tanto de la perspectiva propia como desde la que se le atribuye al oponente, suele ocurrir que aparece una numerosa combinación de alternativas, las que no todas estarán dentro de la llamada zona de solución.

Para evitar la escalada de la crisis suelen recomendarse acciones que son necesarias omitir, como también se promueve la utilización de estrategias y procedimientos que ayuden a encontrar una solución negociada.

La figura N° 1 ilustra que para determinado objetivo político hay alternativas que se encuentran dentro de la zona de solución, siempre y cuando el negociador cuente con el poder requerido; si no dispusiera del poder suficiente, debería disminuir la importancia del objetivo político o incrementar las variables que dan forma al factor de poder. Visto de otra manera, aun cuando el retador cuente con un factor de poder extremadamente alto, si el objetivo político en juego representa para el actor retado un objetivo de carácter vital no habrá poder negociador capaz para alcanzar un acuerdo.⁵

4 El profesor Fernando García Toso ha desarrollado un software que se aplica en un taller de negociación que realiza la cátedra de Gestión Estratégica con el Curso de Alto Mando.

5 Si tomamos como ejemplo el asalto anfibio y posterior ocupación de las Falkland o Malvinas por parte de Argentina podríamos asumir que el objetivo político de dicho país habría sido el de recuperar la soberanía de esa nación sobre las islas, objetivo que era de una importancia vital para Inglaterra lo que impidió llegar a una solución negociada. En este esquema y refiriéndonos a lo graficado en la figura 1, la controversia se desarrolló en la zona sin solución. Una posible solución negociada se podría haber alcanzado si Argentina hubiera disminuido la importancia del objetivo o si hubiera incrementado su factor de poder. Para comprobar la importancia de la islas Falkland para Inglaterra vs. a Margaret Thatcher en: *Los Años de Downing Street*, Editorial Sudamericana, Buenos Aires 1994, pp. 171-212.

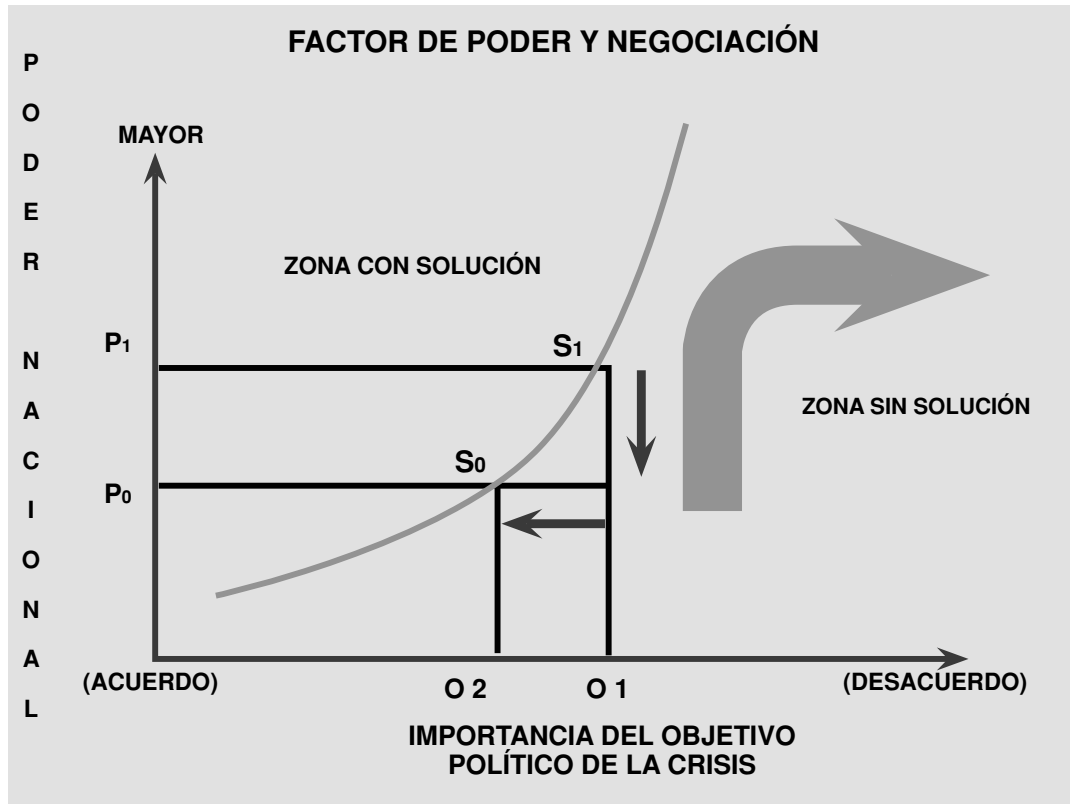


Figura Nº 1

VENTAJAS OBTENIDAS EN LA REALIZACIÓN DE LA SIMULACIÓN

Los juegos de simulación constituyen una forma eficaz y de bajo costo para entrenar personas, equipos de trabajo y organizaciones públicas y privadas en el proceso de toma de decisiones ante situaciones complejas, como pueden ser las que se producen en un conflicto o crisis, ya sean éstas de carácter empresarial o para instituciones del Estado.

El objetivo principal de los juegos de simulación que se realizan en la ANEPE es comparar, verificar y demostrar la importancia de los campos de acción - como el interno, externo, económico y de la defensa - en la prevención, conducción y solución de las crisis internacionales que se le presentan al Estado y el objetivo secundario es lograr una interacción entre los participantes, a través del análisis multidisciplinario y las soluciones multidimensionales en el marco de la toma de decisiones a nivel del Estado.

La expresión máxima de un conflicto o crisis es en el que involucra a la totalidad del Estado, cuando éste ve amenazado sus intereses nacionales permanentes o en caso extremo, su propia existencia.

Los juegos de simulación han sido de carácter didácticos y muchas veces han intervenido –además de los alumnos de los cursos regulares (Diplomado en Estudios Políticos y Estratégicos, Curso de Alto Mando, Magíster en Seguridad y Defensa)– alumnos nacionales y extranjeros, como también de la Academia Diplomática de Chile para “jugar” situaciones ficticias que afectarían a Chile y sus intereses; tales han sido los casos cuando se “jugaron” situaciones críticas en relación a intereses contrapuestos que supuestamente se habrían generado entre diferentes actores internacionales en torno a la Antártica, Isla de Pascua o en la región, y dirimir diferentes crisis cuyo origen puede haber estado inspirado en intereses políticos, económicos, étnicos o de otro orden.

Asimismo, desde hace ya varios años a la fecha, la ANEPE ha venido realizando un juego de simulación anual, que aunque dirigido por el Ministerio de Defensa de Chile, se considera la participación de representantes de la totalidad de los ministerios que intervienen en la solución de crisis de índole internacional en la región, lo que ha permitido a quienes han participado en su desarrollo, visualizar posibles escenarios complejos y anticiparse a situaciones de conflicto previendo las mejores alternativas de solución. Aun cuando la realización de este último tipo de juego no pretende hacer una comprobación de planes determinados, la metodología impulsada desde nuestra Academia es una herramienta disponible para este objeto, lo que permitiría entrenar a los equipos humanos que efectivamente participarán en el proceso de toma de decisiones que se lleva a cabo para administrar las crisis.

En otras ocasiones se ha puesto a disposición de los diferentes Ministerios la técnica de simulación para entrenar a determinados equipos de trabajo; tal fue el caso de la realización de un juego de simulación el año 2002 en el Ministerio de Obras Públicas.

PREPARACIÓN Y DESARROLLO DEL EJERCICIO

Previo al inicio del juego se define el tema de análisis, se identifican las áreas vulnerables, se definen los objetivos que se quieren alcanzar y, conforme a lo anterior, se conforma una Dirección del Juego con aproximadamente 5 personas para materializar esta tarea. La dirección debe crear una situación ficticia, que se proyecta hacia un futuro cercano, pero cuyo contexto debe corresponder a las características y realidades del área seleccionada (aspectos humanos, económicos, geográficos, sociales, militares, etc.). En estos casos es útil usar los antecedentes históricos y las realidades presentes de la relación de los países involucrados, como base para imaginar cómo se desarrollarán a un plazo determinado (2, 4, 6 años).

Como se trata de trabajar en una situación difícil, esta proyección debe hacerse precisamente conflictiva, lo que no necesariamente corresponde a la realidad actual ni a las expectativas a que da origen.

Una vez definido el tema y los objetivos que se quieren alcanzar, se crea un entorno general y particular de los equipos en juego que darán el marco conceptual y real a la situación de crisis, donde se incluyen las primeras advertencias de un conflicto potencial. Esta situación inicial está inserta en un cuadro regional y mundial que se ha elaborado dentro de un ámbito ficticio según los parámetros normalmente utilizados para desarrollar este tipo de juegos, pero que contienen una variada gama de situaciones de controversia para los partidos participantes.

Simultáneamente la dirección del juego, con la colaboración del usuario o mandante del trabajo, si lo hubiere, va generando la situación ficticia que se planteará a los partidos para dar el inicio correspondiente.

Es tarea exclusiva de la Dirección del Juego:

- Crear una situación ficticia y el marco conceptual de la crisis que deben enfrentar los equipos participantes, donde se incluyen las primeras advertencias de un potencial conflicto.
- El rol que se le asigna a cada uno de los partidos que participan (dos o más).
- Los objetivos que se desea alcanzar con la realización del Juego.
- Los procedimientos y métodos de coordinación.
- El nivel de vulnerabilidad de las distintas áreas en que se desarrollará el juego.
- La información a recopilar para el juego y la creación de la base de datos que se dispone: datos económicos, antecedentes y documentación política, geográfica y militar.

Cumplido lo anterior se conforman los “partidos” (países) involucrados que intervendrán en la simulación, que a través de personas seleccionadas representarán a los ministros y autoridades de cada país, como es el caso cuando se juega una crisis internacional. En dichas oportunidades se nominan también a integrantes de un tercer, o cuarto partido, habitualmente denominado Organismo Internacional para representar a las Naciones Unidas, OEA, etc.

También se conforman diferentes equipos especializados que imprimirán una dinámica muy activa al desarrollo del juego, tal como la prensa, la oposición política, organizaciones laborales etc., que interactuarán con los partidos (países) a medida que éste se va desarrollando lo que le otorga un alto grado de realismo al juego.

En estos juegos de simulación, la prensa participa activamente para lo cual un equipo conformado por tres o cuatro personas, idealmente seleccionados entre participantes que detentan la calidad profesional de periodistas, se encarga de hacer reportajes y difundir noticias relacionadas con la actividad que se juega. Tal como ocurre en situaciones reales de crisis internacionales, la difusión de noticias a través de estos medios origina análisis y apreciaciones por parte de los jugadores, elementos que se incorporan al proceso de toma de decisiones. También el equipo de prensa realiza entrevistas a los diferentes participantes que en su calidad de autoridades de determinado país deben dar respuestas en situaciones de apremio con un alto contenido de realismo.

En forma simultánea se van recopilando los elementos gráficos y textos que se requerirán para jugar y se crea una base de datos con información geográfica, legal, económica, política y técnica. Conforme a lo anterior, para realizar el Juego es necesario disponer de un sistema computacional que pueda almacenar la información y antecedentes que se jugarán, una red computacional para difundir mensajes en tiempo real, una cantidad variable de computadores para los integrantes de los partidos y de la dirección, como asimismo contar con facilidades de impresión. También es necesario disponer de un sistema de difusión de noticias a cargo de un equipo de profesionales en la materia.

Esta etapa preparatoria puede durar desde que se definen los objetivos a jugar hasta que se está en condiciones de iniciar el juego no más de dos meses.

Durante el desarrollo del juego la dirección debe ir planteando situaciones y problemas de acuerdo a las resoluciones de los partidos, y su principal función es facilitar las interacciones entre los partidos, lo que se produce al “jugarse” las decisiones que cada uno de los actores genera.

Sin perjuicio de lo anterior, y con el objeto de dar continuidad y dinamismo a las acciones que se producen, la dirección suele agregar antecedentes que proyecten determinados eventos para mantener la continuidad e interés y se logre finalmente el objeto del juego; estos antecedentes reciben el nombre de trabajos previos o complementarios, ya sea si se solicitan al comienzo del juego o durante su desarrollo.

La situación que se genera tiene una ubicación temporal precisa, como por ejemplo el 1 de octubre del año 2010 y, dentro de la ficción, se considera que los respectivos países han desarrollado su proceso normal de planificación. Por este motivo la dirección del juego al comienzo entrega a cada partido, por separado, los Objetivos Políticos para enfrentar la crisis los que necesariamente son contrapuestos para que se produzca la controversia que se quiere analizar.

El juego se realiza en tiempo discreto de tal modo que una primera situación, como por ejemplo la del 1 de octubre de 2010, es la inicial y sobre ella los partidos emiten sus resoluciones las que, al ser contrastada por la Dirección, dan origen a una nueva fase que se puede proyectar, como ejemplo, para el 6 de octubre. Una nueva situación dará origen a una nueva resolución de los partidos y así se puede repetir la actividad 3 ó 4 veces, lo que demanda de un desarrollo de alrededor de 3 a 5 días.

Como cada participante asume un cargo en la organización del país que representa, los antecedentes y elementos de trabajos que son indispensables para el desarrollo de las tareas que le corresponderá desarrollar puede obtenerla a través del software de soporte para el juego el cual ha sido debidamente alimentado con anterioridad. Es decir, si un participante es ministro del Interior de Venezuela, podrá acceder sin dificultad a la Constitución Política Bolivariana y demás leyes del Estado concernientes al cargo que desempeña.

La Dirección del Juego es la única parte del sistema que tiene en sus manos todos los antecedentes y quien maneja la dinámica de los escenarios, de acuerdo a los objetivos que se ha propuesto y a las experiencias que desea transmitir a los participantes.

La Dirección del Juego dispone de diversas herramientas para generar nuevos escenarios, con las que obliga a los participantes a enfrentar situaciones a las cuales les desea llevar, para observar sus reacciones y transmitirles nuevas experiencias —entrenamiento— que les ayuden posteriormente, en la vida real, a una más rápida y segura reacción en circunstancias de crisis, reduciendo el factor sorpresa al mínimo posible. Estas experiencias sirven, entre muchos otros fines, para ayudar a grupos heterogéneos a avanzar en la creación de espíritu de equipo; ayudar a las jefaturas a reconocer la capacidad de reacción y aprendizaje de sus subalternos, en condiciones de trabajo bajo presión; ayudar al conjunto a descubrir aspectos y situaciones que hasta ahora no se veían como posibles en potenciales conflictos.

Para llegar a la toma de decisiones, cada participante está obligado a buscar, analizar y discutir los antecedentes que logra obtener o que recibe acerca de los hechos a los que se ve enfrentado. Como parte de ese proceso se puede ver obligado a requerir más información, a solicitar apoyo, a esperar nuevos antecedentes, etc. pero también puede sentir como necesario emitir declaraciones, movilizar recursos, decidir acciones, identificando las opciones por las cuales decide avanzar (legales, militares, nacionales e internacionales).

Como consecuencia natural, a medida que se va utilizando la base de datos de conocimientos específicos y relacionados con el tema, ésta va aumentando y produciéndose, también en forma natural, una nivelación y un crecimiento de los conocimientos entre los participantes.

Pero todas estas alternativas, como en la vida real, transcurren en un escenario dinámico que cambia constantemente y por ello su actuar tendrá siempre consecuencias mediatas e inmediatas, provocará cambios, arrojarán resultados que eran los que se esperaban o no y que obligarán a tomar nuevas decisiones.

El alto grado de interacción que se produce durante el juego entre los miembros de los equipos participantes, estimulado por el realismo con que se vive el desarrollo de las situaciones y por el intenso uso e impacto que provocan los comunicados de prensa (TV, escrita y radial), genera un ambiente que cohesiona y aglutina a cada grupo, promoviendo la creación de un verdadero espíritu de equipo, destacando las mejores virtudes de cada miembro y desnudando sus debilidades.

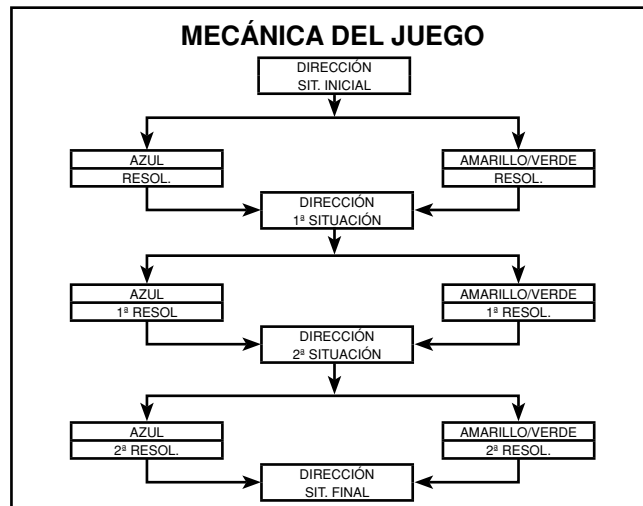


Figura Nº 2

El sistema computacional

El sistema computacional para el entrenamiento en el Manejo de Crisis está conformado por una poderosa interfaz de juego (una para la dirección, una para cada partido y una para la prensa) la cual opera diversos programas, formatos de información y multimedia, a través de una red de computadores tan grande como se desee. El sistema almacena la documentación e información que se trabajará durante el juego y da los accesos correspondientes a los participantes, de acuerdo a los antecedentes de hechos que estarían en curso y a los permisos o autorizaciones que posean. Según sea el rol de cada uno de los participantes en el juego, ellos reaccionan

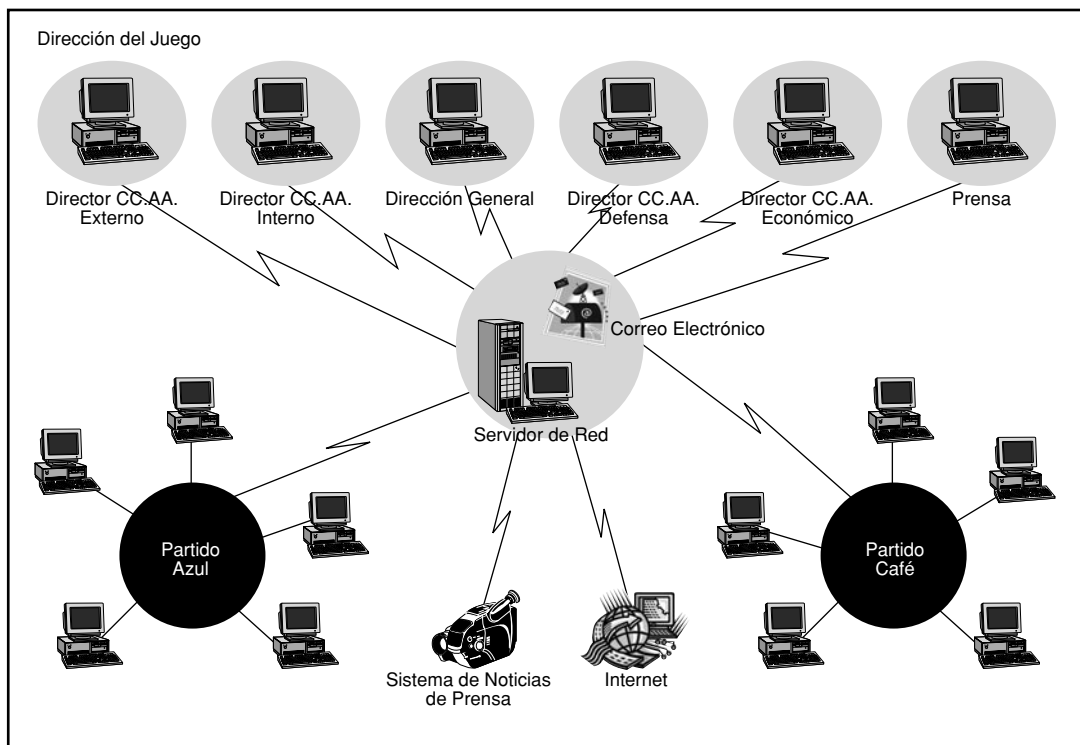
El juego se organiza reproduciendo las condiciones tecnológicas en que los participantes trabajan día a día.

La inclusión de nuevos métodos de trabajo, organización o de tecnologías modernas de apoyo, deben ser el resultado del nivel de las exigencias producto del aprendizaje que realizan.

de acuerdo a lo que creen adecuado y conforme a lo que le van exigiendo las acciones que realizan los demás actores involucrados en el juego.

La red computacional que se conforma, de acuerdo al número de participantes y al número de partidos, es la siguiente:

Sistema computacional del juego de crisis



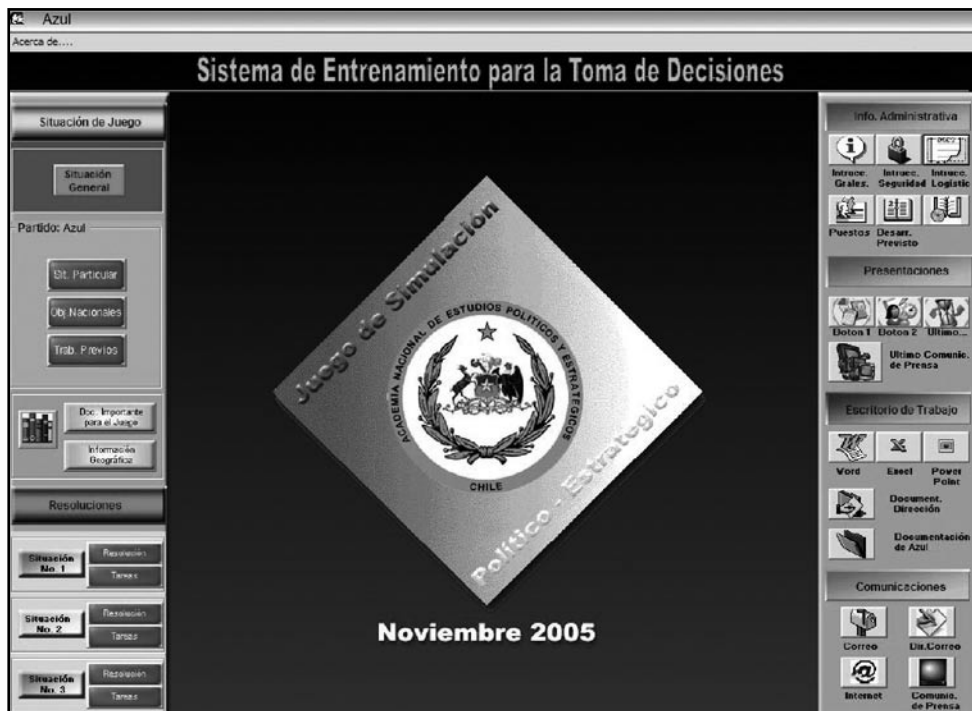
El sistema hace uso intensivo de Internet como herramienta de búsqueda de información, y de la mensajería o correos electrónicos entre los diferentes participantes del juego y de los jugadores con la Dirección del Juego.

El software almacena y pone a disposición de todos los participantes la información necesaria que deben manejar como mínimo los jugadores, para el caso en estudio, además estructura formas y procedimientos para la documentación a manejarse dentro de la organización.

Ejemplo de la interfaz de la Dirección del Juego



Ejemplo de una interfaz de un partido



Para apoyar y permitir una mayor interacción y coordinación de los participantes, la interfaz de juego computacional posee botones configurables dinámicamente y con tecnología capaz de distribuir y almacenar todos los elementos de información y multimedia a través de la red de computadores.

EVALUACIÓN DEL JUEGO

El sistema permite reconstituir lo obrado por los participantes durante el juego, efectuar un detallado análisis general y particular, evaluación crítica que incluye las diversas situaciones vividas, como asimismo, reconocer los aspectos positivos y negativos detectados durante su desarrollo, tanto en lo que se refiere al desempeño del partido en general como al de los jugadores en sus intervenciones individuales. De este modo, se conforma un documento o memoria de las situaciones y decisiones tomadas durante el juego para evaluaciones posteriores.

A MODO DE CONCLUSIÓN

El sistema de entrenamiento que se utiliza en la Academia Nacional de Estudios Políticos y Estratégicos para el proceso de toma de decisiones y administrar crisis internacionales, es desarrollado a un bajo costo y con múltiples ventajas de carácter docente. Desde hace más de una década se desarrollan con particular éxito juegos de simulación de carácter didáctico en los que, progresivamente, se han perfeccionado las interacciones que se llevan a cabo con nuevas tecnologías y procedimientos lo que beneficia a los alumnos participantes.

Los problemas de mayor relevancia en los equipos de trabajo en el Nivel Político Estratégico están dados por la diversidad de especialidades, de conocimientos específicos sobre los temas a tratar, del nivel de preparación y capacitación, diversidad y/o falta de procedimientos y métodos, falta de experiencia en este tipo de situaciones, desconocimiento de los aspectos legales, del uso de la prensa y comunicaciones, etc.

La aplicación de una metodología inductiva-deductiva, que tienen oportunidad de practicar los alumnos, les permite extraer consecuencias de lo que podría suceder frente al desarrollo de situaciones complejas como son las que surgen en el transcurso de una crisis internacional como también, desarrollar habilidades y destrezas mediante el análisis metódico de casos particulares para verificar el principio general que las rige.

La eficacia de la metodología empleada en las simulaciones presentadas a los alumnos estriba en que, en vez de proponer una solución definitiva por parte de la Dirección del juego ante una situación internacional determinada, son los propios alumnos los que, después de desarrollar un completo proceso intelectual logran aplicar los conocimientos teóricos adquiridos durante el desarrollo del curso

y mediante un razonamiento deductivo, inductivo valorar las ventajas y bondades del sistema.

En medio de los esfuerzos por reaccionar con rapidez, por crear las mejores condiciones para responder o avanzar en pos del cumplimiento de la misión, los participantes pueden detectar y comprender mejor las potencialidades y ventajas que ofrecen nuevas tecnologías, las que a veces, impuestas desde arriba, son rechazadas o no son utilizadas por no comprender sus beneficios.