2.2. New training and professional development models

SP - (18725) - WARGAMING COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL NA FORMAÇÃO DE QUADROS SUPERIORES: O CASO DAS FORÇAS ARMADAS PORTUGUESAS.

J.Miguel Freire (Portugal)[1]

1 - Instituto Superior Militar

Short Abstract

- Introduction

Para efeitos da investigação considera-se *wargaming* a representação ou testagem de um evento que: (1) pode envolver direta ou indiretamente as forças armadas e/ou forças e serviços de segurança, ou outros atores; (2) ocorre numa geografia, num tempo e com uma dinâmica política, social e humana que evolui com as ações e reações desses diferentes atores e, por isso, único e não repetível; (3) faz uso de sistemas computorizados (incluindo *serious games* ou *war games*) ou de outros modelos físicos de representação dos meios; (4) tem propósito educacional explícito e deliberadamente pensado (Caffrey Jr, 2019; Michel & Chen, 2006; Perla, 1990; Rubel, 2006; Sabin, 2012).

A educação em contexto militar tem uma especificidade própria (Sookermany, 2017). O uso do *wargaming* tem uma longa tradição nas forças armadas de origem anglo-saxónica tanto como ferramenta de formação e educação (Walters, 2021), como instrumento de treino (Smith, 2010) para determinados cargos de comando ou estado-maior (Hirst, 2020; McCown, 2005). Também o conceito de *serious games* tem vindo a ganhar relevo como metodologia de ensino (Siemon & Eckardt, 2017) e aprendizagem nas mais diversas áreas (Mourão et al., 2013; Witeck & Alves, 2020).

Ao contrário das suas congéneres, as Forças Armadas Portuguesas não têm tradição recente no uso de *wargaming* enquanto ferramenta educativa e de treino.

- Research Questions/ Research Goals

O objetivo geral da investigação é contribuir para um modelo que integre o *wargaming* na formação de comandantes de nível superior (operacional e estratégico) das Forças Armadas. O objetivo está orientado para a área do conhecimento do Planeamento Estratégico Militar e Tomada de Decisão, numa lógica de aprendizagem ao longo da vida bem como da andragogia subjacente ao processo de ensino-aprendizagem de adultos.

Questão de investigação: que forma e tipo de *wargaming* pode contribuir para o desenvolvimento de competências relacionadas com o Planeamento Estratégico Militar e Tomada de Decisão durante o Curso de Promoção a Oficial General do Instituto Superior Militar?

- Methodology

Trata-se de uma investigação aplicada, de cariz profissional, que pretende identificar práticas em curso noutras realidades profissionais, nomeadamente forças armadas de países aliados, adaptando-as a um contexto específico nacional para a edificação de um modelo, exequível (em termos de recursos financeiros e de pessoal), para uso integrado do *wargaming* no ensino de oficiais das forças armadas de nível superior (estratégico e operacional).

- Results

O resultado é a participação para um modelo que usando o *wargaming* enquanto instrumento andragógico contribua para um exercício das funções de Comandante de nível superior (estratégico e operacional) mais profícuo na área do conhecimento do Planeamento Estratégico Militar e Tomada de Decisão.

- Final Considerations

A presente investigação decorre no contexto de um projeto mais alargado intitulado "A simulação no ensino e treino de comandantes de nível operacional e estratégico nas Forças Armadas Portuguesas" a desenvolver pelo autor no âmbito da frequência do Curso de Promoção a Oficial General (2021-22) no Instituto Superior Militar.

References

Caffrey Jr, M. B. (2019). *On Wargaming. How wargame have shaped history and how they may shape the future* (NWC Newpor, Vol. 43). Naval War College Press.

Hirst, A. (2020). States of play: evaluating the renaissance in US military wargaming. *Critical Military Studies*. https://doi.org/10.1080/23337486.2019.1707497

McCown, M. M. (2005). Strategic Gaming for the National Security Community. *JFQ*, *Autumn*(39), 34–39.

Michel, D., & Chen, S. (2006). *Serious Games. Games that Educate, Train and Inform*. Thomson.

Mourão, J., Ramos, F., Moreira, L., & Santos, A. (2013). Serious Game em contexto de Formação Profissional: um estudo de caso. *Educação, Formação & Tecnologias*, *6*(2), 29–49. http://eft.educom.pt

Perla, P. (1990). *The Art of Wargaming*. Naval Institute Press.

Rubel, R. C. (2006). The Epistomology of War Gaming. *Naval War College Review*, *59*(2), 108–128. https://digital-commons.usnwc.edu/nwc-review/vol59/iss2/8

Sabin, P. (2012). *Simulating War. Studying conflict through simulation games*. Continuum.

Siemon, D., & Eckardt, L. (2017). Gamification of teaching in higher education. In *Gamification. Using Game Elements in Serious Contexts* (pp. 153–164).

Smith, R. (2010). The Long History of Gaming in Military Training. *Simulation and Gaming*, *41*(1), 6–19.

Sookermany, A. M. (2017). Military Education Reconsidered: A Postmodern Update. *Journal of Philosophy of Education*, *51*(1), 310–330. https://doi.org/10.1111/1467-9752.12224

Walters, E. M. (2021). Wargaming in Professional Military Education: Challenges and Solutions. *Journal of Advanced Military Studies*, *12*(2), 81–114. https://doi.org/10.21140/mcuj.20211202003

Witeck, G., & Alves, A. C. (2020). Developing lean competencies through serious games. *International Symposium on Project Approaches in Engineering Education*, 179–186. http://hdl.handle.net/1822/69929