

## EDITORIAL

Esta edição da GEPROS apresenta dois artigos relacionados à graduação. O primeiro é sobre o uso de um jogo no ensino e, o outro, faz uma análise do uso de casos no ensino de graduação.

O ensino de graduação vem ganhando importância novamente, devido a diversos fatores, sendo possível destacar os seguintes: a) aumento da complexidade e abrangência dos objetos pesquisados e/ou manipulados na vida profissional; b) a globalização aumentou o fluxo de produtos e pessoas entre os diversos países e permitiu a migração das indústrias para regiões diferentes das de consumo; c) diversos desafios da humanidade exigem atuação conjunta dos países, seja pelo volume e risco envolvidos nos investimentos, seja pela interligação e complexidade deles; d) é crescente o número de empresas e organizações que atuam em diferentes regiões e países, exigindo que os profissionais que nelas estão sejam capazes de lidar com consumidores com necessidades e exigências distintas; e) como os desafios precisam ser vencidos por meio de grupos de trabalho, a capacidade de relacionar-se com outros, dirigir e ser dirigido, saber competir e cooperar de forma simultânea tornaram-se demandas recorrentes do profissional moderno.

Frente ao exposto, o processo de preparação dos futuros profissionais envolve mais do que os saberes técnicos, é necessário acrescentar outros que não são próprios do campo de conhecimento de sua área de atuação profissional. Portanto, o dilema que se estabelece de imediato é: como responder a estas demandas? Não se pode tomar o caminho de acrescentar mais disciplinas na graduação, porque tenderá a aumentar o tempo de duração da mesma, hoje já considerada longa demais, mas também não se pode colocar os conteúdos dentro das disciplinas existentes, sob pena de fragilizar o aprendizado técnico.

As soluções encontradas na literatura tendem a reduzir o tempo de permanência do aluno nas aulas presenciais, a aumentar o trabalho autônomo do aluno, criar ambientes de aprendizagem que facilitem a vivência, o aprendizado autônomo e em grupo e educar os indivíduos para terem a “aprendizagem” como uma responsabilidade pessoal e um objetivo de vida. Desta forma, os artigos mencionados são a apresentação dos “como” de algumas das soluções usadas atualmente, jogos e estudos de casos.

Outro tema de interface com a engenharia de produção é a qualidade de vida no trabalho, embora ela possa englobar a vida do indivíduo como um todo, pois existe uma forte relação entre a produtividade do trabalho e a vida “fora dele”. Assim, um primeiro embate teórico deve levar a uma discussão sobre até que ponto uma deve e/ou pode interferir na outra. No campo da engenharia de produção esta discussão tende para a produtividade e esta, por sua vez, está atrelada à economia na forma de criação e apropriação de valor.

Embora outros temas estejam presentes nos demais artigos, os dois aqui apresentados foram escolhidos pela importância que têm para a vida moderna, a engenharia de produção e o Brasil.

Atenciosamente,

*Prof. Dr. José de Souza Rodrigues*  
*Prof. Dr. Dário Henrique Alliprandini*  
*Editores*