

METODOLOGIAS PBL, PJBL E TBL NAS JORNADAS DE APRENDIZAGEM COM A INDÚSTRIA DA MODA

Onuki, Larissa Mayumi Tanaka; Mestre; Centro Universitário UniSenaiPR,
larissa.onuki@sistemafiep.org.br¹

Korner, Edson; Mestre; Centro Universitário UniSenaiPR,
edson.korner@sistemafiep.org.br²

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo geral avaliar as contribuições da metodologia Jornadas de Aprendizagem, criada pelo Centro Universitário UniSENAI – Paraná, na aprendizagem dos alunos do terceiro período do curso superior de Design de Moda.

A metodologia Jornadas de aprendizagem utiliza uma trilha de aprendizagem unindo diversas metodologias ativas como *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL) e *Team Based Learning* (TBL), tendo como principal diferencial o contato direto dos alunos com uma empresa/indústria real que tem participação ativa na disciplina fornecendo uma situação problema verdadeira e atual que está enfrentando no mercado.

A base teórica amparou-se nos autores Barrows (2000) e Hmelo-Silver (2004) para discutir a metodologia PBL, nos autores Barroon, Schwartz, et al. (1998) para discutir a metodologia PjBL e nos autores Hrynchak e Batty (2012) para discutir a metodologia TBL.

Como resultado da pesquisa com abordagem qualitativa através de registros de observação docente e entrevistas com 27 estudantes do 1º semestre de 2023, identificamos a contribuição da metodologia das Jornadas de aprendizagem para os estudantes de Design de Moda com base nos indicadores utilizados nas 3 metodologias PBL, PjBL e TBL.

Palavras-chave: metodologias ativas; Jornadas de aprendizagem; Design de moda; Project Based Learning; Problem Based Learning; Team Based Learning.

¹ Formada em Administração (UFPR) com pós-graduação em Marketing (FAE), extensão em Branding (FGV-SP), Fashion Marketing (Istituto Marangoni Paris) e mestre em Marketing na linha de pesquisa de Comportamento do Consumidor (PUCPR). É docente no uniSENAI e PUCPR na área de Marketing e Empreendedorismo para Bacharelado em Marketing, Bacharelado em Administração, e Design de Moda.

² Coordenador do curso superior de tecnologia em Design de Moda no Centro Universitário UniSenaiPR, possui graduação em Desenho Industrial pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1990). Especialista em Moda e Gestão pelo Senai Santa Catarina (2006). Mestre em Design pela Univille (2016).

1. INTRODUÇÃO

A metodologia Jornadas de aprendizagem do Centro Universitário UniSENAI Paraná é baseada no desenvolvimento de habilidades e competências previamente determinadas, que utiliza uma trilha de aprendizagem unindo diversas metodologias ativas.

A trilha é baseada em uma situação problema sugerida por uma indústria parceira de mercado que participa em tempo real do desenvolvimento da disciplina. A Jornada de Aprendizagem alia a metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL – *Problem-based Learning*), à metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos (PjBL – *Project-based Learning*), com o desenvolvimento de um projeto estruturado em busca da solução da problemática da indústria, à metodologia de Aprendizagem Baseada em Equipes (TBL – *Team-based Learning*), com a formação de equipes de até cinco estudantes por projeto.

A pesquisa qualitativa foi realizada em uma turma de vinte e sete estudantes do terceiro período do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda do UniSENAI Paraná, participantes da disciplina de Jornada de Aprendizagem – Mercado e Sustentabilidade realizada em parceria com a indústria Grupo Morena Rosa, no primeiro semestre de 2023. A coleta de dados envolveu observações diretas do docente durante a aplicação da metodologia, entrevistas com discentes e indústria parceira depois da conclusão do projeto. Como resultado, identificamos a contribuição da metodologia da Jornada de aprendizagem para os estudantes com base teórica nas metodologias de PBL, PjBL e TBL.

Como a metodologia de Jornadas de Aprendizagem é recente, criada em 2019 pelo UniSENAI Paraná, este é o primeiro artigo que realiza seu registro e análise de resultados para o contexto de ensino e aprendizagem para estudantes de ensino superior em Design de Moda.

Para futuros estudos, os pesquisadores pretendem ampliar a coleta de dados de forma longitudinal abordando entrevistas no início, meio e no fim do semestre. Uma segunda proposta para futuras pesquisas será coletar dados de forma também longitudinal, entrevistando os mesmos alunos desde o seu primeiro contato com a jornada de aprendizagem no primeiro período de faculdade até a conclusão da sua última jornada no quarto período de curso (quando finalizam a graduação).

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRIA

2.1. A metodologia Jornadas de Aprendizagem UniSENAI PR

A Jornada de Aprendizagem é uma disciplina transversal prevista em todos os semestres letivos ao longo dos cursos de graduação do UniSENAI PR. É uma metodologia criada em meados de 2019 que traz a proposta dos alunos trabalharem em equipes, sob a orientação e mediação de um professor, desenvolvendo um projeto que busca trazer possíveis soluções para os desafios e problemas trazidos por indústrias reais do mercado, parceiras convidadas que participam ativamente da disciplina (UniSENAI PR, 2023).

A metodologia é composta por uma trilha de aprendizagem em que o aluno é conduzido pelo docente por 5 principais etapas conhecidas como: Mão na Massa, Vivenciando a Indústria, Trocando ideias, Hora de Falar e Próximo desafio (UniSENAI PR, 2023).

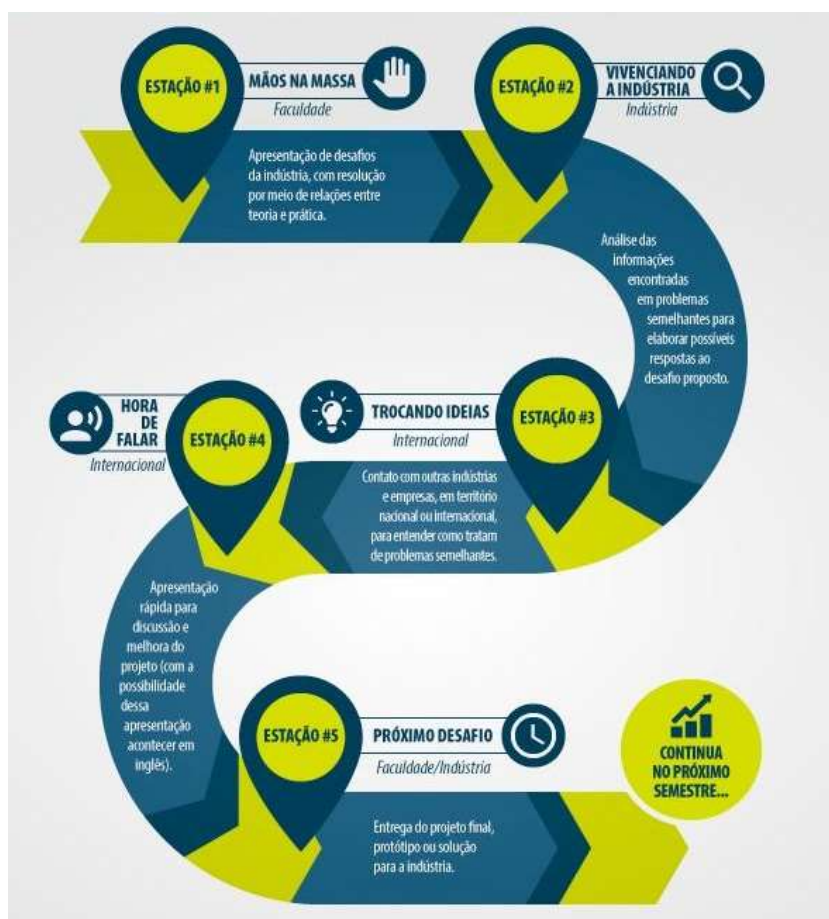


Figura 1: Etapas da Jornada de aprendizagem (fonte: UniSENAI PR, 2023)

Conforme a imagem acima as etapas dessa trilha de aprendizagem são descritas como:

- a) Mão na massa: Primeira etapa, que consiste na apresentação de desafios da indústria, com resolução por meio de relações entre teoria e prática.
- b) Vivenciando a indústria: Segunda etapa, que consiste na análise das informações encontradas para elaborar possíveis respostas ao desafio proposto.
- c) Trocando ideias: Terceira etapa, que consiste no contato com outras indústrias e empresas para entender como tratam problemas semelhantes.
- d) Hora de falar: Quarta etapa, que consiste na apresentação rápida para discussão e melhoria do projeto (com a possibilidade de ser em inglês).
- e) Próximo desafio: Quinta e última etapa, que consiste na entrega do projeto final, protótipo ou solução para a indústria.

Pode-se dizer que a metodologia criada especialmente para o UniSENAI PR utiliza simultaneamente práticas da metodologia de aprendizado baseado em equipes (*Team Based Learning – TBL*), metodologia baseada em projetos (*Project Based Learning – PBL*) e metodologia baseada em problemas (*Problem Based Learning – PBL*), tendo como principal diferencial o contato direto dos alunos com uma empresa/indústria real que tem participação ativa na disciplina fornecendo uma situação problema verdadeira e atual que está enfrentando neste momento no mercado.

A problemática da indústria é apresentada aos alunos no início do semestre e, após a formação de equipes, os alunos recebem a base conceitual e ferramental prática pelo docente ao longo da disciplina, sempre compatível com a base curricular do curso, e personalizada com o foco na solução do problema proposto.

O projeto desenvolvido pelas equipes de alunos precisa obrigatoriamente passar pelas 5 etapas das Jornadas de Aprendizagem, para que ao final de um mesmo semestre, os alunos consigam entregar uma possível solução para a problemática vigente.

O trabalho em grupo permite o desenvolvimento de competências emocionais e relacionais, cada vez mais necessárias para o mundo do trabalho, estimulando trocas de conhecimentos prévios de cada aluno e simulando situações comuns no ambiente de trabalho (UniSENAI PR, 2023).






Figura 2: Habilidades sócio emocionais desenvolvidas durante a Jornada de aprendizagem
(Fonte: UniSENAI PR, 2023)

No UniSENAI PR os alunos possuem a disciplina Jornada de aprendizagem em todos os semestres de curso, desde o primeiro período da graduação (UniSENAI PR, 2023). Essa proposta curricular possibilita que, se o curso tem 8 períodos, o aluno vivencie e passe por 8 empresas parceiras diferentes com 8 problemáticas diferentes, reais de mercado, ao longo do curso.

2.2. Metodologia *Problem Based Learning* (PBL) e *Project Based Learning* (PjBL)

A Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) é uma metodologia educacional em que os alunos adquirem conhecimento ao se envolverem ativamente com problemas do mundo real.

A aprendizagem experiencial está na sua essência, organizada em torno da investigação, explicação e resolução de problemas que sejam significativos para os estudantes (Barrows, 2000).

Nesta metodologia, os alunos se concentram em questões complexas que não possuem uma única resposta certa. Esta variabilidade de caminhos e possibilidades de solução contribui para que os estudantes assumam o controle do seu próprio aprendizado na tentativa de aplicar os novos conhecimentos na resolução do problema (Hmelo-Silver, 2004).

A aprendizagem construtivista baseia-se em experiências passadas e exige que os alunos possuam a capacidade de auto orientação e metacognição, nesta teoria de aprendizagem, a resolução de problemas assume um papel central e fundamental. Os problemas devem ser diretamente relevantes para as necessidades e interesses do aluno, desafiando a sua compreensão e conhecimentos existentes (Hrynychak e Batty, 2012).

Em vez de apenas transmitir informações, o professor orienta e apoia o processo de aprendizagem. Em paralelo, os próprios alunos colaboram em grupos para descobrir o que precisam aprender para resolver o problema, refletindo sobre suas experiências e como suas estratégias funcionaram ou não (Torp e Sage, 2002).

Os principais objetivos do PBL são (Savery e Duffy, 1995):

- Desenvolver habilidades de resolução de problemas;
- Promover a aprendizagem significativa;
- Desenvolver o pensamento crítico;
- Fomentar a colaboração;
- Incentivar a auto direção;
- Facilitar a aplicação do conhecimento;
- Estimular a motivação intrínseca;
- Desenvolver habilidades de comunicação;
- Preparar para a tomada de decisões informadas;
- Promover a reflexão metacognitiva.

A Aprendizagem Baseada em Projetos (PjBL) é uma metodologia educacional sistemática que envolve os alunos no desenvolvimento de conhecimentos e competências através do formato de projetos que requerem um processo de investigação prolongado e estruturado em torno de questões autênticas ou complexas, com tarefas e etapas planejadas (English e Kitsantas, 2013).

Há vantagens significativas em combinar a metodologia de PjBL com a PBL, propondo um projeto que use uma situação problema real e genuína como ponto de partida. Ao partir de um problema real os alunos ficam inerentemente motivados para adquirir conhecimento para desenvolver um bom projeto, e acabam desenvolvendo, pela aprendizagem significativa, uma compreensão mais profunda sobre o assunto (Barroon, Schwartz, Vye et al., 1998). A motivação do estudante aumenta ao considerar o projeto como uma oportunidade de preparação para o mundo real do mercado de trabalho.

Os principais objetivos do PjBL são (Thomas, 2000):

- Fomentar a aprendizagem significativa;
- Desenvolver habilidades de resolução de problemas;
- Cultivar a criatividade;
- Melhorar habilidades de comunicação;
- Fomentar a colaboração;
- Facilitar a aplicação do conhecimento;
- Estimular a motivação intrínseca;
- Desenvolver a autonomia;
- Preparar para a vida real;
- Promover a avaliação holística.

2.3. Metodologia *Team Based Learning* (TBL)

A Aprendizagem Baseada em Equipe (TBL) é uma metodologia ativa centrada no aluno onde o professor torna-se apenas um guia, responsável por estabelecer objetivos, criar materiais de estudo e problemas para os alunos resolverem em grupos.


O docente facilita as discussões iniciadas pelos alunos, reduzindo a dependência de métodos de ensino tradicionais, passivos, centrado no professor (Hrynchak e Batty, 2012).

Essa metodologia exige que os alunos colaborem ativamente uns com os outros e se envolvam com o conteúdo da disciplina para resolver problemas juntos. As atividades em grupo promovem o desenvolvimento do pensamento crítico através da participação ativa.

O TBL permite que os alunos comparem seus conhecimentos atuais com os dos seus colegas e se envolvam em debates sobre questões controversas, atualizando seus conhecimentos a partir da comparação e compartilhamento de experiências dentre os demais membros da equipe. Esses momentos de comparação e contraste de ideias levam os estudantes à criação de novas conexões e à identificação de inconsistências na sua compreensão (Hrynchak e Batty, 2012).

Os estudantes avaliam as contribuições dos membros da sua equipe e também refletem sobre o feedback que recebem dos seus pares sobre o seu desempenho como membros da equipe, melhorando a sua experiência geral de aprendizagem (Michaelsen et al. 2008).

Os principais objetivos do TBL são (Michaelsen, Knight e Fink, 2002):

- Fomentar a aprendizagem colaborativa;
 - Desenvolver habilidades de comunicação;
 - Promover a aprendizagem ativa;
 - Facilitar a aplicação do conhecimento;
 - Estimular o pensamento crítico;
 - Promover a responsabilidade individual;
 - Fornecer feedback oportuno;
 - Melhorar o engajamento dos alunos;
 - Desenvolver habilidades de resolução de problemas;
 - Preparar para a prática profissional.
- 

3. METODOLOGIA

3.1. A Jornada de Aprendizagem Grupo Morena Rosa

O estudo foi aplicado no contexto da disciplina de Jornada de Aprendizagem do 3º período da graduação em Design de Moda do UniSENAI, Campus da Indústria, Curitiba-PR, onde 27 alunos formaram equipes de até 5 membros e receberam uma situação problema indicada por profissionais da indústria Grupo Morena Rosa, um dos maiores grupos industriais do vestuário do Brasil, situado em Cianorte-PR.

Esta jornada ocorreu no 1º semestre de 2023, ministrada pela professora Larissa Tanaka Onuki, em que a problemática apresentada pela empresa parceira foi: "Como utilizar tecidos parados em estoque para criar produtos novos e atraentes, como solução ao aumento de preço da matéria prima, favorecendo a sustentabilidade ambiental e financeira da empresa?"

Os alunos passaram pelas 5 etapas da metodologia Jornadas de Aprendizagem (Mão na Massa, Vivenciando a Indústria, Trocando ideias, Hora de Falar e Próximo desafio), finalizando com a apresentação do projeto desenvolvido por cada equipe com possíveis soluções para a problemática de mercado.

Como toda jornada de aprendizagem do centro universitário UniSENAI PR, a jornada referente ao Grupo Morena Rosa utilizou simultaneamente práticas das metodologias PBL, PjBL e TBL, com o diferencial de proporcionar contato direto dos alunos com uma indústria real na proposta da problemática a ser resolvida.

3.2. Coleta de dados

Para a coleta de dados qualitativa, primeiramente organizamos e resumimos os principais objetivos das metodologias PBL, PjBL e TBL conforme o quadro abaixo, explicitando 13 principais objetivos para guiarem a observação da docente e captação de respostas via entrevista com alunos e empresa parceira.

INDICADORES SELECIONADOS PARA O ESTUDO

	Base teórica	Objetivo da metodologia de aprendizagem
1	PBL, PjBL	Fomentar a aprendizagem significativa
2	PBL, PjBL, TBL	Facilitar a aplicação do conhecimento
3	PBL, PjBL, TBL	Preparar para a realidade prática profissional
4	PBL, PjBL, TBL	Desenv. habilidades de resolução de problemas
5	PBL, TBL	Desenvolver pensamento crítico
6	PjBL	Desenvolver a criatividade
7	PBL, PjBL, TBL	Desenvolver habilidades de comunicação
8	TBL	Fornecer feedback oportuno
9	PBL, PjBL, TBL	Fomentar a colaboração
10	TBL	Melhorar engajamento dos alunos
11	PBL, PjBL	Estimular a motivação intrínseca
12	PBL, PjBL, TBL	Autonomia e autodireção da aprendizagem
13	PBL	Promover a reflexão Metacognitiva

Quadro 1: Indicadores selecionados para o estudo qualitativo (fonte: os autores, 2023)

Após a definição dos indicadores, foi elaborado um *checklist* de observação para ser utilizado pela professora ao longo da disciplina, para que fosse possível identificar o cumprimento efetivo de cada um dos 13 objetivos da metodologia.

Posteriormente, ao final do semestre, foi elaborado também um roteiro de entrevista para ser aplicado com alunos e empresa parceira, visando identificar as suas percepções sobre os resultados de aprendizagem no uso desta metodologia.

3.3. Perfil dos respondentes

Foram entrevistados 27 estudantes do 3º período de Design de Moda (2023) após o término da jornada de aprendizagem, enquanto o *checklist* de observação foi preenchido pela professora da disciplina ao longo de todo o semestre.

4. RESULTADOS

4.1. Resultado observações docente

Os 13 objetivos estudados como resultado de aprendizagem das metodologias (PBL, PjBL e TBL) que embasam a metodologia de Jornada de Aprendizagem do UniSENAI foram:

1. Fomentar a aprendizagem significativa
2. Facilitar a aplicação do conhecimento
3. Preparar para a realidade prática profissional
4. Desenvolver habilidades de resolução de problemas
5. Desenvolver pensamento crítico
6. Desenvolver a criatividade
7. Desenvolver habilidades de comunicação
8. Fornecer feedback oportuno
9. Fomentar a colaboração
10. Melhorar engajamento dos alunos
11. Estimular a motivação intrínseca
12. Autonomia e auto direção da aprendizagem
13. Promover a reflexão Metacognitiva

Os resultados das pesquisas qualitativas foram sumarizados no quadro 2, abaixo, em que os 13 objetivos foram separados em 3 categorias diferentes “Aprendizagem de conteúdo e aplicação prática”, “Desenvolvimento Interpessoal” (relacional/social), e “Desenvolvimento Intrapessoal” (habilidades socioemocionais).

Nas duas últimas colunas, foram colocados os resultados identificados ou citados nas observações do docente ou nas entrevistas com os alunos, simplificados em formato dicotômico de Sim ou Não.

COLETA DE DADOS QUALITATIVOS: JORNADA DE APRENDIZAGEM GRUPO MORENA ROSA

Base teórica			Objetivo (indicador)	Observação Professor	Menção de aluno
APRENDIZAGEM DE CONTEÚDO E APLICAÇÃO PRÁTICA	PBL, PjBL	1	Fomentar a aprendizagem significativa	sim	não
	PBL, PjBL, TBL	2	Facilitar a aplicação do conhecimento	sim	sim
	PBL, PjBL, TBL	3	Preparar para a realidade prática profissional	sim	sim
	PBL, PjBL, TBL	4	Desenv. habilidades de resolução de problemas	sim	sim
	PBL, TBL	5	Desenvolver pensamento crítico	sim	não
	PjBL	6	Desenvolver a criatividade	sim	não
DESENV. INTER-PESSOAL	PBL, PjBL, TBL	7	Desenvolver habilidades de comunicação	sim	sim
	TBL	8	Fornecer feedback oportuno	sim	sim
	PBL, PjBL, TBL	9	Fomentar a colaboração	sim	sim
DESENV. INTRAPESSOAL	TBL	10	Melhorar engajamento dos alunos	sim	sim
	PBL, PjBL	11	Estimular a motivação intrínseca	sim	sim
	PBL, PjBL, TBL	12	Autonomia e autodireção da aprendizagem	sim	sim
	PBL	13	Promover a reflexão Metacognitiva	sim	não

Quadro 2: Resumo da coleta de evidências qualitativas através da observação (professor) e entrevista (alunos). (Fonte: os autores, 2023)

Os resultados demonstram que todos os 13 indicadores foram percebidos pelos participantes, ou por docentes ou por alunos, na aplicação da metodologia de Jornadas de Aprendizagem, com a problemática apresentada pelo Grupo Morena Rosa ao 3º Período de Design de Moda.

A professora da disciplina observou evidências do cumprimento de todos os objetivos das metodologias durante o semestre de Jornada de Aprendizagem, e a percepção do cumprimento total dos objetivos também estão evidenciados em falas de alunos entrevistados, conforme os trechos relatados a seguir:

"Se eu pudesse resumir em uma palavra só a Jornada do Grupo Morena Rosa: Desafiadora! Foram uma série de aprendizados simultâneos, desde ferramenta técnica até a organização em equipe; sinto que essa jornada me deixou mais resiliente para o semestre que veio em seguida - estou conseguindo fazer as coisas com mais calma, mais atentamente, e priorizando muito mais prazos e organização..."

"Foi muito importante ver como funciona uma marca tão grande, entender como futura profissional o que eu gostaria de perpetuar e o que eu não gostaria; sinto que as jornadas sempre são para colocar os nossos pés no chão mesmo, nos deixam mais conscientes do que queremos do futuro e do presente, e acho que foi o que eu levei de bom com essa experiência."

Os estudantes, perceberam e citaram em suas entrevistas o cumprimento de 9 dos 13 objetivos das metodologias, durante a Jornada de Aprendizagem – Grupo Morena Rosa em 2023. A transcrição de falas anonimizadas de alunos entrevistados que ilustram a evidência do resultado de **“Facilitar a aplicação do conhecimento”** são trazidas nos seguintes trechos:

“Nosso trabalho foi com a Marca Zinco, a prática trouxe um grande conhecimento, de entender o processo real para uma coleção, da pesquisa a confecção. Foi muito importante a experiência.”

“Foi uma experiência única e que serviu de bastante aprendizagem. Teve muitas coisas que eu acabei aprendendo nessa disciplina, como por exemplo, fazer um mix de coleção com peças que conversem entre si, quantidade exata de cada variante de peças e como usar o mesmo tecido de formas diferentes, algo que nunca tinha pensado antes que era possível. ”

A transcrição de falas de alunos entrevistados que ilustram a evidência do resultado de **“Preparar para a realidade prática profissional”** são trazidas nos seguintes trechos:


“Ganhei muita experiência em relação ao que envolve o processo de criação para uma marca grande que possui grande escala de produção. ”

“Foi ótimo a experiência real de como funciona uma, confecção. Criação de coleção, pesquisa e etc... A visita técnica foi maravilhosa, vimos a realidade de uma empresa de confecção. ”

“Foi uma experiência boa que trouxe muita noção de um trabalho profissional...trouxe muito conhecimento acerca da indústria da moda, sobre seus ciclos, processos e gargalos. Fazendo entender na prática como é o dia a dia de uma marca tão grande. ”

A transcrição de falas de alunos entrevistados que ilustram a evidência do resultado de **“Desenvolvimento habilidades de resolução de problemas”** e **“Autonomia e auto direção da aprendizagem”** são trazidas nos seguintes trechos:

“Algo muito significativo para mim, foi perceber que ao final do percurso, todas as dúvidas e dificuldades foram superadas. É extremamente gratificante ver o resultado de todo o semestre de trabalho e conseguir ver a evolução, tanto técnica como pessoal. Hoje me considero mais ágil, confiante e assertiva como profissional. ”



A transcrição de falas de alunos entrevistados que ilustram a evidência do resultado de **“Desenvolver habilidades de comunicação”, “Fornecer feedback oportuno” e “Fomentar a colaboração”** são trazidas no seguinte trecho:

“Essa jornada me possibilitou experienciar profundamente a dinâmica complexa e os desafios do mercado de trabalho, especialmente em questões como gerenciamento de tempo, organização, comunicação e colaboração interpessoal. ”

E, por fim, a transcrição de falas de alunos entrevistados que ilustram a evidência do resultado de **“Melhorar o engajamento dos alunos” e “Estimular a motivação intrínseca”** são trazidas nos seguintes trechos:

“Foi uma experiência desafiadora e empolgante”

“Eu amei, aprendi muito, fiquei maravilhada com a matéria e com a empresa Grupo Morena Rosa, só tenho a agradecer por essa experiência única! Nunca tinha visto e vivido algo igual, muito bom poder ter essa oportunidade. ”

Os quatro indicadores que não foram citados pelos alunos durante as entrevistas, foram sim percebidos empiricamente pela docente. Assim, o resultado da pesquisa evidenciou o cumprimento total dos 13 objetivos de aprendizagem da Jornada de Aprendizagem (Grupo Morena Rosa), baseada nos indicadores das metodologias de PBL, PjBL e TBL, podendo ser apresentados estes 13 indicadores como vantagens e ganhos de aprendizagem no uso desta metodologia para estudantes de Design de Moda.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Metodologia de Jornadas de Aprendizagem, é uma metodologia criada pelo UniSENAI Paraná, baseada na participação de uma indústria real do mercado que une práticas de metodologias ativas como PBL, PjBL e TBL. Após evidências do presente estudo realizado com alunos de Design de Moda do 3º Período em 2023, encontramos alguns resultados de aprendizagem no uso dessa metodologia como: Fomentar a aprendizagem significativa; Facilitar a aplicação do conhecimento; Preparar para a realidade prática profissional; Desenvolver habilidades de resolução de problemas; Desenvolver pensamento crítico; Desenvolver a criatividade; Desenvolver habilidades de comunicação; Fornecer feedback oportuno; Fomentar a colaboração; Melhorar engajamento dos alunos; Estimular a motivação intrínseca; Autonomia e auto direção da aprendizagem; e Promover a reflexão Metacognitiva.

Como a metodologia de Jornadas de Aprendizagem é recente, criada em 2019, este é o primeiro artigo que realiza seu registro e análise de resultados para o contexto de ensino e aprendizagem para estudantes de ensino superior em Design de Moda.

Para futuros estudos, os pesquisadores pretendem ampliar a coleta de dados de forma longitudinal abordando entrevistas no início, meio e no fim do semestre. Uma segunda proposta para futuras pesquisas será coletar dados de forma também longitudinal, entrevistando os mesmos alunos desde o seu primeiro contato com a jornada de aprendizagem no primeiro período de faculdade até a conclusão da sua última jornada no quarto período de curso (quando finalizam a graduação).

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barron, B. J. S., Schwartz, D. L., Vye, N. J., Moore, A., Petrosino, A., Zech, L., & Bransford, J. D. (1998). **Doing With Understanding: Lessons From Research on Problem- and Project Based Learning.** *Journal of the Learning Sciences*, 7(3-4), 271–311.

Barrows, H. S. (2000). **Problem-Based Learning Applied to Medical Education**, Southern Illinois University Press, Springfield.

English, M. C. , & Kitsantas, A. (2013). **Supporting Student Self-Regulated Learning in Problem- and Project-Based Learning.** *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 7(2).

Hmelo-Silver, C. E. (2004). **Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?** *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.

Hrynchak, P., Batty, H. (2012). **The Educational Theory Basis Of Team-Based Learning.** *Medical Teacher*
Michaelsen L, Parmelee D, McMahon K, Levine R. (2008). **Team-Based Learning For Health Professions Education: A Guide To Using Small Groups To Improving Learning.** Sterling Virginia: Stylus

Michaelsen, L. K., Knight, A. B., & Fink, L. D. (2002). **Team-Based Learning: A Transformative Use Of Small Groups.** Westport, CT: Greenwood Publishing Group.

Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). **Problem Based Learning: An Instructional Model And Its Constructivist Framework.** *Educational Technology*, 35(5), 31-38.

Thomas, J. W. (2000). **A Review Of Research On Project-Based Learning.** San Rafael CA: Autodesk fo.

Torp, L., and Sage, S. (2002). **Problems As Possibilities: Problem-Based Learning For K–12 Education**, 2nd edn., ASCD, Alexandria, VA.

UniSENAI PR (2023). **Jornadas de Aprendizagem.** Disponível em: <https://www.unisenaipr.com.br/diferenciais/jornadas-de-aprendizagem>. Acesso em: 01/08/2023