

## **Design de bandeiras: um experimento pedagógico de semiótica aplicada ao design**

Diseño de banderas: un experimento pedagógico de semiótica aplicada al diseño

Flag design: a pedagogical experiment in semiotics applied to design

Carlos Delano Rodrigues, Priscila Andrade-Silva

semiótica, bandeira, ensino, identidade visual

Este trabalho apresenta uma reflexão sobre uma experiência pedagógica aplicada em uma disciplina do bacharelado em Design da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), que envolve um experimento de design de bandeiras para bairros da cidade de São Luís, Maranhão. A proposta é fundamentada nos estudos de Roman Mars e Joaquim Redig, cujas contribuições são discutidas e relacionadas ao longo do texto. O trabalho adota a metodologia de estudo de caso, e analisa algumas soluções desenvolvidas por estudantes que cursaram a disciplina. Os resultados apontam que a experiência foi eficaz para transmitir e fundamentar conhecimentos essenciais à prática profissional do Design de Informação.

*semiótica, bandera, enseñanza, identidad visual*

*Este artículo presenta una reflexión sobre una experiencia pedagógica aplicada a una disciplina de la Licenciatura en Diseño de la Universidad Federal de Maranhão (UFMA), que consiste en un experimento de diseño de banderas para barrios de la ciudad de São Luís, Maranhão. La propuesta se basa en los estudios de Roman Mars y Joaquim Redig, cuyas contribuciones se discuten y relacionan a lo largo del texto. El trabajo adopta la metodología de estudio de caso y analiza algunas soluciones desarrolladas por estudiantes de la disciplina. Los resultados indican que la experiencia fue eficaz en la transmisión y fundamentación de conocimientos esenciales para la práctica profesional del Diseño de Información.*

*semiotics, flag, teaching, visual identity*

*This paper presents a reflection on a pedagogical experience applied to a discipline of the Bachelor's Degree in Design at the Federal University of Maranhão (UFMA), which involves an experiment in designing flags for neighborhoods in the city of São Luís, Maranhão. The proposal is based on the studies of Roman Mars and Joaquim Redig, whose contributions are discussed and related throughout the text. The work adopts the case study methodology and analyzes some solutions developed by students who took the discipline. The results indicate that the experience was effective in transmitting and substantiating essential knowledge for the professional practice of Information Design.*

# 1 Introdução

Este trabalho apresenta uma reflexão acerca de uma experiência pedagógica que explora o design de bandeiras para bairros da cidade de São Luís, do Maranhão. A proposta foi conduzida no âmbito da disciplina Semiótica Aplicada ao Design, que é ministrada no sexto período do bacharelado em Design, da Universidade Federal do Maranhão. Os autores do trabalho são dois docentes da disciplina — o ex-professor e a professora atualmente responsável, que implementaram essa atividade projetual, em sala de aula, com o objetivo de abordar os conteúdos previstos no programa, motivando os alunos a aplicarem o conhecimento para desenvolverem um projeto com uma temática que lhes fosse familiar.

A proposta de projeto permite trabalhar a ementa da disciplina relacionada com três níveis de análise e desenvolvimento de imagens: pragmática, sintática e a semântica, conforme demonstraremos adiante. Além disso, por se tratar de uma temática relacionada com a cultura local, uma vez que os alunos tiveram que representar os bairros onde residem, ela está em sintonia com os preceitos da *Pedagogia da Autonomia*, de Paulo Freire (2016). Nesse livro, o autor enumera e descreve diversos saberes necessários para a prática educativa. Ele objetiva uma educação que valoriza a autonomia do educando, incentivando a reflexão crítica, a participação ativa e a construção de conhecimentos a partir da experiência e do contexto social, com foco na formação de sujeitos críticos e transformadores. A associação do conteúdo pedagógico à realidade do território dos educandos, com respeito e valorização de suas experiências históricas, culturais e sociais, resultou em maior engajamento, fortalecimento do senso de pertencimento e valorização da identidade dos estudantes. Ao propiciar aos

educandos a experiência de se assumirem a si mesmos, estamos os reconhecendo como seres pensantes, comunicantes, críticos e criativos.

O trabalho aqui apresentado deriva de um estudo de caso (YIN, 2015) sobre uma experiência pedagógica. Segundo o autor, trata-se de um evento contemporâneo no qual foi possível aplicar a observação participante em todas as etapas de desenvolvimento do projeto para descrevê-las em um relato. O estudo permitiu analisar cada etapa em profundidade, avaliando as ligações entre elas, e os resultados alcançados, contribuindo para a validação crítica da experiência.

Na sequência, se apresenta o embasamento teórico desta proposta específica de desenho de bandeiras que se relaciona aos autores Roman Mars (2015), estadunidense responsável pelo portal e *podcast* de design e arquitetura *99% Invisible*, e Joaquim Redig (2009), designer e escritor brasileiro. Ambos realizaram trabalhos na área da vexilologia, que é a ciência que estuda as bandeiras, estandartes e insígnias, incluindo a sua história, simbologia, usos e convenções, com foco em como esses elementos representam identidades e significados. Redig analisou a bandeira do Brasil no livro *Nossa Bandeira: formação, usos, funcionalidade* (2009) enquanto Mars examinou diferentes bandeiras estrangeiras, em uma conferência TED *talks Why city flags may be the worst-designed thing you've never noticed* (Por que as bandeiras das cidades podem ser a coisa com o pior design que você nunca notou, 2015).

Cabe ressaltar que o trabalho foi proposto para a turma na fase posterior às aulas expositivas iniciais sobre os fundamentos de análises de imagens, que teve como referência autores como Peirce (2000), Santaella (2005), Niemeyer (2009) e Donis (2000). Essas primeiras aulas foram acompanhadas por exercícios práticos, pontuais, de análise de imagens para aplicação da teoria, que, uma vez assimilada, conferiu lastro para que os alunos desenvolvessem o projeto das bandeiras. Entretanto, reforçamos que este artigo está fundamentado nos experimentos de Redig (2009) e Mars (2015).

O processo de desenvolvimento transcorreu em etapas, ao longo de aulas expositivas para transmissão dos experimentos, mescladas com práticas de pesquisa e desenvolvimento de *layouts*, até alcançar a solução final.

Por fim, apresentamos uma seleção de projetos desenvolvidos por alunos que cursaram a disciplina nos semestres 2024.1 e 2024.2. Optamos por não revelar a autoria das produções em respeito aos estudantes, uma vez que foram analisadas tanto em seus aspectos positivos quanto negativos, com as sugestões de ajustes discutidas em sala de aula. Por isso, optamos resguardar os alunos de eventuais críticas pessoais.

Ao final, avaliamos a proposta e a metodologia adotada para o acompanhamento e desenvolvimento das atividades, concluindo que seu compartilhamento com a comunidade acadêmica, por meio deste documento, seria relevante. Constatou-se que a prática foi acolhida com entusiasmo pelos estudantes, demonstrando eficácia na transmissão e fundamentação de conhecimentos essenciais à atuação dos futuros profissionais nas áreas de Design da Informação e/ou Identidade Visual.

## 2 Embasamento teórico

O uso generalizado de bandeiras como símbolo de identidade de realezas, famílias e corporações teve início na Idade Média, com o surgimento da Heráldica. Esse sistema surgiu juntamente com o uso de armaduras, que, por esconderem os rostos dos cavaleiros, tornaram necessária uma forma de identificação externa por meio de cores e formas. Os escudos, utilizados na defesa pessoal, possuíam uma superfície ampla e plana, sendo ideais para a aplicação desses emblemas, que podiam ser observados à distância — muitas vezes com mais eficiência do que a própria identificação facial.

Com o tempo, a Heráldica desenvolveu sólidas regras formais e cromáticas aplicadas ao desenho dos brasões e de diversos elementos, como vestimentas, revestimentos (pisos e tapetes), jóias, fachadas, portões e, entre eles, as bandeiras. Sendo assim, a Heráldica pode ser considerada um antecedente histórico do Design de Identidade, ainda que tenha surgido antes da consolidação do Design como campo profissional institucionalizado. Já o Design, como disciplina mais recente do que a própria bandeira, dedica-se hoje a esse importante objeto de comunicação visual, utilizado para identificar nações, territórios, associações, clubes esportivos, entre outros (Redig, 2009, pp. 16-19).

O experimento projetual foi inspirado pela conferência TED *talks: Why city flags may be the worst-designed thing you've never noticed* (Por que as bandeiras das cidades podem ser a coisa com o pior design que você nunca notou, 2015) conduzida pelo apresentador, produtor de rádio e podcaster estadunidense Roman Mars (Mars, 2015), que em seu podcast *99% Invisible* aborda questões relacionadas aos campos do design e arquitetura. O nome do programa foi derivado de uma citação do designer Buckminster Fuller *"Noventa e nove por cento de quem você está invisível e intocável"* (AIGA, 2012).

Na conferência TED, Mars (2015) destaca a importância do bom design de bandeiras, ressaltando que muitas bandeiras cívicas nos Estados Unidos são mal concebidas. Ele apresenta cinco critérios essenciais para a criação de bandeiras de qualidade, baseados em documento da NAVA (North American Vexillological Association), desenvolvido pelo especialista em vexilologia Ted Kaye (2006):

1. Mantenha simples (a bandeira deve ser simples o suficiente para uma criança desenhá-la de memória);
2. Use simbolismo significativo (as imagens, cores ou padrões da bandeira devem se relacionar com o que ela simboliza);
3. Use 2 a 3 cores básicas (limitar o número de cores a três, que contrastem bem e pertençam ao conjunto de cores padrão);
4. Sem letras ou selos (nunca usar escrita de qualquer tipo ou o selo de uma organização);
5. Seja distinta ou seja relacionada (evitar duplicar outras bandeiras, mas usar semelhanças para mostrar conexões).

Este TED motivou, um ano depois, a escrita do artigo “Vexillology Revisited: Fixing the Worst Civic Flag Designs in America” (Vexilologia revisitada: consertando os piores designs de bandeiras cívicas na América, 2016), destacando a ampla repercussão da conferência, que inspirou inúmeras pessoas a repensar e redesenhar bandeiras de diferentes localidades.

Outra importante referência que fundamenta a base da proposta de projeto é o livro *Nossa Bandeira: formação, usos, funcionalidade*, de Joaquim Redig (2009), que propõe “desvendar” esse importante símbolo do Brasil. Em resumo, o autor apresenta os antecedentes e a evolução do desenho da bandeira nacional até sua versão atual. Em seguida, aponta aspectos positivos e negativos sob os níveis da pragmática, da sintática e da semântica.

Quanto à pragmática, faz levantamento dos contextos de usos cívicos: oficiais, políticos, esportivos e populares, de usos aplicados em objetos de moda, decoração, arte, bem como em usos comunicacionais, como marcas de órgãos ou programas de governo, marcas de turismo e marcas privadas. Concluiu-se que a bandeira do Brasil é uma das mais usadas e desenhadas, seja mantendo sua forma, seja através de derivações do seu desenho.

A análise sintática ressalta que, em meio a tantas bandeiras parecidas, compostas por listras verticais e horizontais, a nossa bandeira integra morfologicamente uma composição baseada em três formas fundamentais: quadrado, triângulo e círculo, e uma harmonia cromática que une três cores: amarelo, azul e verde, sendo o amarelo e azul, cores primárias dos quais deriva o verde). Redig (2009) aponta como qualidade da bandeira brasileira o fato dela ser única morfologicamente, o que é um atributo essencial deste objeto. Por exemplo, apenas 3,6% das bandeiras de nações utilizam as cores verde-amarelo-azul, enquanto as cores mais comuns são o azul-vermelho, usado por 61% dos países, segundo levantamento realizado em 2005 (Redig, 2009, p. 247). As características sintáticas da bandeira, apontam para o fato dela ser facilmente memorizada e reproduzida, exceto pela presença assimétrica da faixa, do dizer “Ordem e Progresso” e das estrelas, que por isso, são elementos muitas vezes eliminados em representações não oficiais da bandeira ou em derivações.

Na análise semântica, o autor relaciona as características formais e cromáticas com os significados simbólicos. O retângulo verde representa a cor da Casa de Bragança, a qual pertencia o príncipe D. Pedro, a riqueza vegetal, a natureza, o território político e produtivo e a esperança. O losango amarelo representa a cor da Casa de Lorena, da princesa D. Leopoldina (que teve importante papel na independência), a riqueza material, o ouro, a produção e objeto trabalhado e lapidado, a luz, o sol e o trópico. O círculo azul com a faixa e as estrelas brancas, que representam o céu no nascimento do regime, a esfera armilar (símbolo heráldico brasileiro), o planeta Terra, o mar, enquanto as estrelas, especificamente, representam os estados federados.

Outro aspecto interessante são os estudos de alterações na bandeira, propostos por Redig, como forma de corrigir problemas identificados, dentre os quais, uma melhor sintonia entre as formas para retângulo-losango-círculo, incluindo a dimensão da faixa e das estrelas, para gerar melhor proporção e correção do diagrama construtivo da bandeira. Sobre o dizer da

bandeira, propõe que seja “Amor, Ordem e Progresso” o que o tornaria mais popular e amigável, além de respeitar a integridade do lema positivista: “o amor por princípio, a ordem por base, o progresso por fim”. Também sugere modificação da proporção e posição das estrelas visando maior fidelidade astronômica. Todo conteúdo do seu livro é apresentado de forma muito didática e bem embasada, de modo que foi empregado como referência para as aulas expositivas e para apresentar exemplos de análise, como um guia para a apresentação do conteúdo teórico que fundamentou a proposta de projeto.

Figura 1: Na esquerda a bandeira atual, e na direita a bandeira revisada com elementos ampliados e céu corrigido. (Fonte: Redig, 2009, p. 56 e p. 319)



### 3 A proposta de projeto

A proposta de projeto foi aplicada como segunda avaliação da disciplina, ocorrendo após as primeiras aulas teóricas expositivas, leituras e debates baseados na bibliografia recomendada, além do desenvolvimento de exercícios voltados à aplicação do conteúdo programático, como a análise de imagens nos níveis pragmático, semântico e sintático. A proposta de criação de bandeiras para bairros da área metropolitana de São Luís, no Maranhão, foi empregada por dois semestres consecutivos, 2024.1 e 2024.2.

O desenvolvimento do projeto ocorreu ao longo de cinco semanas. Na primeira, foi apresentada a proposta do trabalho, acompanhada da introdução aos autores previamente mencionados e suas respectivas análises. Em seguida, o processo foi dividido em quatro etapas: **1. Imersão**, **2. Pesquisa e Ideação**, **3. Desenvolvimento e Refinamento** e **4. Comunicação do Resultado**. O projeto poderia ser realizado em duplas ou trios de alunos, que deveriam morar ou conhecer previamente o bairro escolhido para ser representado simbolicamente por uma bandeira. Além disso, os estudantes deveriam criar aplicações da identidade visual da bandeira em até três produtos, como chapéus, bolsas, bonés, canecas, sacolas, entre outros.

A **Etapa 1**, Imersão, consistiu na apresentação do bairro através de imagens, vídeos, breves textos e legendas. Deveria ser construída uma narrativa visual da história e do contexto atual do bairro que evidenciasse suas características a partir de uma apresentação predominantemente visual. Para tanto, foi recomendado que os alunos realizassem os próprios registros imagéticos. Além disso, foi pedido que fizessem o levantamento de informações, por meio de entrevistas com pessoas que já moram no bairro há muitos anos.

A **Etapa 2** foi subdividida em duas partes, Pesquisa e Ideação. Na fase da pesquisa, eles deveriam apresentar similares e correlatos que considerassem inspiracionais e justificar porque selecionaram os exemplos apresentados. Os similares são especificamente outras bandeiras, que serviram para inspiração e os correlatos foram peças que continham a identidade visual de lugares, como camisetas, bonés etc. Na fase de ideação, foram desenvolvidos e apresentados os estudos de representação realizados manualmente, ainda sem refinamento e sem descarte de ideias. Dentre esses estudos, a turma, em acordo, escolhia um mínimo de 3 deles que iriam gerar caminhos para as alternativas de solução para a proposta final da bandeira.

Na **Etapa 3**, os projetos foram desenvolvidos e refinados, com a exploração de variações de cores, composição e formas. As propostas revisadas foram apresentadas à turma, permitindo a escolha de uma das alternativas como solução final. A partir dessa definição, os alunos iniciaram o desenvolvimento das aplicações da identidade visual em outros produtos que poderiam incorporar a bandeira.

Por fim, na **Etapa 4**, a solução poderia ser comunicada através de um painel semântico ou com legendas que indicassem o significado de cada elemento formal ou cromático, a partir da bandeira final. A comunicação também incluiu um *mockup* digital da bandeira e de aplicações em outros produtos, de escolha livre.

## 4 Análises de soluções

O primeiro exemplo, que aqui chamaremos de grupo A, ilustra todas as etapas de desenvolvimento da proposta de trabalho. Ele apresenta a bandeira do bairro Ponta D'Areia, localizado a beira mar, atualmente habitada por população de alto poder aquisitivo, onde existem pontos atrativos ao turismo, como o Forte Santo Antônio da Barra, o cais e o pontal, muito visitado para observar o pôr-do-sol, nos finais de tarde. Até os anos 1970, a região era habitada por pescadores e havia poucas casas de veraneio. Nos anos 1990, a reforma urbana trouxe muitas mudanças para a região e a especulação imobiliária deu origem a vários empreendimentos de luxo. Um importante monumento do bairro era a escultura "Sereia da Ponta d'Areia", que ficava instalada na Praça do Sol, localizada no calçadão da praia. Essa estátua sofreu deterioração, desaparecendo há mais de trinta anos. O espaço encontra-se em reforma e existe a promessa de receber uma nova estátua da Sereia. Na figura 2, podemos observar imagens do bairro, apresentadas na Etapa 1: Imersão.



Figura 2: Imagens que ilustram o bairro Ponta D'Areia, apresentadas na Etapa 1: Imersão.



Na Etapa 2, os alunos apresentaram a pesquisa de similares e correlatos que incluiu bandeiras de lugares que possuem praias e mares como características geográficas e também bandeiras com sol, para representar o atrativo turístico do poente. Na pesquisa de correlatos, o grupo A buscou analisar representações de ícones de sereia e outros elementos relacionados com mar, barco e afins. A Figura 3, ilustra a pesquisa de similares e correlatos e a Figura 4, ilustra a paleta de cores e exemplos dos desenhos realizados na fase de Ideação.

Figura 3: Imagens que ilustram a pesquisa de similares e correlatos da Etapa 2.



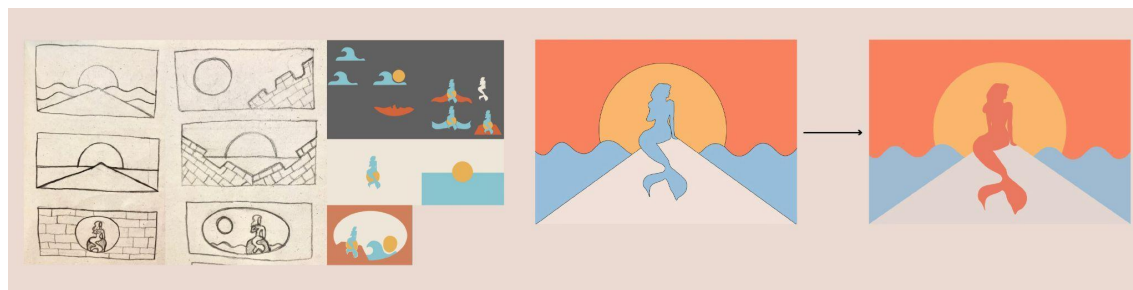
Figura 4: Imagens que ilustram a paleta de cores inspiradas na variação da luz solar da Ponta D'Areia e os primeiros desenhos da fase ideação.





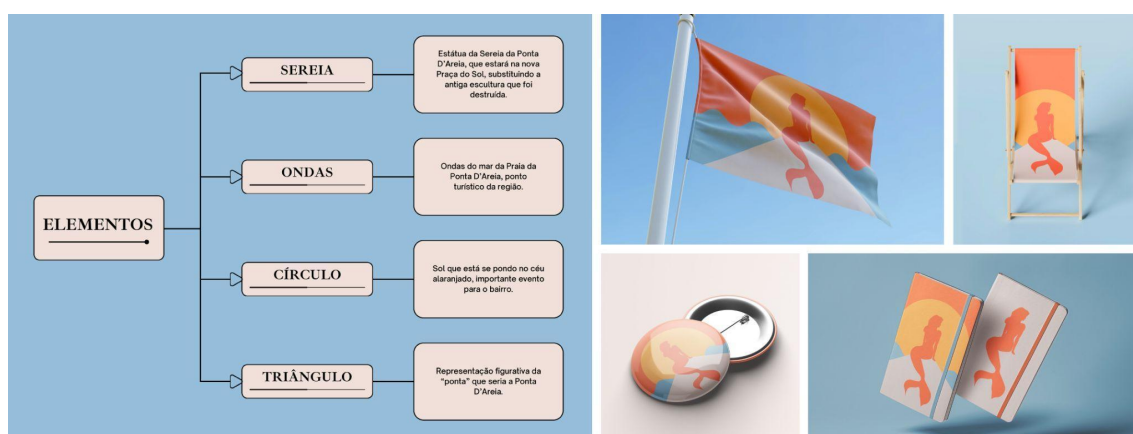
Na Etapa 3, ocorreu o desenvolvimento de alternativas para a representação da bandeira, seguido de refinamento do caminho escolhido, conforme podemos observar na Figura 5.

Figura 5: Imagens que ilustram a Etapa 3: Desenvolvimento e Refinamento.



A Etapa 4, na Figura 6, apresenta a versão final da bandeira e os *mockups* de produtos pertinentes ao contexto do bairro de praia, com a proposta de cadeira de praia, e objetos de souvenirs para turistas, o *bottom* e o caderno.

Figura 6: Imagens que ilustram a Etapa 4: Comunicação do Resultado.



O painel semântico da bandeira, no esquema da Figura 6 (lado esquerdo), demonstra que os significados associados às cores e formas são adequados às características do bairro. A composição é única, bem proporcionada e equilibrada. Como pontos a serem aprimorados, a silhueta da sereia poderia ser ainda mais simplificada, e suas cores poderiam ser mais saturadas, melhorando o seu contraste para que a bandeira tivesse maior visibilidade e intensidade.

O segundo exemplo, do grupo B, apresenta a bandeira do bairro Maiobão, que surgiu com a construção do Complexo Habitacional de mesmo nome, em uma área anteriormente rural. Esse complexo foi o maior da região metropolitana na época de sua implementação, na década

de 1980. Inicialmente concebido como um bairro dormitório, ao longo dos anos, a região passou por um processo de expansão, com a instalação de diversos serviços. Atualmente, o Maiobão é o bairro mais populoso de Paço do Lumiar, um dos quatro municípios que compõem a ilha de São Luís. Um símbolo cultural importante do bairro é o **Boi da Maioba**, que existe há 127 anos e celebra o ritual do **Bumba Meu Boi**, uma das manifestações mais expressivas do folclore brasileiro, com forte presença no estado do Maranhão.

A Figura 7 ilustra os primeiros estudos desenvolvidos manualmente e a versão final da alternativa escolhida para a bandeira. A análise semiótica apresenta as escolhas das cores verde, amarelo e vermelho. A primeira faz alusão à cor verde da vegetação outrora presente na região, que no passado possuía densa vegetação; o amarelo, representa a esperança; e o vermelho, por sua vez, o pôr-do-sol. As faixas concêntricas remetem ao desenho da Praça da Família, e ao mesmo tempo, as três faixas indicam as três vias principais do bairro. A composição é equilibrada e prestante, muito bem solucionada. Uma outra associação é a semelhança das imagens concêntricas com os chapéus dos “caboclos de pena” presentes no Bumba Meu Boi. A Figura 8, apresenta os *mockups* das aplicações, demonstrando que o Sistema de Identidade gerado a partir do desenho da bandeira é bastante versátil no modo de empregar seus elementos constituintes, formas e cores, proporcionando um conjunto variado e ao mesmo tempo harmonioso.

Figura 7: Primeiros estudos e, na direita, a bandeira final.

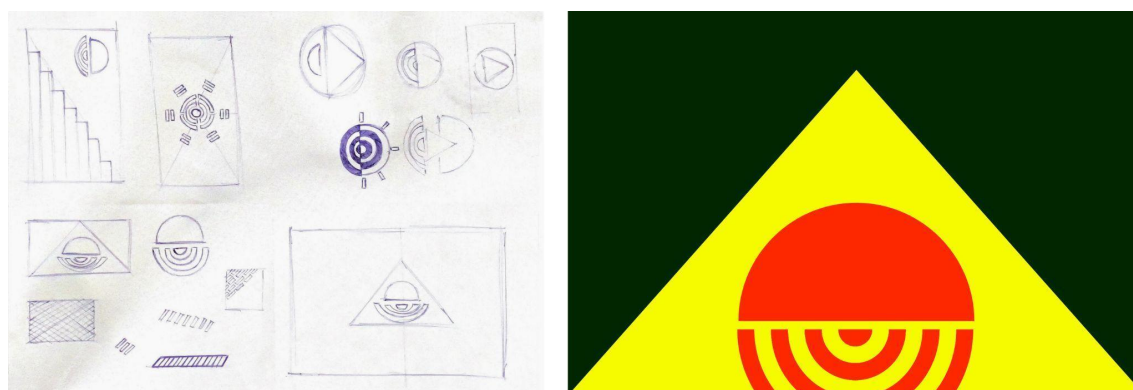


Figura 8: Mockups de aplicação do sistema de identidade visual da bandeira.



Já o último exemplo, do grupo C, foi selecionado pela criatividade na busca de inspiração e desenvolvimento do pensamento projetual. A bandeira foi desenvolvida para o bairro Nova Era, um bairro novo que surgiu com a construção do residencial homônimo, no município de São José de Ribamar, também localizado na região metropolitana. Por ser um bairro recente, ainda não há um histórico de tradição que possa ser resgatado na representação simbólica. Além disso, o bairro pode ser considerado monótono visualmente, pela regularidade das construções arquitetônicas e do planejamento urbano, o que levou os alunos a buscarem no nome do bairro e das suas ruas e avenidas – batizadas com signos do zodíaco – a inspiração do projeto.

Na pesquisa de similares e correlatos, buscaram bandeiras de lugares que têm nomes semelhantes e representações dos signos do zodíaco. O significado de Terra Nova, na Bíblia, é um lugar prometido onde todos habitarão com Deus e não haverá separação entre o céu e a terra. A ligação com o cristianismo levou o grupo à busca por bandeiras da antiga região da Capadócia, na Grécia e hoje na Turquia, onde se refugiaram os primeiros cristãos perseguidos.

A Figura 10 apresenta os estudos desenvolvidos na fase de Ideação, da Etapa 2, que incluem usos de elementos com a ave da bandeira antiga da Capadócia, assim como a lua e estrela presentes também na bandeira da Turquia. Por fim, os alunos optaram por usar o sol e a lua do zodíaco, algo raramente observado em bandeiras, de um modo geral, o que traz certa exclusividade ao desenho. Como questões a serem aprimoradas, identificamos que mesmo a versão refinada da bandeira (na direita, da Figura 10), ainda apresenta um desenho muito complexo, de difícil reprodução, o que demanda maior simplificação.

Figura 9: Pesquisa de similares e correlatos.



Figura 10: Esboços da fase de ideação, seguido da primeira versão colorida da bandeira e desenho refinado, à direita.



## 5 Considerações finais

Os trabalhos dos alunos assumem, neste artigo, o papel de ilustrar as etapas de desenvolvimento da experimentação pedagógica, ao mesmo tempo em que demonstram a eficácia da metodologia aplicada para transmitir e consolidar conhecimentos essenciais à prática profissional do **Design de Informação**. O estudo de caso evidenciou que a relação entre teoria e prática, aplicada ao longo do processo de desenvolvimento do trabalho, colaborou para a assimilação e aplicação do conhecimento. A associação do conteúdo pedagógico à realidade do território dos educandos – com respeito e valorização de suas experiências históricas, culturais e sociais – resultou em maior engajamento, fortalecimento do senso de pertencimento e valorização da identidade dos estudantes.

Ao analisar os trabalhos dos grupos A e C, identificamos que não atendem, por exemplo, ao primeiro critério de Mars (2015) para o bom desenho de bandeiras, que diz: “mantenha simples”. Embora os projetos dos grupos A e C apresentem potencial para aprimoramentos, através da simplificação dos desenhos, eles atendem aos outros quatro critérios, pois têm simbolismo significativo (critério 2), usam poucas cores básicas (critério 3), não usam letras (critério 4) e são distintos, com desenhos únicos e exclusivos (critério 5). O grupo B, por sua vez, atendeu a todos os cinco critérios sugeridos por Mars. Ainda que, do ponto de vista dos autores com os quais dialogamos, Mars e Redig, tenham sido identificadas fragilidades nas alternativas apresentadas ao longo do desenvolvimento, essas foram elaboradas por meio de debates e reflexões com a turma.

De um modo geral, todos os 3 grupos apresentados aqui alcançaram ótimos resultados, sobretudo considerando o período de apenas cinco semanas no qual os trabalhos foram

desenvolvidos. As dinâmicas de apresentações semanais, nas quais as sugestões eram debatidas, levaram ao aprimoramento constante e assimilação do conteúdo teórico em prol de sua aplicação nas soluções finais. Os resultados evidenciaram não apenas a assimilação dos conteúdos abordados na disciplina, mas também despertaram entusiasmo e fortaleceram a conexão dos estudantes com a realidade de seus próprios contextos. Esse percurso metodológico valorizou a autonomia dos alunos, alinhando-se à abordagem proposta por Paulo Freire (2016), que enfatiza a importância do aprendizado dialógico. Os alunos tiveram sua autonomia valorizada e foram incentivados a refletir criticamente e se apropriar, de forma criativa, de conhecimentos empíricos advindos de sua vivência da cidade, o que valorizou suas experiências histórica, cultural e social.

Nesse sentido, o processo de ensino não se encerra com a conclusão do projeto, mas continua a partir da reflexão crítica sobre a prática. O professor, como sujeito em permanente formação, tem a oportunidade de reavaliar sua metodologia e aprimorar as experiências futuras, fortalecendo o aprendizado e a construção coletiva do conhecimento.

## Referências

- AIGA. (2012). *99% Invisible: Roman Mars*. Design Envy. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20140221222141/http://designenvy.aiga.org/99-invisible-roman-mars/>
- Dondis, D. A. (2000). *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo. Editora Martins Fontes.
- Freire, P. (2016). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. Paz e terra, Rio de Janeiro.
- Kaye, T. (2006). *Good flag, bad flag*. North American Vexillological Association. Disponível em: [http://www.nava.org/Flag%20Design/GFBF/GFBF\\_Final\\_Web.pdf](http://www.nava.org/Flag%20Design/GFBF/GFBF_Final_Web.pdf)
- Mars, R. (2015, Março). *Why city flags may be the worst-designed thing you've never noticed* [Video]. TED Conferences. Disponível em: [https://www.ted.com/talks/roman\\_mars\\_why\\_city\\_flags\\_may\\_be\\_the\\_worst\\_designed\\_thing\\_you\\_ve\\_never\\_noticed](https://www.ted.com/talks/roman_mars_why_city_flags_may_be_the_worst_designed_thing_you_ve_never_noticed)
- Mars, R. (2016, Fevereiro 22). *Vexillology revisited: Fixing the worst civic flag designs in America*. 99% Invisible. Disponível em: <https://99percentinvisible.org/article/vexillology-revisited-fixing-worst-civic-flag-designs-america/>
- 99% Invisible. (n.d.). *About the show*. Disponível em: <https://99percentinvisible.org/about/the-show/>
- Niemeyer, L. (2009). *Elementos de semiótica aplicados ao design*. Rio de Janeiro: Ed 2AB.
- Peirce, C. S. (2000). *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- Smith, W. (1999). *American perspectives on heraldry and vexillology*. The Raven, 6, 41–53. Disponível em: [https://www.pdcnet.org/raven/content/raven\\_1999\\_0006\\_0041\\_0053](https://www.pdcnet.org/raven/content/raven_1999_0006_0041_0053)



Redig, J. (2009). *Nossa Bandeira: formação, usos, funcionalidade*. Fraiha, Rio de Janeiro.

Santaella, L. (2005). *O que é semiótica*. São Paulo: Ed brasiliense.

Yin, R. k. (2015). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman.

**Sobre o(a/s) autor(a/es)**

Priscila Andrade-Silva, Dra, UFMA, Brasil <priscila.andrade@ufma.br>

Carlos Delano Rodrigues, Dr, UFMA, Brasil <carlos.delano@ufma.br>