

**REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO NOS DESENHOS INFANTIS:** quem são as super-heroínas?

***Eixo Temático ET 02 - A Produção de Pesquisas sobre Infâncias, Gênero e Sexualidade na Educação***

Vanessa Cristina Scaringi<sup>1</sup>  
Andreza Marques de Castro Leão<sup>2</sup>

**RESUMO**

As histórias em quadrinhos (HQs) corroboram no processo educativo nas escolas, visto que estimulam a motivação para a leitura, escrita, bem como enriquecem o debate sobre diferentes assuntos entre os pares. O objetivo deste trabalho foi instigar as crianças a refletirem sobre os papéis de gênero na sociedade por meio das HQs. Foram apresentadas a 17 crianças do 4º ano do Ensino Fundamental I, cinco personagens de super-heroínas de HQs e, por conseguinte, solicitada a criação de uma nova personagem mediante o registro por desenhos. Seguindo as orientações da análise semiótica, identificou-se que as crianças representam o gênero conforme suas vivências familiares; são estimuladas pela mídia e incentivadas pela escola a (re)pensarem sobre participação social igualitária e democrática.

**Palavras-chave:** Desenho infantil, Representações de gênero, Sexualidade.

**INTRODUÇÃO**

As crianças se utilizam de diferentes linguagens para organizarem o seu pensamento e exporem as suas ideias. O desenho é um dos modos de transpor para o papel as suas concepções sobre o mundo que as cercam. Com efeito, as histórias em

---

<sup>1</sup> Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Educação Escolar da Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara – Unesp. E-mail: [vc.scaringi@unesp.br](mailto:vc.scaringi@unesp.br);

<sup>2</sup> Docente Associada da Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara – Unesp, vinculada aos Programas de Pós-Graduação em Educação Escolar e Educação Sexual. E-mail: [andreza.leao@unesp.br](mailto:andreza.leao@unesp.br).

quadrinhos (HQs) se tornam importantes aliadas neste processo de construção do pensamento.

As HQs fascinam leitores e leitoras infantis (e também adultos) a mais de um século. Acredita-se que ao final do século XIX um cartunista estadunidense, chamado Richard Outcault, criou a primeira tirinha, utilizando-se balões de diálogo e pensamento nas suas ilustrações. O seu personagem central intitulado *The Yellow Kid* era um menino; aparecia sempre vestido em um pijama amarelo, convivendo em diferentes situações cotidianas. O personagem fez tanto sucesso que inspirou outros jornais e revistas a investirem nestes tipos de publicações para comunicação em massa.

Com o advento do século XX e a experiência com as duas grandes guerras, a indústria do entretenimento empregou esforços para o arranjo de outros personagens, como os super-heróis, preparados para combater todas as mazelas sociais procedentes das repressões econômicas. À guisa de ludibriar a sociedade no tocante ao aumento do desemprego, da fome e da violência, os homens ocidentais foram escalados a super-heróis, retratados como excelentes estrategistas, corpulentos, gigantescos e vigorosos. Às mulheres coube, por muito tempo, os papéis sociais secundários, estigmatizados pela passividade, a opressão e a vitimização. Indubitavelmente, “se ‘a questão feminina’ é tão absurda é porque a arrogância masculina fez dela uma ‘querela’ ao ponto de definir as mulheres como ‘o Outro’” (BEAUVOIR, 2016, p.25), colocando-as em relações sociais sem reciprocidade.

Entretanto, a eclosão do movimento feminista nos Estados Unidos, por volta dos anos de 1920-30, fez com que surgissem as primeiras super-heroínas nas HQs e a oportunidade das mulheres serem representadas para além do lar e da dependência dos homens. Beauvoir (2016) alerta que todos os argumentos vagos sobre superioridade, inferioridade e igualdade entre os sexos devem incumbir à desconfiança, para assim oportunizar o pensar com clareza sobre as raízes que impulsionam os preconceitos e as discriminações às mulheres.

Dessa forma, os desenhos dos personagens das HQs podem revelar como a sociedade está organizada, quais as ações atribuídas a homens e mulheres, como estas se relacionam e/ou podem ser modificadas, e o que se espera das suas instituições. E da escola como instituição social, espera-se que a criança receba uma educação escolar integral voltada ao exercício da cidadania como forma de promover a inclusão social e sexual. Pode-se dizer ainda que “independentemente desse ou daquele paradigma

pedagógico e político, a inclusão nos currículos escolares da educação sexual [...] parece óbvia [...] e coerente com uma escola útil à formação integral das crianças” (FURLANI, 2016, p. 65).

Considerando este pressuposto, e sabendo que com as mudanças culturais e sociais as HQs foram adotadas pelas instituições escolares, como ferramenta à educação das crianças, o objetivo deste trabalho foi instigar as crianças a refletir sobre os papéis de gênero na sociedade por meio das HQs. O projeto, ocorrido durante o período de distanciamento social e organizado sob preceitos da pesquisa qualitativa, contou com a participação de 17 crianças matriculadas no 4º ano do Ensino Fundamental I. Como desdobramento à sequência didática que concomitantemente acontecia sob o tema “Mulheres na sociedade”, foram expostos cinco personagens mulheres, retratadas por diferentes autores/as de HQs, e solicitada às crianças a criação de novos personagens por meio de desenhos, descrevendo também os superpoderes delas.

Conforme a perspectiva de análise semiótica, os desenhos demonstraram que a forma com que as crianças atribuem significado aos seus personagens está deveras atrelado à cultura a que está inserida. Assim sendo, “um signo [...] é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. O signo representa alguma coisa, [...] não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia” (PEIRCE, 2005, p. 46). Neste sentido, o desenho é então um signo da imagem a que se remete a criança e as suas experiências de vida seja no âmbito familiar, na comunidade, pelos estímulos da mídia e no processo de ensino e de aprendizagem escolar.

Nessa perspectiva, o presente trabalho se assentou nos referenciais sobre relações de gênero em Beauvoir (2016), as contribuições da escola para a efetivação da educação sexual nos diferentes níveis de escolarização de Furlani (2016), as orientações para a organização da pesquisa qualitativa em Minayo (2001) e, por fim, o uso da semiótica como técnica de análise de dados, baseado em Peirce (2005).

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

Primeiramente, o presente trabalho foi estruturado e aplicado com base na pesquisa qualitativa. É certo que a pesquisa qualitativa “se preocupa [...] com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de

significados, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, [...]” (MINAYO, 2001, pp. 21-22).

Nessa vereda, durante o mês de março de 2021, foi proposto, como estratégia de ensino, uma sequência didática com o tema “Mulheres na sociedade”. Consoante ao método adotado, participaram da sequência didática 17 crianças entre nove-dez anos, sendo seis meninas e onze meninos, devidamente matriculadas no 4º ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública do interior do Estado de São Paulo. Tal proposta abarcou diferentes atividades pedagógicas sobre a mulher no mercado de trabalho, racismo, violência doméstica e representações de gênero nas HQs.

É sobremodo importante assinalar que o contexto pandêmico submeteu a referida escola à oferta de ensino semi-presencial. Quinzenalmente, as famílias dos/as estudantes retiravam novas atividades impressas e entregavam as anteriormente feitas; semanalmente, por plataforma virtual, as crianças eram dirigidas a aulas em tempo real com os/as professores/as e a vídeos/áudios explicativos, compartilhados no grupo de *whatsapp* da turma.

Desse modo, para as reflexões e discussões sobre as relações de gênero, objeto deste trabalho, cinco personagens de HQs foram apresentadas às crianças: Mulher-Maravilha, Nata, Ya’Wara, Miragem e Velta. Em seguida, partindo da questão “crie a sua própria heroína, escolha um nome e descreva os superpoderes”, os/as alunos/as registraram as suas impressões por meio de desenho, atribuindo as representações de gênero às suas personagens. Estiveram à disposição folhas de sulfite brancas, lápis grafite e coloridos, borracha, apontador. Em remate, o processo de análise dos desenhos das crianças seguiu as orientações da semiótica peirceana (2005) no que concerne a leitura e interpretação de imagens, símbolos, ícones e seus significados que dão sentido ao meio cultural.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como tratado, algumas heroínas de HQs serviram de inspiração para a manifestação do pensamento das crianças por meio de desenhos.

Cumprе salientar que a Mulher-Maravilha inaugurou o conjunto de resenhas sobre a história das personagens. Criada pela revista estadunidense *All Star Comics*, em 1941, é originária de uma ilha grega. Mantém a identidade secreta de princesa Diana, enviada

como amazona ao mundo dominado pelos homens para lutar em defesa da paz. Dentre os seus superpoderes, concedidos pelos deuses do Olimpo, estão a força, a velocidade e a capacidade de voar. Traz consigo um chicote e um par de braceletes. Veste traje que deixa em evidência o seu corpo torneado, o seu colo e pernas. A mencionada armadura veio do Templo de Atenas, porém sob as cores da bandeira dos Estados Unidos em épocas da Segunda Grande Guerra. É alta, tem cabelos longos, ondulados e olhos azuis.

Por conseguinte, Velta, a mineira que mora em Pernambuco, foi apresentada às crianças. Ela é loira, muito alta e as suas características corporais se assemelham as da Mulher-Maravilha. Foi bastante criticada em razão da extrema sensualidade a que lhe foi atribuída. Criada em 1973 por Emir Ribeiro, quadrinista brasileiro com apenas 14 anos na época, apareceu em diferentes jornais até ser publicada pela editora Opera Graphica, em 1974.



**Figura 1.** Representações da Mulher-Maravilha

**Fonte:** arquivo nosso

Pela mesma razão apresentada, dois meninos e uma menina (figura 1) limitaram-se a reproduzir as suas super-heroínas às ideias de corpo e força atribuídos à Mulher-Maravilha pela cultura midiática. Vale apontar que “o contexto social [...] inventa os atributos de gênero (masculino e feminino). Essa construção cultural geralmente é limitada e engessa o aprendizado das crianças [...]” (FURLANI, 2016, p. 69). Certamente, cabe à escola a aplicação de métodos pedagógicos menos rígidos, para despertarem nas crianças o senso crítico.

Isto posto, a turma conheceu Nata, a mutante pernambucana de nome completo Renata da Lima; descobriu os seus superpoderes aos 13 anos, quando expulsa de casa



## VIII Seminário Corpo, Gênero e Sexualidade

IV Seminário Internacional  
Corpo, Gênero e Sexualidade

IV Luso-Brasileiro Educação  
em Sexualidade, Gênero,  
Saúde e Sustentabilidade

pelos próprios pais. Tem cabelos e olhos castanhos. É magra, porém forte. Foi criada em 2002 pela revista *Muties*, gerando polêmicas em torno de seu trabalho em uma boate e de seu relacionamento com Jisa, uma mulher que viveu um romance tóxico com um homem pertencente a uma gangue. Nata possui poderes como força, velocidade e resistência e, vestindo blusa regata, shorts, tênis e um par de luvas, faz alusão às mulheres brasileiras das classes mais desprovidas, vivendo em busca da afirmação de sua identidade de gênero em um mundo de violência.

Logo, a menção foi à heroína indígena brasileira Ya'Wara. Essa personagem foi criada em 2012 por Geoff Jonhs e Ivan Reis para a *DC Comics* e integra o quadro de superpoderosos ao lado de Aquaman. A guerreira vive na floresta amazônica, é tutora de uma onça-pintada e faz parte de uma comunidade indígena tapirapés, do Mato Grosso e do Tocantins. Tem cabelos compridos e coloridos, possui pinturas sobre o seu corpo atlético e é responsável em proteger a floresta com seus poderes de comunicação com os animais.



**Figura 2.** Representações de mulheres comuns

**Fonte:** arquivo nosso

Destarte, logo após o contato com essas duas novas personagens, dois outros meninos e três meninas (figura 2) representaram mulheres comuns como super-heroínas, atribuindo-lhes superpoderes como inteligência, força, agilidade e resistência. Com isso, demonstraram que os estereótipos de gênero podem ser repensados e desestimulados.

Por fim, Danielle Moonstar, a Miragem, conhecida pela sua boa relação com a natureza, encerra o quadro das super-heroínas. Criada pelos idealizadores de *Novos Mutantes*, fez a sua primeira aparição na *Marvel Graphic Novel #4*, em 1982. Vem de

uma tribo estadunidense, os cheyennes. Os seus poderes começaram a se manifestar quando tinha apenas 10 anos. Insegura com o misterioso desaparecimento dos seus pais, passou a viver com o seu avô, um xamã, que a ajudou com os seus superpoderes. A partir disso, tornou-se capaz de criar ilusões nas pessoas para que elas se deparem com os seus medos.

Neste momento, em menção à importância da família, uma menina e um menino (figura 3) retrataram as suas mães como mulheres superpoderosas. Ambas elencaram o amor, o carinho e a dedicação como superpoderes. Neste ponto, apontou-se que a relação entre família e escola é imprescindível para o desenvolvimento da sexualidade das crianças, dado que para algumas delas a mãe é a primeira mulher a quem elas se apoiam para elaborarem as suas representações de gênero, com quem aprendem a experimentar os papéis sociais atribuídos às mulheres. Ainda, com a apresentação de personagens indígenas, se faz premente o resgate das próprias origens para edificar todas as pessoas como sujeitos de deveres e de direitos.



**Figura 3.** Representações de mães como super-heroínas

**Fonte:** arquivo nosso

No demais, uma das meninas se negou a desenhar, alegando dificuldades com esse tipo de registro e preferiu não se arriscar, entregando em branco a atividade. Uma menina e quatro meninos reproduziram personagens como a Mulher-gato, Bob Esponja e o Super-homem que, em um dos desenhos, aparece de mãos dadas com a *Super-girl*. Este último desenho mostra ambos os personagens em uma mesma perspectiva de tamanho, sinalizando a igualdade entre mulheres e homens. Findou-se com outro menino que registrou uma personagem menina de anime japonês com roupas tidas pela sociedade

como vestimenta masculina (gravata), conferindo certa agressividade com o superpoder de explodir as coisas, ou ainda, a resistência permanente na luta pelos direitos à expressão da sexualidade e o respeito mútuo.

Como conclusão do trabalho, as crianças comentaram, durante uma aula *on-line*, sobre os seus desenhos, expondo que todas as mulheres merecem o devido respeito para poderem realizar os seus afazeres, os seus trabalhos e tudo o que desejam alcançar na vida, da mesma forma e com as mesmas oportunidades que os homens. Utilizaram a conhecida frase “lugar de mulher é onde ela quiser”, referenciando a importância do que se é veiculado pela mídia em relação aos papéis de gênero.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É nítido que os desenhos auxiliam as crianças a si reconhecerem como integrantes da comunidade em que vivem. Os vários elementos trazidos pelas crianças em seus desenhos demonstram as peculiaridades no processo de educação das mesmas.

O uso de HQs contribuem neste processo educativo, dado que possibilita o encontro com temáticas que podem ser consideradas difíceis de serem tratadas com as crianças, como as relações de gênero na sociedade, assim como sobre a sexualidade. Pensar como se dão essas representações as coloca frente a uma educação com vistas ao combate às estigmatizações, preconceitos e violências.

Em suma, é preciso disposição da escola para o desdobramento de atividades com esse intuito, dando a devida abertura para tanto, uma vez que cabe a esta instância considerar os diferentes saberes para contribuir à educação integral das crianças, sem desconsiderar a relevância da abordagem de gênero.

## REFERÊNCIAS

AQUAMAN. The secret of the others. New York: DC Comics, vol 7, mar. 2012.

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo: fatos e mitos**. Trad. Sérgio Milliet. 3º ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

FURLANI, Jimena. **Educação sexual na sala de aula: relações de gênero, orientação sexual e igualdade étnico-racial numa proposta de respeito às diferenças**. 1º ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

LOVE, JISA. New York: Marvel Comics, n. 4, jul. 2002.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18° ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NEW MUTANTS. New York: Marvel Graphic Novel #4, sep. 1982.

WONDER WOMAN. New York: DC comics, n. 1, jan. 1941.