

# Criação de uma animação a partir da percepção de gênero para crianças

## *Creation of an animation from the perception of gender for children*

Shalimar Gallon \*  
William Stefano Rollwagen \*\*  
Priscila Sardi Cerutti \*\*\*  
Daniel de Salles Canfield\*\*\*\*

### Resumo

A definição de gênero é uma construção social. Comportamentos precoces ligados à classificação de gênero são influenciados pelo ambiente social em que a criança está inserida desde primeiros anos de vida. Nesse contexto, o desenho é considerado algo natural e espontâneo, construído socialmente através das interações sociais. Desenvolveu-se uma pesquisa com 52 alunos do quinto ano do ensino fundamental a fim de compreender como as crianças percebem a identidade de gênero. Os resultados mostraram-se ora consoantes com o que a sociedade determina como padrão, ora não. Os meninos indicaram preferir usar camiseta, jaqueta e boné e as meninas, vestido. Contudo, a escolha de cores e brinquedos favoritos não reproduziu aquilo que a sociedade assume como padrão. Da investigação, adveio uma animação que conta a história de Olívia, personagem inserida em um mundo onde menino usa somente azul e menina usa somente rosa.

**Palavras-chave:** Animação. Gênero. Crianças. Feminino. Masculino.

### Abstract

The definition of gender is a social construction. Early behaviors linked to gender classification are influenced by the social environment in which the child has been inserted since the first years of life. In this context, drawing is considered something natural and spontaneous, socially constructed through social interactions. A research was carried out with 52 students in the fifth grade of elementary school, in order to understand how children perceive gender identity. The results were shown to be either consonant with what society determines as a standard, or not. The boys indicated they prefer to wear a T-shirt, jacket and cap and the girls, dress. However, the choice of favorite colors and toys did not reproduce what

---

\* Doutorado em Administração pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul; Professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Administração na Faculdade Meridional; Email: [shalimargallon@gmail.com](mailto:shalimargallon@gmail.com)

\*\* Graduado em Design Gráfico pela Universidade de Passo Fundo; Email: [wscrollwagen@gmail.com](mailto:wscrollwagen@gmail.com)

\*\*\* Mestrado em Administração pela Faculdade Meridional; Professora da Faculdade Anhanguera; Email: [priscilacerutti@yahoo.com.br](mailto:priscilacerutti@yahoo.com.br)

\*\*\*\* Mestrado em MSc in Marketing pelo Dublin Business School, Irlanda. Doutorando em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul; Professor na Universidade de Passo Fundo; Email: [daniel@4sc.com.br](mailto:daniel@4sc.com.br)

society has as a standard. From the investigation came an animation that tells the story of Olivia, a character inserted in a world where a boy uses only blue and a girl uses only pink.

**Keywords:** Animation. Genre. Children. Female. Male.

## Introdução

Os seres humanos não nascem homens e mulheres nem assim se tornam em determinado momento (BUTLER, 2008). O ser humano faz-se homem ou mulher todos os dias. Por exemplo, ao andar e ao falar de determinado jeito, ao vestir-se com específicas roupas, construindo o corpo de determinada maneira, referenciando a construção de gênero (BUTLER, 2008). Ninguém pertence a uma ideia de gênero desde o nascimento, mas acaba aprendendo, no cotidiano, a se portar e a atuar (ZWONOK, 2015) conforme uma identificação social (TONELLI; PERUCCHI, 2006).

No mundo infantil, o desenho é algo natural e espontâneo realizado pela criança nos primeiros anos de vida. Sob a perspectiva histórico-cultural, considera-se o desenho como algo construído socialmente, pois, sendo a criança um ser social, toda a sua produção é elaborada a partir de interações sociais (SILVA, 1998). Por conseguinte, o significado de cores e de formas expostas no papel é cultural e produto das experiências vivenciadas pela criança em sua interação com o outro (FERREIRA, 2001). Nesse contexto, surge a indagação: como as crianças identificam e expressam as questões de gênero em seus desenhos?

Esta pesquisa objetivou analisar como as crianças identificam e expressam as questões de gênero em seus desenhos, visando desenvolver uma animação para ensiná-las sobre gênero. Esse estudo integra um projeto desenvolvido por alunos, direção e coordenação pedagógica de uma escola, com o intuito de discutir elementos referentes ao gênero e ao debater como tais questões perpassam as trajetórias juvenis.

Atendendo essa proposta, foi desenvolvido, para a realização de uma oficina, um curta-metragem animado sobre gênero. Ele conta a história de vida de Olívia, uma garota inserida em um mundo onde menino usa somente azul e menina usa somente rosa. A animação tem quatro minutos e cinquenta e seis segundos de duração, com foco na expressão corporal dos personagens e sem falas. O presente estudo também desenvolveu um questionário baseado em ilustrações, o qual, ao conter instrumentos de pesquisa mais lúdicos e interativos, contribuiu para o avanço da área de metodologia de pesquisa.

## Animação e gênero no contexto infantil

Na década de 1970, em países como França, Rússia e Holanda, ao investir em atributos masculinos e femininos, teve início o emprego da terminologia gênero, no sentido ora conhecido (QUEIROZ, 2008). Na época, foram estudados os comportamentos de homens e mulheres desejados pela sociedade. Foi observado que os estereótipos relacionados ao homem eram notados e qualificados e que os das mulheres não se enquadravam nos padrões idealizados socialmente (PRAUN, 2011). O estereótipo feminino estava relacionado à submissão e à reprodução, sendo invisíveis na sociedade (OLIVEIRA; KNÖNER, 2005).

No Brasil, ao final dos anos 1980, o termo gênero começou a ser empregado pelo movimento feminista, em estudos que visavam distinguir o que pertence à ordem feminina e à masculina (OLIVEIRA; KNÖNER, 2005). O novo entendimento permitiu investigar diferenças entre pessoas e situações de vida, possibilitando o afastamento da ideia de determinismo biológico em relação ao sexo (OLIVEIRA; KNÖNER, 2005). Em consequência do surgimento dos estudos sobre esta temática, surgiram as diferenciações entre gênero e sexo até então vistos como semelhantes (WOTTRICH; CASSOL, 2012).

O conceito de gênero está ligado àquilo que é social e não biologicamente construído (COEN; BANISTER, 2012; WESTBROOK; SCHILT, 2014). Refere-se a papéis, comportamentos e a identidades de mulheres, homens e pessoas de outros gêneros socialmente construídos (COEN; BANISTER, 2012). Nesta estruturação de papéis, surgem, muitas vezes, preconceitos contra aqueles que se esquivam do padrão menino/ menina, estabelecido por imposição social através da escola, da família e da sociedade (CARVALHO, 2011).

O conceito de sexo está relacionado com critérios biológicos, conforme as características físicas e fisiológicas, que incluem genitais, hormônios, cromossomos e anatomia reprodutiva/ sexual (COEN; BANISTER, 2012; WESTBROOK; SHILT, 2014). Nos diversos ambientes de interação, os indivíduos são classificados, em situações sociais, como homem ou mulher, com base em informações visuais (cabelo, barba etc.) e em regras implícitas que atribuem a cada sexo características específicas (mulheres usam saias, homens não) (WESTBROOK; SCHILT, 2014).

Neste contexto, a construção de gênero inicia desde a infância. As crianças são modeladas para serem diferentes de outras que não sejam de seu sexo, pelo reforço de atitudes e comportamentos identificáveis com aquilo que é culturalmente aceito como apropriado ao sexo a que pertencem. Isso ocorre antes mesmo do nascimento, por exemplo, a cor azul é definida para meninos e a cor de rosa para meninas (SARDENBERG; MACEDO, 2011). O processo inicia, portanto, bem cedo e influencia nas elaborações que as crianças fazem sobre si, os outros e a cultura, contribuindo na composição sua identidade de gênero (SAYÃO, 2002).

Nesta conjuntura, meninos brincam predominantemente com carrinhos e bolas, são incentivados ao desenvolvimento físico e intelectual a fim de se tornarem homens fortes, líderes, com posição de destaque no espaço público (SARDENBERG; MACEDO, 2011). As meninas brincam especialmente de casinha, com bonecas e ursinhos, sendo treinadas para a domesticidade, para serem professoras, secretárias, enfermeiras, modeladas para que, na vida adulta, assumam os papéis de boas mães e de donas de casa (SARDENBERG; MACEDO, 2011), fortalecendo a ideia de que as funções domésticas são naturalmente femininas (WOTTRICH; CASSOL, 2012).

Entende-se, portanto, que não são oferecidas às crianças outras oportunidades de vivência que não a normativa (OLIVEIRA, 2010). Os comportamentos precoces com relação à tipificação podem ser influenciados pelos pais desde os primeiros anos de vida (ZWONOK, 2015). A maneira de influenciar o comportamento dos filhos é sutil e indireta, por exemplo, quando os pais escolhem brinquedos tipificados, as crianças aprendem, por socialização, a distinguir o que sua sociedade define como masculino e feminino (COSTA; ANTONIAZZI, 1999).

Na sociedade atual, os homens são ensinados a serem guerreiros (indivíduo competitivo e agressor) por meio de ações estratégicas (SEFFNER, 2008) que vão desde seu nascimento até sua formação adulta. Essas ações são continuamente reforçadas durante a vida, o que naturaliza esse tipo de comportamento que é reproduzido para as crianças. Tal contexto perpetua o acesso dos homens aos melhores empregos, à melhor formação, à ocupação de lugares ainda não disponíveis para a maior parte das mulheres por serem considerados empregos de masculinos. Um exemplo disso é a maior mobilidade dos homens pelo mundo, pois o automóvel é considerado um objeto masculino (SEFFNER, 2008).

Por conseguinte, torna-se pertinente a indagação de Seffner (2008, p. 16): “se os homens são assim porque foram educados para serem assim. Se forem educados de outro modo, poderemos ter homens com outras características?”. Questionar o contexto dos anos iniciais de vida das pessoas é importante, pois rompe a reprodução de um padrão social e propicia condições mais igualitárias entre os gêneros. Em consequência, o ambiente escolar torna-se um ativo na (re)construção do entendimento de gênero pelas crianças, sendo importante que os educadores, em constante atualização, conduzam ensinamentos que as levem ao rompimento da concepção binária de gênero.

## **Características de adultos nos desenhos infantis**

O desenho faz parte do universo infantil e, por meio dele, pode-se ver sua expressão lúdica e seu pensamento (STACCIOLI, 2011). A forma como as crianças desenham, os traços, as linhas, a escolha das cores são marcados tanto pelas ideias e pelos valores da sociedade em que vivem quanto pela maneira como os adultos olham e valorizam as produções infantis (SILVA, 2015). O desenho permite descobrir aspectos da realidade vivida, pois a representação feita reflete a influência recebida dos adultos sobre variadas questões, como as de gênero e de deficiências (MÈREDIEU, 1997).

O predomínio de determinada cor e sua associação ao masculino ou ao feminino estão diretamente relacionados com as vivências infantis como meninas ou meninos (GIBIM; MÜLLER, 2018). O ambiente de inserção da criança a influencia, fazendo com que o desenho não seja apenas a expressão de sua visão pessoal, mas também o resultado da interação entre seu pensamento e seu contexto (SILVA, 1998). No desenho, podem ser demonstradas diferentes marcas produzidas por estereótipos ligados ao feminino e ao masculino, os quais permeiam as relações sociais (GIBIM; MÜLLER, 2018).

O estudo realizado por Montagna (2001) avaliou o desenho infantil tomando por referência a diferenciação de gêneros. Os resultados mostraram que as meninas procuravam representar linhas de base ou de terra, com plantas fixadas ao chão, apresentando, acima delas, elementos como ar, vento, borboletas e, na parte superior do papel, céu, sol, lua, arco-íris. As meninas representavam, portanto, o cenário em que estavam inseridas de acordo com suas vivências.

O mesmo estudo revelou que o desenho dos meninos possuía sempre um componente central, seja uma linha para divisão da folha seja um elemento principal, como um campo de futebol com os jogadores distribuídos. O desenho masculino estava geralmente composto por formas geométricas, com uma circunferência para a cabeça sem cabelos, com

os olhos formados por pontos e a boca por uma linha, os braços apareciam musculosos e as calças largas (MONTAGNA, 2001).

O estudo realizado por Pimenta (2016) investigou crianças de quatro e cinco anos de idade, com o objetivo de, através dos desenhos feitos por meninas e por meninos, entender as representações de gênero neles contidas. Os resultados Pimenta (2016) corroboraram os achados de Montagna (2001) ao demonstrarem que meninas e meninos revelam, em seus desenhos, marcas de permanência dos estereótipos de gênero, assim como rupturas com as desigualdades de gênero. Ainda, a pesquisa apontou que os desenhos revelam os significados que as crianças estão construindo a respeito do que é ser homem e ser mulher e quais os lugares e situações que lhes são reservados nas relações de gênero que vivenciam no dia-a-dia (PIMENTA, 2016).

Os desenhos das crianças proporcionam ricas oportunidades para que se conheçam aspectos culturais da infância (SARMENTO, 2002). Pesquisar crianças e seus desenhos, para visualizar o que estão vivenciando como cultura e como significado de gênero, permite entender a infância contemporânea, suas especificidades históricas e culturais (CORSARO, 2011). O presente estudo mostra-se relevante por visar entender, através da manifestação infantil por meio do desenho, como meninas e meninos representam as questões de gênero. Propõe-se aqui uma reflexão sobre os processos de construção de gênero por meio das práticas cotidianas das crianças.

## Procedimentos metodológicos

Cinema de animação é metamorfismo, pelo qual tudo pode ser criado e transformado. A palavra animação tem sua gênese latina em *animare* que significa vida. O cinema de animação é o principal produto cinematográfico destinado às crianças, reunindo diversos elementos como imagem, som e movimento. Ele se integra à cultura infantil e instiga as crianças a viverem as aventuras dos personagens (FOSSATTI, 2009).

*Storyboard* de uma animação é a formatação visual do roteiro. Após sua construção com planos e cortes detalhados, ele representa as ideias de forma gráfica através dos traços iniciais dos personagens que irão compor a animação (OLIVEIRA, 2010). Ele é constituído de esboços que narram a história contada no filme, ou seja, assume a forma de uma história em quadrinhos, contendo as principais cenas (GARZON, 2006). A utilização do *storyboard* facilita a visualização do ângulo de enquadramento dos elementos e objetos na cena. Ele se mostra fundamental para antecipar a visualização do roteiro e pré-visualizar as cenas com maior fidelidade, assim diminuindo a ocorrência de erros e sensações não desejáveis (OLIVEIRA, 2010).

A presente pesquisa de cunho quantitativo foi realizada em uma escola estadual de ensino fundamental e médio, localizada em uma cidade do interior do estado do Rio Grande do Sul. A escola possui 51 professores, 11 funcionários e 700 alunos. Na investigação, foi aplicado um questionário com perguntas fechadas elaborado em consonância com o referencial teórico adotado. Para a realização da animação sobre gênero, era necessário indagar, não de forma incisiva, mas sutil, o que crianças pensam sobre o assunto. A aplicação do questionário visou, portanto, identificar do que as crianças gostam em relação a brincar, usar e a assistir.

O questionário foi elaborado de forma lúdica e ilustrado com ícones de fácil entendimento para que os respondentes pudessem expressar objetivamente suas respostas e se divertissem ao respondê-lo. Não foi empregada a palavra gênero para que evitar dúvidas ou possíveis vieses nas respostas. As crianças mostraram-se empolgadas quando o objetivo da pesquisa foi exposto e explicado que elas iriam responder a um questionário que embasaria a produção de um desenho animado. O questionário com desenhos implicou uma contribuição para a academia por ser uma forma diferente de elaborar esse tipo de instrumento a fim de despertar maior interesse em se responder à pesquisa.

Com o intuito de enriquecer os detalhes do roteiro da animação e identificar itens em comum no dia a dia das crianças, foram questionadas crianças do quinto ano do ensino fundamental. Para melhor organização da atividade, elas foram separadas em duas turmas. Dos 52 participantes, 29 eram do gênero feminino e 23 do gênero masculino; 34 crianças tinham 11 anos de idade (65,4%), 14, 12 anos (26,9%), três, 13 anos (5,8%) e uma, 14 anos (1,9%).

Os resultados foram analisados de forma descritiva a fim de se elaborar um *storyboard* para uma animação. O método de produção utilizado resultou de erros e acertos ocorridos em seu desenvolvimento. Ele foi sendo aprimorado para que, na exportação/importação de um arquivo de um programa para outro se tornasse menos complexa. A animação foi dividida em cenas e planos. Cada plano possui um arquivo no *software* Toon Boom, o qual facilita o reaproveitamento dos planos em determinadas cenas e deixa o arquivo menos complexo. A animação completa está disponível em uma plataforma pública de compartilhamento de vídeos.

## **Análise dos resultados**

A representação de gênero por meio das cores ainda se constitui como um dilema (SAYÃO, 2002). Ao serem questionadas acerca da cor de que mais gostam (Figura 1), 24 crianças (46%) – 12 meninas e 12 meninos – responderam que sua cor preferida é o azul. A segunda cor mais marcada no questionário foi a rosa, indicada por 11 crianças – 10 meninas e um menino. Em terceiro lugar, oito meninos e uma menina marcaram a cor vermelha como sua favorita. Em quarto lugar, o preto foi escolhido por cinco meninas como cor favorita. Ressalta-se que a opção da cor preta não estava contida no questionário, porém cinco meninas desenharam um quadrado preto e assinalaram essa como sua favorita. Evidencia-se a importância da cor azul para o *plot* (reviravolta) da história e o crescimento de sua protagonista, que, como boa parte das crianças entrevistadas, prefere o azul.

**Figura 1 - Cor preferida**



Fonte: Elaborada pelos autores com base no questionário da pesquisa (2018).

A construção social de que a menina deve gostar de rosa e o menino de azul ultrapassa o gosto pessoal por cores, pois, desde muito cedo, aprende-se que elas identificam os meninos e as meninas (XAVIER FILHA, 2011). Assim como neste exemplo, em diferentes espaços sociais, como na família e na escola, vão se produzindo marcas de identidade que não permitem pensar em outra forma de se fazer homem e de se fazer mulher (RODRIGUES; DE FARIAS, 2018).

Os resultados dessa investigação de como meninos e meninas expressam, através das cores, suas relações de gênero pode contribuir para a construção de uma sociedade na qual, independente do gênero, as pessoas possam se expressar livremente, tendo seus direitos assegurados e respeitados (COSTA; ANTONIAZZI, 1999). Verificou-se, nesse estudo, que 41% das meninas pesquisadas escolheram livremente a cor azul, socialmente construída como a cor de meninos, não a legitimando, portanto, como forma de ser masculino e de ser feminino.

Observam-se, em propagandas, na mídia e em textos, além das cores, imagens de brinquedos produzidas de acordo com os significados sociais que lhes são atribuídos. Sua variação histórica e cultural transmite para as crianças mensagens distintas sobre o mundo social e as práticas sociais que as rodeiam (CALDAS-COULTHARD; LEEUWEN, 2004).

No presente estudo, quando questionadas a respeito de seus brinquedos favoritos (Figura 2), 35 crianças elegeram o *videogame* como fonte principal de diversão, seguindo-se a bola (cinco meninos e 10 meninas) e as bonecas (duas meninas). Os brinquedos carrinho e panelinha/ comidinha não foram votados. Ao escolherem um objeto para brincar, as crianças optam por aquilo que lhes oferece mais prazer e desperta sua curiosidade. Não existem limites para os espaços que ocupam, pois os limites daquilo que é permitido ou não para cada sexo não são levados em consideração no momento do brincar (FINCO, 2004).

**Figura 2 - Brinquedo preferido**



Fonte: Elaborada pelos autores com base no questionário da pesquisa (2018).

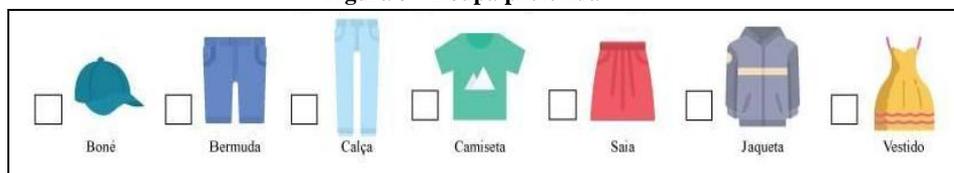
As opções podem ser explicadas pelo fato de, tanto meninos quanto meninas, quando em grupos, não apresentarem comportamentos preestabelecidos, fazendo escolhas livres e utilizando os brinquedos de forma diferente das impostas pela sociedade (FINCO, 2004). Pelas frequentes e diárias interações com os colegas, a criança vai formando sua

subjetividade (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006), atribuindo significados aos brinquedos e ressignificando seu propósito (FINCO, 2004).

O gênero também pode ser representado quanto à identidade (o que você é ou que características você tem). Por exemplo, quando meninos brincam de boneca, estão representando a feminilidade, já que eles não podem se vestir de menina, nem usar o cabelo de uma menina (CALDAS-COULTHARD; LEEUWEN, 2004). As bonecas são dotadas de sexo definido, ora representado por traços não modificáveis (os pés, às vezes, são desenhados exclusivamente para sapatos de salto alto, por exemplo), ora através de traços modificáveis (penteados, roupas) (CALDAS-COULTHARD; LEEUWEN, 2004).

Outro ponto abordado com as crianças refere-se à roupa que elas mais gostam de usar (Figura 3). Ressalta-se que o boné foi incluído no questionário por ser socialmente reconhecido como um acessório de uso masculino. Grande parte das crianças (28%) respondeu que têm preferência por camiseta (oito meninos e sete meninas), seguindo-se o vestido (25% –13 meninas e nenhum menino) e a jaqueta (15% –sete meninos e uma menina). O boné foi escolhido por uma menina e por seis meninos como a roupa de que mais gostam.

**Figura 3 - Roupa preferida**



Fonte: Elaborada pelos autores com base no questionário da pesquisa (2018).

De uma forma sutil, as crianças foram questionadas a respeito do que consideravam ‘diferente’ nas opções apresentadas na Figura 4. Como resultado, 45 crianças (86,5% – 24 meninas e 21 meninos) indicaram como diferente o menino usando vestido, ou seja, uma roupa socialmente ligada ao sexo oposto. A figura da menina brincando com um carrinho foi escolhida por três crianças (duas meninas e um menino) e a figura do menino brincando de boneca foi escolhida por quatro crianças (três meninas e um menino). Com base nesses resultados, a animação abordará o dilema de uma menina que deseja usar uma jaqueta masculina azul (roupa de menino), considerada estranha por seus colegas de classe.

**Figura 4 - Imagem que representa o ‘diferente’**



Fonte: Elaborada pelos autores com base no questionário (2018).

Desde a gestação, quando o enxoval é escolhido conforme o sexo do bebê – azul para menino e rosa para menina – e perpassando o período de aquisição das primeiras palavras, a criança já está presa às imposições existentes nas relações de gênero e,

consequentemente, da sexualidade (SARDENBERG; MACEDO, 2011). Com o passar do tempo, a criança vai aprendendo o modo como uma menina ou um menino deve se comportar (EUGENIO; BOARETTO, 2016).

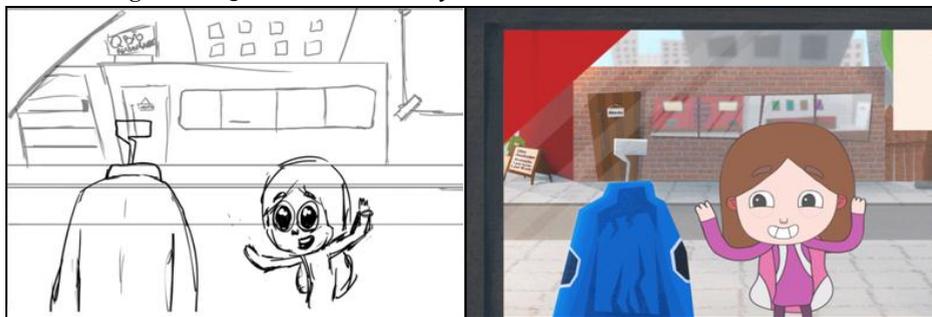
Tal contexto foi corroborado, em parte, pelos resultados da pesquisa, os quais mostraram que os meninos preferem usar camiseta, jaqueta e boné e as meninas, vestido. A imagem identificada pelas crianças como a mais destoante da realidade foi aquela em que o menino usa vestido. No entanto, a escolha de cores e de brinquedos favoritos não reproduziu o que a sociedade considera padrão para meninas ou meninos. Tais resultados podem ser entendidos ponderando-se que, quando as crianças estão em grupos, não apresentam comportamentos preestabelecidos, mantendo suas escolhas livres (FINCO, 2004).

## O storyboard

A protagonista Olívia, para facilitar a animação, foi desenhada com formas simples e amigáveis, como um retângulo para o corpo e um círculo para a cabeça. A animação se passa em um lugar onde os gêneros são identificados por duas cores: azul para o masculino e rosa para o feminino. O curta animado narra a história de Olívia, uma menina de 11 anos, que deseja vestir azul, mas lhe foi dito que ela poderia usar somente rosa. O dilema da história ocorre quando Olívia vê uma jaqueta azul na vitrine e percebe que gostaria de usá-la, porém não o faz pelo fato de as outras meninas só usarem a cor rosa.

Na história, a protagonista fica muito feliz ao ver a jaqueta azul e a deseja (Figura 5). O *storyboard* foi concebido para expor o máximo de sentimentos e de reações da protagonista e de todos à sua volta. Por ser um curta sem diálogos, a expressão e a música são os únicos modos de comunicação e de manifestação dos sentimentos na tela. A animação mostra a personagem Olívia em situações cotidianas.

**Figura 5 – Quadro-chave do storyboard – versão inicial e versão final**



Fonte: Elaborada pelos autores (2018).

Para a animação ‘ganhar vida’, foram utilizados quatro *softwares* para cada processo. Primeiro, foi utilizado o *software* Adobe *Photoshop* para criar o *storyboard* dos cenários. Posteriormente, utilizou-se o *software* Toon Boom para criar as partes animadas, como interações, expressões e ações dos personagens. Esse *software* foi projetado para a indústria da animação 2D e oferece muitas ferramentas que facilitam o processo de animar.

Uma delas é a de esqueleto (*rigging*) que consiste em substituir desenhos e movê-los de um lugar para outro, eliminando a necessidade de redesenhá-los repetidas vezes.

Na sequência, utilizou-se o *software* Guitar Pro 6 para criar as faixas musicais. Para obter o máximo de aproveitamento da música, ela foi distribuída em três momentos, sendo tocados três instrumentos: bateria, baixo e guitarra. Quando a personagem está feliz, ouvem-se notas abertas, consideradas alegres; quando ela está triste, ouvem-se dedilhados melancólicos e lentos. Por último, utilizou-se o *software* Adobe Premiere para compilação e todo o trabalho. O vídeo é resultado da junção de cenários criados no Photoshop com as animações feitas no Toon Boom, sincronizados pela ambientação inserida por meio dos sons.

## Considerações finais

Tendo como foco as manifestações infantis expressas por meio de desenhos, desenvolveu-se uma animação identificando como as crianças representam, em seus desenhos, as questões de gênero. Foi desenvolvida uma pesquisa aplicada a 52 alunos do quinto ano do ensino fundamental. Foi apresentado um curta animado que se passa em um lugar onde os gêneros correspondem às cores azul e rosa. Ele narra a história de Olívia, uma menina de 11 anos que deseja vestir azul, porém lhe haviam dito que ela poderia usar somente rosa.

Destaca-se a importância da cor azul para o *plot* (reviravolta) da história e o crescimento de sua protagonista, que, como boa parte das crianças entrevistadas, têm no azul sua cor preferida. As meninas escolheram livremente a cor azul, socialmente construída como a cor de meninos, não a legitimando, portanto, como forma de ser masculino e de ser feminino. Quanto aos brinquedos favoritos, a maioria das crianças elegeu o *videogame* como fonte principal de diversão, seguindo-se a bola e a boneca. Isso mostra que meninos e meninas, quando em grupos, não se comportam de maneira preestabelecida, fazendo escolhas diferentes daquelas impostas e esperadas pela sociedade (FINCO, 2004).

Quanto à roupa de que mais gostam de vestir, foram eleitas a camiseta, o vestido (escolhido somente pelas meninas) e a jaqueta. As crianças consideraram ‘diferente’ a figura de um menino usando vestido, ou seja, uma roupa socialmente ligada ao gênero oposto, o que está associado ao fato de uma menina perceber que gostaria de usar uma jaqueta azul, porém não o faz porque outras meninas só usam cor de rosa.

A pesquisa resultou em uma animação de quatro minutos e cinquenta e seis segundos, sobre a dualidade de gênero na sociedade atual. O curta visa que as crianças percebam diferentes possibilidades sobre o que é certo ou errado, quando se trata de questões de gênero, por exemplo, que meninas podem usar azul e meninos podem usar rosa. O *storyboard* foi concebido para expor o máximo de sentimentos e de reações da protagonista e de todos à sua volta.

Desse estudo, derivou uma animação integrante de um projeto escolar no formato de oficina, o qual visava discutir com os estudantes elementos que dizem respeito às questões de gênero que perpassam as trajetórias juvenis. Finalizada a animação, ela foi apresentada para a vice-direção, a qual deu andamento ao projeto escolar. Devido à sua dimensão, não foi possível acompanhar a apresentação da animação para os alunos nem as discussões geradas.

O presente estudo contribuiu para mostrar que a lógica binária em relação aos gêneros não se concretizou nas respostas dadas pelas crianças no questionário. Em consequência, desenvolveu-se uma animação sem pressupostos quanto à concepção de masculino e de feminino. A escola como um ator constante na formação de indivíduos deve atuar para romper conceitos de que a cor de rosa é para menina; a cor azul é para menino; menino usa boné; menina usa vestido; menino brinca de bola; e menina brinca de boneca. Mostrar que as cores, as roupas e os brinquedos são de todos os gêneros é um importante avanço social na busca do rompimento da concepção binária, bem como na busca por igualdade entre os gêneros, pois as discussões sobre infância e gênero podem evidenciar relações de poder desiguais presentes na educação e no cuidado de meninas e de meninos (GIBIM; MÜLLER, 2018).

Ademais, ressalta-se o modelo de questionário utilizado com figuras e colorido para que as crianças pudessem melhor visualizar e se identificar com as respostas. Este tipo de instrumento pode trazer um diferencial para a pesquisa, principalmente, quando aplicado às crianças.

## Referências

- BUTLER, J. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.
- CALDAS-COULTHARD, C.; LEEUWEN, T. Discurso crítico e gênero no mundo infantil: brinquedos e Representações de Atores Sociais. **Revista Linguagem em (Dis)Curso**, LemD, Tubarão, v. 4, n. esp., p. 11-33, 2004.
- CARVALHO, M. O conceito de gênero: uma leitura com base nos trabalhos do GT Sociologia da Educação da ANPed (1999-2009). **Revista Brasileira de Educação**, v. 16, n. 46, p. 99-117, abr. 2011.
- COEN, S. BANISTER, E. **What a difference sex and gender make: a gender, sex and health research casebook**. Ottawa: Canadian Institutes of Health Research, 2012.
- CORSARO, W. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- COSTA, F. O.; ANTONIAZZI, A. S. A influência da socialização primária na construção da identidade de gênero: percepções dos pais. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 9, n. 16, p. 67-75, jun. 1999.
- EUGENIO, B.; BOARETTO, G. No interior da sala de aula: as relações de gênero nos anos iniciais do ensino fundamental. **Interfaces Científicas: Educação**, Aracaju, v. 4, n. 3, p. 139-150, jun. 2016.
- FERREIRA, S. **Imaginação e linguagem no desenho da criança**. Campinas: Papiru, 2001.

XAVIER FILHA, C. Era uma vez uma princesa e um príncipe: representações de gênero nas narrativas de crianças. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v.19, n.2, p. 591-603, jan. 2011.

FINCO, D. **Faca sem ponta, galinha sem pé, homem com homem, mulher com mulher: relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na pré-escola**. 2004. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.

FOSSATTI, C. L. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. In: ENCONTRO NACIONAL DA REDE ALFREDO DE CARVALHO, MÍDIAS ALTERNATIVAS E ALTERNATIVAS MIDIÁTICAS, 7. **Anais eletrônicos...**, Fortaleza: UNIFOR, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovaco.es.pdf>>. Acesso em: 2 ago. 2020.

GARZON, G. **Estrutura de produção dos longas metragens de animação do Brasil**. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) –Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2006.

GIBIM, A. P.; MÜLLER, F. O que crianças pensam sobre família e relações de gênero?. **Revista Zero-a-seis**, Florianópolis, v. 20, n. 37 p. 76-94, maio 2018.

MÈREDIEU, F. **O desenho infantil**. São Paulo: Editora Cultrix, 1997.

MONTAGNA, A. **Expressões de gênero no desenho infantil**. 2001. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2001.

OLIVEIRA, A.; KNÖNER, S. **A construção do conceito de gênero: uma reflexão sob o prisma da psicologia**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade Regional de Blumenau, Blumenau- SC, 2005.

OLIVEIRA, F. **Panorama e proposições da animação stop motion**. 2010. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, 2010.

PIMENTA, D. **O desenho de meninas e meninos na educação infantil: discussões sobre as culturas, relações e experiências da infância**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de São Paulo, 2016.

PRAUN, A. G. Sexualidade, gênero e suas relações de poder. **Revista Húmus**, v. 1, n. 1, p. 55-65, jan./abr. 2011.

RODRIGUES, R. L.; DE FARIAS, F. R. O cinema queer na subjetivação dos corpos: repensando gênero e sexualidade na educação escolar. **Conhecimento & Diversidade**, Niterói, v. 10, n. 22, p. 114–126, set./dez. 2018.

QUEIROZ, F. **Não se rima amor e dor: cenas cotidianas de violência contra a mulher.** Mossoró, RN: UERN, 2008.

QUEIROZ, N. L.; MACIEL, D.; BRANCO, A. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 16, n. 34, p. 169-179, ago. 2006.

SARDENBERG, C.; MACEDO, M. Relações de gênero: uma breve introdução ao tema. In: COSTA, A. A.; RODRIGUES, A.; VANIN, I. **Ensino e gênero: perspectivas transversais.** Salvador: UFBA-NEIM, 2011, p. 33-48.

SARMENTO, M. **Imaginário e culturas da infância.** Texto produzido no âmbito das atividades do projeto as marcas dos tempos: a interculturalidade nas culturas da infância. Projeto POCTI/CED, 2002.

SAYÃO, D. Corpo e movimento: notas para problematizar algumas questões relacionadas à educação infantil e à educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 23, n. 2, p. 55-67, jan. 2002.

SEFFNER, F. Gênero, sexualidade, violência e poder. Homens = sexo, violência e poder: dá para mudar esta equação? **Salto para o Futuro - Educação para igualdade de gênero**, Rio de Janeiro, ano 18, boletim 26, p. 15-19, nov. 2008.

SILVA, M. D. A influência dos desenhos animados no comportamento de crianças ao brincar – uma revisão. **Revista Lugares de Educação**, Bananeiras, P.B., v. 5, n. 11, p. 104-117, ago./dez. 2015.

SILVA, E. Des-construindo gênero em ciência e tecnologia. **Cadernos Pagu**, Campinas, S.P., v. 10, p. 7-20, 1998.

STACCIOLI, G. As di-versões visíveis das imagens infantis. **Pro-Posições**, Campinas, S.P., v. 22, n. 2, p. 21-37, maio/ago. 2011.

TONELLI, M. J.; PERUCCHI, J. Territorialidade homoerótica: apontamentos para os estudos de gênero. **Psicologia & Sociedade**, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 39-47, dez. 2006.

WESTBROOK, L.; SHILT, K. Doing gender, determining gender: transgender people, gender panics, and the maintenance of the sex/gender/sexuality system. **Gender and Society**, v. 28, I. 1, p. 32-57, fev. 2014.

WOTTRICH, L.; CASSOL, M. C. A publicidade que evoluiu com as mulheres? Um estudo de recepção sobre as representações de gênero. **Em Questão**, Porto Alegre, R. S., v. 18, n. 2, p. 229-244, jul./dez. 2012.

ZWONOK, M. Generocentrismo e o encarceramento de uma identidade de gênero através de uma criação sociocultural. **Diaphora**, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 67-73, jan./jul. 2015.