

**Um estudo pela perspectiva da psicologia cognitiva acerca do filme “Divertida Mente”**  
**A study from the perspective of cognitive psychology about the movie “Fun Mind”**  
**Un estudio desde la perspectiva de la psicología cognitiva sobre la película "Mente  
divertida"**

Recebido: 03/11/2019 | Revisado: 04/11/2019 | Aceito: 11/11/2019 | Publicado: 12/11/2019

**Amanda Marchi do Amaral**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1842-3912>

Universidade Franciscana, Brasil.

E-mail: [amandamdoamaral@gmail.com](mailto:amandamdoamaral@gmail.com)

**Cyndi Naymayer Peres**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5739-0861>

Universidade Franciscana, Brasil.

E-mail: [cyndiperes@gmail.com](mailto:cyndiperes@gmail.com)

**Gabriela Silveira Soares**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2875-8764>

Universidade Franciscana, Brasil.

E-mail: [gaisoaares@outlook.com](mailto:gaisoaares@outlook.com)

**Gelson Azambuja**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3761-6955>

Universidade Franciscana, Brasil.

E-mail: [bujaa23@hotmail.com](mailto:bujaa23@hotmail.com)

**Janaína Pereira Pretto Carlesso**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8488-1906>

Universidade Franciscana, Brasil.

E-mail: [janapcarlesso@yahoo.com.br](mailto:janapcarlesso@yahoo.com.br)

**Resumo**

Este trabalho refere-se a uma análise do filme Divertida Mente (2015) diante do ponto de vista da Psicologia, com o intuito de destacar os conteúdos estudados na disciplina de Processos Básicos. Tem como objetivo examinar o filme, destacar seus principais processos, para assim compreender o caso e aplicar à prática, apresentando-o em um fórum clínico, sob a perspectiva da Psicologia Cognitivista. Utilizaram-se as cinco etapas metodológicas do Arco

de Marguerez para a análise do filme. Também foi feita uma pesquisa bibliográfica, sendo que a coleta de dados t foi realizada nas bases de dado eletrônica Biblioteca Eletrônica Científica Online (SciELO), também material bibliográfico encontrado na biblioteca da universidade e os conteúdos teóricos e aulas práticas tratados em aula. Os resultados dessa pesquisa indicam que em todas as circunstâncias experienciadas, usufrui-se de diversas emoções, dessa forma, o filme ilustra a personagem principal entrando em um quadro depressivo decorrente da ausência de emoções e dos processos internos desarmônicos. Conclui-se assim, que a terapia cognitivo-comportamental seria a melhor forma de tratamento, e ainda, para que haja qualidade de vida, é preciso ter equilíbrio entre todas as emoções.

**Palavras-chave:** Divertida Mente; Cinema de animação; Psicopatologia; Terapia Cognitivo-Comportamental.

### **Abstract**

This paper refers to an analysis of the movie Inside Out (2015) from the point of view of Psychology, in order to highlight the contents studied in the discipline of Basic Processes. It aims to examine the film, highlight its main processes, in order to understand the case and apply it to practice, presenting it in a clinical forum, from the perspective of Cognitivist Psychology. The five methodological steps of the Maguerez Arch were used for the analysis of the film. A bibliographic research was also made, and the t data collection was performed in the electronic databases Electronic Scientific Online Library (SciELO), also bibliographic material found in the university library and the theoretical contents and practical classes treated in class. The results of this research indicate that in all the circumstances experienced, one enjoys various emotions, thus, the film illustrates the main character entering a depressive picture due to the absence of emotions and disharmonious internal processes. Thus, it is concluded that cognitive behavioral therapy would be the best form of treatment, and, in order to have quality of life, all emotions must be balanced.

**Keywords:** Fun Mind; Animation cinema; Psychopathology; Cognitive behavioral therapy.

### **Resumen**

Este artículo hace referencia a un análisis de la película Fun Mind (2015) desde el punto de vista de la psicología, para resaltar los contenidos estudiados en la disciplina de los procesos básicos. Su objetivo es examinar la película, resaltar sus principales procesos, para comprender el caso y aplicarlo a la práctica, presentándolo en un foro clínico, desde la

perspectiva de la psicología cognitiva. Los cinco pasos metodológicos del Arco de Maguerez fueron utilizados para el análisis de la película. También se realizó una investigación bibliográfica, y la recolección de datos se realizó en las bases de datos electrónicas Electronic Scientific Online Library (Scielo), también material bibliográfico encontrado en la biblioteca de la universidad y los contenidos teóricos y clases prácticas tratadas en clase. Los resultados de esta investigación indican que en todas las circunstancias experimentadas, uno disfruta de varias emociones, por lo tanto, la película ilustra al personaje principal entrando en una imagen depresiva debido a la ausencia de emociones y procesos internos desarmonizados. Por lo tanto, se concluye que la terapia cognitivo-conductual sería la mejor forma de tratamiento y, para tener calidad de vida, todas las emociones deben estar equilibradas.

**Palabras clave:** Fun Mind; Cine de animación; Psicopatología; Terapia cognitivo conductual.

## 1 Introdução

A arte cinematográfica, em seus diversos gêneros, é caracterizada por apresentar realidades sociais e individuais e vivências cotidianas variadas, de forma sutil ou explícita. De acordo com Maia *et al.* (2005) o cinema proporciona uma forte ligação entre o espectador e os assuntos abordados nos filmes. Pode-se destacar também a linguagem acessível que alguns filmes proporcionam, além da ativação de diversos canais sensoriais para a percepção dos estímulos, o que facilita os processos de aprendizagem e memorização (Maia *et al.*, 2005).

Devido a estes fatores, o cinema se configura como um meio de aquisição de conhecimento, onde é possível identificar exemplos de conceitos aprendidos. Este trabalho, portanto tem objetivo como analisar o filme *Divertida Mente* (2015) sob o ponto de vista da Psicologia Cognitiva, utilizando as cinco etapas metodológicas do Arco de Maguerez, a fim de ressaltar conteúdos e noções estudados em aula durante a disciplina de Processos Básicos no curso de Psicologia.

Para a construção do referencial teórico, alguns conceitos relacionados à memória foram enfatizados e exemplificados com cenas selecionadas do filme. Entre eles os tipos de memória, evocações e esquecimentos, como também algumas alterações cognitivas relacionadas. O resultado deste trabalho foi apresentado em um Fórum Clínico, evento na sala de aula organizado pela professora da disciplina, onde o grupo expos as relações feitas entre o filme *Divertida Mente* e o conteúdo didático, assim como as hipóteses e as soluções encontradas resultantes dos estudos realizados.

## **2 Metodologia**

Para a construção deste trabalho foi utilizada a Metodologia do Arco de Maguerez, subdividida em cinco etapas, que juntamente com as discussões em grupo, possibilitam a construção e a relação do conhecimento de modo prático-teórico (Berbel, 1998). A primeira etapa é a Observação da realidade, permitindo a identificação dos problemas e dificuldades, sistematizando-os para que ocorra a problematização. No caso deste trabalho, a realidade a ser observada se tratava do filme *Divertida Mente* (2015), que possui em torno de 1 hora e 35 minutos de duração. A segunda etapa da metodologia é o levantamento de Pontos-Chave, segundo Berbel (1998) é nessa fase que ocorre a elaboração de pontos essenciais para a compreensão do problema, esses pontos serão então estudados e tem o poder de interferir diretamente na construção de hipóteses para interferir na realidade. Referente a esta etapa, foram identificados vários indícios que por consequência influenciaram na percepção do caso clínico, e ainda foram criadas possíveis formas de diagnóstico e prevenção.

A terceira fase diz respeito à Teorização, onde o conteúdo é buscado e organizado tecnicamente, para elucidar e embasar os pontos levantados na etapa anterior. Referente à fundamentação teórica, as hipóteses e indícios encontrados nas duas etapas anteriores foram relacionadas com os conteúdos apresentados em aula, ressaltando os aspectos cognitivos e psicológicos envolvidos no problema, assim como por bases bibliográficas encontradas na biblioteca da instituição e na Biblioteca Eletrônica Científica Online (SciELO) e biblioteca da universidade.

A etapa de hipótese de solução, juntamente com a última etapa, Aplicação à Realidade, dizem respeito, respectivamente, à elaboração da análise do caso clínico embasada na construção do conhecimento teórico e na consequente aplicação a realidade, neste caso por meio da indicação de uma forma de tratamento, reabilitação ou prevenção para o caso clínico estudado (Berbel, 1998).

Portanto, faz-se necessário pensar a respeito da prática do profissional da psicologia no caso em questão, pois o filme demonstra situações que podem ocorrer na vida real. Além disso, é evidente que para a realização de um processo de reabilitação eficaz, o profissional deve ser capaz de compreender o paciente e reunir informações detalhadas sobre a sua história. Assim, a psicoterapia mostra-se como uma das formas de tratamento que podem auxiliar na melhoria da qualidade de vida.

### **2.1 Síntese do filme**

Divertida Mente (2015) apresenta o papel das emoções na vida de uma menina de 11 anos de idade, Riley Andersen, qual vive feliz com seus pais, amigos e praticando hockey no gelo em Minnesota, até que inesperadamente necessita enfrentar uma mudança intensa para uma nova cidade, São Francisco. A partir de então passa por dificuldades para se adaptar à nova casa e escola.

Dentro de seu cérebro emoções, como a Alegria, a Tristeza, o Medo, a Raiva e o Nojo, a orientam diante dessa nova mudança. Após uma desordem na sala de controle, as emoções dela ficam extremamente agitadas, isso faz com que a Alegria e a Tristeza sejam lançadas para fora do local, junto com as memórias bases, afetando sua vida radicalmente. Desde esse momento as duas tentam retornar a torre de controle de diferentes formas e Riley fica sem muitas expressões ou sentimentos bons, dado que no comando ficam a Raiva, o Medo e o Nojo, além de que suas ilhas de personalidades ficam desligadas. Consequentemente essas ilhas declinam conforme acontecimentos desencadeiam sentimentos negativos e em função disso, a Raiva tem a idéia de criar novas memórias bases retornando a cidade onde ela era feliz. No meio da tentativa de fuga, as duas emoções antes afastadas, conseguem voltar e a menina retorna aos pais.

O filme além de mostrar a respeito de sentimentos, também exhibe sobre as memórias, quais definem a personalidade, linguagem de pensamento, indução de raciocínio, Déjà Vu, processo de esquecimento e imaginativo, pensamento crítico, subconsciente, inconsciente e produção de sonhos.

### **3 Resultado e Discussões**

De acordo com o filme, a Alegria, que é a líder, está ligada ao prazer e a felicidade, ao contrário da Tristeza, que é o estado afetivo definido por desprazer e falta de ânimo, no entanto é essencial, dado que mediante essa melancolia, o ato de chorar faz acalmar e suportar os impasses da vida. Na questão segurança, o Medo protege de riscos e a prioriza, como também a Nojinho, sendo sua função garantir a sobrevivência e evitar possíveis contaminações no âmbito da saúde e das relações interpessoais. A Raiva previne possíveis injustiças e lida com sentimentos de frustração e insegurança, podendo gerar rancor e desencadear quadros de ansiedade e depressão.

Logo, estão diretamente ligados às memórias bases, quais são os momentos mais importantes da vida da personagem e moldam os aspectos da personalidade. São

representadas por “ilhas”: a ilha da bobeira é responsável pelos momentos descontraídos, de brincadeiras e diversão principalmente envolvendo seus pais, assim como a ilha da amizade, responsável pelas relações de cumplicidade e carinho. A ilha do hockey foi construída a partir da grande valorização do esporte em sua vida, traz sentimentos de motivação e persistência, em busca de realizações. A ilha da honestidade exemplifica valores morais e éticos aprendidos através da família, a qual compõe a crucial e última ilha. Esta – a ilha da família – simboliza o pilar da personalidade de Riley, sendo a primeira constituída e a última a ser desativada.

O filme ilustra vários processos, categorias e características relacionadas à memória. Esta é conceituada por Dalgalarondo (2000) como sendo a aquisição e conservação de fatos vivenciados e informações aprendidas. Há três elementos básicos sobre as fases da memória: **o registro, a conservação e a evocação**. O primeiro é o gerenciamento de novos dados, o segundo refere-se ao armazenamento da informação codificada e o último é a capacidade de recuperar lembranças já armazenadas (Ibidem, 2000).

Segundo a modalidade cognitiva e o sistema cerebral envolvido, a **Memória de Trabalho** é uma mistura dos processos cognitivos de atenção e memória, visto que este processo lida com as informações em ocasiões rápidas, não produzindo arquivos (Dalgalarondo, 2000). De acordo com o conteúdo, existem três categorias: episódica e semântica, quais concernem à memória de modo explícito e declarativo, e a de procedimentos, que de modo geral, é implícita e não-declarativa (Ibid., 2000).

Durante o filme diversos acontecimentos passados aparecem, o que caracteriza a evocação de **Memórias Episódicas**, um exemplo é o momento em que a Riley estava junto aos seus pais na árvore, triste, pois havia perdido um jogo, e sem demora seus amigos a consolaram. Conforme Dalgalarondo (2000) é uma forma de memória relacionada a fatos e eventos específicos que assistimos ou participamos, normalmente de experiências pessoais e autobiográficas. A **Memória Semântica**, diz respeito à aprendizagem, preservação e aproveitamentos de conceitos e conhecimentos factuais (Ibid., 2000).

. Pode-se destacar no filme o registro em que a menina possui sobre o aprendizado do que seria brócolis, o qual apresenta uma significação emocional de nojo associada ao conceito propriamente dito. A **Memória de Procedimentos** relaciona-se com a aptidão desenvolvida pela personagem principal de patinar no gelo e jogar hockey, visto que este tipo de memória é automática e normalmente não-consciente, refere-se às capacidades motoras (Ibidem, 2000).

Quanto ao processo temporal, ou seja, o tempo de retenção presente em cenas do filme dispõe-se de três formas. A **Memória Imediata** é a capacidade de reter a informação

imediatamente após ser recebida, em fração de segundos. Do mesmo modo, a **Memória de Curto Prazo** é de utilização rápida, referente à retenção das informações recentes por minutos ou no máximo algumas horas. A **Memória de Longo Prazo**, forma arquivos e os consolida de maneira ampla e por longos períodos, como anos. É no Hipocampo que acontece a transferência de memórias de curto prazo para memórias de longo prazo (Ibidem, 2000).

Outro aspecto importante é o processo de esquecimento, representado no filme como o “Lixão das Memórias”, onde as lembranças pouco utilizadas ou que perderam seu valor são depositadas (esquecidas), e, portanto não resta possibilidades de evocar lembranças. Este processo pode acontecer normalmente, por repressão ou ainda por recalque, e podem estar relacionadas ao estado emocional do sujeito (Ibid., 2000).

Um segundo processo cognitivo que pode ser evidenciado em algumas cenas do filme é o processo de sensopercepção, mais especificamente a imaginação. Caracterizada por Dalgalarrondo (2000) como uma atividade psíquica de produções de imagens geralmente voluntária, sem a presença de estímulos sensoriais. Como exemplo podemos citar a cena em que a família de Riley está dirigindo-se a nova cidade e ela faz uso deste processo para imaginar como seria sua nova casa. A personagem, ainda quando criança, também faz uso da fantasia, processo imaginativo originado de desejos, temores e conflitos, na “criação” de seu amigo imaginário “Bing-Bong”. É essencial ressaltar ainda, que a fantasia ajuda a lidar com o desconhecido e com as frustrações experienciadas pelo indivíduo.

Quando Riley passou por essa mudança inesperada, no mesmo instante se espantou, pois se afastaria do lugar onde viveu a maior parte de sua vida, local onde fundou suas memórias bases. Ao imaginar o novo criou expectativas que não foram realizadas, tendo uma decepção com a realidade, assim gerando uma desordem na sala de controle das emoções. Nestas circunstâncias começam a surgir sentimentos negativos, dado que a alegria e tristeza são expelidas para fora, junto com suas memórias bases, por isso a raiva, o nojo e o medo ficam ativos, porém sem experiência em lidar com as situações, causam um caos. Devido a isso, ela se mostra apática, logo identifica-se os primeiros sintomas do caso clínico: **o Princípio de Depressão.**

Um desses princípios é visto quando ela começa a ter sintomas de **Hipoprosexia**. Na cena em que ela passa por um teste para jogar hockey, os sentimentos não conseguem decidir uma emoção para o momento, então nesse dilema de confusão, ela começa a mostrar falta de atenção na partida e larga o teste, essa objeção é a dificuldade de distinguir estímulos e absorvê-los, tal sucede a ausência de foco e concentração (Ibid., 2000).

Nota-se também a **Hipoestesia** em diferentes momentos do filme, à medida que fica visível no modo como o mundo é retratado, por cores mais escuras, pálidas e sem brilho (Ibid., 2000). Durante sua infância, Riley via as cores mais alegres, porém após a mudança e a evolução dela, a paleta de cores do filme começa a mudar, em razão de seus sentimentos estarem bagunçados, sendo assim com cores mais melancólicas, a protagonista começa a mostrar os sinais de um quadro depressivo.

Em meio a todos esses acontecimentos, dois deles são fundamentais para o entendimento de que a Tristeza possui uma função imprescindível para Riley, são eles: Quando *Bing-Bong* percebe que a Riley se esqueceu dele, fica deprimido, e enquanto a Alegria tenta compensar, a Tristeza o consola, podendo então expressar seus sentimentos. Vemos que é através da tristeza que surge a empatia, e foi por meio da escuta que o amigo imaginário se confortou. Nesse momento a Alegria fica surpresa, visto que é a primeira ocasião em que ela começa a compreender o papel da Tristeza.

No instante em que a Alegria entende o dever da Tristeza, tende a olhar a memória base sobre o campeonato de Hockey, quais ambas gostam, mas de perspectivas diferentes. Na parte triste da memória, Riley recebe o conforto dos pais, se harmonizando e voltando ser alegre.

Nesse ápice, é a Tristeza que assume o controle, e é o contato de Riley com essa emoção que rompe com a revolta e com o plano de fuga. Devido a esse abalo ela conseguiu expressar seus sentimentos em relação aos acontecidos, assim ao ser acolhida, seus pais puderam demonstrar os seus, gerando proximidade e validação. Dessa forma, sai da solidão e encontra novos recursos, como o conforto.

Assim sendo, Alegria e Tristeza juntas, através da síntese da integração dos opostos, introduzem a capacidade de interagir com as polaridades, na qual a consciência pode ter um funcionamento dialético e os pólos têm igual direito de expressão. Igualmente dando surgimento a novas memórias, agora coloridas com emoções misturadas, mostrando a complexidade e a riqueza emocional, pois todas as emoções têm sua função e seu papel reconhecidos.

A partir de então, tem-se o retorno da ilha da família, a construção de novas ilhas, agora ligadas à vivência adolescente e à ampliação do painel de controle, com o botão da puberdade. Amadurecida, Riley vai conseguindo compreender a realidade de outro modo, a forma como vê o trabalho do pai, as prioridades do mundo adulto, e suas emoções de perspectivas diferentes.

#### **4 Diagnóstico e Tratamento**

Pode-se observar no caso de Riley que seu princípio de depressão é causado pela mudança de cidade, onde se depara com o desconhecido e não sabe como lidar com o novo. Com isso, apresenta vários sintomas da doença, como apatia, humor deprimido, desinteresse, falta de atenção, entre outros já citados acima. Esses quais fazem parte dos critérios diagnósticos descritos no DMS-5 (2014) sobre as alterações no afeto e na cognição, nítidas no filme.

Como forma de tratamento para crianças, a terapia seria o melhor recurso, como um método de prevenção do agravamento dos sintomas, a terapia cognitivo-comportamental neste caso seria significativa, por ser breve, bem estruturada, focalizada no presente, com metas claras e objetivas transformações emocionais e comportamentais duradouras (Petersen & Wainer, 2011).

Portanto, seria utilizada uma estratégia terapêutica para diminuir os sintomas e o acréscimo de atividades prazerosas, a reestruturação cognitiva, treinamento em resolução de problemas e nas habilidades sociais, treinamento de relaxamento e o incremento de habilidades de autocontrole (Petersen & Wainer, 2011).

A medida que as crianças crescem, desenvolvem conceitos mais elaborados das emoções, passando a vivenciar emoções mais específicas e considerando melhor as negativas. Da mesma forma, quando o conhecimento das emoções e as experiências pessoais se juntam nota-se a presença de processos metacognitivos. Isso porque quando passam a refletir sobre suas emoções as crianças podem agir melhor sobre elas, o que contribui para o seu desenvolvimento. E é nesse momento que a terapia se torna essencial, ajudando a criança a refletir e entender todo o processo pelo o qual ela está passando, tencionando assim a uma infância sadia.

#### **Considerações Finais**

O presente artigo, buscou caracterizar de forma clara e lúdica alguns conceitos teóricos relacionados a cognição humana, ao explaná-los e relacioná-los com o enredo do filme *Divertida Mente*. Desta forma a apresentação do material teórico associado a outros estímulos pode contribuir de forma a facilitar o entendimento destes, enriquecendo o aprendizado de alunos de graduação em psicologia ou interessados pelo tema abordado, servindo também de suporte teórico para novos estudos.

A análise fílmica apontou como as emoções podem mudar ou se misturar quando somos expostos a fatores externos sejam eles, históricos, culturais ou sociais, e que cada pessoa reage de uma forma diferente, ou seja, estão atuando o tempo todo, controlando as pessoas, como em *Divertida Mente*. Portanto, é na união e transição entre os sentimentos que se encontra o equilíbrio.

O grande destaque do filme é a quebra do paradigma de que a Alegria é a emoção principal na vida de uma pessoa. Isso se evidencia no momento em que a personagem está fugindo para sua cidade natal, e a Tristeza ao ser acionada fez com que Riley sentisse o medo e culpa, e assim, desistisse de fugir. A Tristeza antes passiva e destinada aos manuais e atividades desinteressantes no painel de controle das emoções, ao final do filme tem seu lugar e importância reconhecidos. E é somente quando Tristeza tem seu espaço estabelecido que as emoções da menina se transformam em emoções mais complexas, com a combinação de diversas emoções.

A perspectiva de se trabalhar a Tristeza evidencia que todas as emoções são importantes na vida do indivíduo e em várias situações é importante viver a tristeza para que se possa interiorizar e refletir sobre as situações diversas, afinal, só é possível experimentar a alegria quando a tristeza é sentida.

O filme é muito perspicaz e assertivo, ao mostrar que o princípio de depressão de Riley não vem do domínio da Tristeza, mas sim da ausência das emoções. Sem conseguir sentir nada, suas decisões se tornam confusas e, quando a Tristeza volta e Riley se permite senti-la, ela pode assimilar as dificuldades pelas quais está passando e expressá-las para seus pais. Acerca disso, a terapia cognitivo-comportamental seria profundamente eficaz, para que a menina tivesse um desenvolvimento emocional saudável e amadurece-se devidamente em harmonia.

Vive-se em uma era que valoriza a felicidade acima de todas as coisas, e isso é uma pressão enorme para todos. Dessa forma, lidar com os acontecimentos da vida em um nível de equilíbrio emocional nos dias atuais é sem dúvida uma das melhores maneiras de se permanecer com saúde mental. Tem-se uma série de emoções que vão muito além das cinco que habitam o cérebro no universo de *Divertida Mente* (2015) que servem a diferentes funções, cada uma com sua importância na vida dos indivíduos.

Visto que o filme se caracteriza por ser rico em detalhes e representações, aponta-se como sugestões para estudos futuros a possibilidade de empregar abordagens teóricas diferentes para se analisar o enredo. Além disso, é possível que se realize a pesquisa e

associação de outros conceitos, assim como novas interpretações e teorizações sobre o caso clínico suposto.

## Referências

American Psychiatric Association (2014). *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5*. (5a ed.). Porto Alegre: Artmed.

Berbel, N. N. (1998). A problematização e a aprendizagem baseada em problemas: diferentes termos ou diferentes caminhos? *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, 2(2), 139-154.

Dalgalarrondo, P. (2000). *Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais*. Porto Alegre: ed Artmed.

Lasseter, J. & Stanton, A. (Produtores) & Docter, P. (Diretor). (2015). *Divertida Mente*. [DVD]. Califórnia, EUA: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios.

Maia, J. M. C., Castilho, S. M., Maia, M. C. & Neto, F. L. (2005). Psicopatologia no cinema brasileiro: um estudo introdutório. *Revista de Psiquiatria Clínica*. São Paulo, 32(6), 319-323.

Petersen, C., & Wainer, R. (2011). *Terapias cognitivo-comportamentais para crianças e adolescentes: Ciência e arte*. Porto Alegre: Artmed.

### **Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito**

Amanda Marchi do Amaral – 23%.

Cyndi Naymayer Peres – 23%.

Gabriela Silveira Soares – 23%.

Gelson Azambuja – 21%.

Janaína Pereira Pretto Carlesso – 10%