

Animes e Mangás na Escola: Atuações Críticas da Psicologia escolar

Rebecca Moura de Almeida Ferreira Carvalho¹
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9980-0419>
Vera Lúcia Trevisan de Souza²
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2062-0680>

Resumo

O presente estudo tem como objetivo conhecer e refletir sobre o uso das mídias japonesas, animes e mangás, como materialidade mediadora no trabalho do psicólogo escolar. A pesquisa foi desenvolvida em uma escola estadual situada na cidade de Campinas como uma proposta de pesquisa-intervenção. Os resultados evidenciaram a potência dessas mídias para acessar as emoções e estimular a imaginação dos adolescentes, além de favorecerem o enfrentamento do preconceito presente no contexto escolar. Observou-se uma identificação e elaboração de sentimentos e emoções desencadeando um processo de reflexão, tomada de decisão e mudança no modo de pensar dos estudantes. O psicólogo escolar, buscando suscitar a reflexão em um contexto escolar acessível e receptivo, pode se utilizar dessas mídias para compreender os interesses, frustrações e medos dos adolescentes.

Palavras-chave: Psicologia Escolar; Psicologia Histórico-cultural; Anime; Mangá.

Animes and Mangas in School: Critical Actions of School Psychology

Abstract

The present study aims to understand and reflect on the use of Japanese media, such as anime and manga, as mediatory material in the work of the school psychologist. The research was conducted in a state school located in the city of Campinas as a research-intervention proposal. The results highlighted the power of these media in accessing the emotions and stimulating the imagination of adolescents, as well as promoting the addressing of prejudice in the school context. There was an observed identification and processing of feelings and emotions, leading to a process of reflection, decision-making, and a change in the students' way of thinking. The school psychologist, aiming to foster reflection in an accessible and receptive school environment, can use these media to understand the interests, frustrations, and fears of adolescents.

Key-words: School Psychology; Historical-Cultural Psychology; Anime; Manga.

Tramitação:

Recebido em: 07/03/2023

Aprovado em: 26/06/2023

¹ Psicóloga, mestranda pela PUC/Campinas do Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Faz parte do Grupo de Pesquisa Processos de Constituição do Sujeito em Práticas Educativas (PROSPED) e investiga a potência dos animes e mangás dentro da psicologia e no desenvolvimento. E-mail: rebeccamaferreira@gmail.com

² Dra. em Psicologia da Educação, docente e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da PUC/Campinas. É líder do grupo Processos de Constituição do Sujeito em Práticas Educativas (PROSPED). E-mail: vera.trevisan@uol.com.br



Introdução

Os animes são conhecidos no Brasil como animações ou desenhos animados japoneses, enquanto mangás são histórias em quadrinhos japonesas. Luyten (2004) ressalta, no entanto, que essas mídias são muito mais que apenas “desenhos animados” ou “histórias em quadrinhos”:

(...) mangás e animes são encenados em peças de teatro e telenovelas, viram temas de músicas, alimentam leilões de edições raras e encontros com desfiles de cosplay, quando os fãs encarnam os heróis de suas aventuras prediletas, usando os trajes dos personagens. (LUYTEN, 2004, p. 51)

112

Segundo a autora, o próprio pensamento da cultura japonesa é moldado dentro de uma “estética sensível ao real”, em que a “aproximação entre abstração de figuras e figuras propriamente ditas é muito sensível, fluindo de um antigo costume de fazer a junção de ambas.” (LUYTEN, 2004, p. 21)

Os mangás e os animes, assim como os jogos, são parte de uma indústria monumental que, de acordo com a autora, fazem parte do tripé japonês de entretenimento, formando uma espécie de bola de neve milionária. Os mangás ou jogos bem sucedidos originam roteiros para animes, e os animes que alcançam popularidade são transformados em revistas, assim como os personagens bem sucedidos dos jogos.

É importante ressaltar que, nosso interesse nessas mídias no âmbito da pesquisa não as focaliza como meio de comunicação social, aparatos digitais ou entretenimento de massa, mas busca compreender o efeito que elas exercem no sujeito que as apreciam ou produzem. A pesquisa delineará esse questionamento junto aos fundamentos teóricos da psicologia histórico-cultural, em especial os de Vigotski. Ao observar a capacidade que essas mídias possuem de tocar as emoções e favorecer a expressão (CARVALHO; SOUZA, 2022a, 2022b) questiona-se a possibilidade de se considerar os animes e mangás como um instrumento no trabalho do psicólogo.

O grupo a que se vincula a investigação objeto deste artigo entende a arte como um instrumento psicológico capaz de “promover a vivência de emoções que estão na base da reflexão e desenvolvimento de novas relações entre as funções psicológicas superiores” (SOUZA, 2022, p. 14). Baseados nos pressupostos de Vigotski, em especial em seu livro “Psicologia da Arte” (1999), realçamos o efeito que a arte produz no outro. A arte nesse sentindo, nos faz viver emoções e configurá-las em novas significações, como ressalta Souza



[...] concorrem emoções e sentimentos ambivalentes que favorecem resistência e/ou identificações, que resultam em significações *sui generis* constituintes do psiquismo do sujeito. Essa negociação característica do processo de desenvolvimento se intensifica quando mediada por expressões artísticas, em sua apreciação e fazer justamente por agilizar a imaginação. (SOUZA, 2022, p. 23)

Pensando nessa potência da arte dentro do contexto escolar, entendemos que ela pode se constituir em instrumento psicológico que favorece o desenvolvimento da imaginação e dos processos criativos na adolescência, além de fazer emergirem as emoções.

A imaginação tem em sua base a experiência e o desenvolvimento de algumas funções psicológicas superiores. Ela é premissa para que as informações do meio sejam significadas ou acessadas pelo sujeito, compondo o repertório de suas experiências. (POTT; NEVES; SOUZA, 2022)

As emoções, na adolescência, dão espaço a desejos ou necessidades que, muitas vezes, não são possíveis de serem concretizados, encontrando na imaginação uma forma de expressão. (POTT; NEVES; SOUZA, 2022). A imaginação é assim mobilizada para que novas compreensões sejam possíveis tanto no âmbito da emoção, do sentido e da significação (SOUZA; DUGNANI; REIS, 2018)

Considerando a educação um processo para a promoção do desenvolvimento de sujeitos autônomos e conscientes (GUZZO; RIBEIRO, 2019), acreditamos que a atuação do psicólogo escolar deve ir em direção a esse propósito, retratando, assim, um profissional que busca oferecer possibilidades de reflexão e intervenções transformadoras da realidade (DUGNANI; MEDEIROS; ANDRADA, 2022).

Diante desta breve exposição teórica, a pesquisa em andamento busca conhecer e refletir acerca do uso dos animes e mangás no trabalho do psicólogo escolar. Em especial, investiga se é possível utilizar essas materialidades como mediadoras da expressão das emoções e favorecedoras da imaginação dos adolescentes. Os dados utilizados neste artigo são um recorte de uma pesquisa de mestrado em andamento em que se desenvolvem atividades com os participantes segundo a perspectiva metodológica da pesquisa-intervenção.

A seguir, serão apresentadas as considerações metodológicas. Posteriormente, apresentaremos nossos resultados e discursões, buscando evidenciar os desfechos, limitações e perspectivas futuras. Busca-se contribuir para a reflexão de novas ferramentas de trabalho



para a atuação do psicólogo na escola e de práticas pedagógicas que invistam na imaginação e emoção de adolescentes, favorecendo seu interesse pelos conhecimentos escolarizados.

Método

Considerações sobre a Pesquisa-Intervenção

Esta pesquisa é de natureza qualitativa, do tipo participativo, caracterizada como pesquisa-intervenção. O método assume como aporte teórico-metodológico a Psicologia Histórico-Cultural, buscando acessar a realidade e promover ações que permitam pôr o fenômeno investigado em movimento, transformando, a um só tempo, as práticas interventivas e investigativas. (SOUZA; DUGNANI; REIS, 2018). Esse tipo de pesquisa se constitui como uma forma de transformar a realidade ao aprender sobre ela, compreendendo que o pesquisador também é participante do processo investigativo.

Contexto da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola pública estadual na região metropolitana de Campinas (RMC), localizada no interior do estado de São Paulo. A instituição tem aproximadamente 1500 alunos matriculados e atende ao Ensino Fundamental II e Ensino Médio, nos turnos matutino, vespertino e noturno.

Coleta de Dados

Como fonte de informação, foram utilizados os diários de campo e as produções dos alunos. Os diários consistem por anotações feitas pela psicóloga-pesquisadora e foram produzidos no período de março à novembro de 2022, totalizando 26 diários. Para o presente estudo, foram selecionados os dados de dois alunos (do 7º ano do Ensino Fundamental II, de turmas diferentes) e suas interações com seus professores, pais, gestores e colegas, registradas no diário de campo.

Análise de Dados

Os dados foram analisados a partir da metodologia dos Núcleos de Significação (AGUIAR; MACHADO, 2016 e AGUIAR; OZELLA, 2013, 2006). Essa metodologia está ancorada na perspectiva teórico-metodológica da Psicologia histórico-cultural. Os autores observam que esse tipo de análise possibilita “desvelar fatos e fenômenos, explicitar



contradições e assim, ousar apontar caminhos mais críticos, menos naturalizantes e ideológicos” (p.243).

Seguindo essa metodologia, o procedimento foi dividido em três etapas. Primeiramente, fizemos uma leitura flutuante dos diários de campo e das produções. A leitura ajudou no levantamento dos pré-indicadores, que equivalem a expressões com significação do fenômeno investigado. Após diversas leituras, os dados foram agrupados em categorias comuns, que começaram a formar os núcleos de significação. Esses núcleos de significação articulam-se entre os indicadores possibilitando a interpretação à luz da perspectiva teórica.

Considerações Éticas

A pesquisa tem como fundamento ético as diretrizes e normas regulamentadas pela resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), no que diz respeito às pesquisas com seres humanos. Todos os nomes aqui utilizados são fictícios. São nomes de personagens de animes e/ou mangás de interesse dos participantes, garantindo o anonimato e sigilo das identidades. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da PUC/Campinas.

Resultados

Ser diferente: Exclusão e Discriminação

A primeira informação que obtivemos sobre Senku, 13 anos, foi feita por uma das professoras responsáveis pela turma: “Ele é um garoto esquisito, sempre falta e usa aquela roupa de anime, muito esquisito. Tá sempre sozinho... Também por causa disso né?”. (Trecho do DC07). Parece que no entender da professora, reforçado pelas palavras da gestão posteriormente, o fato dele gostar de animes e mangás e usar roupas que representem esse interesse é o motivo para não ter amigos, estar sempre sozinho e faltar às aulas.

Ao conversar com a mãe de Senku, ela diz estar preocupada porque o filho “não tem amigos” “não consegue conversar com ninguém” e “as pessoas o acham esquisito por gostar de animes.” Conversando sobre a origem do interesse por essas mídias, ela diz que ele nunca conseguiu interagir muito, conversar ou se relacionar e que depois que conheceu essas mídias, através da mãe e familiares que também gostam, passou a ler mais, conversar e se expressar mais facilmente com os familiares. Passa horas lendo mangás e vendo animes em casa. Na escola, a mãe diz que parece que os colegas “não entendem ele” e que por mais que ele tenha ótimas notas, leitura e interpretação de texto avançada em relação a turma, ele não gosta de ir



à escola e pede a mãe constantemente para faltar. Além disso, a mãe informa que a escola acredita que ele possa ser autista, por causa disso, e que ele “deveria fazer um teste para confirmar já que isso não é normal” (Trechos do DC 08).

Os relatos iniciais abordam a visão da escola em relação ao diferente. Em nenhum momento os professores e gestores tentaram conhecer um pouco sobre os interesses desse adolescente ou sobre o que tratavam essas mídias. Apenas o rotularam de “esquisito” e “estranho” reforçando ainda mais esses preconceitos quando Senku vinha caracterizado com algum personagem com que se identificava. “Por que ele vem com essas roupas esquisitas? É difícil fazer amigos com isso, né?”. (Trecho do DC07). Rótulos como esses eram reproduzidos no contexto escolar, dificultando a aproximação e interação entre os alunos.

Essa roupa “esquisita” foi uma das formas que sua mãe conseguiu criar para tentar restituir o interesse perdido do filho de ir à escola. Ele poderia ir com a roupa que preferisse para se sentir mais confortável (mantendo o uniforme por baixo). Sua roupa favorita era o manto da “Akatsuki”, que usava como sobretudo em dias frios. Uma roupa preta longa com diversos símbolos de nuvens vermelhas do anime e mangá *Naruto* (KISHIMOTO, 1999).

Diante desses relatos, a pesquisadora decidiu ir à escola vestida também com roupas da mesma temática, “anime e mangá”, buscando tentar quebrar as representações do “estranho”. A pesquisadora foi vestida com um quimono do anime e mangá *Kimetsu no Yaiba* (GOTOUGE, 2016). O quimono, também grande, é utilizado na obra pela personagem Kochou Shinobu, sendo o tecido da cor branca com detalhes em verde, rosa e preto, lembrando as asas de uma borboleta.

A experiência produziu euforia nos alunos e estranheza nos professores, que foram mudando o olhar para a temática. Identificou-se em relação aos alunos e demais atores da escola, movimentos de 3 naturezas. O primeiro foi o acolhimento de diversos alunos que gostavam desse tipo de mídia, mas não se sentiam confortáveis para se expressarem, com receio de como seriam vistos. Esse momento facilitou uma aproximação e acolhimento que se tornaram essenciais em futuros trabalhos em grupo, desenvolvidos na escola. A psicóloga continuou usando tais vestimentas de modelos diferentes, em diversos dias, o que se tornou uma ferramenta de aproximação e de incentivo à expressão de outros alunos, que também começaram a utilizar camisas de personagens de animes e mangás favoritos.

O segundo movimento foi a aproximação da gestão e professores. Ao perguntar “o que” e “por que” estava vestida assim, a pesquisadora conseguiu se aproximar desses

profissionais e explicar um pouco mais sobre essas mídias, tentando quebrar conceitos pré-estabelecidos. Não houve mais comentários sobre ser “esquisito” ou “estranho” estar vestindo aquelas roupas e a partir dessa experiência, a psicóloga tentou se aproximar dos professores, em parcerias na sala de aula, mostrando um pouco sobre essas materialidades e suas potencialidades para trabalhar com os adolescentes.

Por fim, a experiência auxiliou a aproximação com Senku. Ele ficou emocionado ao ver que tinha outra pessoa (um adulto) que também gostava da mesma temática. Daquele dia em diante ele passou a conversar com a psicóloga-pesquisadora sobre essas mídias e, a partir dessas materialidades, elaborar temáticas relacionadas a seus medos, anseios e conflitos. Ao retomar esse momento meses depois, Senku disse que ao ver a pesquisadora vestida com o quimono, ele sentiu, pela primeira vez em dois anos na escola, que ele não era “esquisito” e que ali talvez pudesse ser um lugar legal, afinal. (Trecho do DC24).

Nas intervenções iniciais em que Senku estava presente, ele não conseguia falar, a não ser que estivesse sozinho com a pesquisadora. Pedia para conversar sozinho e inicialmente queria conversar apenas sobre essas mídias. Após algumas intervenções, ele disse que sabia que as professoras o achavam esquisito, que já tinha ouvido comentários algumas vezes. Dizia querer ter amigos que não o achassem esquisito, mas não sabia como, e também que gostaria de “poder dizer o que pensa”, mas que tinha dificuldade em falar e se expressar através da fala, principalmente com outros alunos e professores.

A partir da construção de vínculo de confiança com a profissional, foi-lhe oferecido um caderno em branco, sem pauta, para que tentasse escrever ou desenhar o que ele “não conseguia falar”. Ele mostrou muito interesse e usou o caderno para escrever e desenhar ideias para um roteiro de um jogo de terror. O jogo tinha uma temática pós apocalíptica, com traços de personagens de animes em que o protagonista aparece sozinho durante todo o roteiro. Não há amigos, colegas, professores ou familiares e o objetivo do jogo é sobreviver naquele mundo, sozinho.

Nas intervenções seguintes foi incentivada a continuação da escrita e do desenho do roteiro, porém agora tentando estruturar o personagem em suas relações com o meio. Através da materialidade que ele produzia, foi possível dialogar sobre as interações sociais e as relações do próprio Senku, expressos no personagem criado.

A interação e identificação, durante as intervenções seguintes, favoreceram a expressão no papel para a forma oral, auxiliando Senku a interagir com outros alunos na sala.



Ele passou a conversar com eles sobre animes e mangás, criando vínculos, e ao mesmo tempo, as relações do seu personagem no roteiro foram mudando.

Consideramos que a educação tem como função favorecer o desenvolvimento dos sujeitos de modo a propiciar o acesso à cultura, o domínio de sua conduta rumo a transformação de si próprio e da realidade. A experiência com Senku mostrou uma forma de identificação e expressão, criada pelo próprio sujeito, que utiliza como base seus gostos e interesses por essas materialidades japonesas. O papel do psicólogo escolar nesse caso foi expresso, tanto na mediação, quanto no favorecimento de um espaço aberto a diferença, buscando superar os conceitos pré-estabelecidos no contexto escolar.

Ao final das intervenções, Senku tinha um grupo de amigos que também gostavam de animes e mangás. Não passava mais seu intervalo sozinho, não faltava mais às aulas e o roteiro de seu jogo tinha mudado. Agora, o personagem principal tinha amigos que o ajudavam a vencer as adversidades.

Nosso próximo caso evidência tanto esse contexto escolar limitante quanto a capacidade dos adolescentes de resistir, mudar e se desenvolver.

Transexualidade: Preconceito e Acolhimento

Outro aluno que conseguiu utilizar essas mídias para se expressar, em especial sobre a sexualidade e identidade, foi Tanjiro, 13 anos. Tanjiro e Senku não são da mesma sala, não se conhecem, e durante todo o período em que ocorreram as intervenções, não observamos interações entre eles.

A coordenação usava um nome feminino nas poucas vezes que mencionaram algo sobre Tanjiro. Porém, ao entrar em contato com ele, pediu para ser chamado pelo nome e pronome masculino. A informação foi repassada entre o grupo de pesquisa e assim nenhum pesquisador, psicólogo ou estagiário o chamou pelo nome feminino novamente. A gestão e professores continuavam a chamá-lo pelo nome e pronome feminino, alegando como motivo que era o que constava em seus registros oficiais.

Essas experiências de não-entendimento/não-aceitação dos gestores ou professores reforçam os apontamentos observados por Nascimento (2017), sobre os valores tradicionalistas e conservadores do ambiente escolar. O autor utilizou um anime para observar que a quebra desses paradigmas, só poderá ser possível com a presença de professores e



pedagogos comprometidos em entender o aluno como um todo, e não só no papel de absorver conteúdo.

Inicialmente, Tanjiro não sorria ou nos olhava nos olhos. Estava sozinho e não interagiu com outros alunos. Seus desenhos apresentavam personagens com corpos fragmentados. Alguns desenhos, tinham apenas o rosto com olhos distantes e sem expressão, outros eram apresentados como corpos sem braços, pernas ou cabeças. Todos lembravam seus animes e mangás favoritos. Quando perguntado, falava que seus personagens não tinham nomes e eram “apenas isso mesmo”. Ao lado dos corpos despedaçados escrevia informações adicionais, em especial sobre as sexualidades, interesses ou identidade dos personagens, como “Pansexual”, “Não-binário”, “Elfo” e “Lufa-Lufa”, referência à obra literária, *Harry Potter* (Rowling, 2000).

Ao participar das intervenções, foi observado que essas expressões e fragmentações dos desenhos se relacionavam às questões de Tanjiro sobre sua própria sexualidade, e sobre a falta de acolhimento por parte dos professores e gestores da escola. Ao conversar sobre suas tristezas e frustrações em relação a isso, Tanjiro afirma que quando desenha sente “como se fosse uma explosão de sentimentos” e, essa explosão, o acalmava (Trecho do DC 13). A ruptura dos corpos se entrelaçava à falta de espaço de Tanjiro para se expressar dentro do contexto escolar, espaço que deveria acolher e educar os alunos como um todo, como ser inteiro.

Observamos que a imaginação, interligada às emoções e mobilizada pelos animes e mangás possibilitou a ampliação da reflexão e a construção de novas significações expressas por Tanjiro. Essas mídias conseguiram promover a imaginação de Tanjiro para “descolar-se da realidade acessada e pensar lugares não experimentados.” (SOUZA, 2022, p. 18). Tanjiro conseguiu desprender-se do cotidiano escolar, preconceituoso e solitário, libertando-se, momentaneamente. A imaginação, impulsionada pelas emoções, possibilitou a ele encontrar outros mundos e formas de expressão, mesmo que de forma fragmentada.

Foi incentivada a continuação da expressão artística, porém agora tentando unir esses corpos e criar nomes para os personagens. O diálogo e a escuta foram feitos utilizando como mediação as produções feitas por Tanjiro. Ao se identificar com os animes e mangás, começou a criar esses personagens que lembravam seus próprios interesses, gostos, dúvidas e receios, porém fragmentados. O que não era possível ser expresso, naquele momento, de forma falada, encontrou espaço por meio da identificação e criação nos desenhos. Os avanços



na interação e na identificação, foram intensificados em todos os encontros, até o momento em que foi incentivado a criar histórias para os personagens.

Tanjiro, apaixonado por animes e mangás, criou um mangá para aqueles personagens. A história retratava dois personagens, não-binários, convivendo em uma casa. Pouco tempo depois, Tanjiro já tinha criado 11 páginas de história em quadrinho. Começou a interagir com outros colegas de classe, que descobriu que também gostavam dessas mídias, e passou a mostrar sua história aos colegas.

Ao final das intervenções, Tanjiro já tinha um grupo de amigos, uma namorada e sorria. Seus desenhos tinham expressão não só faciais, mas também de ideias expressas em balões com falas, pensamento e onomatopeias. Pela primeira vez seus desenhos eram coloridos, tinham mais pessoas e seus personagens possuíam fluidez, fala e pensamento. Eram personagens inteiros, com amigos e namorados que se abraçavam e sorriam. Tanjiro não respondia mais quando algum gestor ou professor o chamava pelo nome feminino. Na lista de chamada riscou com caneta aquele nome feminino e escreveu seu nome, que agora todos os colegas o chamavam. Os personagens, agora, como dito por ele, “têm vida e voz, assim como eu.” (Trecho do DC 26)

Levando em consideração que a imaginação é o impulso da criação (VIGOTSKI, 2014), podemos observar que Tanjiro, impulsionado pelas emoções, consegue criar sua própria história em quadrinho, exteriorizando seus medos, frustrações e anseios. Esse processo criativo favoreceu seu desenvolvimento, possibilitando novas mudanças, tanto em suas relações, como na forma de posicionamento.

Discussão

De acordo com Vigotski, a atividade criadora humana nos proporciona projetar o futuro, criar e modificar o presente (VIGOTSKI, 2014). Conseguimos observar, pelos relatos aqui apresentados, que o mangá e o anime foram usados como instrumentos, mediados pelo trabalho do psicólogo escolar, que possibilitaram mudança no modo de agir e se expressar dos adolescentes.

Isso ocorreu ao observarmos o movimento entre emoção e significação, mediado pela imaginação desses alunos. Há uma transformação da intensidade, frequência e expressão das emoções que possibilitou utilizar os animes e mangás para construir e expressar personagens e, por meio deles, expressar suas próprias emoções e significações.





A relação dos jovens com os animes e mangás conseguiu fazer viver, nos casos observados, as emoções e configurá-las atribuindo-lhes novos sentidos. Emoções e sentimentos ambivalentes favoreceram resistências e/ou identificações, que resultaram em novas significações dos adolescentes. Ao não aceitar mais ser chamado por um nome feminino e riscar na chamada esse nome com o qual não se identificava, observamos que seu processo de desenvolvimento se transformou, mediado por essas mídias, desencadeando um processo de reflexão e tomada de decisão.

É possível evidenciar que os animes e mangás podem ser utilizados como materialidades mediadoras para acessar as emoções e mobilizar a imaginação dos adolescentes, favorecendo a identificação e elaboração de sentimentos e emoções.

Porém, apesar de observamos essa possibilidade de aplicação midiática, ainda observamos o preconceito e discriminação em relação aos interesses, medos e incertezas desses adolescentes. O contexto escolar não investe na construção do diálogo com os adolescentes, de modo que os educadores se aproximem de seus interesses e modo de sentir e pensar. Nestes casos, o papel do psicólogo é imprescindível para favorecer a construção de espaços de escuta e superação de modos de pensar e agir que reforçam valores cristalizados que não repercutem a diversidade presente no espaço escolar.

Concordamos com Vigotski ao compreender que a verdadeira educação “consiste em despertar na criança aquilo que ela já tem em si, ajudá-la a desenvolver e orientar seu desenvolvimento em determinada direção.”(VIGOTSKI, 2014, p. 61). Nesse sentido é necessário um contexto escolar acessível e disposto a entender mais sobre essas crianças e adolescentes para auxiliar nesse desenvolvimento. O psicólogo escolar pode ajudar nesse processo, em especial na mediação das expressões das emoções entendendo os interesses, frustrações e medos desses sujeitos.

Referências

AGUIAR, W. M. J. DE; MACHADO, V. C. Psicologia Sócio-histórica como fundamento para a compreensão das significações da atividade docente. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, v. 33, n. 2, p. 261–270, jun. 2016.

AGUIAR, W. M. J. DE; OZELLA, S. Apreensão dos sentidos: aprimorando a proposta dos núcleos de significação. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 94, n. 236, p. 299–322, abr. 2013.





RELEM – Revista Eletrônica Mutações
©by Ufam/Fic/Icsez

AGUIAR, W. M. J.; OZELLA, S. Núcleos de significação como instrumento para a apreensão da constituição dos sentidos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 26, n. 2, p. 222–245, jun. 2006.

CARVALHO, R. M. DE A. F.; SOUZA, V. L. T. DE. “**Anime-se!**”: O uso dos animes como promotor da manifestação das emoções no contexto escolar. 6º Congresso Brasileiro Psicologia: Ciência e Profissão. **Anais...**Campinas: ScienceOpen, 12 nov. 2022a. Disponível em: <<http://doi.org/10.14293/S2199-1006.1.SOR-PPB1UH2.v1>>. Acesso em: 17 nov. 2022

CARVALHO, R. M. DE A. F.; SOUZA, V. L. T. DE. “**Uma explosão de Sentimentos**”: Criação de Mangás e Desenhos como forma de Expresso das Emoções. 6º Congresso Brasileiro Psicologia. **Anais...**São Paulo: ScienceOpen, 12 nov. 2022b. Disponível em: <<https://doi.org/10.14293/S2199-1006.1.SOR-PPX30ET.v1>>. Acesso em: 17 nov. 2022

DUGNANI, L. A. C.; MEDEIROS, F. P. DE; ANDRADA, P. C. A necessária inserção da(o) psicóloga(o) na escola: para que e para quem? Em: SOUZA, V. L. T. DE et al. (Eds.). **Imaginar, realizar e transformar: a psicologia da arte mobilizando potência de ação na escola**. [s.l.] Edições Loyola, 2022.

GOTOUGE, K. **Kimetsu no Yaiba**. [s.l.] Shonen Jump, 2016.

GUZZO, R. S. L.; RIBEIRO, F. DE M. Psicologia na Escola: Construção de um horizonte libertador para o desenvolvimento de crianças e jovens. **Estud. pesquis. psicol.**, v. 19, n. 1, p. 289–312, 2019.

KISHIMOTO, M. **Naruto**. [s.l.] Shonen Jump, 1999.

LUYTEN, S. M. B. O tripé japonês. **Bravo (86)**, p. 51–53, 2004.

NASCIMENTO, A. P. B. DO. **I my me! strawberry eggs: uma discussão de gênero a partir de uma série de animação japonesa**. Paraíba: Universidade Estadual da Paraíba, 24 mar. 2017.

POTT, E. T. B.; NEVES, M. A. P.; SOUZA, V. L. T. DE. Contribuições da Imaginação ao Processo de Desenvolvimento e a Educação: Uma Análise a partir da Psicologia Histórico-Cultural. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 26, 2022.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. [s.l.] Rocco, 2000.

SOUZA, V. L. T. DE. Contribuições da Psicologia ao desenvolvimento de adolescentes: a arte promovendo potência de ação. Em: SOUZA, V. L. T. DE et al. (Eds.). **Imaginar, realizar e transformar: a psicologia da arte mobilizando potência de ação na escola**. São Paulo: Edições Loyola, 2022. p. 13–27.

SOUZA, V. L. T. DE; DUGNANI, L. A. C.; REIS, E. DE C. G. DOS. Psicologia da Arte: fundamentos e práticas para uma ação transformadora. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, v. 35, n. 4, p. 375–388, dez. 2018.



Manuscrito licenciado sob forma de uma licença **Creative Commons**. Atribuição Internacional.

Relem, Manaus (AM), v. 15, n. 25, jul./dez. 2022.



RELEM – Revista Eletrônica Mutações
©by Ufam/Fic/Icsez

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e Criatividade na Infância**. [s.l.] Martins Fontes, 2014.

