

**DESIGN EM PARCERIA E ATENDIMENTO EDUCACIONAL EM AMBIENTE
HOSPITALAR: MATERIAIS DIDÁTICOS COMO MEDIADORES PARA A
COMPREENSÃO DO SENTIDO DA MORTE**

Aluno: Victor Sales Machado
Orientadora: Rita Maria de Souza Couto
Coorientadora: Flávia Nízia da Fonseca Ribeiro

Introdução

A pesquisa que está sendo desenvolvido sob a luz da metodologia do Design em Parceria, DsgP, é resultado de um trabalho conjunto entre pesquisadores e alunos do Laboratório Interdisciplinar Design Educação, LIDE, vinculado ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio e a uma professora que atua na Escola Municipal Hospitalar e Domiciliar Irmã Dulce na unidade do Hospital Martagão Gesteira, situado na cidade de Salvador, estado da Bahia. A pesquisa tem por fio condutor a produção de materiais didáticos que atendam a demandas do Serviço de Atendimento Educacional em Ambiente Hospitalar - SAEAH – visando assim, aliar o Design e a Educação Especial e Inclusiva.

O DsgP é um enfoque metodológico de desenvolvimento de pesquisas e projetos que têm por fio condutor métodos colaborativos e participativos em Design. Segundo este enfoque, o parceiro de projeto e futuro usuário de seu resultado tem voz ativa e decisória no desenvolvimento do trabalho

O SAEAH é prestado a estudantes da educação básica, matriculados no sistema de ensino público ou privado e é reconhecido pela legislação brasileira como um direito à continuidade de escolarização de crianças e adolescentes que se encontrem hospitalizados. Esta modalidade de atendimento apresenta diversas nomenclaturas em todo país como: classe hospitalar, escola hospitalar, atendimento pedagógico hospitalar e objetiva atender pedagógicopedagógicopedagógicopedagógicamente às necessidades do desenvolvimento cognitivo de crianças e jovens que, dada a suas condições especiais de saúde, encontram-se impossibilitados de partilhar experiências sócio-intelectivas de sua família, de sua escola e de seu grupo social.

O Hospital Martagão Gesteira oferece através do Sistema Único de Saúde brasileiro (SUS), 28 especialidades médicas pediátricas. Na Bahia, cerca de 1/3 das cirurgias pediátricas, oncológicas, neurológicas e cardíacas são realizadas neste hospital. Nessa unidade atua uma equipe do SAEAH que já desenvolve um trabalho bastante consistente que inclui a criação de materiais didáticos, e que se mostrou imensamente motivada e disposta a trabalhar na parceria proposta.

Após alguns encontros de alinhamento da equipe do LIDE com a pedagoga e professora representante da SAEAH, ficou acertado que a primeira ação a ser realizada seria o desenvolvimento de um material de apoio para professores que encontram dificuldades em lidar e trabalhar junto às crianças com o sentimento de perda, uma vez que no ambiente oncológico, os pacientes vivenciam além da própria eminente morte, a perda de companheiros de enfermagem para o câncer.

O objetivo do projeto de pesquisa é o de aliar o Design à Educação Especial e Inclusiva, visando contribuir para a compreensão do sentido da morte por crianças que estão em tratamento de saúde. Inicialmente o trabalho compreenderá duas etapas distintas, sendo a primeira o desenvolvimento de suporte pedagógico para crianças de 3 a 10 anos e a segunda etapa direcionada a pré-adolescentes e adolescentes de 11 a 16 anos. Para a realização de ações de pesquisa com um público que se encontra em situações de vulnerabilidade de saúde e emocional, como é o caso do público-alvo que compõe o projeto, é de extrema importância conhecer previamente as maneiras de agir, sentir e pensar das pessoas – professores e criança -, bem como o contexto em que se insere essa comunidade.

Diante do exposto, foi escolhida como **proposta metodológica** uma abordagem qualitativa, que tem por base uma pesquisa exploratória. Segundo Piovesam et al (1995), este tipo de pesquisa é um procedimento metodológico cuja aplicação tem por finalidade a elaboração de instrumento adequado à realidade.

A metodologia do Design em Parceria foi escolhida para o desenvolvimento dos materiais didáticos, projetados em estreita colaboração com a professora da Escola Hospitalar do SAEAH.

Para a primeira fase deste estudo, foi feita uma pesquisa bibliográfica, tendo por base diferentes artigos sobre o atendimento escolar no ambiente hospitalar, no intuito de aprofundar os conhecimentos sobre o assunto. Após o estudo, foram geradas hipóteses de textos de apoio para o livro, tendo por fio condutor situações nas quais se lida com a perda, como base para o desenvolvimento do material didático. Foram realizadas, também, pesquisas de situações análogas em livros infantis, visando enriquecer a organização, as ilustrações e os possíveis recursos a serem utilizados no livro piloto.

A presente pesquisa está sendo conduzida pelo enfoque metodológico do Design em Parceria, que consiste em introduzir em praticamente todas as etapas do processo de projeto, que visa a configuração de um objeto, a participação efetiva de elementos da população alvo, ou seja, dos futuros usuários dele. No caso, a participação da pedagoga e professora da Escola Hospitalar que atua no Hospital Martagão Gesteira, tem propiciado uma parceria produtiva, principalmente por se tratar de um tema complexo e delicado e dos impedimentos de acesso às crianças hospitalizadas, em função da situação de comorbidade em que encontram. No âmbito da pesquisa exploratória que está sendo realizada, foram feitas por sistema remoto entrevistas semiestruturadas com a pedagoga e professora do Hospital Martagão Gesteira, Roberta Bahiense Sandes, parceira da pesquisa.

A realização das entrevistas buscou a aproximação com enfoques, percepções e terminologias novas para o grupo, permitindo que fossem ajustadas nossas percepções às da entrevistada sobre o projeto que está sendo desenvolvido. Adotou-se uma abordagem qualitativa, que se desdobra inicialmente em pesquisa exploratória. Soma-se a ambas o Design em Parceria para o desenvolvimento dos materiais didáticos que estão sendo projetados em estreita colaboração com a professora da Escola Hospitalar. Os principais instrumentos que estão sendo utilizados na condução da pesquisa compreendem: levantamento bibliográfico e documental; entrevistas semiestruturadas; encontros para análise e validação de ideias de solução. Os registros do processo de pesquisa estão sendo realizados em forma de relatórios digitais e desenvolvimento do material a ser projetado.

Aprofundamento bibliográfico

Esta parte do relatório tem por objetivo trazer, na primeira parte, dados que foram levantados a partir do levantamento bibliográfico que foi realizado em fontes indicadas pela professora da SAEAH sobre o contexto do projeto e o problema que seria trabalhado pela equipe do LIDE. Na segunda parte, o enfoque metodológico do Design em Parceria é apresentado e fundamentado a partir da estrutura de solução de problemas usada no pensamento de design, representada visualmente nas quatro fases do Duplo Diamante.

Sobre o contexto e o problema de projeto

A pesquisa A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional determina que toda criança ou jovem disponha de todas as chances possíveis para que os processos de desenvolvimento e aprendizagem não sejam interrompidos. Sendo uma legislação suficientemente abrangente, possibilita uma diversidade de modalidades educacionais, não se excluindo desse escopo a escola hospitalar. A existência de atendimento pedagógico-educacional em hospitais assegura a continuidade de tais processos. A internação hospitalar em nada impede que novos conhecimentos e informações possam ser adquiridos pela criança ou jovem e venham contribuir tanto para o desenvolvimento escolar quanto para o entendimento de sua doença e a recuperação de sua saúde.

A diversidade de fatores que a criança e adolescente interage no ambiente hospitalar como por exemplo as limitações consequentes do seu processo de adoecimento não são fatores impeditivos para o seu desenvolvimento, a hospitalização não pode ser considerada um fator incapacitante uma vez que todos têm a possibilidade de desenvolvimento a partir do seu potencial.

A criança hospitalizada não deve ser tratada como sujeito com debilidade a ponto de ter impedida a possibilidade de responder adequadamente às demandas de uma escolarização, sua condição de saúde, consequências do processo de hospitalização e evolução diagnóstica, deve ser respeitada e contemplada no planejamento e ação pedagógica do professor que atua no ambiente hospitalar uma vez que este sujeito, diante deste contexto, tem uma Necessidade Educacional Especial e assim deve ter garantida as adequações das ações e intervenções pedagógicas às suas demandas e necessidades individuais.

Ao considerar a criança e o adolescente seres biopsicossociais onde seus sentimentos irão interferir direta ou indiretamente no seu quadro clínico, a criança e o adolescente hospitalizado necessitam de um atendimento que atenda não apenas suas necessidades biológicas, como também suas necessidades socioeducacionais. Neste sentido a escola hospitalar desempenha uma função essencial para o aluno hospitalizado, o de acolhimento de seus anseios e angústias e o desenvolvimento de suas demandas intelectuais e sociais. Adentrando o espaço da educação hospitalar, no qual o educando está em tratamento de saúde, é imprescindível compreender que a morte está inevitavelmente no horizonte da existência cotidiana de todos, não podendo estar em dissensão com o projeto de vida. Nessa mesma esteira, cabe aos profissionais que atuam nesse espaço considerar o morrer como possibilidade de não existir dos educandos.

A morte é um fato que participa da existência humana. Há momentos e locais no qual sua presença emerge com mais força, afetando os sentidos, arrastando aqueles que a vivenciam para o campo da reflexão de si e do outro. Nesse sentido, entende-se que o educando que está em cuidado com a saúde experimenta mudanças psíquicas e alterações na vida social que abrem possibilidades de encontro com a angústia e o medo da morte. Uma

pedagogia hospitalar acolhedora poderá ser um caminho possível e necessário para o acolhimento de mais esta demanda.

Para a criança hospitalizada, o acesso à escolarização promove oportunidades de resgate e ressignificação do seu processo de adoecimento uma vez que mesmo diante do afastamento de sua rotina e vida tem na escolar dentro do hospital, a possibilidade de não só está vinculado as questões relacionadas a doença e a dor e sim, ter a oportunidade de se desenvolver e expressar seu potencial, ou seja ver perspectivas que vão além da doença e assim favorecendo seu processo de melhora clínica como aponta Fonseca:

A validade desta modalidade de ensino se traduz não apenas na interferência que causa no desempenho acadêmico da criança , mas, concomitantemente, na visão que esta mesma criança possa ter de sua doença e das respectivas curas. (FONSECA, 2003 p. 18)

A Escola no ambiente hospitalar oportuniza a criança e o adolescente a sair da passividade de ser apenas um paciente e convida-o a assumir o papel de protagonismo de seu processo de desenvolvimento favorecendo uma ressignificação de todo o contexto vivenciado através da aprendizagem.

O Design em Parceria como proposta metodológica

O Design não é imparcial, pelo contrário, é um campo marcado pelos entornos sociais que conformam sua metodologia. A atividade do Design tem o potencial de apresentar a seus praticantes o enfrentamento de inúmeros dilemas e facetas apresentados pelo mundo, justapondo sua capacidade de raciocínio e suas habilidades perceptivas, mas consentindo a ele expressões de agir, conhecer e transformar, e, sobretudo, a capacidade de refletir e de dialogar com a realidade.

Problemas de Design são por natureza transdisciplinares, formados por campos de vinculação de complexidade diversa, que modificam sua aparência e limites permanentemente, uma vez que incluem uma teia de correlações formada, entre outros, por fenômenos físicos, biológicos e psicológicos; por aspectos sociais, econômicos e políticos.

A estrutura de solução de problemas usada no pensamento de design, representada visualmente nas quatro fases do Duplo Diamante, serve de base para a explicitação da estrutura metodológica que guia o projeto em tela, tendo por fio condutor o Design em Parceria.

A figura abaixo ilustra as quatro fases do Duplo Diamante: descobrir, definir, desenvolver e entregar, base de um dos processos definidos pelo Design Thinking. Em linhas gerais, essa técnica busca compreender o problema e, em seguida, criar uma hipótese de solução. O núcleo deste método é adotar o “problema” como ferramenta de orientação em todos os passos do trabalho, tendo por pressuposto que a hipótese nunca é uma certeza até ser validada, existindo sempre a possibilidade de desconsiderar a solução apresentada e retomar o primeiro passo quantas vezes for necessário.

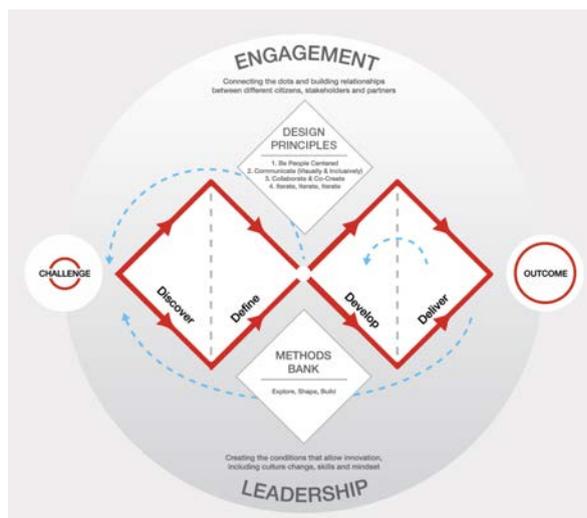


Figura 1: The Double Diamond: A Universal Framework for Innovation". Fonte: (Design Council, 2005).

A fase do 'descobrimento' no duplo diamante, na qual são realizadas ações que buscam o entendimento do problema de projeto, no DsgP ocorre prioritariamente um movimento de troca com as pessoas e o estabelecimento das bases da parceria que guiará todo o processo de projeto.

No DsgP, entende-se a parceria como uma relação de reciprocidade, base do diálogo entre os interessados no trabalho conjunto. Pressupõe uma mudança de atitude que conduzirá a uma interação, a uma intersubjetividade, num regime de co-propriedade, de diálogo, como forma de expressão humana, atitude natural do homem enquanto ser social. A consciência subjetiva se constitui como tal num processo de interação com outras consciências. Este processo, base formadora da intersubjetividade, envolve o reconhecimento da consciência individual por outras consciências, como etapa fundamental da sua constituição. (FAZENDA, 1979 in COUTO, 1997).

Guiado por este entendimento, busca-se ao longo dessa fase entender os sentimentos e conhecer as experiências do grupo com o qual o projeto está sendo desenvolvido. A construção de uma visão holística das diversas variáveis que compõem a situação ou problema de projeto é condição básica e necessária nesta fase. Neste momento, o designer, na medida do possível, procura se colocar na mesma situação de seu parceiro ou parceiros de projeto, pois é pela convivência e pelas trocas que o processo de coleta de informações junto aos parceiros se consolida. Nesta fase, métodos e instrumentos da pesquisa científica são usualmente utilizados, como por exemplo, rodas de conversas, sessões de observação, entrevistas, grupos de foco, dentre outros. (COUTO, 2017 e 1991).

No DsgP, em grande parte dos projetos é comum a adoção dos preceitos da pesquisa etnográfica, que é realizada em cenários da vida real e em contato com as pessoas ou coisas que são observadas. De “pesquisador invisível” a “pesquisador participante totalmente envolvido”, neste estilo de pesquisa os dados tecidos em parceria são constantemente checados e comparados com informações oriundas das entrevistas, pesquisas em base de dados, relato de conversas, diários de campo etc. (ANGROSINO, 2009).

A fase de definição, que tem por objetivo criar uma declaração clara do problema e definir os critérios para o sucesso do processo de projeto, envolve a análise dos dados coletados durante a fase de descoberta para identificar padrões, temas e insights. No âmbito

do DsgP, esta fase é de crucial importância na medida em que a síntese que é realizada tendo por base o momento de aproximação com os parceiros e de pesquisa, tem por condição básica o trabalho junto aos parceiros, para que o problema seja definido coletivamente. Nesta fase, considerada como o primeiro grande ponto de parada do processo projeto, requer dos participantes - designer e parceiros - um investimento cuidadoso para que as expectativas possam ser atendidas.

A terceira fase, intitulada desenvolvimento, compreende a geração de ideias e o início do processo de elaboração de possíveis soluções para o problema em estudo. No DsgP, nesta fase o designer realiza atividades de geração de ideias, utilizando técnicas de criatividade, como por exemplo, sessões de brainstorming individuais e, na medida do possível, conjuntos com os parceiros de projeto. Os encontros conjuntos servem para validar ideias e avaliar se o processo está sendo bem conduzido. Quando há impossibilidade de realizar a geração de ideias conjuntamente, as ideias que estão sendo geradas são apresentadas e analisadas pelos parceiros em conjunto com o designer em outros momentos. O processo de validação permite explorar e experimentar diferentes soluções, criando opções que possam ser testadas e refinadas em formatos variados, como por exemplo, esquemas, esboços, ilustrações, protótipos etc. (COUTO, 2017 e 1991).

A fase de desenvolvimento é considerada como o segundo grande ponto de parada do processo de projeto. O processo de geração de ideias representa para o designer um grande desafio criativo, na medida em que requer a consideração de uma variedade de ideias e a experimentação de múltiplas abordagens para o problema.

Sob essa perspectiva, considera-se o pensamento divergente como uma habilidade importante para a geração de soluções criativas e inovadoras, que permite abandonar soluções óbvias e pensar fora da caixa. Ele envolve a abertura a novas ideias e perspectivas, a capacidade de fazer conexões entre conceitos aparentemente desconexos e a disposição para experimentar e explorar ideias sem medo de falhar. (KELLEY & KELLEY, 2013)

A fase da 'entrega' envolve refinar a solução selecionada, testá-la e implementá-la. No DsgP, a solução desenvolvida, aqui denominada objeto, é entendida como algo que surge da interação do designer com o parceiro e inclui sempre uma singularização. Sua manipulação e significados se exercem de modo pessoal, como uma experiência, construindo uma história particular de vida. Considerando o acima exposto, o objeto projetado será sempre um veículo e um meio que, para além de suas funções, permitirá evocar crenças, histórias singulares e imagens pessoais e coletivas. (COUTO, 2017 e 1991).

O processo criativo e os resultados alcançados

A primeira alternativa escolhida para ser desenvolvida foi um livro digital para crianças e foi adotado como recorte de público a idade entre 3 e 10 anos, que apresente de forma lúdica e interativa um enredo que possibilite a compreensão do sentido da morte por aquelas que estão em tratamento de saúde.

O livro traz uma narrativa sobre as variadas perdas que experimentamos ao longo da vida, abordando de forma leve e delicada o tema. Tem-se por objetivo que o texto sirva de um disparador para conversas mais diretas sobre o tema perdas, a serem conduzidas por professores e psicólogos com as crianças acamadas. O texto do livro foi composto em forma de frases livres, que formam pequenas estrofes.

Foram feitas várias versões preliminares e a partir de um certo momento uma versão foi apresentada a uma psicóloga do hospital e a pedagoga representante da SAEH para análise e sugestões. A partir da primeira validação, as versões que foram sendo criadas visando atender às sugestões recebidas, tiveram por objetivo aperfeiçoar as frases com vistas a permitir a elaboração dos cenários e das personagens. Durante esta fase, o material foi submetido a análise por parte de uma psicopedagoga do Departamento de Educação da PUC-Rio e, ainda, avaliado em reunião por pesquisadores do LIDE.

O texto, em sua versão final, encontra-se apresentado abaixo, com um título ainda provisório “Coisas que perdemos ao longo da vida ...”

*A gente sempre escuta / Que perda é uma coisa dura / E que demora demais / Para achar qualquer cura.

*A perda às vezes dói / Que a gente sente forte, / pois ela mexe com o nosso corpo / e mexe com a nossa mente.

*E realmente ... / Na vida a gente perde coisas: / Você já perdeu um cílio? / Você já perdeu um presente?

*E seu sapato? / Muitas vezes ficamos tristes / porque ele não cabe mais no pé da gente!

*Às vezes, algumas coisas voltam pro seu lugar / Seja o dente que nasce de novo / e o cabelo que volta a crescer.

*Às vezes a perda fica perto / quando a gente deixa de ver / um amigo, um parente. / Até quando a gente perde uma parte da gente.

*Outras vezes, a gente vê que uma nova fase começou / Um novo amigo que chega, / mas sem que a gente se esqueça / Do que foi que se passou.

*Perder e ganhar é um jogo que a vida sempre nos dá / A borboleta um dia abandona seu casulo. / Foi sua primeira casa! / Mas que não lhe serve mais.

*Além do mais, não é só de perdas que a vida é feita / Já que depois dela / quase tudo se ajeita.

*Mas a perda, ah! a perda... / Ela também pode ser bela / Porque sempre podemos achar / Um caminho de mãos dadas com ela.

No livro, cada conjunto de frase corresponde a uma página, com ilustrações de personagens e cenários. O planejamento da boneca do livro pode ser visto abaixo nas Figuras 2 e 3.

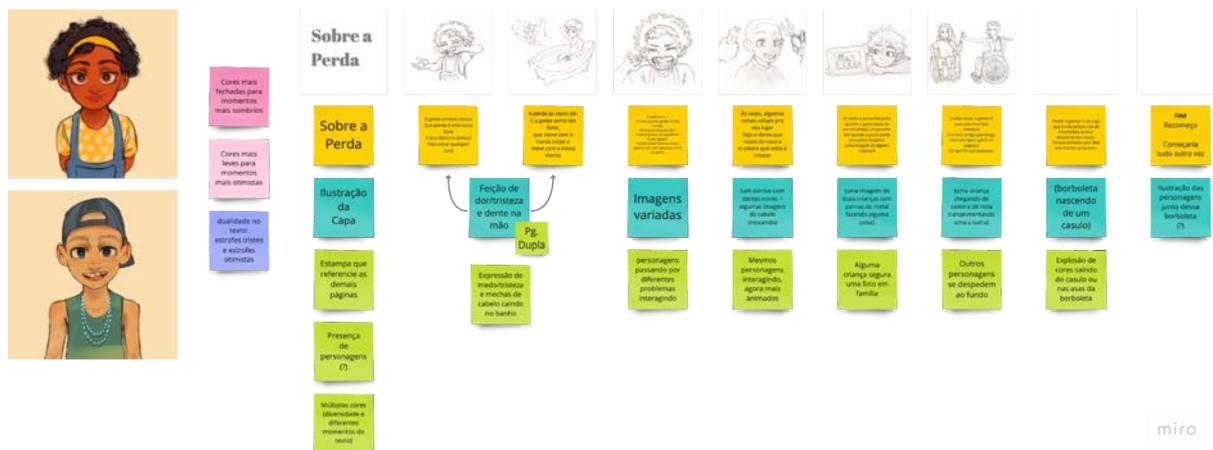


Figura 2: Planejamento das páginas do livro e conceituação das personagens. Fonte: Acervo do LIDE.

Para o desenvolvimento das ilustrações a pesquisa de situações análogas e similares foi fundamental. Apresenta-se abaixo exemplos de como foi desenvolvida a referida análise.

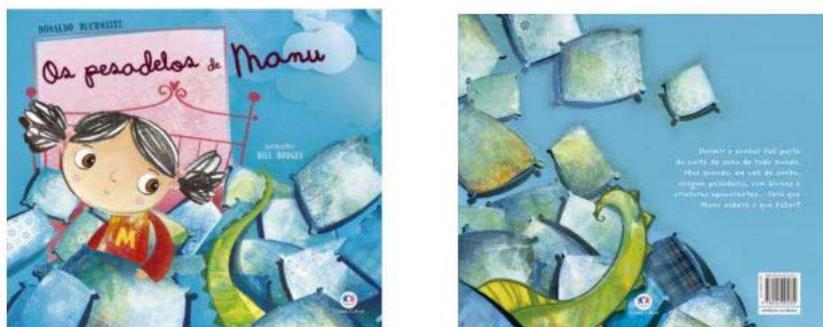


Figura 3: Manu tem pesadelos, pensa em coisas que só existem na imaginação, e isso a deixa com medo. Escrito por Donaldo Buchweitz e ilustrado por Bill Borges, esse livro vai tornar a hora de dormir mais tranquila. O interesse por esse livro deveu-se à temática abordada e ao tipo de ilustração, que apresenta uma linguagem visual expressiva e harmonia nas cores. Fonte: Acervo do LIDE.



Figura 4: A vida é cheia de encontros. E também de perdas. Às vezes, a gente perde coisas insignificantes: um lápis ou um objeto qualquer. Mas podemos perder coisas bem mais valiosas, como a saúde ou uma pessoa querida. VAZIO conta a história de uma menina que consegue superar essa tristeza, dando um novo sentido às suas perdas. Fonte: Acervo do LIDE.

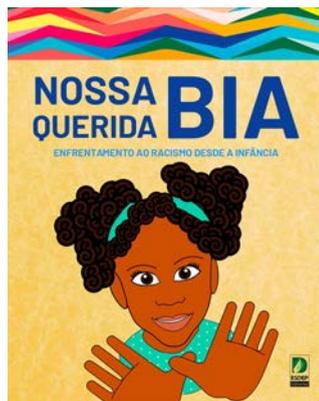


Figura 5: Sabe-se que a representatividade, ainda mais quando se trata das mídias de consumo infantil, é essencial para estabelecer uma maior conexão entre a mensagem e o receptor. Para trazer esse elemento para nosso livro, foi estudada a premiada cartilha Nossa Querida Bia, uma série de contos que abordam diferentes aspectos da negritude de crianças na Bahia. Fonte: Acervo do LIDE.

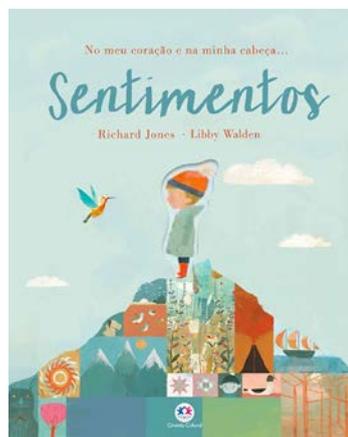


Figura 6: O livro Sentimentos, explora diversas emoções, como a alegria, tristeza, raiva, o medo, dedicando uma página para cada uma delas, enquanto o personagem fica fixo, atravessando esse turbilhão de emoções e entendendo melhor como funciona a nossa cabeça e o coração. Fonte: Acervo do LIDE.



Figura 7: A Mágica da Respiração é mais uma obra infantil que explora nossas diferentes emoções, porém essa aborda mais ativamente como lidar com as emoções mais fortes e, mantendo a linguagem doce, mostra técnicas para manter o coração equilibrado. Fonte: Acervo do LIDE.

O processo de desenvolvimento de personagens tem sido cuidadoso, sempre precedido de análise de similares e preocupação em contextualizar a aparência dos personagens ao biotipo do povo brasileiro e, no caso, à população da cidade de Salvador, que é composta em sua maioria por pessoas morenas.

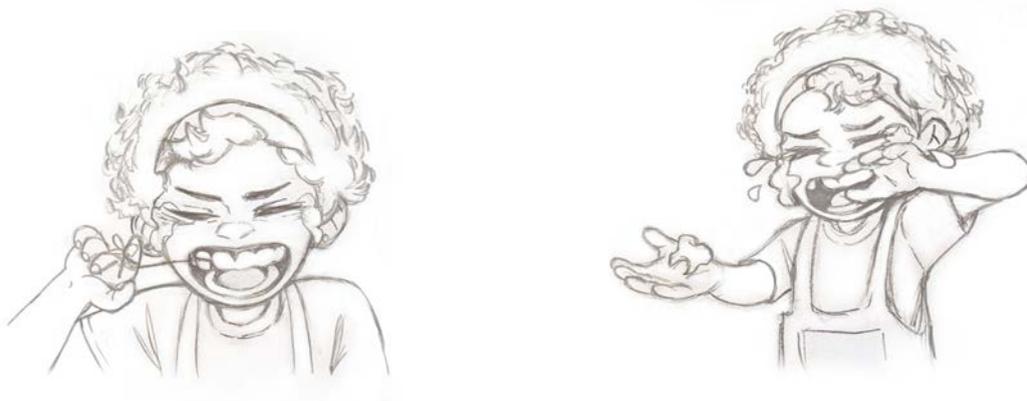


Figura 8: Esboço da personagem perdendo um dente. Fonte: Acervo LIDE.



Figura 9: Esboço da personagem com queda de cabelo e raspando a cabeça na barbearia. Fonte: Acervo do LIDE.



Figura 10: Esboço da personagem observando um retrato de sua família. Fonte: Acervo do LIDE.



Figura 11: Esboço de duas personagens cadeirantes se cumprimentando. Fonte: Acervo do LIDE.

À guisa de conclusão

A empatia é uma habilidade fundamental para entender as necessidades e desejos dos parceiros de projeto e criar soluções relevantes e eficazes para eles. O Design em Parceria, ao enfatizar a importância de ouvir atentamente o outro e observar seus comportamentos e necessidades, a fim de criar soluções que resolvam seus problemas e melhorem suas vidas, apresenta-se como um caminho fundamental para o desenvolvido em parceria com pedagogos de um hospital filantrópico se assenta na constatação de que o atendimento pedagógico-educacional em unidades de saúde assegura a continuidade de processos de desenvolvimento e aprendizagem, uma vez que a internação hospitalar em nada impede que novos conhecimentos e informações possam ser adquiridos pela criança ou jovem, e venham contribuir tanto para o desenvolvimento escolar quanto para o entendimento de sua doença e a recuperação de sua saúde.

Ao lidar com um aspecto de extrema importância como a questão da morte e das perdas às quais estão sujeitas crianças hospitalizadas, o projeto de materiais didáticos que possibilitem ao professor trabalhar de forma lúdica e participativa esta questão, reveste-se de fundamental importância.

No estágio atual da pesquisa, o processo de ilustração está sendo finalizado, com a realização de validações com os parceiros. O livro, em formato digital, será levado pela professora Roberta Sandes para unidade pediátrica oncológica do Hospital Martagão Gesteira, para a primeira validação com as crianças e com outras professoras.

Agradecimento

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq pela concessão de bolsa de Iniciação Científica aos alunos que já trabalharam na presente pesquisa e pela bolsa atual do aluno Victor Sales.

Aos pesquisadores do LIDE que integram o Grupo de Pesquisa APRENDESIGN, pelo apoio à pesquisa e, em especial, à psicopedagoga Dra. Maria Aparecida Campos Mamede Neves por seu acompanhamento do processo de desenvolvimento do projeto.

À equipe do SAEH, representada pela pedagoga e professora Roberta Bahiense Sandes pela parceria e condução dos trabalhos no âmbito do Hospital Martagão Gesteira. À psicóloga Laís Damasceno pela atenta revisão e sugestões no texto do livro.

Bibliografia

ANGROSINO, M. *Etnografia e Observação Participante*. ARTMED: Porto Alegre, 2009.

BUCHWEITZ, Donaldo. *Os Pesadelos de Manu*. S.l: Hagnos Editora, 2021.

COUTO, R. M. S. *Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada*. 1997. 246 p. Tese (Departamento de Educação, PUC-Rio).

COUTO, R. M. S. O Design Social na PUC-Rio. In: OLIVEIRA, A. J; FRANZATO, C.; DEL GAUDIO, C.. (Org.). *Ecovisões Projetuais: pesquisas em Design e Sustentabilidade no Brasil*. 1ed. São Paulo: Blucher, 2017, v. 1, p. 7-25.

COUTO, R.M.S. *O Ensino da Disciplinas de Projeto Básico Sob o Enfoque do Design Social*. 1991. 72 p. Dissertação (Departamento de Educação) PUC/Rio, 1991.

FAZENDA, I. C. *Integração e Interdisciplinaridade no Ensino Brasileiro*. São Paulo: Loyola, 1979.

FONSECA, Eneida Simões da. Atendimento escolar no ambiente hospitalar. São Paulo: Memnon, 2003. 100 p. Disponível em: <http://bds.unb.br/handle/123456789/73>. Acesso em: 21 jul. 2022.

FONSECA, Eneida Simões da. *Classe hospitalar e atendimento domiciliar: direito de crianças e adolescentes doentes*. Revista Educação e Políticas em Debate, Rio de Janeiro, v.4, n.1, p.12–28, jan/jul. 2015. Disponível em <https://seer.ufu.br/index.php/revistaeducapoliticas/article/view/31308>. Acesso em: 21 jul.2022.

FUMES, Neiza de Lourdes Frederico; CARMO, Bruno Cleiton Macedo do. *Deficiência, educação e pandemia: A desigualdade revelada*. Maceió: EDUFAL, 2021. E-book. Disponível em: <http://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/8497/1/Defici%C3%Aancia%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o%20e%20pandemia.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2022.

GUEUDEVILLE, Rosane Santos; ALENCAR, Aglailda Silva; SILVA, Maria Josiane Oliveira; LUCIANO, Beatriz Ribeiro. *A implantação de uma escola hospitalar no município do Crato – CE: Relato de experiência*. Revista de Extensão (REVEXT), Crato, v.2, n.1, p. 303–309, out/dez. 2021. Disponível em: <http://revistas.urca.br/index.php/reu/article/view/57>. Acesso em: 21 jul. 2022.

KELLEY, D., & KELLEY, T. *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. Crown Business, 2013.

LLENAS, Anna. *Vazio*. SI. Lisboa: Editora Salamandra, 2018.

PIOVESAN, Armando; TEMPORINI, Edméa Rita. *Pesquisa exploratória: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública*. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S0034-89101995000400010>. Acessado em 12/08/2022.

SANTOS, Roberta Bahiense de Sousa dos. A atenção domiciliária desde o paradigma da inclusão. Dissertação (Pós-graduação em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidad del Salvador, Buenos Aires, 2016.

SINGH, Rishabh. Increasing empathy in kids, 2022. Disponível em: https://issuu.com/rishabhsingh98/docs/dp_2_-_increasing_empathy_in_kids. Acesso em abril de 2023.

The Double Diamond: A Universal Framework for Innovation. (Design Council, 2005). <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/The%20Double%20Diamond%20-%20Design%20Council.pdf>. Acesso em abril de 2023.