



Brincar de Viver e de errar juntos: palhaçaria, afasia e promoção da saúde na extensão

Raquel da Silva Silveira¹; Gissele Fajreldines dos Santos²; Maria Eduarda Pacheco Fernandes³

¹Instituto de Psicologia, Serviço Social, Saúde e Comunicação Humana da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – IPSSCH / UFRGS

²Escola de Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – EA / UFRGS

³Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – FA / UFRGS

E-mail: raquelsilveira43@gmail.com

Resumo

O projeto Brincar de Viver atua na promoção da saúde por meio da palhaçaria, reunindo pessoas afásicas, estudantes e profissionais da área. Está vinculado ao Instituto de Psicologia, Serviço Social, Saúde e Comunicação Humana da UFRGS. O objetivo deste artigo é relatar a experiência do projeto no período entre agosto de 2024 à novembro de 2025, analisando os efeitos da palhaçaria nos participantes e nas bolsistas. O referencial teórico articula a Teoria Social da Deficiência, a Educação Popular e a Palhaçaria. Os métodos utilizados foram: oficinas de palhaçaria, rodas de conversas e encontros grupais. Foram realizados dois encontros, semanalmente, um presencial e outro virtual. Os resultados evidenciam trocas significativas entre os participantes, especialmente para as pessoas afásicas, que encontram um ambiente seguro para sua expressão. Da mesma forma, o projeto possibilita que estudantes e docentes da universidade aprendam sobre a afasia e a potência da palhaçaria na promoção da saúde.

Palavras chave: afasia; idosos; extensão; palhaçaria.

Resumen

El proyecto "Playing to Live" promueve la salud a través del clown, reuniendo a personas con afasia, estudiantes y profesionales. Está vinculado al Instituto de Psicología, Trabajo Social, Salud y Comunicación Humana de la UFRGS (Universidad Federal de Rio Grande do Sul). El objetivo de este artículo es informar sobre la experiencia del proyecto entre agosto de 2024 y noviembre de 2025, analizando los efectos del clown en los participantes y becarios. El marco teórico articula la Teoría Social de la Discapacidad, la Educación Popular y el Clown. Los métodos utilizados fueron: talleres de clown, círculos de discusión y reuniones grupales. Se realizaron dos reuniones semanales, una presencial y otra virtual. Los resultados muestran intercambios significativos entre los participantes, especialmente para las personas con afasia, quienes encuentran un entorno seguro para expresarse. Asimismo, el proyecto permite a estudiantes y docentes universitarios aprender sobre la afasia y el poder del clown para promover la salud.

Palabras clave: afasia; ancianos; extensión; payasos.

Introdução

O Brincar de Viver é um projeto de extensão do Instituto de Psicologia, Serviço Social, Saúde e Comunicação Humana/IPSSCH da UFRGS. Ele reúne pessoas que vivem com afasia em decorrência de um Acidente Vascular Cerebral (AVC), estudantes e profissionais, tendo as pessoas com afasia como eixo central do Brincar de Viver. A partir dessa centralidade, constroem-se de forma horizontal espaços coletivos de encontro, cuidado e comunicação. A afasia é uma disfunção cerebral (neurológica) que afeta a capacidade de comunicação. Para além de uma condição clínica, a afasia produz barreiras comunicacionais e sociais, ou seja, ela se transforma em dificuldade de participação, de troca e de convivência, especialmente em contextos que exigem rapidez, fluência e correção na linguagem.

Por meio da arte da palhaçaria, este projeto atua na promoção da saúde com práticas de inclusão, arte e cuidado. Trata-se de uma ação iniciada em 2012, no curso de Fonoaudiologia, sob o nome de Palhafasia. A mudança do nome se deu em virtude do período da pandemia do Coronavírus, quando precisou atuar de forma virtual. Em 2022, passou a ser coordenado em parceria

com o curso de Psicologia, retomando o trabalho presencial.

O referencial teórico metodológico é composto pelos princípios da Educação Popular, da Teoria Social da Deficiência e da Palhaçaria. Assim, fundamenta-se em uma abordagem crítica que dialoga com as diretrizes nacionais da extensão universitária, potencializando espaços de construção coletiva de saberes, numa relação dialógica entre universidade e comunidade. Nessa direção, o Brincar de Viver utiliza a linguagem da palhaçaria como metodologia, aliada aos processos coletivos de promoção da saúde como as rodas de conversas e os encontros grupais.

O/a palhaço/a nos ensina a brincar, a jogar, a rir dos erros e tropeços. Ele/a não se encaixa nas normas sociais. Assim, através do riso e do jogo lúdico, as pessoas com afasia e sequelas físicas do AVC encontram um espaço seguro para brincar com sua nova condição de vida.

O objetivo deste artigo é relatar a experiência do Brincar de Viver no período entre agosto de 2024 à novembro de 2025, analisando a potência da palhaçaria nos participantes e nas bolsistas do projeto, bem como seus desafios.



Figura 1 - Palhaços na UFRGS.
Fonte: Acervo pessoal (2025).

Palhaçaria na extensão universitária: o erro e o riso na promoção da saúde e da comunicação

A palhaçaria contemporânea é embasada na proposta da figura do Clown (palhaço) descrita por Lecoq (1997), sendo uma arte que transforma o erro em jogo, o tropeço em expressão e o silêncio em linguagem. Em vez de exigir controle (ou perfeição), ela valoriza a presença real (estar aqui), a escuta afetiva e a espontaneidade. Salientamos que existe uma discussão teórica sobre a diferença entre o conceito de palhaço e de clown, a qual não será explorada neste artigo. Optamos pelo conceito de palhaço e de palhaçaria em virtude de sua expressividade no campo da saúde brasileira, a qual tem sido cada vez mais utilizada em práticas de cuidado e saúde. Historicamente, ela tem sido aplicada por palhaços profissionais, principalmente, em hospitais e instituições de longa permanência. Nesses contextos, o riso não é distração: é vínculo, é linguagem, é abertura ao outro. (MATRACA; WIMMER; ARAÚJO-JORGE, 2011).

No Brincar de Viver, a perspectiva dialógica da extensão nos possibilitou um trabalho em que

os/as participantes com afasia também assumem o papel de palhaços/as. Somos um grupo de palhaços/as compartilhando o protagonismo das cenas e da criação, com a especificidade de brincarmos com as novas formas de comunicação que a afasia produz.

Como mencionado anteriormente, a afasia é uma condição neurológica que afeta a linguagem, dificultando a fala, a compreensão, a leitura e a escrita. Ela ocorre geralmente após um Acidente Vascular Cerebral (AVC), e pode se manifestar de várias maneiras. Pessoas com afasia costumam enfrentar barreiras de comunicação que se tornam também barreiras de participação social. Com medo de errar, muitas pessoas afásicas acabam evitando oportunidades de comunicação, o que reforça o isolamento e prejudica ainda mais a autoestima. Estudos apontam que esse isolamento é agravado por expectativas sociais de uma comunicação rápida e fluente (DUARTE, 2017).

É nesse contexto que este projeto nasceu. Segundo Brandão, Grigol e Balbinot (2015), a experiência de integrar a linguagem da palhaçaria ao cuidado das pessoas com afasia busca

romper com os paradigmas clínicos tradicionais. Ao reconhecer a arte como mediadora de escuta e expressão, amplia-se o campo da reabilitação com base na potência do riso, do corpo e do jogo.

Metodologia

A metodologia de trabalho está embasada na Palhaçaria (LECOQ, 1997), na Educação Popular (FREIRE, 1970) e no Modelo Social da Deficiência (DINIZ, 2007), desta forma, utiliza oficinas, rodas de conversas e grupos, por serem recursos metodológicos que promovem o diálogo e as trocas horizontais. Também realizamos conversas por whatsapp do grupo e ligações individuais para fortalecimento do vínculo e da permanência dos/as participantes com o projeto.

Foram realizadas duas oficinas semanais (uma presencial e outra virtual), no período entre agosto de 2024 à novembro de 2025, combinando rodas de conversa, jogos de palhaçaria e outras atividades. Em tempos de redes sociais, incorporamos ao grupo a utilização do whatsapp, pois facilita a comunicação, inclusive com familiares daqueles idosos que não querem, ou não conseguem, usar o celular. O recurso do whatsapp proporciona que as pessoas que não tem mais mobilidade pela cidade possam continuar no grupo.

Atentas ao princípio da indissociabilidade entre ensino-pesquisa-extensão, semestralmente proporcionamos momentos de encontros do grupo com turmas do curso de Psicologia. Nesses momentos, o Brincar de Viver realiza uma apresentação de palhaçaria, posteriormente, formam-se pequenos grupos para trocas entre

os/as estudantes e os/as palhaços/as. Essas vivências são sempre reconhecidas como trocas importantes, tanto pelas turmas, como pelos integrantes do projeto.

Outra ferramenta metodológica significativa são os diários de campo, os quais são utilizados como espaços de registro das atividades, seus efeitos e as reflexões promovidas na equipe de trabalho.



Figura 2 - Roda de conversa do Brincar de Viver com uma turma de psicologia.
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Entre palhaçadas e aprendizagens: vivências e significados das trocas entre participantes e o coletivo da extensão

Neste tópico, abordamos algumas vivências compartilhadas nos encontros do Brincar de Viver, tanto presenciais como virtuais. Começamos situando brevemente alguns/as de nossos/as participantes e como tem sido suas percepções sobre as vivências como pessoa afásica, dentro e fora do projeto.

No período entre 2024/2 e 2025/2, o grupo de participantes foi composto por doze pessoas, onze com afasia e o marido de uma delas, sendo seis mulheres e seis homens.

Em relação aos estudos, prevalece a baixa escolaridade. A condição socioeconômica do grupo é de classe média baixa e de classe baixa. A maioria são pessoas brancas. As idades variam de 50 a 82 anos, porém a maioria dos/as participantes é idosa. Em virtude disso, daqui para a frente faremos referência aos/as palhaços/as como “idosos/as”, pois além da afasia, os processos de envelhecimento fazem parte das trocas vivenciadas no grupo. Três integrantes participam exclusivamente de forma virtual, deixando de ir nos encontros presenciais devido à distância em que moram e as dificuldades de locomoção pela cidade, características das pessoas com deficiência. A afasia em si não é uma deficiência, contudo, algumas pessoas ficaram com sequelas físicas que dificultam a mobilidade. Além disso, o envelhecimento também produz deficiências. Cabe salientar que metade dessas pessoas estão desde o início do projeto, ocorrido em 2012.

Atualmente, o ingresso no grupo é livre: qualquer pessoa com afasia pode participar, havendo uma prevalência de pessoas idosas para esse diagnóstico. O coletivo de trabalho é composto por uma professora de Psicologia, pessoa sem deficiência e branca, uma bolsista ProRext e estudantes voluntários/as. Neste relato de experiência, trazemos a contribuição de duas bolsistas, uma estudante de Ciências Sociais, pessoa com deficiência, afásica e branca, e outra estudante de Design Visual, pessoa sem deficiência e negra.

Feitas as apresentações iniciais, emerge um dos principais desafios no “Brincar de Viver”: a comunicação verbal. Entre pessoas com afasia, o diálogo verbal muitas vezes se torna truncado ou mesmo impossível, exigindo do grupo novas formas de escuta e expressão. As histórias compartilhadas pelos/as palhaços/as ilustram essas dificuldades.

A seguir, compartilhamos um pouco do que aprendemos no Brincar de Viver. Citamos os nomes de palhaços escolhidos pelos integrantes,

quais sejam: Lorde, Potyra, Dodô, Mimi e Alegria.

Segundo o palhaço Lorde, sua família se mostra ansiosa diante de suas pausas na fala, tentando completar suas palavras. Essa atitude (embora bem-intencionada) gera frustração, pois Lorde gostaria que respeitassem seu ritmo de comunicação. Ele também relata dificuldades durante os encontros familiares, onde a velocidade das falas e a multiplicidade de assuntos dificultam sua concentração e compreensão.

Essa experiência também é compartilhada pela palhaça Mimi. Ela acrescenta que diversas vezes foi julgada pela sua família em virtude da forma como sua voz ficou depois do AVC. Como ela não apresenta nenhuma sequela física, a família não compreende porque ela precisa “continuar falando daquele jeito infantil”. Esse julgamento familiar a magoa profundamente, pois ela identifica uma dificuldade da família em aceitar sua nova condição de vida e de se expressar.

A palhaça Potyra vivencia desafios semelhantes. Sua fala, de difícil articulação, exige do grupo uma escuta paciente e atenta. Muitas vezes, ao não a compreenderem corretamente, os participantes interpretam gestos e expressões que Potyra faz para corrigir o entendimento, reiniciando o esforço de comunicação.

Esses relatos são testemunhos de como a afasia dificulta os relacionamentos na sociedade em geral. Já o grupo Brincar de Viver é reconhecido por todos os participantes como um espaço importante de acolhimento e de socialização. O projeto de extensão foca na promoção da saúde, em que a questão não é corrigir a fala, e sim construir espaços de escuta, onde os tempos e as formas de expressão singulares sejam respeitados.

É nesse contexto que a linguagem da palhaçaria mostra sua potência como estratégia comunicacional. Diante dos limites da linguagem verbal, o palhaço acolhe o silêncio, o tropeço e

o gesto como partes legítimas da comunicação. Um exemplo é o uso do Gramelô — a língua dos palhaços/as -, a qual é uma linguagem inventada, caótica e improvisada — que ganha protagonismo nas oficinas. O palhaço Dodô, que enfrenta dificuldades severas para articular palavras, floresce nas brincadeiras de gramelô. Nesse espaço de liberdade expressiva, seu corpo inteiro se transforma em linguagem, e a alegria contagia o grupo.



Figura 3 - Conversa em gramelô entre o palhaço Dodô e a palhaça Mimi.

Fonte: Acervo pessoal (2025).

Diante dessas novas formas de se relacionar, o palhaço Alegria expressa uma maneira de viver

repleta de gratidão. Apesar de ter vivido vários momentos difíceis na vida, depois dos seis AVCs que teve, conseguiu recuperar quase totalmente sua comunicação verbal. Em todos os encontros do grupo ele não deixa de dizer o quanto ama o grupo e cada pessoa que por ali passa, já que vários/as estudantes circulam como bolsistas e/ou voluntários a cada semestre. Essa vivência afetiva de recebermos um “eu te amo” num espaço de promoção da saúde na universidade é algo muito especial. O grupo Brincar de Viver desafia a neutralidade e a imparcialidade acadêmica.

Apesar da potência do projeto, também vivemos muitos desafios: a falta de verbas para transporte regular dos idosos/as, pois eles/as utilizam o transporte público, e com a chegada da velhice, as caminhadas exigidas para chegar ao IPSSCH tornam-se inacessíveis. Outro desafio importante é a inclusão de pessoas negras, pois o racismo institucional tem dificultado a participação dessa população no projeto. Aliado a isso, o Brincar de Viver precisa promover a inclusão de novos/as participantes, o que tem sido uma demanda do próprio grupo. Por fim, precisamos retomar as atividades de pesquisas vinculadas ao projeto de extensão, para que o tripé ensino-pesquisa-extensão possa se efetivar.

Compartilhando as vivências das acadêmicas

Depois de conhecermos um pouco dos/as integrantes do projeto, passamos a acompanhar a trajetória de duas bolsistas no Brincar de Viver. A partir de diferentes lugares de fala, Gissele e Maria Eduarda nos contam das vivências e aprendizagens produzidas na extensão universitária.

Com a palavra, Gissele Fajreldines dos Santos, aluna do curso de Administração da UFRGS, graduada em Ciências Sociais com ênfase em Antropologia/UFRGS.

Início esse relato situando meu lugar de fala: sou uma mulher, branca e pessoa com deficiência adquirida devido a um Acidente Vascular Cerebral (AVC) em 2008, que me deixou com hemiparesia e afasia aos 18 anos de idade. Tenho experiência em palhaçaria desde 2022.

Ingressei neste projeto de extensão no semestre de 2024/2. Por já ser palhaça, meu maior foco tem sido no trabalho lúdico e artístico. Minha participação como bolsista no projeto me possibilitou colaborar diretamente não só com o planejamento e execução das atividades, mas também fortalecendo um espaço de extensão marcado pela troca de saberes, em que eu também aprendi com as vivências, percepções e estratégias de cada participante.

Ao ingressar no Brincar de Viver, percebi que ocupava um duplo lugar: estava ali não apenas como participante, mas também como integrante da equipe responsável por desenvolver atividades com outras pessoas com afasia. Essa posição despertou inicialmente- uma sensação de insegurança e impotência. Pensava: como seria possível participar da organização, da condução e do registro das atividades se eu mesma enfrentava desafios na comunicação?

Aos poucos, fui percebendo que minha presença no grupo gerava conforto e identificação nas pessoas afásicas. Elas me viam não como alguém que "superou" a afasia, mas como alguém que convive com ela diariamente e ainda assim encontra formas de se expressar e estar presente na universidade. O fato de eu também ser afásica mostrava ao grupo que não havia um "ideal de fala" a ser atingido. Isso fortaleceu em mim o entendimento de que minha experiência podia empoderar outras pessoas e reforçar meu próprio senso de competência e pertencimento. Embora eu não pensasse nisso no início, pois o capacitismo produz nas pessoas com deficiência um sentimento de incapacidade.

Errar é humano, diz o dito popular, mas não é isso que se espera de pessoas adultas no cotidiano da vida "normal". O erro precisa ser corrigido e/ou punido.

Em contrapartida, a linguagem da palhaçaria opera numa lógica em que o erro não é punido, mas explorado de forma criativa (LECOQ, 1997). Esse aspecto é crucial para quem convive com a afasia pois as limitações na fala podem servir como gatilho para soluções expressivas e engraçadas. A dificuldade de pronunciar palavras ou formar frases pode ser vista como uma brecha para a comichidade, a expressão corporal e o riso coletivo – em vez de algo a ser corrigido. O/a palhaço/a se torna, assim, uma ferramenta de inclusão que valoriza modos alternativos de expressão.

Nessa direção, descreverei uma experiência no modo virtual do Brincar de Viver, onde propus uma atividade com o objetivo de causar o erro, buscando justamente ressignificar a falha como algo divertido. A dinâmica começou com comandos semelhantes ao jogo clássico "o chefe mandou" em que eu dizia comandos simples, como "língua pra fora", "língua pra dentro", "fecha os olhos" e os participantes deveriam obedecer e a confusão surgiria naturalmente. Enfim, era esperado que frequentemente se atrapalhassem, porque esse é o efeito desse tipo de jogo — a confusão e a geração do erro.

No início, a dinâmica parecia não completar seu objetivo, pois apesar de causar divertimento, ainda havia um certo cuidado de todos/as para não errar. Com o tempo, percebi que faltava justamente o contrário: permitir o erro. Assim, acrescentei mais um nível de dificuldade, que deixaria mais propício ao erro. Agora eles/as deveriam fazer ao contrário do que eu falasse, por exemplo, se eu dissesse "levante a mão direita", eles teriam que levantar a mão esquerda. Os "erros" deles aumentaram, e muito. Mas percebi que para alcançar o objetivo, eu tinha que fazer com que desejassem o erro.

Passei a propor que, sempre que alguém errasse, mantivesse o erro. Por exemplo, se uma pessoa colocasse a língua pra fora quando o comando era

para colocar para dentro, eu dizia: “Agora fica assim! E faz um som engraçado pra todo mundo!”. Isso tornava o erro não apenas aceitável, mas o próprio motor do jogo, isto é, transformando o “equivoco” em ponto alto da brincadeira.

A energia do grupo mudou. Os idosos começaram a participar sem receio de errar. Quem errava ganhava destaque, fazia graça, recebia o riso coletivo. Em outras palavras, a dinâmica deixou de ser sobre “obedecer” aos comandos e virou uma celebração da confusão e da criatividade.

No entanto, algo fundamental aconteceu ao longo dessa experiência. Eu também comecei a errar, justamente porque a minha afasia se manifesta mais intensamente quando estou sob pressão ou preciso me expressar rapidamente. Ao tentar conduzir os comandos com ritmo e clareza, comecei a me atrapalhar com as palavras. Minha mente falhava, meu corpo tropeçava.

No início, tentei corrigir, manter a postura da “chefe que manda”, exigida pelo jogo proposto. Mas logo percebi que, ao fazer isso, estava me impondo uma exigência impossível: esperar de mim uma didática “perfeita”, como se eu não fosse também atravessada pela afasia. Percebi que eu estava caindo no mesmo capacitismo que tanto crítico.

Houve um momento em que, entre um comando e outro, falei em voz alta: “Ah, eu sou afásica, né! Por favor...” — e todos caíram na gargalhada junto comigo. A partir dali, comecei a rir dos meus próprios tropeços. Assim, eles começaram a perceber que o erro era comum a todos. Que mesmo eu, integrante e bolsista da equipe do projeto, também estava no jogo, vulnerável, humana e afásica. Não só como palhaça, mas uma Gissele real. Em outras palavras, eu estava assumindo a postura de palhaça não só na estética, mas na vulnerabilidade de uma pessoa com deficiência.

Essa experiência me ensinou que, naquele encontro, não havia um “acertar”. Havia um campo de atenção, escuta e riso construído coletivamente. Foram em momentos como esse que me dei conta

de que a extensão universitária também me transformava, pois cada idoso/a trazia vivências e estratégias únicas, ampliando meu próprio repertório de comunicação e empatia. Além disso, me preocupava com o que eu não tinha total controle, a fala.

Depois desse relato da Gissele, o qual carrega a potência desse lugar híbrido de extensionista e afásica, passamos a acompanhar o relato da Maria Eduarda, estudante de Design Visual, jovem negra e sem deficiência.



Figura 4 - Grupo online.
Fonte: Acervo pessoal (2025).

Início o meu relato afirmando que participar do projeto de extensão Brincar de Viver foi uma experiência profundamente marcante em minha trajetória acadêmica e pessoal. O meu primeiro contato com o projeto foi ao lado de colegas do curso de Design Visual e da cadeira de Artesanato, no qual tive a oportunidade de vivenciar momentos únicos junto aos idosos participantes do projeto, que nos receberam com tanto carinho e vitalidade. Essa disciplina propõe como trabalho final que, em grupos, encontrássemos algum projeto de extensão para desenvolver um produto visual, a partir da demanda do projeto. Entramos em contato com a coordenação do Brincar de Viver e oferecemos o nosso trabalho. Fomos conhecer o grupo, eu e um colega. No caminho, pensamos que seria uma reunião formal, igual a todas as outras dentro da academia.

Mas nos enganamos positivamente. Logo na nossa primeira visita, fomos convidados a assistir a uma apresentação especial: um espetáculo inspirado no Show do Chacrinha, encenado pelos próprios idosos. Com trajés coloridos, sorrisos genuínos e muito entusiasmo, eles encarnaram personagens cômicos e carismáticos. Os artistas-palhaços transmitiam alegria e leveza, mesmo diante dos desafios da idade e da afasia.

Foi durante essa apresentação que vivi um momento de grande emoção e descoberta pessoal. Nessa apresentação dos idosos afásicos palhaços, alguns tinham dificuldade na comunicação verbal devido a sequelas neurológicas. A forma como se expressavam com o corpo, os olhos e os gestos me tocaram profundamente, pois, naquele instante, percebi que minha mãe também era afásica, embora isso nunca tivesse sido verbalizado formalmente em nossa família. Aquela identificação me conectou ainda mais ao projeto e aos participantes, despertando em mim uma nova sensibilidade sobre o envelhecimento, a comunicação e o valor da escuta e da presença.

Essa vivência me ensinou que o design não se limita a formas e estética: ele é também uma ferramenta de empatia, inclusão e humanidade. A partir daquele trabalho para uma disciplina do meu curso, passei a atuar como bolsista no Brincar de Viver. O contato com os idosos me mostrou o quanto podemos aprender com a experiência e resiliência de quem viveu tanto e o quanto nossas criações, sejam elas visuais ou relacionais, podem ser pontes entre gerações,

Figura 5 - Grupo presencial.
Fonte: Acervo pessoal (2024).



histórias e afetos. Depois de um semestre de atuação na extensão, saí do projeto "Brincar de Viver" não apenas com mais conhecimento técnico ou acadêmico, mas com o coração ampliado e um compromisso renovado com o cuidado e o impacto social do meu trabalho como designer.

Considerações finais

A palhaçaria é uma ferramenta importante no campo da promoção da saúde, tendo se mostrado potente também na extensão, pois compreende o/a palhaço/a como um estado de presença viva, escuta afetiva e expressão espontânea das vulnerabilidades humanas. No Brincar de Viver, essa prática valoriza pequenas expressões cotidianas — olhares, gestos, pausas — como formas legítimas de comunicação, sem a exigência de validação externa, favorecendo o pertencimento e a liberdade de expressão dos/as participantes.

Este projeto tem revelado que, para quem vive com afasia (e para quem não vive), o erro não é exceção — ele é parte do caminho. E que, quando acolhemos esse erro, quando rimos dele juntos, criamos um espaço onde todos podem existir sem medo, sem correção, sem vergonha. Dessa forma, a prática extensionista se mostra uma via de mão dupla, em que a universidade não só propõe atividades, mas aprende com

a comunidade, recebendo olhares, saberes e perspectivas que enriquecem o fazer acadêmico. Aliado a isso, este projeto possibilita que a universidade se debruce sobre a população idosa e em processo de envelhecimento, os quais muitas vezes produzem deficiências adquiridas. Com o aumento da expectativa de vida, essa realidade tem se tornado um tema social de grande relevância, possibilitando que a extensão cumpra sua função na produção de conhecimentos e práticas relevantes para a sociedade.

Para finalizar, apontamos a importância da presença de uma estudante com deficiência e afasia no Brincar de Viver. Além das aprendizagens produzidas no seu processo pessoal e acadêmico, também o projeto se enriqueceu, tanto nos momentos do grupo como nos espaços coletivos da equipe de trabalho. As dificuldades impostas pelo capacitismo puderam ser vivenciadas no coletivo. Experimentamos conhecer um tempo diferente daquele imposto pela maquinaria acadêmica, sempre rápida, eficaz e sem limites. E por isso mesmo, adoeceadora.

Por fim, salientamos a importância das cotas para pessoas com deficiência, as quais possibilitam um maior acesso dessa população às universidades públicas, promovendo inclusão e formação acadêmica comprometida com a transformação social. ◀

Referências Bibliográficas

BRANDÃO, L.; GRIGOL, C.; BALBINOT, J. *Palhafasia: a linguagem clownesca como proposta terapêutica para sujeitos afásicos*. Revista de Extensão – RevExt, [S. l.], v. 10, n. 8, p. 67–69, 2014.

DINIZ, Débora. *O que é deficiência*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DUARTE, Jéssica da Silva. *Arte clownesca na fonoaudiologia: a reinvenção da comunicação do afásico*. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Fonoaudiologia) – Faculdade de Odontologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

FREIRE, P. *Extensão ou comunicação?* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

LECOQ, Jacques. *O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral*. Tradução de Bernard Martinez. São Paulo: Senac, 1997.

MATRACA, M. V. C.; WIMMER, G.; ARAÚJO-JORGE, T. C. de. *Dialogia do riso: um novo conceito que introduz alegria para a promoção da saúde, apoiando-se no diálogo, no riso, na alegria e na arte da palhaçaria*. Ciência & Saúde Coletiva, [S. l.], v. 16, n. 10, p. 4127–4138, 2011.