
Professores Mais Criativos & Estudantes Mais Motivados: Apresentando uma Cartilha Sobre o Ensino¹

Gabriele Foggiato ESTIVALETE²

Lucas SCHUCH³

Renata RIBEIRO⁴

Tatiana Alvez C. LOPES⁵

Juliana PETERMANN⁶

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

Resumo

Temos como foco a seguinte questão: Diante das pré-disposições da divulgação científica, como elaborar produtos didáticos e editoriais de forma criativa para apresentar alternativas de revisão de práticas pedagógicas institucionalizadas? Na busca pela resolução, traçamos o seguinte objetivo: apresentar o processo de elaboração de estratégias de divulgação científica que visam tanto divulgar resultados de uma pesquisa quanto propor possibilidades de revisão de práticas do ensino. O método para a divulgação desses resultados será uma cartilha, impressa e digital. Como resultado principal, identificamos que, por meio da decodificação do conteúdo, a divulgação científica torna a nossa pesquisa mais acessível ao público.

Palavras-chave: divulgação científica; cartilha; resultados de pesquisa; ensino; práticas criativas.

1. Introdução

Este texto faz parte de uma investigação mais ampla: trata-se da pesquisa realizada pelo grupo Nós Pesquisa Criativa, da Universidade Federal de Santa Maria, em parceria com o IEP (Inovação no Ensino da Publicidade) - o qual desenvolve a pesquisa intitulada “O Ensino de Criação Publicitária” (apoiada pelo MCTI/CNPq -

¹ Trabalho apresentado no IJ 06 – Interfaces Comunicacionais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Estudante do 7º semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: gabriele.estivalet@gmail.com

³ Mestrando do programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: schuch.lucas@gmail.com

⁴ Estudante do 5º semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: renatarikki1@gmail.com

⁵ Bolsista PIBIC/CNPq. Estudante do 7º semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: alvez.tati@gmail.com

⁶ Orientadora. Professora Adjunta do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria. Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, e-mail: jupetermann@yahoo.com.br

Edital 14/2014), englobando 8 Instituições de Ensino Superior, seus cursos de Publicidade e Propaganda e as disciplinas na área de criação. Neste grupo, a criatividade prefigura como objeto empírico, como perspectiva conceitual e teórica e como característica da condução metodológica de nossas pesquisas.

Nesse contexto, este artigo, que aborda a criatividade no ambiente da sala de aula, dá continuidade a um primeiro intitulado “Divulgação Científica: Elaborando a Proposta de Uma Cartilha”⁷, fruto de um trabalho de iniciação científica com estudantes dos cursos de Publicidade e Propaganda e Produção Editorial da UFSM. Naquele artigo buscamos entender, a partir da perspectiva dos/das estudantes, como se dá a orientação dos processos criativos em sala de aula. Para isso, realizamos um grupo focal com estudantes dos dois cursos acima citados.

A partir da análise dos dados coletados no grupo focal e de leituras realizadas durante o trabalho de iniciação científica, verificamos a necessidade de revisão em alguns métodos de ensino em disciplinas de práticas criativas e decidimos, portanto, divulgar os resultados da nossa pesquisa para o público interessado.

Para dar início a esta investigação definimos, então, a seguinte questão: Diante das pré-disposições da divulgação científica, como elaborar produtos didáticos e editoriais de forma criativa para apresentar alternativas de revisão de práticas pedagógicas institucionalizadas? Nosso objetivo é apresentar, então, o processo de elaboração de estratégias de divulgação científica que visam tanto divulgar resultados de uma pesquisa quanto propor possibilidades de revisão de práticas do ensino.

Não há dúvidas de que uma pesquisa que envolve coleta de dados e análise de resultados terá maior eficácia se seus resultados forem divulgados. A divulgação científica caracteriza-se por utilizar diversos recursos e técnicas para tornar públicas informações decorrentes de uma pesquisa à sociedade. O método escolhido para apresentar ao público os resultados da nossa pesquisa foi uma cartilha, denominada “Professores Mais Criativos & Estudantes Mais Motivados”, que será veiculada de forma impressa e digital.

Tanto para a coleta de dados do grupo focal, quanto para a análise desses, elaboramos alguns eixos de observação, definidos como: universo *versus* não universo; autoridade *versus* autoritarismo; liberdade *versus* licenciosidade; práticas

⁷ Trabalho apresentado no XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - São Paulo/SP - 2016.

institucionalizadas *versus* práticas motivacionais; autonomia *versus* heteronomia e *feedback versus* ausência de *feedback*. Esses eixos de observação formam os capítulos da nossa cartilha, a qual possuirá, também, um teste que analisa o perfil do/a docente.

Este artigo está dividido em seis tópicos, sendo eles: Introdução, Estratégias de Divulgação Científica, Práticas Institucionalizadas e Práticas Motivacionais, A Cartilha Impressa, A Cartilha Online e Considerações Finais. Veremos, a seguir, uma definição mais detalhada sobre a divulgação científica e suas estratégias.

2. Estratégias de Divulgação Científica

A divulgação científica é um meio de propagação de pesquisas que utiliza diferentes recursos e técnicas para apresentar à sociedade os resultados encontrados em uma investigação. Ela procura, também, traduzir “uma linguagem especializada para uma leiga, visando a atingir um público mais amplo” (ALBAGLI, 1996, 397), tornando-se, então, um meio de inclusão dos/das cidadãos/cidadãs no debate sobre determinados temas (BUENO, 2010).

Conforme mencionamos anteriormente, durante nosso trabalho de iniciação científica realizamos um grupo focal com estudantes dos cursos de Publicidade e Propaganda e Produção Editorial com a finalidade de entender como se dá a orientação em disciplinas de práticas criativas. A partir da fala dos/as estudantes e também das leituras que realizamos previamente, identificamos alguns problemas nas disciplinas de criação e buscamos traçar soluções. Para que pudéssemos propor uma reflexão a respeito dos métodos de ensino resolvemos, portanto, divulgar esses dados coletados ao público.

A difusão científica pode ser motivada por vários objetivos, como: educacional, cívico ou mobilização popular. A divulgação dos resultados da nossa pesquisa possui o caráter educacional, já que procuramos transmitir aos indivíduos informações científicas “com um caráter prático, com o objetivo de esclarecer os indivíduos sobre o desvendamento e a solução de problemas relacionados a fenômenos já cientificamente estudados” (ALBAGLI, 1996, p.397). Essa função educativa é capaz de auxiliar, portanto, na formação da opinião pública (ACUÑA apud ZAMBONI, 2001).

Um fator importante da divulgação científica é a sua capacidade de produzir o efeito de exterioridade da ciência: “o cientista pode sair do seu lugar “próprio” de interlocução legitimada com outro cientista para produzir interlocuções com outros

leitores, não cientistas” (SILVA, 2006, p.58). O público desse modo de propagação da ciência não possui, obrigatoriamente, capacidade técnico-científica para decodificar termos técnicos ou compreender os conceitos provenientes da área da pesquisa. Sendo assim, há um grande peso atribuído pelos especialistas em comunicação ao fator “linguagem” na divulgação científica direcionada a leigos/as (ZAMBONI, 2001).

Conforme Bueno (2010, p.3),

O público leigo, em geral, não é alfabetizado cientificamente e, portanto, vê como ruído (...) qualquer termo técnico ou mesmo se enreda em conceitos que implicam alguma complexidade. (...) Em função disso, a difusão de informações científicas e tecnológicas para este público obrigatoriamente requer decodificação ou recodificação do discurso especializado, com a utilização de recursos (metáforas, ilustrações ou infográficos, etc.).

Além de ser difundida nos meios de comunicação de massa e nos museus e centros de ciência, a divulgação científica “extrapola o território da mídia e se espalha por outros campos ou atividades” (BUENO, 2010, p.4), abrangendo, também, palestras, histórias em quadrinhos, folhetos, campanhas publicitárias e outros.

Para apresentar ao público os dados encontrados no nosso trabalho de iniciação científica, decidimos desenvolver uma cartilha. Nosso objetivo é divulgar, nesta cartilha, os resultados da pesquisa de forma atrativa e funcional para todo âmbito acadêmico, com foco nas disciplinas de criação. A cartilha será veiculada de duas formas diferentes: impressa e online. Dessa forma, conseguiremos ultrapassar as fronteiras acadêmicas e atingir um público muito mais amplo, uma vez que a internet é um veículo comunicacional que proporciona uma grande disseminação de informações.

Os dois modelos de cartilha, apesar de serem moldados para formatos diferentes, possuirão seis capítulos e, no final, um teste que poderá ser realizado tanto pelos/as estudantes quanto pelo/a docente para analisar o perfil e a postura do/a mesmo/a em sala de aula. Buscamos, em nossos materiais, simplificar os termos utilizados durante a nossa investigação, adotando uma linguagem possível de ser entendida por qualquer pessoa, familiarizada ou não com a nossa linha de pesquisa. Mostraremos brevemente, a seguir, os capítulos que compõem a cartilha.

3. Práticas Institucionalizadas e Práticas Motivacionais

A estrutura da cartilha é constituída por uma introdução, seis capítulos e um teste sobre o perfil do/a docente. Ela inicia, então, com um pequeno texto que trata sobre os seguintes fatores: criatividade, motivação e aprendizagem, possibilitando

aos/às leitores/as a reflexão sobre a importância da ligação dos mesmos para o ensino. Após a introdução, temos, então, os capítulos que apresentam os problemas e as estratégias que coletamos ao longo do trabalho de iniciação científica que originou os artigos “Orientação e Criação - Entre Incentivos e Inibições”⁸, “Alternativas para Minimizar Fatores de Inibição e Maximizar Fatores de Incentivo no Processo de Orientação de Práticas Criativas”⁹, “Divulgação Científica: Elaborando a Proposta de Uma Cartilha”, já citado anteriormente, e o trabalho que aqui estamos expondo. A seguir, apresentamos uma breve sintetização dos capítulos que compõem a cartilha.

3.1 Primeiro Capítulo: Práticas institucionalizadas e práticas motivacionais

Identificamos que as salas de aula possuem um ambiente e atividades muito padronizadas, o que pode acabar bloqueando a criatividade dos/as estudantes, os/as desmotivando com a falta de desafio, gerando, assim, um trabalho monótono. Por isso, entendemos que uma sala de aula de práticas criativas exige, também, uma postura pedagógica criativa, incluindo fatores como o desafio, a superação e a recompensa (TAPIA; FITA, 2004).

3.2 Segundo Capítulo: Liberdade vs. licenciosidade.

Comprendemos que a liberdade é indispensável na formação dos/das estudantes, já que essa proporciona a realização de um trabalho satisfatório. No entanto, dar liberdade aos/às estudantes não significa ser licencioso/a: é preciso que haja sempre uma orientação do/a docente, pois só assim teremos um resultado satisfatório (FREIRE, 2002).

3.3 Terceiro capítulo: Universo vs. não universo

⁸ Trabalho apresentado no XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul - Curitiba/PR - 2016.

⁹ Trabalho apresentado no VII Pró-Pesq - Encontro Nacional de Pesquisadores em Publicidade e Propaganda - Rio de Janeiro/RJ - 2016.

No processo de aprendizagem é preciso que o/a estudante se sinta integrado e estimulado, pois só assim estará presente no universo de sala de aula. O não universo caracteriza-se no momento em que o/a docente somente ordena os conteúdos, não possuindo uma relação de comunicação recíproca com os/as estudantes e, conseqüentemente, não permitindo que eles/as participem do processo de aprendizagem (HUIZINGA, 2000).

3.4 Quarto capítulo: *feedback* vs. ausência de *feedback*

Para toda finalização de trabalho é preciso que haja um bom *feedback*, pois é ele que aperfeiçoa o processo de aprendizagem, proporciona uma interação entre o/a docente e os/as estudantes, orienta-os e motiva-os durante a realização dos trabalhos. Já com a ausência de *feedback* os/as estudantes ficam perdidos, pois não são informados dos aspectos precisam melhorar (SHUTE, 2007).

3.5 Quinto Capítulo: Autoridade vs. autoritarismo

Esses dois fatores - autoridade e autoritarismo - determinam a motivação que os/as estudantes vão ter com as atividades propostas em sala de aula. É evidente a necessidade da existência de autoridade no ambiente de sala de aula, pois ela faz com que os/as estudantes tomem decisões e assumam as responsabilidades conseqüentes. No entanto, é preciso que ocorra uma relação democrática na sala de aula: quando esta relação não acontece, tem-se o autoritarismo (FREIRE, 2002).

3.6 Sexto Capítulo: Estratégias para melhoramento do ensino em criação

Por fim, o último capítulo conta com estratégias que elaboramos, após a análise dos dados coletados em nossas pesquisas, para haver uma revisão nos métodos de ensino em disciplinas criativas. Dentre elas, destaca-se: criar um documento de *feedback* em conjunto com os/as estudantes, com as questões que serão avaliadas na realização do trabalho.

3.7 Teste

A cartilha encerra com um teste descontraído, com a temática de heróis, para avaliar as práticas do/a docente de uma forma dinâmica, proporcionando trocas entre o/a estudante e o/a professor(a).

4. A Cartilha Impressa

Desenvolvemos, então, uma cartilha apresentada em duas versões - impressa e online - com conteúdos diferentes para docentes e estudantes, com o objetivo principal de divulgar os dados encontrados na pesquisa "Orientação e Criação - Entre Incentivos e Inibições" e também propor, ao final, um teste para que o/a leitor(a) (professor(a) ou aluno/a) possa conhecer o seu próprio perfil, no caso do/a docente, ou de seu/sua professor(a), no caso do/a discente.

O maior desafio ao qual a cartilha se propunha era o de ser atrativa e funcional, também para quem não tivesse o interesse pela pesquisa científica, mantendo uma linguagem que se aproxima à coloquial e tornando mais simples a compreensão dos resultados encontrados na nossa investigação, seguindo pistas já apontadas nos artigos anteriores, onde ficou claro que o público que não é alfabetizado cientificamente possui certa dificuldade em decodificar os termos técnicos das pesquisas (BUENO, 2010).

Detalhando um pouco mais a versão impressa da cartilha, buscamos um formato que fosse de fácil execução e que permitisse ser impresso em larga escala para entrega no ambiente acadêmico. Para tal, unificamos seu conteúdo, tanto para docentes quanto para estudantes em uma única cartilha, e os distinguimos por sumários independentes no decorrer do material.

Afim de cumprir o objetivo de tornar o conteúdo atrativo, e conforme já detalhado nos artigos anteriores acima citados, nos valem da temática de super-herói para trazer ludicidade ao conteúdo e tornar mais fácil a compreensão do mesmo através dessa analogia. Este tema proporcionou que desenvolvêssemos ilustrações inéditas de super-heróis para representar com clareza, nos resultados do teste, o perfil do docente analisado: um(a) super herói/heroína de professor(a), herói/heroína em potencial e herói/heroína enfraquecido/a, apresentados no apêndice.

Para dar continuidade à temática dos super-heróis, propusemos o design da cartilha inspirado em histórias em quadrinhos, tornando a leitura mais fluida para quem tem a cartilha impressa, trazendo mais uma vez a ludicidade como artifício

atrativo. A aplicação da ludicidade como auxílio no ensino não é nova. Muito debatida na obra de diversos autores sobre educação infantil, entre eles o seu maior expoente o suíço Jean Piaget (1971), que estudava o elemento lúdico em jogos no ensino infantil e afirmava que "(...) os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual" (PIAGET, 1978, p.97).

Aprofundando os estudos de Piaget, Castilho e Tonus desenvolveram um estudo ampliando o uso do lúdico não só para crianças mas também para jovens e adultos, e, dentre outros aspectos, afirmam que "o uso do lúdico como parte de uma metodologia educacional possibilita o desenvolvimento educacional de potencialidades de forma harmoniosa respeitando os aspectos biológicos e psicológicos em cada fase da escolaridade" (CASTILHO, TONUS, 2008, p.2).

Além da ludicidade trazida no design e formato propostos, ao longo de todo o conteúdo tomamos o cuidado de não termos blocos de informação muito extensos, que poderiam tornar a leitura mais densa e colaborar para o desinteresse dos/as leitores/as. Nos tópicos em que se fez necessário a apresentação de alguns conceitos mais importantes para a compreensão do conteúdo, lançamos mão de alguns blocos de texto em corpo maior e destacados do texto original.

Portanto, todos os movimentos na elaboração da cartilha foram dados na busca de tornar o conteúdo mais próximo também da parcela da comunidade acadêmica que não se identifica totalmente com a área da pesquisa, ou ainda para aqueles que se identificam, como um retorno para a comunidade de um conteúdo complexo, de maneira mais simplificada.

Porém, tratando-se de um conteúdo impresso, e que teria um alcance limitado dados os custos de investimento com a impressão e o processo gráfico, lançamos mão de outra estratégia: a de transformar o resultado da cartilha em um ambiente online que pudesse romper a barreira física da instituição originária da pesquisa, e também de não ficar limitada pela tiragem da versão impressa. Esta estratégia será aprofundada no tópico a seguir.

5. A Cartilha Online

Vivemos, atualmente, “uma revolução digital que viabiliza em ritmo acelerado - a partir da linguagem digital única - a possibilidade de transmissão de conteúdos”

(SILVEIRA, 2003, p.86). Por isso, optamos por divulgar o mesmo conteúdo da versão da cartilha impressa em uma plataforma online a qual atendesse aos mesmos objetivos. Porém, adaptamos a linguagem e as principais características do texto para que a mesma ficasse mais adequada ao meio.

O conteúdo da cartilha foi hospedado dentro do site do Grupo Nós - Pesquisa Criativa, gerador deste trabalho de iniciação científica. O usuário que acessar o site do Nós (<http://www.nospesquisacriativa.com>) poderá encontrar o link da Cartilha como um dos resultados de pesquisas geradas pelo grupo, ou também é possível que ele tenha contato através de outro canal de divulgação, sendo direcionado diretamente para o conteúdo da cartilha hospedado em <http://www.nospesquisacriativa.com/cartilha>.

Assim, o conteúdo da cartilha funciona como um *hotsite* dentro do site raiz do Grupo. Sampaio nos define *hotsite* como "website temporário e bastante enxuto para lançamento de um produto, uma promoção ou mesmo uma informação na internet. É denominado *hotsite*, e embora possa se resumir a uma página, tem resultados imediatos e custo reduzido" (SAMPAIO, 1999, p.336).

Cumprindo o papel dos sumários distintos ao início da cartilha, assim que o usuário acessa o site, lhe é perguntado sua condição: estudante ou docente, isto irá direcioná-lo/a para o conteúdo específico às suas necessidades.

Um dos principais cuidados que tivemos na criação da versão online foi o de tornar o conteúdo o mais simplificado possível, haja visto o consumo muito acelerado que os usuários fazem do conteúdo na internet. Então, todos os conceitos são apresentados de forma bastante sucinta, e havendo o interesse de se aprofundar no assunto, em cada um dos capítulos, há um botão "Saiba Mais" para acessar o texto completo da cartilha para determinado capítulo.

Outro ponto chave na sua versão online é que a cartilha ganha uma perspectiva interativa muito maior, à medida que os testes propostos para avaliar o desempenho do/a docente, e também um modelo de feedback para este/a professor(a) propor aos/às alunos/as estão disponíveis para download ao longo do conteúdo, cumprindo as mesmas funções da versão impressa da cartilha.

Ainda assim, na versão online mantivemos a estética, já explicada, das histórias em quadrinhos, que aqui também ganham uma perspectiva mais interativa, visto que é possível "navegar" entre os conteúdos, como se estivesse lendo realmente uma história em quadrinho em versão digital.

6. Considerações Finais

Após a realização do grupo focal com estudantes dos cursos de Publicidade e Propaganda e Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria e a análise dos resultados do mesmo, surgiu a necessidade de elaborar um produto didático e editorial de forma criativa que acrescentasse aos/às estudantes e docentes uma nova visão nos métodos de ensino para as disciplinas de práticas criativas.

Assim, tomamos como base a divulgação científica e escolhemos como método a elaboração de uma cartilha. Essa cartilha é apresentada em duas versões, impressa e online, com conteúdos diferenciados tanto para docentes quanto para estudantes.

Na criação da identidade visual, cumprindo com a ideia de proporcionarmos um conteúdo atrativo e que não fosse voltado apenas para aqueles/as que tivessem interesse pela pesquisa científica, decidimos fazer uso de uma temática - super-heróis. Assim, trouxemos a ludicidade para o nosso conteúdo e buscamos facilitar a sua compreensão.

Dentro das estratégias de divulgação científica, observamos que, através apenas do conteúdo impresso teríamos um alcance limitado. Por isso, decidimos veicular a cartilha em um ambiente online, aumentando o alcance de pessoas e promovendo uma maior interação com os/as estudantes e docentes.

Por fim, concluímos que, através da decodificação do nosso material para uma vasta audiência, a divulgação científica torna o conteúdo da nossa pesquisa mais acessível ao público.

7. Referências

ALBAGLI, Sarita. **Divulgação científica**: informação científica para a cidadania? Revista Ciência da Informação, Brasília, vol. 25, n. 3, p. 396-404, set./dez. 1996. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/639/643>> Acesso em 02 de abril de 2017.

BUENO, Wilson Costa. **Comunicação científica e divulgação científica**: aproximações e rupturas conceituais. Revista Informação & Informação, Londrina, vol. 15, n. 1 especial, p. 1-12, 2010. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/6585>> Acesso em 02 de abril de 2017.

CASTILHO, Maria da Aparecida; TONUS, Loraci Hoffmann. **O lúdico e sua importância na formação de jovens e adultos.** Revista Synergismus Scyentifica UTFPR, Patro Branco, vol. 03, 2008. Disponível em:

<<http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/SysScy/article/viewFile/416/210>> Acesso em 14 de abril de 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa . São Paulo: Paz e Terra, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** Editora Perspectiva S.A.: São Paulo, 2000.

LÜBECK, Elisa; SILVEIRA, Ada Cristina Machado da. Hipermídia: a divulgação científica em versão eletrônica. In: SILVEIRA, Ada Cristina Machado da (Org.). **Divulgação Científica e Tecnologias de Informação e Comunicação.** Santa Maria: FACOS-UFSM, 2003.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança-imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Falar Editores, 1978.

SAMPAIO, Rafael. **Propaganda de A a Z:** como usar a propaganda para construir marcas e empresas de sucesso. Rio de Janeiro: Campus: ABP, 1999.

SILVA, Henrique César da. **O que é divulgação científica?** Revista Ciência e Ensino, Piracicaba, vol. 1, n. 1, p. 53-59, dez. 2006. Disponível em: <<http://prc.ifsp.edu.br:8081/ojs/index.php/cienciaeensino/article/viewFile/39/98>> Acesso em 02 de abril de 2017.

SHUTE, V. J. **Focus on formative feedback.** *ETS Research e Development.* Princeton, NJ, March 2007. Disponível em: <www.ets.org/Media/Research/pdf/RR-07-11.pdf> Acesso em 12.abril.2017

TAPIA, Jesús Alonso; FITA, Enrique Caturla. **A motivação em sala de aula:** o que é, como se faz. São Paulo: Loyola, 2004.

ZAMBONI, Lilian Márcia Simões. **Cientistas, Jornalistas e a Divulgação Científica.** Campinas: Autores Associados, 2001.

8. Apêndice



Figura 1: Super-herói/heroínas que compõem a identidade visual da cartilha. Da esquerda para direita: Super-herói/heroína de professor(a), Herói/Heroína em potencial e Herói/Heroína enfraquecida