

O humor como estratégia de ensino na disciplina de Análise e Projeto de Sistemas

Lafayette Batista Melo¹

¹Núcleo de Aprendizagem Virtual – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB)

Av. 1º. de maio, 720, Jaguaribe, João Pessoa – PB – CEP: 58.015-430

lafago@gmail.com

Abstract. *This article describes the use of humor in the discipline of Systems Analysis and Design, according to linguistics studies. We analyzed humor as jokes and ironies, based on the Theory of Verbal Humor in multiple sites with content of humor in informatics. We investigated processes of understanding and interpretation of jokes and concrete applications are shown with students. It is concluded that the applications were positive, leading to increased interaction and discussion of the content as well as mobilization of knowledge in a different way from that which is presented in classes.*

Resumo. *Este artigo descreve o uso do humor na disciplina de Análise e projeto de Sistemas, a partir de estudos da linguística. São analisadas formas de humor como piadas e ironias, tendo como base a Teoria do Humor Verbal, em vários sites com conteúdo de humor em informática. São investigados processos de compreensão e interpretação e são mostradas aplicações concretas com os alunos. Conclui-se que as aplicações foram positivas, levando a maior discussão do conteúdo e interação, bem como a uma mobilização de conhecimentos de uma forma diferenciada da que se faz.*

1. Introdução

O ensino de informática apresenta algumas peculiaridades. No nosso caso, a disciplina de Análise e Projeto de Sistemas está na matriz de um curso de Tecnologia em Sistemas para Internet, incluindo assuntos de Engenharia de Software. Há uma variedade muito grande de assuntos desta disciplina que são tratados informalmente através de expressões humorísticas, seja em charges, tirinhas ou textos. Procuramos investigar um modo de associar o uso do humor às aulas, não simplesmente pela ludicidade, mas porque supomos haver assuntos a serem mais bem estudados, fazendo esta ligação.

2. Fundamentação teórico-metodológica

A busca por novas metodologias de ensino para a área de informática tem sido muito fortemente baseada na incorporação de novas tecnologias e competências, como é descrito em Hromkovic (2010). Contudo, abordagens que tratem como a linguagem é usada no ensino, bem como o aproveitamento dos textos humorísticos que circulam na Internet, não parecem ser uma vertente. Há tentativas lúdicas, como é relatado em Brito (2011), mas não uma explicitação de compreensão da linguagem humorística.

As bases desta pesquisa foram buscadas na linguística e, nessa área, compreender as relações entre texto e discurso é primordial. Para Possenti (2009), o texto é a materialidade do discurso, mas um discurso não é equivalente a um texto. Para o discurso da área de Análise de Sistemas, há um conjunto de termos que dão um enquadre para a atividade. Analistas utilizariam termos como artefato, processo de desenvolvimento, *stakeholder* etc e teriam posicionamentos próprios sobre a linguagem.

Magalhães (2010) também nos mostra que há propriedades comuns dos textos de humor, com objetivo de levarem ao riso. Contudo, dentro do humor há a ironia, a piada, os chistes etc. Vamos considerar que as várias formas de humor podem ser reduzidas a piadas e que nas suas raízes há incongruências que precisam ser identificadas na leitura, de modo que haja um efeito humorístico, conforme Perks (2012). Nesse caso, há os mecanismos linguísticos gerais que são definidos em Possenti (2008) para elucidação das piadas e que no nosso trabalho são reduzidos a **pressuposições, conhecimentos prévios e inferências**. Isso é feito com adequada delimitação temática do discurso.

2.1. Definição do tema principal de uma piada

Um texto categorizado na temática errada traria situações nas quais a exploração do conteúdo não fosse adequadamente aproveitada ou explicitada e também poderia, pela falta de rigor, fazer com que a coleção de piadas aumentasse exponencialmente, dificultando a coleta adequada para o material de análise. Vamos notar um exemplo inadequado de categorização de texto no discurso da disciplina, supondo que a piada seria classificada em “conhecimentos e habilidades do profissional de informática”:

*“Um carro em que vão quatro engenheiros quebra e para. Cada um deles tenta resolver o problema a seu modo:
Engenheiro mecânico: – A caixa de câmbio pode ter quebrado.
Engenheiro químico: – Não concordo. O problema deve estar nas substâncias que estão na gasolina.
Engenheiro eletricitista: – De jeito nenhum! É a bateria que está descarregada.
Engenheiro de software: – E se a gente saísse e entrasse de novo?”*

Piadas como essas foram descartadas assim como excluímos da coleta situações nas quais as piadas de informática usam apenas de recursos linguísticos, como rimas.

2.2. Diretrizes para compreensão de uma piada

Nesta pesquisa, os três mecanismos linguísticos ressaltados são estratégias de compreensão das piadas. Raskin (1985), conforme sua Teoria do Humor Verbal, caracteriza textos que veiculam uma piada se obedecerem às seguintes condições: 1) o texto é compatível completamente ou em parte com dois *scripts*; 2) os dois *scripts* opõem-se de forma especial (no caso de textos que envolvam profissionais de informática, estados de coisas normais/esperados e estados de coisas anormais/inesperados acontecem muito em função do conhecimento/desconhecimento do assunto de informática em pauta); 3) não é uma comunicação *bona fide* (não seria uma história real tratando de indivíduos reais – com os envolvidos sendo identificados) e 4) inclui um “gatilho” (pode ser uma expressão ou um termo) que dispara a passagem de um para outro *script* (plano). Vamos ver um exemplo:

*“Um balonista estava em pleno vôo, quando se deu conta de que estava perdido. Avistou um povoado e começou a descer, para poder se informar sobre sua localização. Viu um homem caminhando e desceu o balão em sua direção para perguntar:
– Por gentileza, o senhor sabe me informar onde estou?
O cidadão olhou para o balonista e respondeu:
– O senhor está a meio metro do chão, dentro de um balão.
O balonista ficou meio irritado e perguntou:*

– O senhor é analista de sistemas, não é?
O cidadão respondeu espantado:
– Sim, sou! Mas como o senhor descobriu?
– Simples: o senhor me deu uma resposta tecnicamente correta, mas que não me serve para nada!
Daí, o cidadão replicou ao balonista:
– E o senhor é um gerente, certo?
O balonista ficou estarrecido:
– Sim! Mas como o senhor sabe disso?
– Simples: o senhor está completamente perdido e encontrou alguém para colocar a culpa!”

Pode-se observar claramente que não é uma história *bona fide* e que há dois planos desenvolvidos em duas partes da piada. Na primeira parte, passa-se do plano de pensamento de um suposto balonista perdido (o gerente), que encontra um desconhecido e pede ajuda a ele, para a descoberta que o possível socorrista seria um analista de sistemas e, na segunda parte, passa-se para o plano do analista.

2.3. Compreensão e interpretação

Trabalhar as análises com os alunos requer não apenas compreender as piadas, mas interpretá-las (Possenti (2008)), ou seja, além de compreender os processos de leitura quanto a suas implicidades, conhecimentos e inferências, é importante descobrir quais atividades são legítimas e problematizáveis e como se posicionar diante delas.

Em relação à piadinha descrita na sub-seção anterior, podemos considerar que, após a compreensão das piadas, o professor pode trazer novos fatos, acrescentar exemplos reais ou sugerir novos desmembramentos da história em forma de questionamento. Por exemplo: Que outras versões a piada poderia ter se o balonista fosse um webdesigner e o homem caminhando fosse um programador? Que habilidades as pessoas deveriam desenvolver ou formas de trabalho os profissionais deveriam adotar para diminuir os problemas de trabalho ou os conflitos em equipe?

3. Aplicação e Resultados

Após a seleção das piadas, conforme as orientações da seção 2 e de sua aplicação com os alunos, sempre procurando observar, além da compreensão, a interpretação que foi desenvolvida por professor e alunos, de acordo com a sub-seção 2.3, alguns resultados observados mereceram ser ressaltados, o que faremos adiante.

O professor conseguiu delimitar 800 piadas, enquadrando-as no discurso apropriado à disciplina de Análise e Projeto de Sistemas, extraídas dos seguintes sites:

- **Humor na Informática** – <http://humornainformatica.blogspot.com/>
- **Computer stupidities** – http://rinkworks.com/stupid/cs_programming.shtml
- **Vida de programador** – <http://vidadeprogramador.com.br/>
- **Dilbert Brasil** – <http://dilbertbrasil.blogspot.com/>
- **Vida de suporte** – <http://vidadesuporte.com.br>
- **Eu faço programas** – <http://eufacoprogramas.com/category/humor/>
- **Desciclopédia** – http://desciclopedia.ws/wiki/Analista_de_sistemas
- **Majtec** – <http://www.majtec.com.br/humor/piadas-com-a-informatica/#axzz1oGFVJYiI>
- **Site do escritor** – http://www.sitedoescritor.com.br/sitedoescritor_piadas_00002_analista_de_sistemas.html
- **dmoz** – <http://www.dmoz.org/Recreation/Humor/Computer/Programming/>
- **Heuse** – <http://www.heuse.com/cphumor.htm>
- **Orapois** – http://www.orapois.com.br/humor/piadas/piadas-de-enganalistas/lista-de-piadas-de-enganalistas_p0.html
- **ZSC** – <http://www.zsc.com.br/HISTORIAS%20DE%20COMPUTADOR.htm>
- **CrazyseaWolf** – <http://crazyseawolf.blogspot.com/2010/09/piadas-de-programadores.html>

Os textos dos sites foram delimitados por buscas de palavras-chave correspondentes ao discurso de conteúdo da disciplina: analista de sistemas, programador, requisitos, ciclo de vida, modelagem, gerência de software, risco,

desenvolvimento, documentação, especificação, modelagem, artefato, análise, projeto, interface, código (codificação), testes, manutenção, UML e diagramas (casos de uso, classes, sequência, comunicação, estados, atividades, componentes e implantação). O professor aplicou as piadas, notando como poderia ser desenvolvida a compreensão das histórias, conforme a seção 2.2. É importante considerar que todos os usos com os alunos foram registrados em um grupo da disciplina criado no Facebook.

Pôde-se gerar novos conhecimentos não apresentados em livros didáticos nem observados em pesquisas ou relatórios. Por exemplo, ao expor e pedir a opinião dos alunos sobre boas práticas de programação em textos que se referiam à codificação e especificamente uso de documentação interna (comentários nos códigos), pôde-se inferir que uma série de piadinhas conseguia mostrar três problemas: 1) programador apenas descreve o comando: `if (x == 5) do {...}; // se condição verdadeira, entra no bloco`; 2) programador diz o que vai acontecer: `printf("alô! alô"); // vai aparecer alô, alô! na tela` e 3) programador diz para si mesmo que vai comentar depois: `if x {...}; // vou comentar aqui`. O trabalho com as piadas pareceu mostrar um conhecimento velado (professores, normalmente, dizem que os alunos devem documentar códigos, mas não explicam como). Um exemplo dessas piadinhas é o da figura 1.



Figura 1. Piada sobre comentário – <http://vidadeprogramador.com.br/tag/comentarios>

No início da disciplina, alguns assuntos pareceram estar mais presentes no material coletado e o papel do analista é bem evidente. Assim, entre várias outras, foi aplicada a piadinha do “administrador balonista”, exemplificada na seção 2.2, após uma discussão na primeira aula, pedindo-se em seguida que os alunos respondessem a algumas perguntas no nosso grupo do Facebook: 1) como o analista é visto pelo gerente de projetos? 2) como o gerente é visto pelo analista? e 3) como desenvolver as relações com os gerentes (administradores) de forma que os projetos de sistemas obtenham sucesso? Houve a compreensão de que havia dois planos de entendimento que eram engatilhados duas vezes. Os alunos responderam que o analista era visto pelo gerente como uma pessoa objetiva, detalhista, técnica e com um jargão muito técnico, mas não hábil na comunicação. Para a pergunta 3, várias respostas foram dadas como: a equipe toda deve ter um melhor conhecimento do papel da gerência.

Um outro assunto diz respeito às propriedades gerais de sistemas. Há uma figura bem conhecida no ensino de Análise de Sistemas e Engenharia de Software: o desenho de balanços como metáfora de um possível projeto na visão do analista e de outros profissionais, além do usuário. Contudo, a imagem é colocada pronta, como uma explicação para indicar como cada um pode pensar diferentemente. Em nosso trabalho,

da Análise e Projeto de Sistemas, trouxe uma discussão bem produtiva com os assuntos de ciclo de vida (especialmente uso de prototipação), problemas de análise de risco, segurança e proteção (inferidos a partir de comportamento do usuário final), gerência de software (discussões sobre cronograma e entrega do produto em historinhas com função chistosa para um analista ou programador) e modelagem em UML (foram usados muitos diagramas retratados ironicamente para representar desde o algoritmo da letra de uma música até a fritura de um ovo). Nesse último caso, foi problematizado com os alunos se a representação dos diagramas nos textos irônicos poderia ter função de algum diagrama específico em UML e como os alunos poderiam reconstruí-los corretamente. Houve uma quantidade muito grande de representações de diagramas com funções semelhantes aos diagramas de atividade. Alguns exemplos sobre uso de diagramas de casos de uso e de classes puderam ser inferidos conforme a descrição de um problema nas historinhas, mas os demais diagramas praticamente não apareceram. Há várias outras situações que não teremos espaço para detalhar neste artigo.

4. Conclusões

Pelas aplicações citadas, pôde-se observar que foi bastante estimulante para professor e alunos saírem meramente de explicações expositivas, o que ocasionou maior interação, interesse e participação. Porém, é crucial saber que apenas aplicar os textos de humor não traria esses efeitos positivos. A busca cuidadosa de temáticas associadas ao conteúdo da disciplina, bem como a observação de como as piadas podem ser compreendidas, além da problematização, são estratégias indispensáveis para que o trabalho dê certo. Simplesmente ler uma piada no meio de uma aula não traria esses benefícios. Outros trabalhos que estão sendo feitos incluem a construção de um catálogo com piadas e suas possíveis problematizações para outras disciplinas.

Referências

- Brito, A. V.; Silva, J. C. Um jogo educativo voltado ao ensino de Modelagem de Dados. In: Congresso da Sociedade Brasileira de Computação (CSBC) - Workshop de Ensino de Computação (WEI), 2011, Natal. Anais do XXXI Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2011.
- Hromkovic, J., Kráaloviéc, R., Vahrenhold, J (2010). Teaching Fundamental Concepts of Informatics: 4th International Conference on Informatics in Secondary Schools - Evolution and Perspectives, ISSEP 2010, Zurich, Switzerland, January 13-15, 2010, Proceedings.
- Magalhães, H. M. (2010). Aprendendo com humor. Campinas: Mercado das Letras.
- Perks, L. G. The ancient roots of humor. In: *International Journal of Humor Research*. Volume 25, Issue 2, Pages 119–132, ISSN (Online) 1613-3722, ISSN (Print) 0933-1719, DOI: 10.1515/humor-2012-0007, April 2012.
- Possenti, S. (2008) “O discurso do humor: temas, técnicas e leituras”, Em: Os humores da língua, São Paulo: Mercado de Letras, p. 25-40.
- Possenti, S. (2010) “Rindo do descobrimento do Brasil” Em: Humor, Língua e Discurso, São Paulo: Contexto, p. 11-26.
- Raskin, V. (1985), Semantic mechanisms of humor. Holland: Reidel.