

**SISTEMA TOPONÍMICO DO TOCANTINS SISTOP¹²²:
RESULTADOS PRELIMINARES**

Karylleila dos Santos Andrade (UFT/PPGL/CNPq-PQ)

karylleila@gmail.com

Rodrigo Vieira do Nascimento (PPGL/UFT)

rdrgviera@hotmail.com

Verônica Ramalho Nunes (PPGL/UFT)

vevethin@gmail.com

Carla Bastiani (PPGL/UFT)

carlinha_cb@hotmail.com

RESUMO

A Toponímia, na área dos estudos da Linguística, tem como escopo o estudo dos nomes de lugares, baseia-se, entre outros aspectos, na etimologia e nos dados semânticos dos nomes próprios de lugares (elementos físicos e humanos). É fundamental compreender esses nomes a partir dos diferentes significados, olhares e áreas de atuação, pois, por se organizarem de maneira dinâmica, constantemente (re)inventam-se no tempo e no espaço, sobrepondo-se a valores socioculturais, identitários, econômicos, políticos e religiosos. No nosso entender, reconhecemos o nome de lugar como sendo um patrimônio linguístico e cultural, testemunho de uma comunidade. Materializado e corporificado, ele é um produto e o reflexo social e cultural da cosmovisão de um grupo. Para este estudo, partimos da seguinte questão norteadora: de que forma um *software*, de caráter pedagógico, ao partir de informações adicionais a respeito de elementos físicos e humanos do estado do Tocantins, pode valorizar e promover a ampliação do leque de conhecimentos acerca dos nomes de lugares do estado do Tocantins?. Partimos do conceito de inovação pedagógica para fundamentar nosso trabalho, dos documentos oficiais, como também do referencial teórico e metodológico da toponímia.

Palavras-chave:

Ensino. Toponímia. Software Pedagógico.

1. Notas iniciais

Tendo em vista o caráter interdisciplinar e dinâmico dos estudos toponímicos, este trabalho parte da seguinte problematização: de que forma a criação e a implementação de um software com informações adicionais sobre os elementos físicos e humanos/urbanos do estado do Tocantins pode valorizar e ampliar, do ponto de vista pedagógico, o leque de conhecimentos acerca dos nomes de lugares nos livros didáticos das

¹²²Os autores do artigo são integrantes do Grupo de Trabalho SISTOP/UFT/CNPq, disponível em: <<http://toponimiadotocantins.com/SISTOP>>. Acesso em: 31 jul 2018.

disciplinas de Língua Portuguesa, Geografia e História na Educação Básica?

Toponímia vem do grego *topos* “lugar” e *onoma* “nome”. Estuda o nome dos lugares e os designativos geográficos: físico, humano, antrópico ou cultural. Deve ser compreendida como um complexo língu-cultural: um fato do sistema das línguas humanas. Podemos pensar que a relação da toponímia, a partir de uma visão interdisciplinar, estabelece o sentido de unidade diante dos diversos saberes. Dessa forma, “possibilita ao sujeito re/encontrar a identidade, história, etimologia do nome na multiplicidade de conhecimentos, tendo em vista o plano onomasiológico no ato de dar nomes aos lugares” (ANDRADE, 2012, p. 205-206).

A Toponímia é capaz de “evidenciar marcas na história social (formação étnica, processos migratórios, sistema de povoamento de uma região administrativa) e perpetuar características do ambiente físico (vegetação, hidrografia, geomorfologia, fauna...) de uma região” (ISQUERDO; SEABRA, 2010, p. 79). É fundamental compreender os topônimos considerando os diferentes significados, olhares e áreas de atuação, pois, por se organizarem de maneira dinâmica, constantemente (re)inventam-se no tempo e no espaço, sobrepondo-se valores socioculturais, econômicos, políticos e religiosos.

Tendo em vista o contexto da educação, sentimos a necessidade de pensar estratégias para o desenvolvimento de instrumentos tecnológicos que atendam às necessidades dos sujeitos que hoje frequentam a escola. Para este estudo, com perspectivas de atuação na educação, compreendemos inovação no sentido de (re)inventar, (re)descobrir, (re)criar algo já imaginado ou pensado antes, mas que, agora, passa por um processo de tradução, (re)interpretação.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica,

a escola, face às exigências da Educação Básica, precisa ser reinventada: priorizar processos capazes de gerar sujeitos inventivos, participativos, cooperativos, preparados para diversificadas inserções sociais, políticas, culturais, laborais e, ao mesmo tempo, capazes de intervir e problematizar as formas de produção e de vida. A escola tem, diante de si, o desafio de sua própria recriação, pois tudo que a ela se refere constitui-se como invenção: os rituais escolares são invenções de um determinado contexto sociocultural em movimento. (BRASIL, 2013, p. 16)

A escola exige, portanto, de todos os sujeitos envolvidos no processo educativo certa ampliação da visão política expressa por meio de

habilidades inovadoras, fundamentadas na capacidade para aplicar técnicas e tecnologias orientadas pela ética e pela estética. Não é possível mais ignorarmos o conhecimento científico e o uso de novas tecnologias no processo ensino-aprendizagem diário da escola. Eles constituem-se, cada vez mais, condição para que os sujeitos saibam posicionar-se frente a processos e inovações que a afetam. Assim, professores, alunos e toda a comunidade escolar necessitam de um ambiente em que a cultura, a arte, a ciência e a tecnologia estejam integradas e façam parte do cotidiano escolar, desde o início da Educação Básica.

Compreendendo, então, o papel dos topônimos na apreensão da cosmovisão de mundo que cerca os sujeitos que vivenciam a escola, é que nos propomos a pensar um protótipo de software pedagógico voltado à percepção macro dos nomes de lugares a fim de ampliar as possibilidades de assimilação dos conteúdos propostos nos livros didáticos de Língua Portuguesa, Geografia e História da Educação Básica quando se referem a essa temática (por exemplo: nomes de serras, rios, montanhas, municípios, estados, países, etc.). Antes de apresentarmos o protótipo, discutiremos questões relacionados ao conceito de inovação pedagógica do qual nos apropriamos neste estudo¹²³.

2. Nomes de lugares como prática pedagógica interdisciplinar e inovadora

O termo inovação entrou para a esfera da educação importado do âmbito da produção e da administração. Os estudiosos da área da inovação, nas décadas de 1950 e 1960, definiam esse conceito como um processo em etapas que podem ser previstas, desde a criação/desenvolvimento até a implementação e generalização. Desse modo, o conceito de inovação, voltado à educação, resultou dos avanços da ciência e da tecnologia que influenciariam no desenvolvimento econômico, social e cultural. É a partir desses avanços que o componente tecnológico, como mecanismo provocador de inovações desse cenário progressista, influencia programas e reformas educacionais. No entanto, advertimos que o conceito de inovação não é sinônimo de solução para os problemas, sobretudo, aqueles referentes à instituição escola.

¹²³ Pedagógico refere-se, neste estudo em particular, à reflexão sobre teorias, modelos, métodos e técnicas de ensino.

Partimos do princípio de que o conceito de inovação, no contexto escolar, não necessariamente está vinculado à criação de algo novo, “novidade”, coisa que não foi pensada ainda. Inovar significa adentrar em um determinado meio algo que já foi idealizado, descoberto, criado anteriormente. Para este estudo, com foco na educação, compreendemos inovação no sentido de reinventar, redescobrir, recriar algo já imaginado ou pensado antes, mas que, agora, passa por um processo de tradução. Segundo Mitruilis (2002, p. 231), inovar significa um processo de “decodificação da novidade pura em novidade aceitável, passível de ser aplicada, com o objetivo de melhorar aquilo que existe, de introduzir em dado contexto um aperfeiçoamento, um melhor saber, um melhor fazer e um melhor ser”.

A inovação no contexto educacional compreende uma busca por respostas frente aos desafios presentes no contexto escolar. Para tanto, considera-se pertinente que se faça uma análise e uma reflexão do atual cenário sociocultural e das concretas contribuições que tais inovações podem proporcionar no enfrentamento desses desafios.

Saviani (1995, p. 30) assinala que inovação educacional deve ser entendida como “colocar a experiência educacional a serviço de novas finalidades”, isto é, para se inovar é preciso partir do questionamento das finalidades da experiência educacional. Então, partimos do ponto em que toda inovação educacional, explícita ou implicitamente, deve questionar o objetivo da ação educativa proposta no sentido de buscar novos meios que possam se adequar às novas finalidades da educação.

Embreados nessa discussão é que nos propomos a pensar o estudo dos nomes de lugares como uma prática pedagógica inovadora, considerando a criação de um banco de dados com foco no ensino de Língua Portuguesa, Geografia e História do Ensino Fundamental. Ora, iniciemos pela premissa básica: estudar toponímia implica realizar um trabalho que abarca várias áreas do conhecimento. Um nome de lugar não é simplesmente um nome qualquer. Todo nome resguarda um motivo, uma história, traços culturais, históricos e linguísticos, uma motivação toponímica. Conhecer aspectos linguísticos, socioculturais, geomorfológicos, psicológicos faz parte do estudo do topônimo. É nesse contexto que devemos pensar este estudo: uma ação e um fazer interdisciplinar. Essa ação possibilita ao homem o alcance de uma postura mais crítica diante dos fatos da realidade, compreendendo-a melhor, como é o caso do estudo dos nomes de lugares. Lugar e cultura são dimensões cognitivas necessárias para compreensão do espaço geográfico, indissociáveis para a leitura do mundo. Segundo Seemann (2005, p. 30), “o ser humano se compreende pelo ambiente que

habita, e habitar um lugar significa conhecê-lo, transformá-lo e humanizá-lo”. Trata-se de um espaço cultural que, conforme Bonnemaison (2002, p.85), “se determina tanto por sua dimensão territorial como por sua dimensão histórica”.

A seguir, uma breve descrição da modelagem do protótipo do software pedagógico intitulado SISTOP Sistema Toponímico do Tocantins. Lembramos de que o sistema se encontra em teste de aplicação entre os pesquisadores e os sujeitos da escola: professores e alunos.

3. *SISTOP: software toponímico em andamento*

Apresentamos aqui os passos metodológicos e as linguagens computacionais utilizadas na criação e implementação do software toponímico. Por fim, propomos uma discussão de inserção no campo prático-metodológico de como esse sistema poderá contribuir para o processo, a mediação e a ampliação de conhecimentos acerca de informações sobre a toponímia tocantinense no contexto da Educação Básica. Vale a pena ressaltar que a discussão proposta se pauta enquanto processo e produto de inovação pedagógica no campo da educação. Apoiamo-nos no conceito que define educação como um processo de desenvolvimento e realização do potencial intelectual, físico, espiritual, estético e afetivo existente em cada indivíduo.

A proposta de criação de um sistema partiu da necessidade, inicialmente, de catalogar as informações registradas nas fichas lexicográfico-toponímicas, resultado do trabalho de coleta e análise de dados provenientes dos 139 mapas dos municípios do estado do Tocantins. A ficha apresenta aspectos linguísticos, históricos, geográficos e etimológicos, e tem como referência teórico-metodológica Dick (2004) e Andrade (2010 e 2013). O levantamento dos dados para a montagem da ficha estimula o saber-conhecer da história da comunidade, assim como auxilia na compreensão da cosmovisão individual e coletiva que forma a identidade cultural e linguística de uma região, no caso, o território tocantinense.

Uma proposta pedagógica interdisciplinar inovadora parte do princípio de repensar e reavaliar, com outros olhares, novas posturas, novos comprometerimentos, o estudo dos nomes de lugares nos livros didáticos. Portanto, este estudo tem como propósito a criação de um sistema para catalogação das informações dos 139 municípios do estado do Tocantins com informações correspondentes às fichas lexicográfico-toponímicas

(localização geográfica, dados históricos e socioculturais, etimologia/origem, fontes históricas, entre outros): elementos físicos (serras, morros, vales, ilhas, rios, córregos, riachos, entre outros) e elementos urbanos (povoados, vilas, distritos, cidades, ruas, igrejas, praças, entre outros). O objetivo geral do software é apresentar reflexões sobre uma prática pedagógica inovadora para o ensino de Geografia e História da Educação Básica no que se refere ao estudo dos nomes de lugares nos materiais didáticos.

4. Modelagem dos requisitos selecionados: breves considerações

A seguir, apresentamos uma visão conceitual das tecnologias e ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento do sistema proposto. Espera-se, com isso, demonstrar a importância das tecnologias utilizadas no trabalho, que serviram como requisitos para a construção do sistema. Logo após, apresentaremos alguns diagramas com o propósito de explicitar a modelagem dos requisitos colhidos durante a concepção do projeto, e, por fim, alguns exemplos de resultados de implementação do sistema proposto.

a) A linguagem PHP, que significa “*Hypertext Preprocessor PHP*”, foi selecionada como linguagem por apresentar-se de forma mais robusta, sendo recomendada para o desenvolvimento de pequenas aplicações para web.

b) Outra importante ferramenta utilizada para facilitar a implementação foi o CASE Studio 2¹²⁴, ferramenta que serve para administrar e criar banco de dados de vários estilos. Foi utilizado também o Navicat¹²⁵ para MySQL, que é uma ferramenta para a administração e desenvolvimento de servidores de banco de dados MySQL.

c) Já o WampServer¹²⁶ é um ambiente para o Sistema Operacional Windows, voltado para programadores e/ou pessoas que precisam testar aplicações web, suportando o servidor web livre Apache, PHP e banco de dados MySQL.

d) Utilizada no desenvolvimento do sistema, API Google Maps¹²⁷ possibilita ao usuário poder dar uma volta virtual pelo mundo, desfrutando

¹²⁴ Para mais informações: <http://www.casestudio.com/>. Acesso em: jan 2017.

¹²⁵ Para mais informações: <http://www.navicat.com/>. Acesso em: jan 2017.

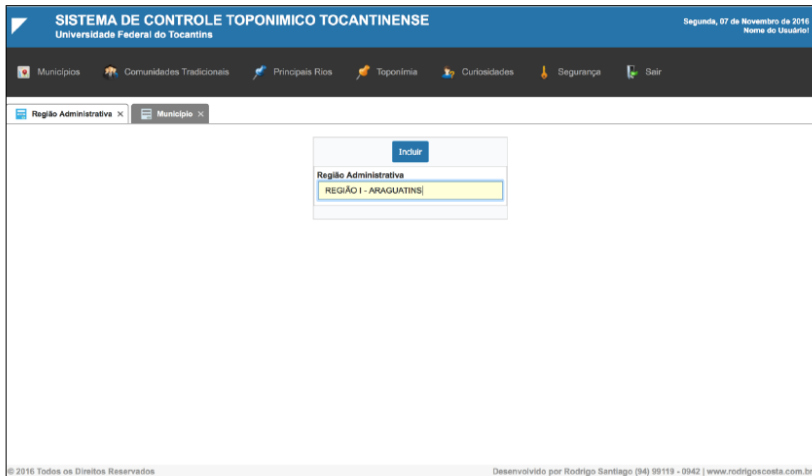
¹²⁶ Para mais informações: <http://www.wampserver.com/>. Acesso em: jan 2017.

¹²⁷ Para mais informações: <https://developers.google.com/maps/documentation/>. Acesso em: jan 2018.

de fotos aéreas de grande qualidade em algumas zonas, bem como ter acesso ao mapeamento vetorial completo de outras.

A seguir, apresentamos alguns protótipos de acessos que estão sendo construídos e testados para a verificação da satisfação dos requisitos iniciais do software pedagógico.

Figura 2 – Tela do atual software toponímico–Cadastro de Regiões Administrativas



Nascimento (2017)

A figura 1 exemplifica o processo de inclusão das regiões administrativas na base de dados, a ser realizado tão somente pelo pesquisador/administrador. Cada município será cadastrado e mapeado conforme sua região administrativa. A seguir, a figura 2.

Figura 3– Tela do atual software toponímico–Cadastro de Povos Indígenas

Nascimento (2017)

A figura 2 apresentada ilustra o processo de inclusão dos povos indígenas na base de dados, a ser realizado tão somente pelo pesquisador/administrador. Cada aldeia será registrada conforme as especificações da figura.

A figura 3, exibida a seguir, expõe o processo de preenchimento dos requisitos para a inserção de rios na base de dados, a ser realizado tão somente pelo pesquisador/administrador. Cada rio será cadastrado conforme as especificações da figura.

Figura 4– Tela do atual software toponímico–Cadastro de Rios

Nascimento (2017)

A figura 4, descrita a seguir, apresenta o processo de preenchimento das informações para o cadastro de topônimos: especificadamente a inserção dos elementos humanos, função específica do pesquisador/administrador. Cada elemento humano será registrado conforme as especificações da figura.

Figura 5– Tela do atual software toponímico–Cadastro de topônimo: elemento humano

Nascimento (2017)

5. *Caminhos a percorrer: o SISTOP*

A ideia de um estudo toponímico de cunhopedagógico é recente, o que ressalta ainda mais o caráter e o viés inovador da proposta de ensino e de pesquisa. Para isso, é que nos propomos a pensar subsídios prático-metodológicos da toponímia voltados ao contexto da educação. Após a criação, uso e avaliação desse sistema, os passos seguintes são: a) elaboração de propostas pedagógicas que possam introduzir o estudo dos nomes de lugares numa perspectiva interdisciplinar no processo ensino-aprendizagem do aluno; b) realização de oficinas pedagógicas com professores das disciplinas de Geografia e História para que possam conhecer e aprender a manusear o software com o intuito de reavaliar e repensar os conteúdos já trabalhados e aprendidos pelos sujeitos.

Esclarecemos que nossa intenção não é alterar ou mudar os objetivos de ensino dos conteúdos de História e Geografia da Educação Básica referentes a situações que envolvam os nomes de lugares, pelo contrário, as finalidades de ensino deverão ser mantidas, embora possam ser incrementadas, reavaliadas sob outros olhares e perspectivas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE K S. Criação de um software com foco na inovação pedagógica: primeiros resultados do Atlas Toponímico do Tocantins. *Acta Semiótica et Linguística*, v. 18, n. 2, 2013. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/actas/issue/view/1376/showToc>. Acesso em: jul 2018.

_____. Os nomes de lugares em rede: um estudo com foco na interdisciplinaridade. *Domínios da Linguagem*, Revista Eletrônica de Linguística, v. 6, n° 1, 1° Semestre 2012. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/domíniosdelinguagem/article/viewFile/14557/9599>>. Acesso em: jul 2018.

_____. Atlas toponímico de origem indígena do estado do Tocantins: Atito. Goiânia: Ed. da PUC de Goiás, 2010.

DICK M V P A. Rede de conhecimento e campo lexical: hidrônimos e hidrotopônimos na onomástica brasileira. In: ISQUERDO, A.N.; KRIEGER, M.G. *As Ciências do Léxico*. Campo Grande: Ed. UFMS, V. II, 2004. p.121-130

BRASIL.Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Conselho Nacional da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica/ Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

_____. PCN + Ensino Médio: Orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências humanas e suas tecnologias. Brasília: Ministério da Educação, 2002.

ISQUERDO, A. N.; SEABRA, M. C. T. C. A trilha dos “buritis” no vocabulário onomástico-toponímico: um estudo na toponímia de Minas Gerais e de Mato Grosso do Sul. In: BARROS, L.A.; ISQUERDO, M.A. (Orgs.). *O léxico em foco*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

MITRULIS, E. Ensaios de inovação no ensino médio. Cadernos de Pesquisa. N. 116. São Paulo, Julho, 2002. Disponível em: <<http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/562/561>>. Acesso em: jul 2018.

NASCIMENTO, R. V. *Proposta preliminar de um software toponímico: um estudo de caso sob a ótica de professores de geografia do ensino fundamental*. Dissertação de Mestrado Araguaína-TO, 2017. 203p

SAVIANI, D. A. Filosofia da educação e o problema da inovação em educação. In: GARCIA, W.E. *Inovação Educacional no Brasil: problemas e perspectivas*. São Paulo: Cortez, 1995.