

# SOFTWARE TOPONÍMICO COM PERSPECTIVAS DE ATUAÇÃO NO ENSINO<sup>1</sup>

*Karylleila dos Santos Andrade (UFT)*

[karylleila@gmail.com](mailto:karylleila@gmail.com)

*Rodrigo Vieira Nascimento (UFT)*

[rdrgviera@hotmail.com](mailto:rdrgviera@hotmail.com)

*Carla Bastiani (UFT)*

[carlinha\\_cb@hotmail.com](mailto:carlinha_cb@hotmail.com)

*Verônica Ramalho Nunes (UFT)*

[vevethin@gmail.com](mailto:vevethin@gmail.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:** Toponímia. Ensino. Software pedagógico.

## ABSTRACT

In Linguistic studies, Toponymy is the study of place names and, out of many other aspects, it is based on etymology and semantic data of proper place names (including physical as well as human elements). It is key that such names be understood on the basis of their different meanings, views and fields of study, since they are organized dynamically and, for this reason, are constantly (re)invented in time and space, thus overlapping with sociocultural, identity-related, economic, political and religious values. To our view, a place name is linguistic and cultural inheritance, as well as testimony to a given community. Materialized and embodied, it is product and sociocultural

---

<sup>1</sup> Vai publicada também uma versão em inglês deste mesmo artigo.

reflection of a group's cosmivision. The present study seeks to answer the following question: How might a piece of software developed for pedagogical purposes, functioning on the basis of additional information about physical and human elements from the Brazilian state of Tocantins, value and broaden one's knowledge range about place names in the same state? The concept of pedagogical innovation, in addition to official documentation and a theoretical and methodological literary review on Toponymy are used as grounds for this study.

**Keywords:** Toponymy. Education. Pedagogical Software.

## **1. Introdução**

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 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 designativos geográficos: físico, humano, antrópico ou cultural. Deve ser compreendida como um complexo línguocultural: 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 recursos 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 do 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 se constituem, cada vez mais, condição para que os sujeitos saibam posicionar-se frente a processos e inovações que os 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 relacionadas ao conceito de inovação pedagógica do qual nos apropriamos neste estudo<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Pedagógico refere-se, neste estudo em particular, à reflexão sobre teorias, modelos, métodos e técnicas de ensino.

## **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 os da educação.

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 Eleny Mitrulis (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.

Dermeval 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.

Embrenhados 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 Jörn 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 Joel Bonnemaïson (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 toponímico pedagógico. Lembramos que ele se encontra em teste de aplicação entre os pesquisadores e os sujeitos da escola: professores e alunos.

### **3. *Software toponímico: protótipo em andamento***

Apresentamos aqui os passos metodológicos e as linguagens computacionais utilizadas na criação e na implementação do software toponímico. Propomos uma discussão de inserção no campo prático-metodológico de como esse sistema poderá contribuir para o processo, mediação e ampliação de conhecimentos vinculados às informações a respeito da 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 (DICK, 2004), 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 Maria Vicentina de Paula do Amaral Dick (2004) e Karyleila dos Santos 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 comprometimentos, o estudo dos nomes de lugares nos livros didáticos. 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 e 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 língua portuguesa, 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**

Apresentamos uma visão conceitual das tecnologias e das 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 2<sup>3</sup> a qual serve para administrar e criar banco de dados de vários estilos. Foi utilizado também o Navicat<sup>4</sup> para MySQL, cuja ferramenta serve para a administração e para o desenvolvimento de servidores de banco de dados MySQL.
- c) Já o WampServer<sup>5</sup> 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 Maps<sup>6</sup> possibilita ao usuário poder dar uma volta virtual pelo mundo, desfrutando 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.

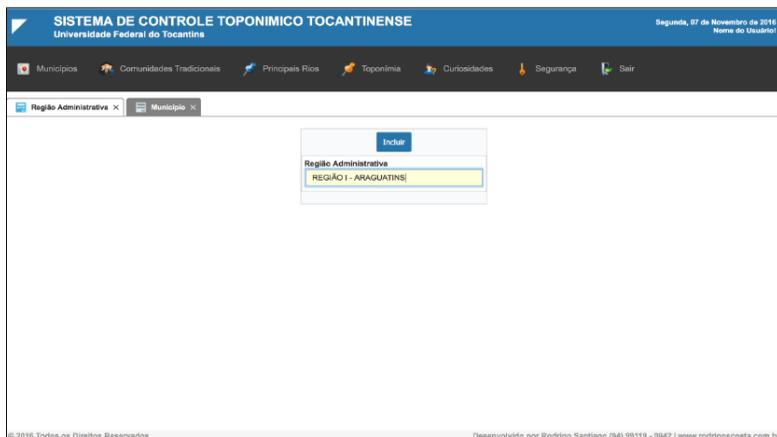
---

<sup>3</sup>Para mais informações: <http://www.casestudio.com/>. Acesso em janeiro de 2019.

<sup>4</sup>Para mais informações: <http://www.navicat.com/>. Acesso em janeiro de 2019.

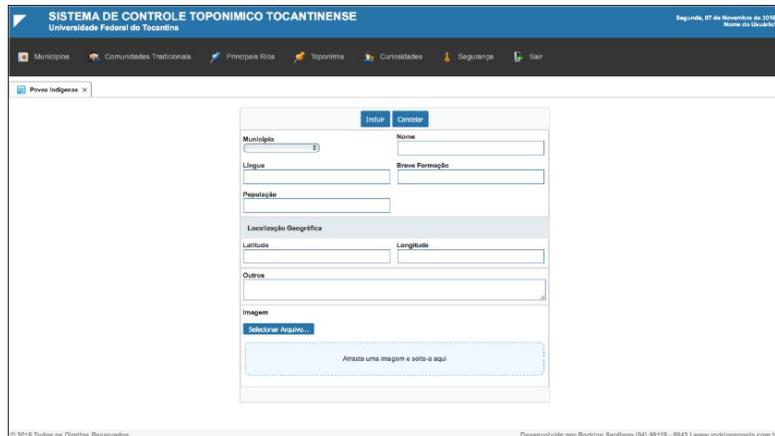
<sup>5</sup> Para mais informações: <<http://www.wampserver.com>>. Acesso em: 09-01-2019.

<sup>6</sup> Para mais informações: <<https://developers.google.com/maps/documentation>>. Acesso em: 09-01-2016.



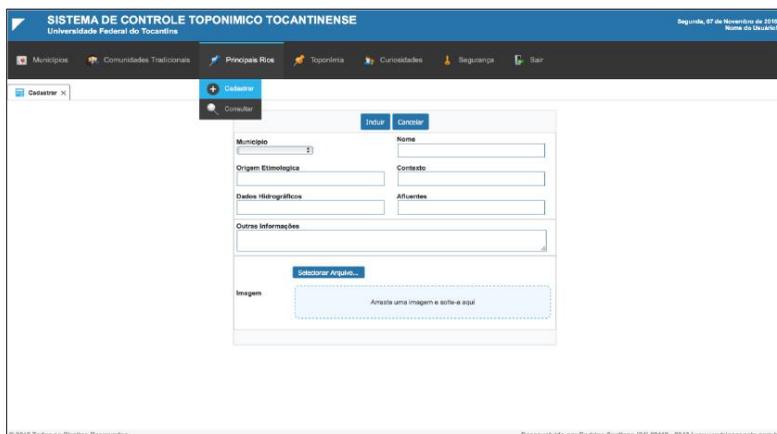
**Figura 1 – Tela do software toponímico – Cadastro de Regiões Administrativas. (NASCIMENTO, 2017)**

A figura 1 exemplifica o processo de inclusão das regiões administrativas do estado do Tocantins na base de dados. Cada município será cadastrado e mapeado conforme sua região administrativa.



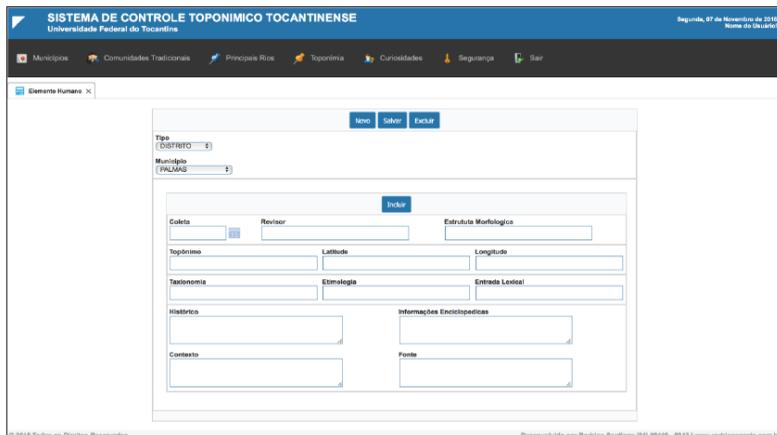
**Figura 2 – Tela do atual software toponímico – Cadastro de Povos Indígenas. (NASCIMENTO, 2017)**

A figura 2 ilustra o processo de inclusão dos povos indígenas na base de dados. Cada aldeia será registrada conforme as especificações da figura.



**Figura 3 – Tela do atual software toponímico – Cadastro de Rios. (NASCIMENTO, 2017)**

A figura 3 expõe o processo de preenchimento dos requisitos para a inserção de rios na base de dados. Cada rio será cadastrado conforme as especificações da figura.



**Figura 4 – Tela do atual software toponímico – Cadastro de topônimo: elemento humano. (NASCIMENTO, 2017)**

A figura 4 descreve o processo de preenchimento das informações para o cadastro de topônimos: especificadamente a inserção dos elementos humanos. Cada elemento humano será registrado conforme as especificações

da figura.

## 5. Conclusão

A ideia de um estudo toponímico de cunho pedagógico é recente, o que ressalta ainda mais o caráter e o viés inovador da proposta de ensino e de pesquisa. 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 língua portuguesa, 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 apreendidos pelos sujeitos.

Esclarecemos que nossa intenção não é alterar ou mudar os objetivos de ensino dos conteúdos de língua portuguesa, história e geografia da educação básica referentes aos conteúdos que estejam relacionados aos 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, Karyleila dos Santos. Criação de um software com foco na inovação pedagógica: primeiros resultados do atlas toponímico do Tocantins. *Acta Semiótica et Lingvistica*, vol. 18, n. 2, 2013. Disponível em:

<<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/actas/issue/view/1376/showToc>>. Acesso em: 30-07-2018.

\_\_\_\_\_. Os nomes de lugares em rede: um estudo com foco na interdisciplinaridade. *Domínios da Linguagem, Revista Eletrônica de Linguística*, vol. 6, n. 1, 1. semestre 2012. Disponível em:

<<http://www.seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/viewFile/14557/9599>>. Acesso em: 30-07-2018.

\_\_\_\_\_. *Atlas toponímico de origem indígena do estado do Tocantins*: ATITO. Goiânia: PUC de Goiás, 2010.

DICK, Maria Vicentina de Paula do Amaral. Rede de conhecimento e

campo lexical: hidrônimos e hidrotopônimos na onomástica brasileira. In: ISQUERDO, Aparecida Negri; KRIEGER, Maria da Graça. *As ciências do léxico*. Campo Grande: UFMS, vol. II, 2004, p 121-130.

BONNEMAISON, Joel. Viagem em torno do território. In: *Geografia cultural: um século* (3). Organizado por Roberto Lobato Corrêa; Zeny Rosendahl. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2002, p. 83- 132.

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*. 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, Aparecida Negri; SEABRA, Maria Cândida Trindade Costa de. A trilha dos “buritis” no vocabulário onomástico-toponímico: um estudo na toponímia de Minas Gerais e de Mato Grosso do Sul. In: BARROS, Lidia Almeida; ISQUERDO, Aparecida Negri. (Orgs.). *O léxico em foco*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

MITRULIS, Eleny. Ensaio 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: 30-07-2018.

NASCIMENTO, Rodrigo Vieira do. *Proposta preliminar de um software toponímico: um estudo de caso sob a ótica de professores de geografia do ensino fundamental*. 2017. Dissertação (de Mestrado). Universidade Federal de Tocantins, Araguaína.

SAVIANI, Dermeval. A filosofia da educação e o problema da inovação em educação. In: GARCIA, Walter Esteves. *Inovação Educacional no Brasil: problemas e perspectivas*. São Paulo: Cortez, 1995.