

FRUTUROS

T E M P O S A M A Z Ô N I C O S



MATERIAL EDUCATIVO

7 A 10 ANOS



“Há muito o que se descobrir na Amazônia. Manter a floresta em pé é vital para todos, dentro e fora da Amazônia.”

AMAZÔNIA SECULAR - EXPOSIÇÃO FRUTUROS

As línguas indígenas guardam em si características muito específicas das cosmovisões de suas culturas e preservam, ainda hoje, apesar das influências e transformações pelas quais passaram, formas muito próprias de conhecer e nomear o mundo.

Nesse contexto histórico, social e linguístico de transformações, apagamentos e silenciamentos de culturas indígenas, é de extrema importância promover o acesso à história e riqueza cultural existentes entre os povos indígenas no Brasil e, inclusive, contribuir para que, no futuro, essa variedade de expressões humanas seja algo ainda presente e vivo.

Muito da língua portuguesa falada no Brasil carrega marcas das línguas indígenas, como o Tupinambá. Quando acentuamos as vogais ao falar, estamos nos utilizando dessa influência e dessa marca identitária que, de forma tão singular, caracteriza e distingue o português falado no Brasil. **Vamos aprender mais!**

OFICINA 1

NHEENGATU LÍNGUA BOA

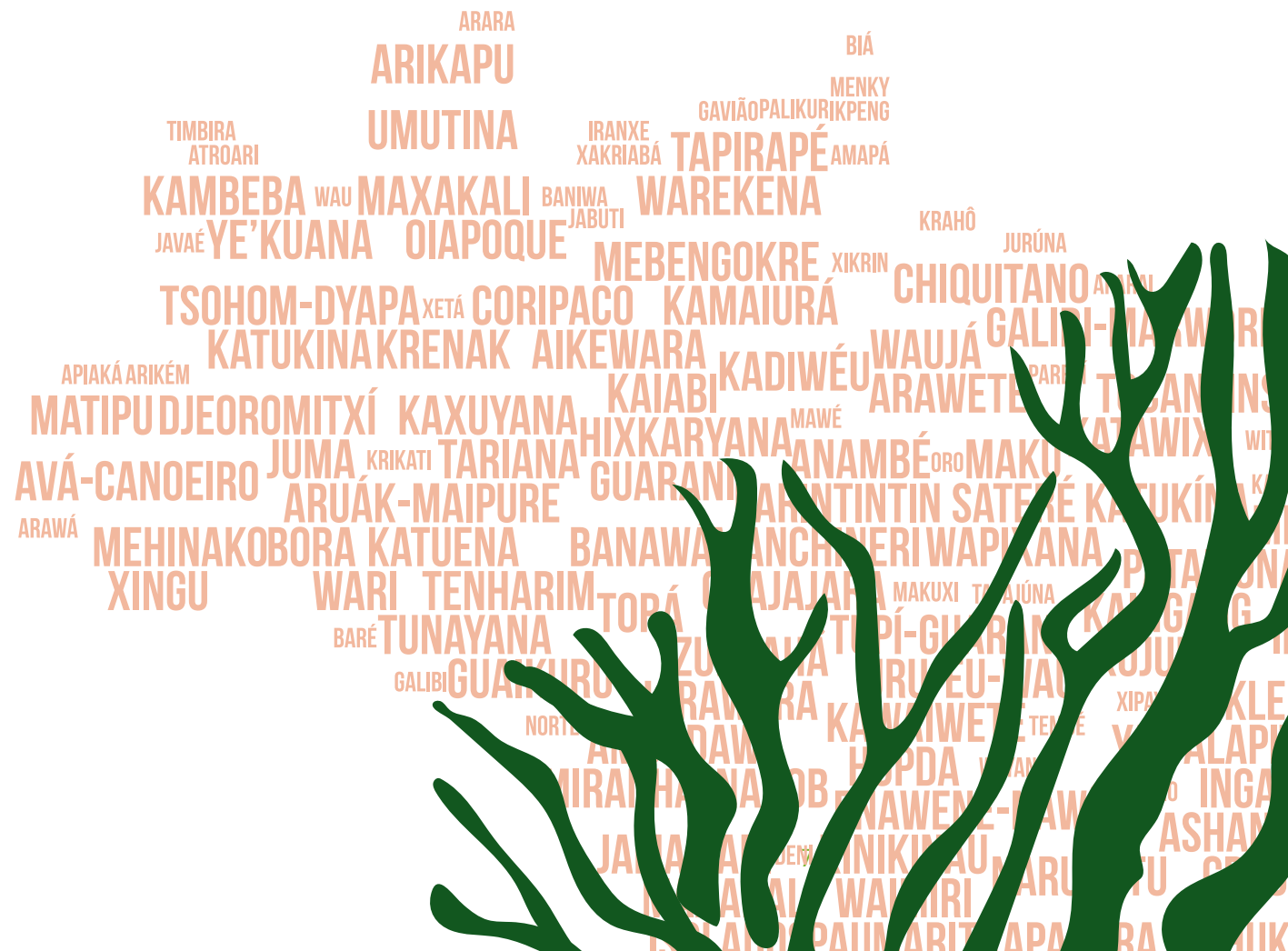
O processo colonial no Brasil expressa a marca do apagamento linguístico das culturas que existiam no período pré-colonial. É inquestionável a íntima relação entre a “colonização linguística”, se assim podemos afirmar, e a dissolução dos modos de viver e pensar de uma comunidade.

A maneira como uma gramática está estruturada possui estreita ligação com as cosmovisões da cultura que a mantém. Portanto, a imposição de uma língua sobre a outra representa a instauração de uma nova estrutura de processamento do mundo.

Sendo assim, quando se obriga um grupo linguístico inteiro a assumir, coercitivamente, outra língua como língua materna, tal imposição torna-se um meio silencioso de extinguir diferentes modos de ser e estar no mundo.

A pluralidade e diversidade de línguas, pensamentos e cosmovisões foram sendo reduzidas ao longo do tempo devido a um projeto unificador que desrespeita a sabedoria de nossos povos originários. Contudo, muitas dessas línguas resistem, guardam e criam cotidianamente seus saberes. Isso é importante para, assim, aprender o que nos é ensinado sobre outras formas de compreender a Terra.

Com a imposição da língua portuguesa como língua única e oficial, nasce também o nome Brazil – antes com z. Uma terra originalmente chamada por alguns que aqui viviam de Pindorama, que em tupi significa “terra das palmeiras”.



Outro ponto importante sobre os nomes dados nessa época de colonização é a palavra “índio”. A imensa diversidade de povos aqui presentes foi nomeada genericamente dessa forma. Cabe lembrar que hoje esse termo é considerado pejorativo pelo apagamento que ele representou, além de manter, na sua origem, o equívoco dos colonizadores ao acreditar que as populações aqui presentes eram os habitantes das “Índias Orientais”. Por isso, a melhor forma de se referir aos povos originários é sempre conhecer a qual etnia eles pertencem: “os Krenak”, “os Mundurukus”, “os Corezomaés”, “os Tupinambás”. Caso não se conheça a origem, os termos “indígena” ou “povos originários”, mesmo sendo generalizantes, podem ser empregados na ausência de uma identificação melhor.

Vamos aprender uma língua nova!

Não há consenso sobre o número de línguas indígenas existentes no Brasil, já que isso varia de acordo com os critérios usados para definir o que é um idioma e o que é um dialeto. Estima-se um número que varia entre 150 e 199 línguas.

Infelizmente, o desconhecimento sobre elas advém ainda da ausência de políticas que incentivem a aquisição de línguas nativas pelos cidadãos brasileiros. Atualmente, 190 povos indígenas estão situados na região amazônica, em cerca de 424 Territórios Indígenas (TIs) demarcados, buscando garantir seu direito à terra, à manutenção de suas culturas, técnicas e saberes.

O NHEENGATU

Dentre as línguas vivas no território brasileiro, provenientes da família tupi, trabalharemos com a língua Nheengatu, cujo significado é “língua boa” – *nhe’enga* significa língua, idioma, linguagem e *katu*, bom, boa. Esse nome se dá por essa língua ter sido, de alguma forma, uma língua de mediação durante o Brasil-Colônia, facilitando a comunicação entre povos europeus, originários e africanos. Chamada de uma das “línguas gerais”, língua geral amazônica e língua geral paulista, elas existiram até meados do século XIX e foram utilizadas também para fins de catequização.

Atualmente, ela é falada na região do Rio Negro, sobretudo na cidade de São Gabriel da Cachoeira, no estado do Amazonas. Esse é um município que tem como línguas oficiais mais dois idiomas falados, sobretudo por povos indígenas, o Tukano e o Baniwa, além do português. O Nheengatu propriamente é uma língua falada pelos Baniwa, pelos Baré e os Warekena.

Tendo em vista a faixa etária escolhida para a atividade, seu período de aquisição das convenções da língua escrita e as variações em sua forma oral, pensamos ser uma boa oportunidade de o professor inserir algumas palavras originárias do Nheengatu, que seria um tupi moderno, e incorporá-las à língua portuguesa.



Voltada à função de valorizar a identidade indígena e ampliar o repertório cultural dos alunos, esta atividade tem como proposta a aproximação com o vocabulário do Nheengatu, sem um grande aprofundamento nas questões gramaticais da língua.

ATIVIDADES

Após apresentar aos alunos a contextualização histórica descrita acima, o professor poderá fazer à turma as seguintes perguntas:

- **Quantas línguas indígenas dos povos originários você conhece?**
- **Sabe quais são os povos indígenas existentes hoje no Brasil?**
- **Você conhece esses povos, região onde habitam, hábitos e costumes?**
- **Será o Nheengatu a única língua falada por eles?**

Após colher as respostas dos alunos, o professor poderá apresentar o jogo, que deverá ser previamente impresso, recortado e, para uma maior durabilidade, plastificado. Também é possível transcrever as palavras em um material mais resistente, como papelão, juntamente às suas traduções. Chamaremos esse material impresso ou registrado de cartas.



A partir das cartas, contendo palavras de diferentes classes gramaticais (verbo, substantivo, adjetivos e pronomes), é possível exercitar a formação de orações simples, sem o uso de conectivos.

Exemplo:

Ixé pinaitika pirá puranga. Tradução: Eu pescar peixe bonito.
Paranã iku kiá. Tradução: Rio está sujo.
Manha umunhã maniaka apuã.
Tradução: Mãe fazer mandioca redonda.

Nesta proposta, disponibilizamos cartas contendo 25 substantivos, 25 adjetivos, 25 verbos e 6 pronomes pessoais retos, que podem ser combinados entre si, a fim de construir diferentes orações.

A atividade não apresenta variações verbais de tempo (futuro ou passado) ou de modo (interrogativo ou negativo) por ser uma primeira sensibilização para a língua Nheengatu.

No entanto, disponibilizamos as fontes bibliográficas, onde se poderá encontrar um maior aprofundamento da gramática Nheengatu, se assim o desejar.

Observações:

- Com substantivos e verbos só se usam pronomes pessoais da 1ª classe;
- Não existe verbo SER em Nheengatu;
- Os adjetivos da 2ª classe serão indicados com (se) entre parênteses;
- Se o adjetivo for de 2ª classe, usamos o “i” entre sujeito e predicado verbal.

Dica:

Os alunos poderão elaborar, ao final da atividade, um poema coletivo, unificando de forma criativa as frases formadas individualmente. Será que é possível poetizar em Nheengatu?

VERBOS

iku = estar
akuau = saber
upitá = ficar
unheẽ = dizer
usu = ir
usika = chegar
umunhã = fazer
uatá (v.) = andar, caminhar
mbaú = comer
memuĩ = cozinhar
amaité = pensar
iaxiú = chorar
iumbué = aprender
kíri (v.) = dormir
puká (v.) = rir
pinaitika (v.) = pescar
uatá (v.) = andar, caminhar
purungitá (v.) = falar
saã (v.) = sentir
uári (v.) = cair
saisu (s.) = amar

PRONOMES

1ª Classe

ixé = eu
indé = tu / você
aé = ela / ele
iandé = nós
penhẽ pe = vós / vocês
aintá (ou tá) = elas / eles

SUBSTANTIVOS

kurumĩ = menino
kunhã = mulher
apigaua = homem
igara = canoa
mena = marido
mirĩ = pequeno
pirá (s.) = peixe
taua = cidade
putira = flor
timbiú = comida
pituna = noite
aríá = avó
íí = água
amana = chuva
iuitu = vento
maniaka (s.) = mandioca
manha (s.) = mãe
paia (s.) = pai
paranã (s.) = rio
putira (s.) = flor
tipiaka (s.) = tapioca

ADJETIVOS

kuere (se) = cansado
apara (se) = torto
puranga = bom, bonito
pisasu = novo
pusé = pesada
kiá = sujo
piranga = vermelho
apuã = redondo
puku = comprido
uaimi (s. / adj.) = velha
pixuma = preto
puxiuera = feio
pirasua = pobre
auaeté = valente
turusu = grande
saku = quente
sasiara = triste
suriuara = alegre; feliz
teresému (adj.) = cheio
aíua = ruim
auaité (se) (adj.) = perigoso

Referências Bibliográficas:

Brasil tem cinco línguas indígenas com mais de 10 mil falantes. Disponível

em: [https://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2014-12/brasil-tem-cinco-linguas-indigenas-com-mais-de-10-mil-falantes#:~:text=Mais%20sete%20idiomas%20superam%20a,\(5%2C8%20mil\)](https://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2014-12/brasil-tem-cinco-linguas-indigenas-com-mais-de-10-mil-falantes#:~:text=Mais%20sete%20idiomas%20superam%20a,(5%2C8%20mil))

Um Brasil de 154 línguas. Disponível

em: <https://jornal.usp.br/cultura/um-brasil-de-154-linguas/>

Curso de Língua Geral (Nheengatu ou Tupi Moderno), Prof. Eduardo de Almeida Navarro. Disponível

em: [https://tupi.fflch.usp.br/sites/tupi.fflch.usp.br/files/CURSO%20DE%20L%C3%8DNGUA%20GERAL%20\(NHEENGATU\).pdf](https://tupi.fflch.usp.br/sites/tupi.fflch.usp.br/files/CURSO%20DE%20L%C3%8DNGUA%20GERAL%20(NHEENGATU).pdf)

Curso de Nheengatu ou Tupi Moderno

- Aula 1. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7OQuMDE7gr0>

CRUZ, Aline. Fonologia e Gramática do Nheengatu: A língua falada pelos povos Baré, Warekena e Baniwá. São Bernardo do Campo, 2011. Disponível

em: http://etnolinguistica.wdfiles.com/local--files/tese%3Acruc-2011/cruz_2011_nheengatu.pdf

Também indicamos o livro “Índio Não Fala Só Tupi - Uma Viagem Pelas Línguas Dos Povos Originários No Brasil”, por Kristina Balykova, Bruna Franchetto. Editora 7 Letras (2021).

JOGO NHEENGATU - CARTAS

VERBOS

IKU	ESTAR
SABER	AKUAU
UPITÁ	FICAR
DIZER	UNHEË
USU	IR
CHEGAR	USIKA

UMUNHÃ	FAZER
CAMINHAR	UATÁ (V.)
MBAÚ	COMER
COZINHAR	MEMUÏ
AMAITÉ	PENSAR
CHORAR	IAXIÚ
IUMBUÉ	APRENDER
DORMIR	KÍRI (V.)

JOGO NHEENGATU - CARTAS

PRONOMES

PUKÁ (V.)	RIR
PESCAR	PINAITIKA (V.)
PURUNGITÁ (V.)	FALAR
SENTIR	SAÃ (V.)
UÁRI (V.)	CAIR
AMAR	SAISU (S.)

IXÉ	EU
TU / VOCÊ	INDÉ
AÉ	ELA / ELE
NÓS	IAND
PENHÊ PE	VÓS / VOCÊS
ELAS / ELES	AINTÁ (OU TÁ)

JOGO NHEENGATU - CARTAS

SUBSTANTIVOS

KURUMĨ	MENINO
MULHER	KUNHÃ
APIGAUA	HOMEM
CANOA	IGARA
MENA	MARIDO
PEQUENO	MIRĨ
PIRÁ (S.)	PEIXE

TAUA	CIDADE
PUTIRA	FLOR
COMIDA	TIMBIÚ
PITUNA	NOITE
AVÓ	ARÍA
ÍÍ	ÁGUA
CHUVA	AMANA

JOGO NHEENGATU - CARTAS

ADJETIVOS

IUITU	VENTO
MANDIOCA	MANIAKA (S.)
MANHA (S.)	MÃE
PAI	PAIA (S.)
PARANÃ (S.)	RIO
FLOR	PUTIRA (S.)
TIPIAKA (S.)	TAPIOCA

KUERE (SE)	CANSADO
TORTO	APARA (SE)
PURANGA	BOM, BONITO
NOVO	PISASU
PUSÉ	PESADA
SUJO	KIÁ
PIRANGA	VERMELHO

REDONDO

APUÃ

PUKU

COMPRIDO

VELHA

UAIMI (S./ADJ.)

PUPIXUMAKU

PRETO

FEIO

PUXIUERA

PIRASUA

POBRE

VALENTE

AUAETÉ

TURUSU

GRANDE

QUENTE

SAKU

SASIARA

TRISTE

ALEGRE; FELIZ

SURIUARA

TERESÉMU (ADJ.)

CHEIO

RUIM

AÍUA

AUAITÉ (SE) (ADJ.)

PERIGOSO

OFICINA 2

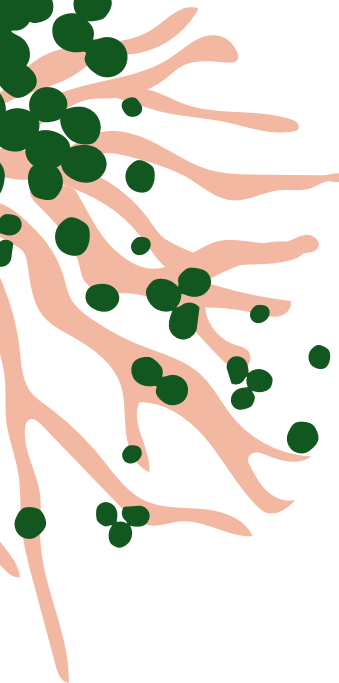
SABORES DA AMAZÔNIA

A cultura brasileira possui principalmente três grandes influências e raízes: a indígena, a africana e a europeia. Embora a contribuição dos povos indígenas seja, por muitas vezes, invisibilizada em nossa história, ela se faz presente em diversos aspectos de nosso cotidiano, como no jeito de falarmos, de nos vestirmos, de nos comportarmos e até mesmo na forma de nos alimentarmos e prepararmos nossa comida.



No Brasil, são diversos os alimentos e as formas de preparo e consumo de origem indígena que, ao longo do tempo, foram sendo incorporados pela culinária brasileira em seus pratos típicos e tradicionais. Paçoca, tapioca, beiju e mingau são apenas algumas das receitas mais conhecidas que têm influência direta dos povos indígenas daqui.

A oficina **#SaboresDaAmazônia** tem o intuito de incentivar que os alunos reflitam sobre a biodiversidade na Amazônia por meio de dois jogos criados a partir dos frutos e ingredientes característicos da culinária local. Nesses jogos, os jogadores descobrirão mais detalhes sobre algumas espécies encontradas em diferentes regiões do bioma e testarão sua memória, habilidade e rapidez com as cartas.



Recomenda-se que os jogos sejam realizados na sequência, pois, em um primeiro momento, o jogo da memória ajudará os participantes da atividade a memorizarem a imagem, o nome e as características dos ingredientes para, em seguida, conseguirem jogar o “Dois ou Nada”, que exige rápida assimilação entre a imagem e o nome do fruto/ingrediente em questão.

É importante incentivar, durante a atividade, o fato de que muitas famílias que habitam a Amazônia vivem da agricultura familiar, aproveitando a biodiversidade como matéria-prima para alimentação e medicina tradicional de forma não predatória. São conhecimentos e práticas passados de geração a geração que possuem uma extrema importância para a conservação da Amazônia.



Os frutos e ingredientes selecionados para a atividade estão presentes em pratos típicos e característicos da culinária amazônica, dos mais simples, passando pelos tradicionais e chegando até os utilizados por grandes Chefs brasileiros em seus restaurantes. A oficina traz a possibilidade de explorar a cozinha e a culinária como lugares de produção e preservação da cultura. **Vamos lá?**

COMO JOGAR?

Os jogos deverão ser previamente impressos, recortados e, para uma maior durabilidade, plastificados. O jogo da memória se joga no formato clássico, onde quem encontrar o maior número de pares de cartas semelhantes vence. No entanto, o objetivo principal da atividade não é esse, mas sim ampliar o repertório cultural dos alunos, que, durante a atividade, irão conhecer mais sobre os frutos e ingredientes presentes nas cartas do jogo, e incentivar uma reflexão sobre a biodiversidade na Amazônia.



Para começar o jogo, serão necessários dois conjuntos de cartas (que estão ao final da atividade):

o primeiro com as imagens e o nome das frutas e ingredientes selecionados para a atividade; e o segundo com as descrições de cada produto.

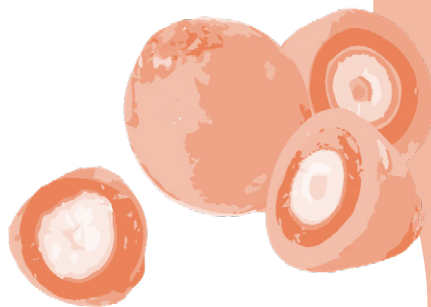
O jogo se inicia com as cartas do primeiro conjunto embaralhadas e viradas para baixo, enquanto o segundo conjunto de cartas fica organizado em ordem numérica e com a pessoa que está conduzindo a atividade.



O jogo se dá em turnos e, em cada turno, um aluno tem direito a desvirar duas cartas do primeiro conjunto de cartas. Quando encontrado o par de imagens correspondentes, o aluno ganha um ponto e deve ler em voz alta para seus colegas a descrição do ingrediente que ele encontrou. No caso, a descrição estará presente no segundo conjunto de cartas.

Se o aluno não encontrar o par de imagens, ele deverá desvirar as cartas e memorizar a localização delas na disposição geral do primeiro conjunto de cartas.

Já o segundo jogo, o **“Dois ou Nada”**, é um jogo da memória um pouco diferente, que exige velocidade e raciocínio rápido dos participantes da atividade. **Mas como jogar?**



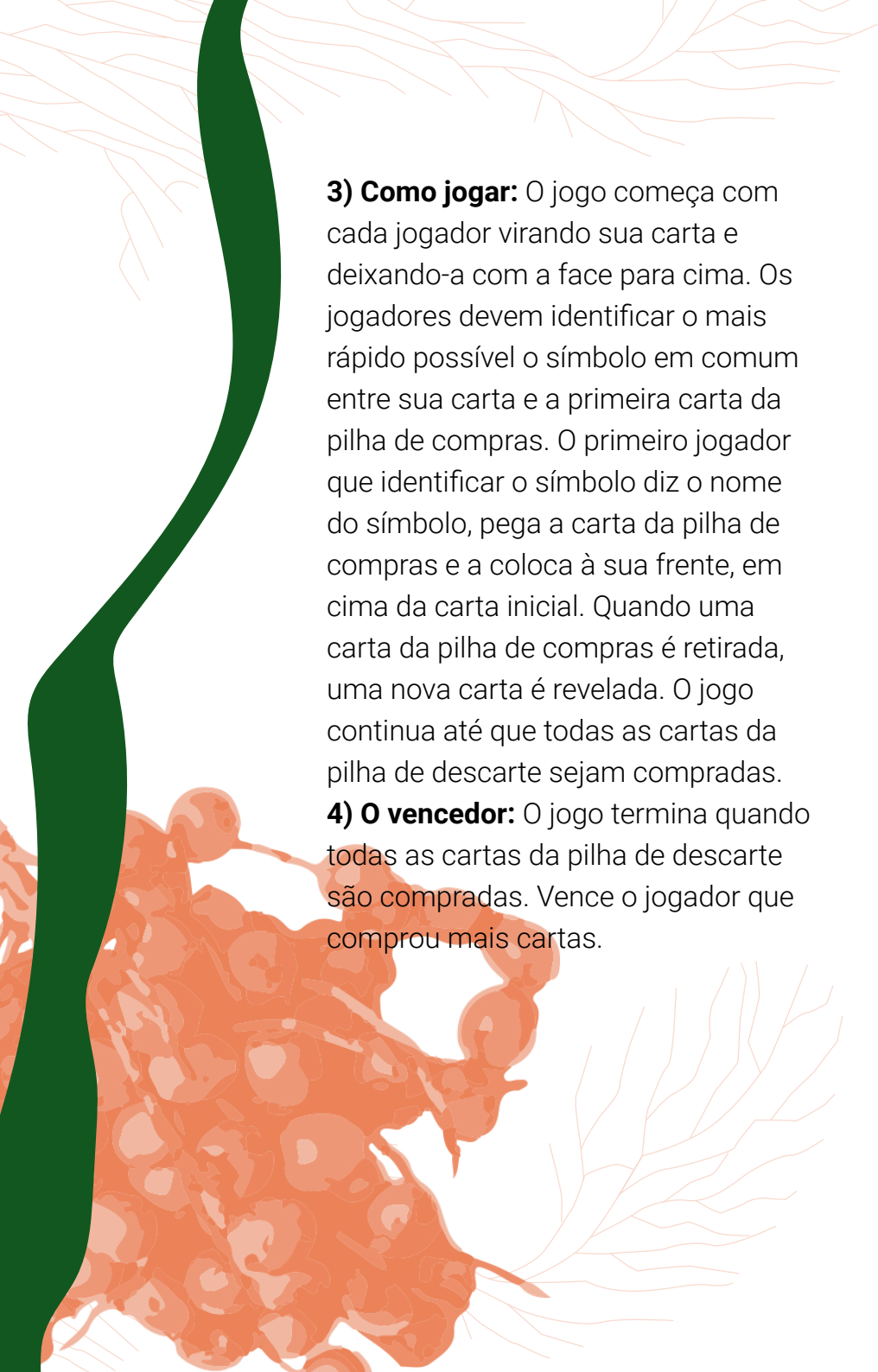
É bem fácil, veja: cada carta do jogo irá conter cinco imagens dos ingredientes e frutos da atividade (os mesmos presentes no jogo da memória anterior); quem identificar primeiro o símbolo em comum entre duas cartas ganha. Com as cartas prontas (dispostas ao final da atividade), existem diversos minijogos de velocidade ou maneiras diferentes de jogar. Vamos ver os cinco principais:

A TORRE DO CAOS

1) Preparação: Embaralhe as cartas, coloque uma delas com a face virada para baixo na frente de cada jogador e forme uma pilha de compras com as cartas que restarem. Essa pilha deve ser colocada no centro da área de jogo com a face virada para cima.

2) Objetivo: Ser o jogador a ganhar mais cartas da pilha de compras no fim do jogo.

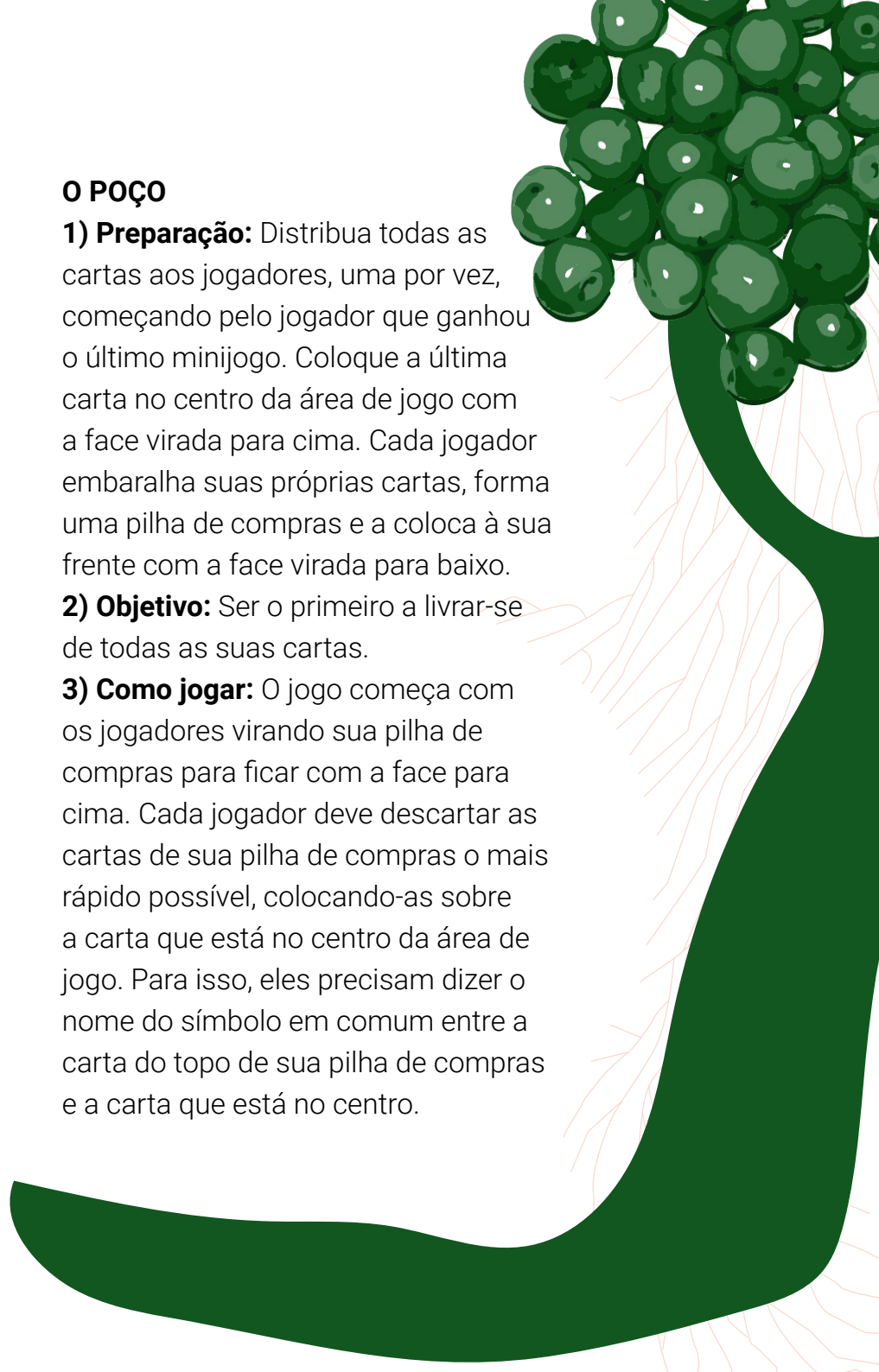




3) Como jogar: O jogo começa com cada jogador virando sua carta e deixando-a com a face para cima. Os jogadores devem identificar o mais rápido possível o símbolo em comum entre sua carta e a primeira carta da pilha de compras. O primeiro jogador que identificar o símbolo diz o nome do símbolo, pega a carta da pilha de compras e a coloca à sua frente, em cima da carta inicial. Quando uma carta da pilha de compras é retirada, uma nova carta é revelada. O jogo continua até que todas as cartas da pilha de descarte sejam compradas.

4) O vencedor: O jogo termina quando todas as cartas da pilha de descarte são compradas. Vence o jogador que comprou mais cartas.

O POÇO



1) Preparação: Distribua todas as cartas aos jogadores, uma por vez, começando pelo jogador que ganhou o último minijogo. Coloque a última carta no centro da área de jogo com a face virada para cima. Cada jogador embaralha suas próprias cartas, forma uma pilha de compras e a coloca à sua frente com a face virada para baixo.

2) Objetivo: Ser o primeiro a livrar-se de todas as suas cartas.

3) Como jogar: O jogo começa com os jogadores virando sua pilha de compras para ficar com a face para cima. Cada jogador deve descartar as cartas de sua pilha de compras o mais rápido possível, colocando-as sobre a carta que está no centro da área de jogo. Para isso, eles precisam dizer o nome do símbolo em comum entre a carta do topo de sua pilha de compras e a carta que está no centro.



Os jogadores precisam ser rápidos, pois a carta que está no centro muda assim que um jogador coloca uma de suas cartas sobre ela.

4) O perdedor: O último jogador a livrar-se de suas cartas perde o jogo.

BATATA QUENTE

1) Preparação: Em cada rodada, distribua uma carta para cada jogador. Os jogadores devem esconder a carta na mão sem olhar seu conteúdo. Deixe as cartas que restarem de lado. Elas serão usadas nas rodadas seguintes.

2) Objetivo: Livrar-se da sua carta o mais rápido possível.

3) Como jogar: O jogo começa com os jogadores revelando suas cartas de modo que os símbolos possam ser vistos por todos. Assim que um jogador encontrar o símbolo em comum entre sua carta e a carta de um adversário, ele deverá dizer o nome do símbolo e colocar sua carta sobre a carta do adversário que, por sua vez, deverá encontrar um símbolo em comum entre sua nova carta e as cartas dos demais jogadores. Se conseguir, ele entregará todas as suas cartas de uma só vez ao outro jogador.

4) O perdedor: O último jogador (aquele que ficar com todas as cartas sobre a mão) perde a rodada e coloca as cartas sobre a mesa. Os jogadores iniciam quantas rodadas quiserem (mínimo de 5 rodadas). Quando não há mais cartas para distribuir, o minijogo termina. O perdedor é aquele que ficou com mais cartas.

TEMOS QUE PEGAR

1) Preparação: Em cada rodada, coloque uma carta com a face virada para cima no centro da área de jogo e coloque ao redor desta carta uma quantidade de cartas igual à quantidade de jogadores, com as faces viradas para baixo. Deixe as cartas que restarem de lado. Elas serão usadas nas rodadas seguintes.

2) Objetivo: Conseguir mais cartas o mais rápido possível.

3) Como jogar: O jogo começa com cada jogador virando, ao mesmo tempo, uma das cartas que estão ao redor da carta central. Os jogadores devem encontrar o símbolo em comum entre a carta que está no centro da área de jogo e as cartas que acabaram de revelar. Assim que um jogador identifica um símbolo em comum, ele diz o nome do símbolo, recebe a carta correspondente e a deixa por perto (atenção: nunca retire a carta central).

4) O vencedor: Assim que todas as cartas reveladas são recebidas, os jogadores colocam a carta que está no centro debaixo da pilha de compras e iniciam uma nova rodada. Os jogadores ficam com as cartas que ganharam. Quando não houver mais cartas para comprar, o minijogo termina. O jogador que conseguiu ganhar mais cartas é o vencedor!



AMIGO DA ONÇA

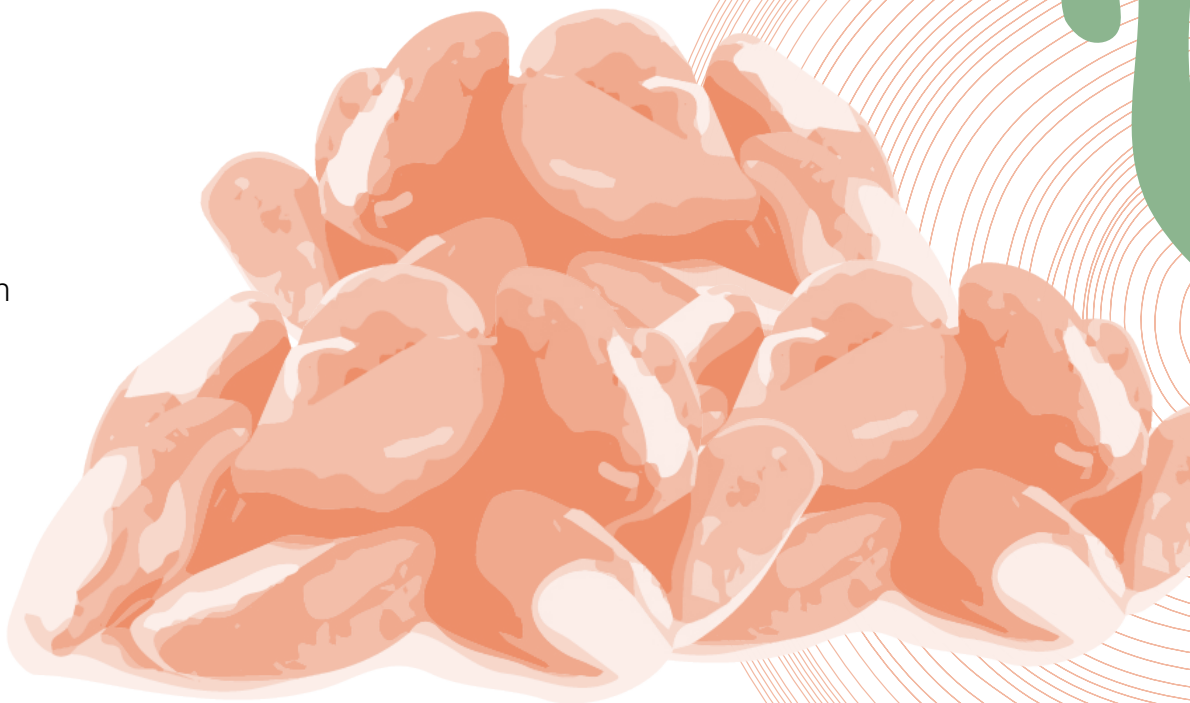
1) Preparação: Embaralhe as cartas, coloque uma delas com a face virada para baixo na frente de cada jogador e forme uma pilha de compras com as cartas que restarem. Essa pilha deve ser colocada no centro da área de jogo com a face virada para cima.

2) Objetivo: Ser o jogador a ganhar menos cartas da pilha de compras no fim do jogo.

3) Como jogar: O jogo começa com os jogadores virando suas cartas, deixando-as com a face para cima. Cada jogador deve identificar o símbolo em comum entre a carta de qualquer outro jogador e a carta da pilha de compras. O primeiro jogador que encontrar um símbolo em comum diz o nome do símbolo, compra a carta do centro e a coloca sobre a carta do jogador correspondente.

Quando a carta do centro é comprada, uma nova carta é revelada. O minijogo continua até que todas as cartas da pilha de compras sejam recebidas pelos jogadores.

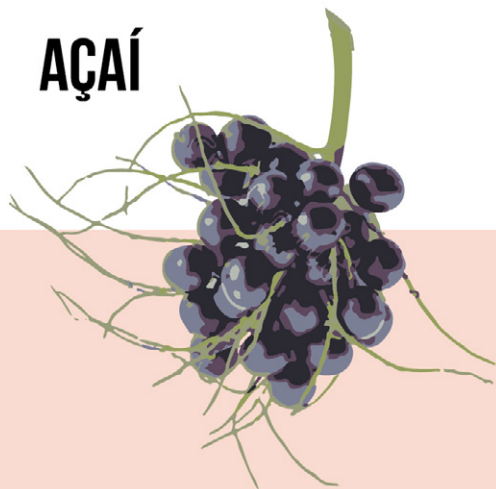
4) O vencedor: O minijogo termina quando todas as cartas da pilha de compras forem recebidas pelos jogadores. Vence o jogador que tiver menos cartas.



JOGO DA MEMÓRIA

CARTAS ILUSTRATIVAS

AÇAÍ



BURITI



ANDIROBA



BACURI



CASTANHA DO PARÁ



CUPUAÇU



GRAVIOLA



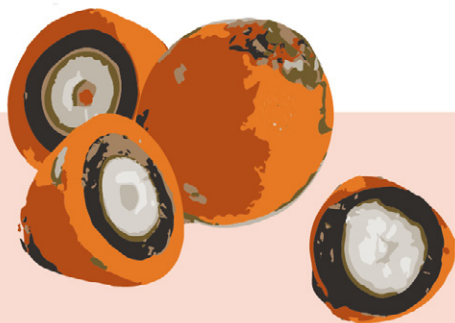
JAMBU



PUPUNHA



TUCUMÃ



PEPINO-DO-MATO



MURICI



TUCUPI



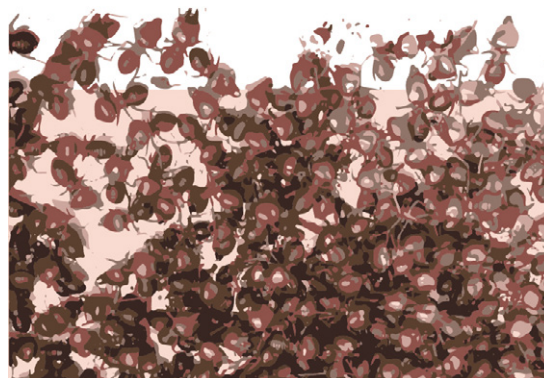
GUARANÁ



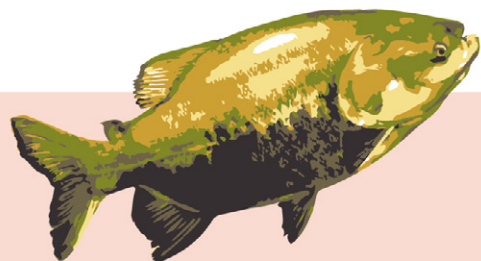
JACARÉ-AÇU



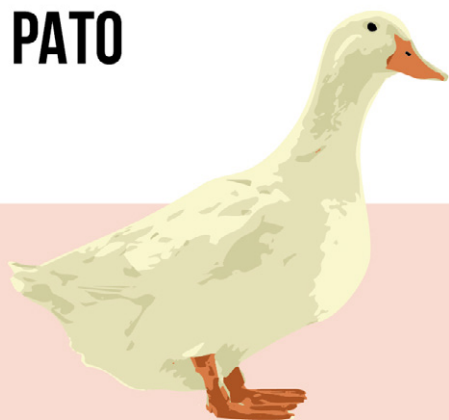
FORMIGA MANIWARA



TAMBAQUI



PATO



CAMARÃO



BABAÇU



INGÁ



JOGO DA MEMÓRIA CARTAS DESCRITIVAS

AÇAÍ

O açaí é um tipo de palmeira muito comum na região da Amazônia, que produz um fruto de cor roxa, bastante utilizado na preparação de alimentos e bebidas de diversos pratos típicos da região. A Palavra açaí vem do tupi "yasa'i", que significa "fruta que chora terra". Na Amazônia, o açaí é consumido tradicionalmente junto com farinha de mandioca ou tapioca, mas possui diversos outros usos. Sua semente, por exemplo, é bastante utilizada em artesanatos e de suas folhas podem ser feitos chapéus, cestos, vassouras e até mesmo telhados.

ANDIROBA

A andirobeira é uma árvore de uso diverso, sendo aproveitada para óleo, casca medicinal e madeira. As sementes de andiroba fornecem um dos óleos medicinais mais utilizados na Amazônia, seja como repelente de insetos ou remédio para inchaços e reumatismo, podendo também ser usado na fabricação de sabão. De acordo com a medicina popular, sua casca ajuda ainda contra febre e no combate a vermes e bactérias. Os indígenas usam óleo de andiroba e urucum para fazer tinturas para a pele.

BURITI

O buritizeiro é uma das maiores palmeiras da Amazônia, chegando a alcançar até 35 metros de altura. É sempre encontrada em regiões de igarapé e beira de rios, e os cursos d'água ajudam na dispersão das sementes, por isso o buriti pode ser encontrado em quase toda a região amazônica. Suas folhas podem ser usadas para produção de peças artesanais como cestas, bolsas e sandálias; o óleo da polpa do buriti pode ser usado como protetor solar e até na geração de energia elétrica eficiente e de baixo custo em comunidades isoladas. Já a polpa é ingrediente secreto de doces e bebidas.

BACURI

Fruto do bacurizeiro, sua árvore, a semente de bacuri nasce em meio a muita polpa, bastante apreciada pelos moradores da Amazônia. Com ela se faz suco, sorvete, torta, iogurte e até licor. Até a casca vira doce. A semente não é comestível, mas o óleo extraído dela é utilizado como anti-inflamatório e cicatrizante por parte da medicina popular (seja em humanos ou animais). O látex extraído da árvore é utilizado em algumas regiões para tratamento de eczemas, vírus do herpes e outros problemas de pele.

CASTANHA DO PARÁ

A castanheira é uma das árvores mais valiosas da Amazônia, tanto que sua derrubada é proibida por lei – a espécie é considerada ameaçada de extinção. Grandiosa, atinge entre 30 e 50 metros de altura. Sua semente – a castanha-do-pará – cresce em ouriços que precisam ser quebrados para extração do fruto. Chamada de carne vegetal, a castanha é usada em iguarias como farinha, óleos, bombons, sorvetes e leite para temperar alimentos. Seu óleo vira matéria-prima para xampu e sabonetes. Já a casca da castanha-do-pará é remédio natural para tratar doenças gastrointestinais.

CUPUAÇU

O Cupuaçu é uma fruta típica da região Norte brasileira, parente do cacau. Em estado silvestre, o tronco de sua árvore pode atingir até 20 metros de altura. Na culinária, o cupuaçu é geralmente utilizado na preparação de sorvetes, sucos e vitaminas. Suas sementes, quando secas, podem ser refinadas em processo similar ao realizado com o cacau, dando origem a uma espécie de chocolate, mais conhecido como cupulate.

GRAVIOLA

Também conhecida como jaca-do-pará, a Graviola é bastante usada para se fazer creme, sucos e sorvetes. As árvores de graviola geralmente são pequenas, conseguindo atingir, em média, uma altura de 4 metros. Além de seu uso culinário, a graviola também é utilizada para a produção de suplementos de vitamina C. Também possui propriedades antioxidantes, que ajudam a melhorar o funcionamento de nosso sistema imunológico.

JAMBU

O jambu é uma erva típica da região Norte do Brasil e é utilizada como um ingrediente característico da culinária amazônica. No Pará, são vários os pratos em que o jambu está presente, como o famoso “molho-de-tucupi”, o tacacá, o arroz paraense, o tradicional pato no tucupi e a caldeirada do Pará. Uma característica forte do jambu é a de deixar os lábios dormentes quando é comido, provocando uma sensação inédita em quem o experimenta pela primeira vez. Tal característica, inclusive, chegou a inspirar a cantadora de carimbó Dona Onete a compor um de seus grandes sucessos, “Jamburana”.

PUPUNHA

A pupunha foi uma das primeiras plantas a serem domesticadas pelos povos indígenas. Ela cresce na palmeira pupunheira, que é encontrada por toda a Amazônia. Enquanto seu fruto pode ser ingrediente principal de farinha para pão ou bolo, o palmito, extraído da árvore, é muito apreciado na culinária brasileira em diversos pratos. O óleo extraído da polpa dos frutos maduros pode ser utilizado inclusive como remédio.

TUCUMÃ

Palmeira fácil de ser encontrada na Amazônia, seu fruto é utilizado no famoso sanduíche “X-caboquinho”, um prato bem popular no café da manhã dos amazonenses, que é servido com lascas de tucumã, queijo coalho e manteiga. Já o caroço é comumente usado para alimentar animais de criação e na defumação da borracha.

PEPINO-DO-MATO

Nativo da Amazônia, o pepino-do-mato não é tão comum e conhecido quanto o pepino japonês. Essa espécie pode ser encontrada sobretudo nas regiões de terra firme. Possui consistência dura e resistente e, quando cortado, libera uma espécie de látex. Apesar de ser leitoso, é utilizado no preparo de saladas, cremes e doces.

MURICI

O murici é fruto do muricizeiro, uma árvore com altura que varia entre dois e seis metros. É muito utilizado e consumido na Amazônia e no Nordeste do Brasil. Conhecido por possuir um sabor intenso, com um leve azedinho, tem sido bastante utilizado na culinária por seu aroma e gosto salgado, além de ser utilizado como agente terapêutico, principalmente pela ação cicatrizante e anti-inflamatória que possui. Em Santarém, o murici aparece como um dos ingredientes utilizados na fabricação de uma cerveja artesanal local, conhecida como "Alter do Chão", em homenagem a uma das praias de água doce mais famosas do Brasil e do Mundo.

TUCUPI

O Tucupi é um líquido extraído da raiz da mandioca brava quando descascada, ralada e espremida. Depois de extraído, o caldo "descansa" para que o amido se separe do líquido. Inicialmente venenoso, devido à presença do ácido cianídrico, ele é cozido e fermentado de três a cinco dias, para a retirada do veneno, podendo então ser usado como ingrediente na culinária. O amido, também chamado de polvilho, é separado do líquido, lavado e decantado em diversas águas. Após ser seco, é esquentado no forno, formando a tapioca. É utilizado também historicamente pelas populações indígenas para a conservação da carne moqueada.

GUARANÁ

O guaraná é uma fruta típica da Amazônia, encontrada no Brasil e na Venezuela. É pequena e vermelha, semelhante à pitanga, e possui uma substância chamada guaraná. Em razão dessa propriedade, a ingestão do guaraná aumenta a resistência nos esforços mentais e musculares, diminuindo a fadiga. A fruta nasce do guaranazeiro, em cachos, e sua árvore pode chegar a 10 metros de altura. Tem flores grandes, brancas e cheirosas. Sua propriedade estimulante é apreciada pelos índios brasileiros muito antes da chegada dos portugueses. Atualmente, é utilizado para a fabricação de xaropes, barras e refrigerantes.

JACARÉ-AÇU

O jacaré-açu habita rios e lagos da bacia amazônica, e é também conhecido como caiamão-preto, jacaré-arua ou jacaré-gigante. Ele pode chegar a até 6 metros de comprimento e 300 quilos. Por possuir uma carne saborosa e seu couro servir para a confecção de bolsas e sapatos, quase foi extinto entre 1950 e 1970, fazendo com que, em 1967, a caça fosse proibida. A criação de unidades de conservação permitiu a recuperação da espécie que, hoje, com o Plano de Manejo do Jacaré-açu, surge como alternativa de renda para as populações ribeirinhas. Em 2020, foi realizado o primeiro manejo legalizado, que estabelece cotas, tamanho mínimo e época adequada para o abate.

FORMIGA MANIWARA

Maniwará é uma das espécies de formiga utilizadas como alimento em comunidades da região do Alto Rio Negro, em Manaus (AM). O preparo do inseto, conhecido como "saúva que ferra" é simples: a maniwará é colocada de molho em água e sal e apenas sua cabeça é comida. Entre a etnia Baniwa, por exemplo, elas são comidas torradas.

TAMBAQUI

Também conhecido como pacu-vermelho, essa espécie de peixe é uma das mais consumidas e apreciadas na culinária amazônica. Frito, assado ou cozido, o pescado é uma das alternativas para um bom almoço em família. Também está presente nas receitas que mais fazem sucesso entre os turistas que visitam a região, como a Caldeirada do Pará.

PATO

Como boa parte da culinária do Pará, do Amapá e do Amazonas, o pato aparece como alimento devido à ancestralidade da culinária indígena. É um prato brasileiro típico da culinária da região Norte do Brasil, em especial do estado do Pará. O pato no tucupí é um dos pratos principais servidos no tradicional almoço do Círio de Nazaré (manifestação religiosa católica em devoção a Nossa Senhora de Nazaré), juntamente com a maniçoba. É elaborado com tucupí, líquido de cor amarela extraído da raiz da mandioca brava, e jambu, erva típica da Região Norte. Pode ser acompanhado por arroz branco ou farinha-d'água de mandioca.

CAMARÃO

O camarão é um artrópode que pode ser tanto marinho como de água doce. Seu tamanho médio é bem pequeno, tornando-o um alimento bem prático no dia a dia, porém há camarões em diversos tamanhos. Devido ao seu sucesso na culinária, o camarão hoje é capaz de movimentar milhões em todo o mundo, sendo consumido em grandes toneladas. Não à toa, atualmente existem inclusive criadores profissionais de camarão. A criação desse tipo de animal é conhecida como carcinicultura, muito popular no Brasil.

BABAÇU

O babaçu é um fruto de leve gosto amendoado, muito comercializado para a produção do óleo de babaçu. Suas folhas servem tanto para chás quanto para confecções artesanais. Seu caule chega a ser utilizado até mesmo para a construção de algumas casas típicas da Amazônia e do seu broto é possível retirar um palmito de ótima qualidade.

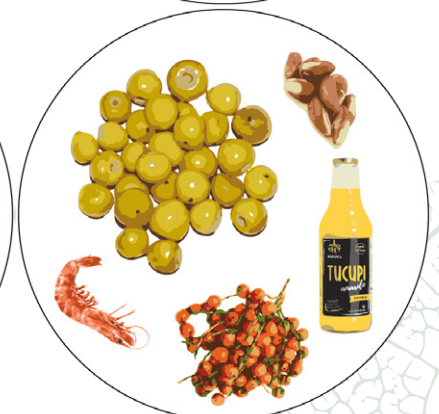
INGÁ

A palavra ingá tem origem indígena e significa "embebido, ensopado", uma referência a sua polpa aquosa. Difícil encontrar quem não goste desse fruto adocicado. Dependendo da espécie, o ingá pode ter vários tamanhos, o que não influencia em seu sabor único e irresistível. O ingazeiro cresce, principalmente, próximo a igarapés ou em locais bastante úmidos. É consumido in natura, rico em sais minerais e ótimo para o bom funcionamento do organismo. Sua casca serve para cicatrização de feridas e o fruto é utilizado para a fabricação de xaropes para o tratamento de bronquite.

DOIS OU NADA

CARTAS







Museu do **Amanhã**

PATROCÍNIO MASTER



CONCEPÇÃO E REALIZAÇÃO



Museu do **Amanhã**



INSTITUTO DE
DESENVOLVIMENTO
E GESTÃO



CULTURA

APOIO



PARCEIROS DE CONTEÚDO



REALIZAÇÃO

SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO

