



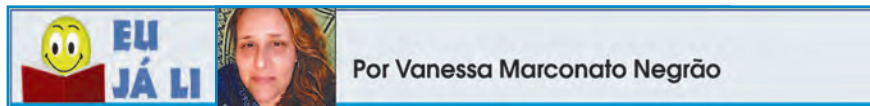
2º CONCURSO DE DESENHO CRUZEIRINHO

A sorte está lançada

Nove finalistas vão disputar os prêmios da segunda edição do Concurso de Desenhos do Cruzeiro do Sul. Os alunos das escolas municipais de Sorocaba deram mais um show de criatividade.

Foram centenas de ideias brotando na ponta do lápis.

Os trabalhos selecionados para a grande final do dia 12 de agosto você confere nas **págs. 4 e 5**



Por Vanessa Marconato Negrão

Autoconfiança, amor próprio e coragem



leão é um animal rodeado de simbologias e mitos que se manifestam em diversas culturas e aspectos. Na psicanálise, por exemplo, o leão representa a força e a autoridade; na mitologia egípcia é um antigo símbolo da ressurreição, onde há inclusive a figura da Esfinge com uma cabeça humana e o corpo de um leão. No simbolismo medieval, esse animal remete à força e coragem. Já no xamanismo o leão é evocado para a cura da baixa auto estima, visto que sua imagem reflete força, vitalidade e autoconfiança.

E é esse majestoso ser que protagoniza a história “Os reflexos de Henriqueta”. Numa savana distante, um velho leão morre, deixando sozinha a projeção da sua imagem. Entediado e solitário, ele resolve procurar alguém em que ele pos-

sa se ver refletido novamente. Patos e flores não lhe despertam interesse, ele busca algo a mais. Depois de muito procurar, chega a casa de Henriqueta e a vê pela janela, se arrumando para mais um dia de aula. Era isso! Uma menina como ela é que o leão buscava!

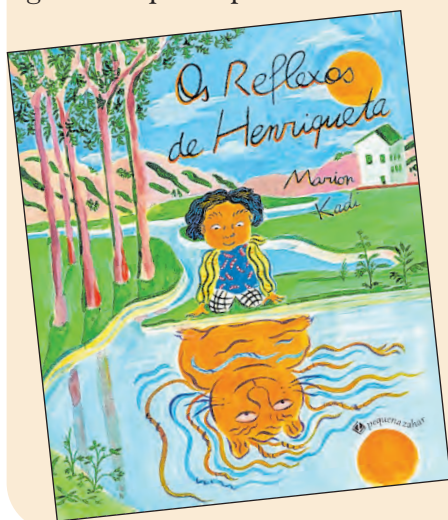
Decidido a se tornar o reflexo de Henriqueta, o animal a espera do lado de fora da casa e assim que a imagem da menina se projeta numa poça d’água, ele pula sobre o reflexo, o substituindo.

Na escola, Henriqueta sente que algo está diferente: “Como estou feroz essa manhã”, diz a si mesma. Outrora tão introvertida, agora ela não tem mais medo de falar em público, ou de brincar como tem vontade.

Tantas mudanças e autoconfiança causam muito estranhamento, até mesmo para a própria criança, que duvida da nova identidade, e passa então a procurar seu antigo reflexo.

Publicado pela Pequena Zahar, “O reflexo de Henriqueta” é vencedor do Prêmio Opera Prima na Feira Internacional do Livro Infantil de Bolonha em 2022. Marion Kadi é uma artista que se dedica a criar obras originais para diversas mídias e pela primeira vez publica um livro como autora e ilustradora. Marion inclusive diz que seu reflexo também é o de um leão.

Vanessa Marconato Negrão é professora e apaixonada pela literatura infantil



PAULO GIL/DIVULGAÇÃO/RESERVA PARQUES



A coruja-das-neves ficou famosa no best seller Harry Potter

Zoológico de SP inaugura espaço sobre corujas



Zoológico de São Paulo inaugurou em julho um novo espaço, o bosque Corujas do Mundo, para dialogar com os visitantes e promover atividades de educação direcionadas à conservação das aves de rapina — nome dado ao grupo de aves carnívoro, com bicos e garras fortes e visão de longo alcance. A área tem 882 metros quadrados e abriga desde a segunda maior espécie de coruja do mundo, a coruja-águia (*Bubo bubo*), encontrada na Europa e na Ásia, até uma das menores espécies brasileiras, com cerca de 60 centímetros, a corujinha-do-mato (*Megascops choliba*), encontrada na América Central e do Sul.

A coruja-das-neves (*Bubo del Ártico*), que ficou famosa no best seller Harry Potter e natural da região Ártica, classificada como vulnerável na lista mundial de espécies ameaçadas, é outra atração. Também habitam o novo espaço a coruja-orelhuda (*Búho Gritón*), encontrada nas Américas do Norte, Central e do Sul, que parece ter orelhas, mas na verdade são tufozinhos de penas; a Mochopreto (*Lechuza con cuernos*), que pode ser encontrada nas Américas Central e do Sul; e a coruja Suindara (*Lechuza Común*), avistada nas três Américas.

Com papel fundamental para o equilíbrio da natureza, as corujas ocupam áreas florestais e abertas. Parte das espécies se adapta à vida nas cidades. Suas dietas têm como base desde pequenos mamíferos e aves até anfíbios e invertebrados - algumas são especializadas em comer insetos. Entre as 212 espécies de corujas existentes, 26 são encontradas no Brasil.

O Zoológico de SP fica na avenida Miguel Estefno, nº 4241, Água Funda, em São Paulo. Informações e ingressos: <https://zoologico.com.br/>. (Da Redação)

O Zoológico de SP fica na avenida Miguel Estefno, nº 4241, Água Funda, em São Paulo. Informações e ingressos: <https://zoologico.com.br/>. (Da Redação)

EXPEDIENTE

CRUZEIRINHO

Suplemento semanal do jornal Cruzeiro do Sul

Editor responsável
Sérgio Henrique Coelho

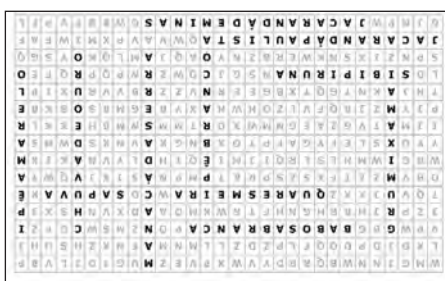
Diagramação e arte
Anderson Magno

Editor
Eric Mantuan

Tratamento de imagens
Joel Pereira Ruas

e-mail: cruzeirinho@jornalcruzeiro.com.br

RESPOSTAS DAS PÁGINAS 6 E 8



A = 26, B=29, C=20

Letra C.
(pg.8)

Melhor Caminho

2 - A abelha

1 - O rato

Resposta 'O que é' =

‘Coelhadas no ar’: o avião da Mônica



MAGÉ MONTEIRO/DIVULGAÇÃO/GOL

Mônica põe o Sansão para “voar” na parte externa do Boeing 737-800

Aturminha mais famosa do Brasil está no ar. Uma parceria entre a Gol Linhas Aéreas e a Mauricio de Sousa Produções (MSP) criou um Boeing 737-800 totalmente adeivado, interna e externamente, com artes inéditas criadas exclusivamente pela MSP em comemoração aos 60 anos da Mônica, personagem que conquistou milhões de fãs em todo o mundo.

Na parte externa do Boeing, há uma arte com o tema “Mônica 60”, na qual a Dona da Rua põe o Sansão para voar. Daí o nome da ação: a “Coelhadas no Ar”. Já na customização interna, Cebolinha, Cascão, Magali e sua turma estão preparando uma festa surpresa para a Mônica, com os personagens escondidos entre os passageiros. Além disso, placares de informação da aeronave também receberam novos elementos, pa-

ra deixar tudo com a cara da turminha do bairro do Limoeiro.

O avião temático foi apresentado no último dia 16, no aeroporto de Confins (MG), e alçou o primeiro voo no dia seguinte, até Congonhas (SP), para outro grande evento em comemoração aos 60 anos da Mônica — no qual Mauricio de Sousa apareceu de surpresa e literalmente assinou a aeronave, em uma imagem surpreendente de um artista finalizando sua obra. Ao embarcar pela porta dianteira esquerda, todos os passageiros poderão conferir a assinatura icônica ao lado direito da entrada.

Conforme a Gol, a aeronave em comemoração aos 60 anos da Mônica não terá uma rota específica. A ideia é que ela pouse e decole na maioria das 75 bases da companhia, no Brasil e na América Latina, durante um ano. **(Da Redação)**



OLHA O PASSARINHO



Tiê-de-topete

Nome popular: Tiê-de-topete
Nome científico: *Trichothraupis melanops* (Vieillot, 1818)

Esse passarinho discreto e “topetudo” é o tiê-de-topete. Vamos conhecer um pouco mais sobre ele?

Observe a foto! O macho possui a cabeça cinza escura e a face negra (como se usasse óculos), que contrasta com um topete amarelo intenso que, geralmente, abre em forma de leque. O mais incrível é que ele pode esconder esse topete, porque é formado por penas especiais que ficam no topo da cabeça, chamadas de píleo. As costas são cinzas e as asas e a cauda anegradas. A parte de baixo (ventre) é da cor creme. A fêmea é mais discre-

ta e não possui a face negra e o píleo é menos amarelo. Já, o bico de ambos é preto e tem cerdas (pequenas penas sensoriais) ao seu redor, que ajudam na captura de insetos. Mede cerca de 15 centímetros.

Ocorre em bordas e no interior de ambientes florestais, como matas ciliares, galeria e capoeiras. O tiê-de-topete captura insetos em voo, como, por exemplo, cupins. Alimenta-se também de sementes, mas seu alimento preferido são os frutos, como banana e mamão.

Pouco se sabe sobre sua reprodução. Faz o ninho em formato de taça ou tigela, utilizando fibras vegetais e musgos, e é construído em árvores e, às vezes, em bambuzais. Põe de dois a três ovos, que são

GABRIELLY ARANHA/COAVES



O macho possui a cabeça cinza escura e a face negra, como se usasse óculos

brancos rosados, com manchas marrons e pretas.

Faça a sua parte

O tiê-de-topete é uma ave que alimenta-se de frutos e, quando estamos na estação seca, que tem poucos frutos, podemos colocar um mamão e uma banana em ci-

ma do muro de nossas casas ou, ainda, fazer algum tipo de comedouro para que eles e outras aves que também comem frutos possam ter uma fonte alternativa de alimento durante esse período.

Elaboração: Coaves Kids e Secretaria do Meio Ambiente, Proteção e Bem-Estar Animal de Sorocaba (Sema)

Tá chegando a hora

Finalistas do Segundo Concurso de Desenho do Cruzeiroirinho já foram escolhidos



Arthur de Paula Costa
- E.M. Tereza Ciambelli Gianini



Heloísa Rodrigues dos Santos
- E.M. Inês Rodrigues Cesarotti



Gael Mauricio Giandoni
- E.M. Tereza Ciambelli Gianini

No próximo sábado, 12 de agosto, serão conhecidos os ganhadores do Segundo Concurso de Desenho do Cruzeiroirinho. Na edição de hoje você vai conhecer os nove trabalhos dos alunos premiados. A classificação final, de quem ficou em primeiro, segundo e terceiro lugar de cada categoria vai ser conhecida numa Cerimônia, às dez horas da manhã, no auditório da Fundação Ubaldino do Amaral (FUA). Nesse dia serão divulgados também os professores vencedores da categoria Melhores Práticas. Além disso haverá uma votação popular, no perfil do jornal no Instagram. Lá os leitores vão poder escolher o trabalho preferido do público.

Todos os desenhos foram produzidos por alunos da rede municipal de ensino, em sala de aula, e sob orientação e acompanhamento dos professores. O tema desta edição foi 'Sorocaba e jornal Cruzeiro do Sul, 120 anos caminhando juntos'.

A comissão julgadora do concurso, que definiu os vencedores, foi formada pela professora e educadora Maria Dorothea Senger Cêzar e pelos artistas plásticos Pedro Lopes e Tânia Barbosa Pagliato.

O Concurso de Desenho do Cruzeiroirinho, é uma parceria da Fundação Ubaldino do Amaral com a Secretaria Municipal de Educação de Sorocaba. Estudantes de todos os anos do Ensino Infantil e do Fundamental da rede municipal puderam participar. Todos os desenhos finalistas serão publicados também na conta do Instagram do jornal Cruzeiro do Sul (@jornalcruzeiro). Lá você pode seguir o jornal e ainda votar no desenho mais bonito. O trabalho que ganhar maior número de curtidas vai receber um prêmio. O resultado dessa votação também será divulgado no dia 12 de agosto. (Da Redação)



Grazieli Aparecida de Oliveira
- E.M. Achilles de Almeida



Comissão julgadora teve muito trabalho para selecionar os finalistas



Melissa Prestes Alves Siqueira
- E.M. Matheus Maylasky



Ana Laura Alamino Barbosa
- E.M. Achilles de Almeida



Raphaela Silva do Nascimento
- CEI 22 - Victor Pedrosa



Ana Laura Castro da Rosa
- E.M. Achilles de Almeida



Alice de Proença Oshiro Santos
- E.M. Hélio Rosa Baldy

FABIO ROGÉRIO (28/6/2023)



GAMES

Oito games para aprender a cuidar do meio ambiente



temática da sustentabilidade pode ser trazida para o cotidiano das crianças e adolescentes de diferentes formas. Um desses caminhos é por meio de videogames que abordam discussões sobre meio ambiente e consumo consciente, por exemplo. Entre as vantagens de jogos para falar de temas como esse é a possibilidade de se aproximar do universo de interesse dos jovens.

Confira oito sugestões de jogos que falam sobre sustentabilidade e consumo consciente:

1. Abzû: O jogo segue a jornada de uma mergulhadora explorando o oceano e restaurando a vida marinha por meio de fontes mágicas, com a jogabilidade permitindo que o participante navegue livremente em ambientes subaquáticos que vão desde águas abertas até cavernas naturais e ruínas antigas. O cenário é pós apocalíptico, e o jogador precisa restaurar toda a fauna e flora do mundo. O jogo pode ser encontrado na Steam.

2. Cidade Verde: Você é um prefeito e deve construir uma cidade de acordo com as leis ambientais, ou seja, respeitando o meio ambiente, atendendo as necessidades sociais, cuidando da situação financeira e assim se preocupando com o desenvolvimento sustentável. Disponível no app Discovery Kids Play!

3. SOS Mata Atlântica: O jogo mostra, através de mini-games, a importância da defesa dos recursos naturais do nosso país. O título foi desenvolvido em parceria com a Fundação SOS Mata Atlântica, que promove atividades presenciais para complementar a experiência do jogador. Para jogar, acesse o facebook em <https://apps.facebook.com/sosmataatlantica/> ou baixe o aplicativo "SOS Mata Atlântica" no seu celular ou tablet, seja ele iOS ou Android.



DIVULGAÇÃO

Siga a jornada de uma mergulhadora explorando o oceano e restaurando a vida marinha em "Abzû"

4. Game Change Rio: O jogador assume o papel de um economista chefe da ONU para o meio ambiente. A sua tarefa é aplicar políticas de sustentabilidade para que a cidade cresça sem poluir, conciliando desenvolvimento industrial e social. Os dados das simulações foram elaborados com base no Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente. Link: <http://www.gamechangerio.org/media/>.

5. Hora do Planeta: A Hora do Planeta é conhecida como a data em que as pessoas são convidadas a apagar as luzes, mostrando a sua preocupação com o aquecimento global. Da mesma forma, o game desenvolvido pela WWF-Brasil propõe que o jogador desligue o máximo possível de luzes em uma cidade. Acesse e jogue em lightsout.earthhour.org/lightsout/.

6. Reduzindo o lixo eletrônico: Desenvolvido pelo Instituto Akatu, uma organização que trabalha pela conscientização e mobilização para o

consumo consciente, o game tem como pano de fundo o tema lixo eletrônico. Nesse game, o jogador é desafiado a consertar celulares quebrados e dar uma nova vida para eles. Confira em <https://akatu.org.br/>.

7. Minecraft: Além da construção, o jogo também pode ser utilizado para ensinar sobre consumo consciente. Para manter a vida do personagem principal, o jogador precisa entender sobre agricultura e pecuária para poder criar animais e vegetais em um ambiente controlado. Disponível na Steam.

8. Plasticity: Criado por estudantes do programa de games da USC (Universidade do Sul da Califórnia), o jogo apresenta uma versão do Planeta Terra no ano de 2140. Na história, o meio ambiente está devastado pelo consumo desenfreado de plástico e as decisões do jogador podem piorar ou melhorar a situação. Também pode ser encontrado na Steam. **(Da Redação, com informações do Colégio Marista Brasil)**

O QUE É, O QUE É?



1 - Meu nome começa com 'R'. Se trocar a primeira letra do meu nome de 'R' para 'G', irá aparecer o nome do meu maior inimigo. Que bicho sou eu?

2 - De cera faz a sua casinha. Onde ela vive é doce e das flores é amiguinha. Quem sou?

Resposta na página 2

Trava-língua



Tente falar rápido a frase abaixo e não se confundir com as palavras:

Na mata,
a vaca enfiou
a pata na jaca

FOTOS: DIVULGAÇÃO



Sétima edição do festival será no Parque Tecnológico



Evento terá 80 equipes de escolas da cidade e região

Sorocaba sediará festival de robótica para estudantes



Parque Tecnológico de Sorocaba (PTS) vai sediar, nos dias 2 e 3 de setembro, a 7ª edição do Superfestival de Robótica, evento em parceria com a Viamaker Education que reunirá estudantes de todo o País com a proposta de realizar desafios de robótica e programação, em uma competição que estimula o trabalho em equipe e a aprendizagem, com muita diversão.

O evento é gratuito e aberto ao público e contará com a participa-

ção de 40 equipes do Ensino Fundamental I (anos iniciais) e 40 equipes do Ensino Fundamental II (anos finais) de escolas de Sorocaba e de vários municípios da região.

Neste ano, o festival terá como temática central a “Preservação dos mares”, diretamente alinhada com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) número 14, estabelecido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco). Esse ODS consiste na conservação e no uso sustentável

dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.

Todas as equipes farão desafios de mesa, que serão revelados no dia do Superfestival de Robótica e estarão alinhados com a temática do evento. Os estudantes do Ensino Fundamental I também apresentarão uma pesquisa sobre a preservação dos mares, com maquetes e cartazes que embasaram a criação dos protótipos.

Ao incentivar o desenvolvimento de projetos inovadores para resol-

ver problemas relacionados à temática escolhida, as equipes participantes estarão contribuindo diretamente para a consecução do ODS 14. Suas pesquisas, soluções e o compartilhamento com a comunidade são exemplos concretos de ações voltadas para a conservação dos oceanos e a promoção de um uso sustentável dos recursos marinhos.

Para mais informações, acesse o site do evento: festivalderobotica.com.br. (Da Redação, com Secom Sorocaba)



CINEMAKID

‘Mansão mal-assombrada’

Monstros, espíritos e coisas mal-assombradas são associadas a medo e terror, não é mesmo? Mas a dica de cinema dessa semana não vai só arrancar algumas risadas como te mostrar muita fantasia e aventura.

Produzido pela Disney, o filme “Mansão mal-assombrada” mostra a história de Gabbie e de seu filho de nove anos. Eles se mudam para

uma mansão em Nova Orleans, nos Estados Unidos, que compraram por um preço bem baixo. O desejo dos dois é de começar uma vida nova, mas logo percebem que a casa não tem nada de normal. Ela é assombrada, mas a magia só aparece depois de meia-noite.

Com os acontecimentos, Gabbie pede ajuda para o padre, que leva à casa uma cientista e uma vi-

dente. Juntos, eles tentam livrar a casa dos espíritos? E aí, será que vai dar certo? Isso não sabemos, mas o que podemos garantir, com base no trailer, é que boas risadas estão garantidas.

A mansão é inspirada numa atração do parque Magic Kingdom, localizado na Flórida. A classificação indicativa é de 12 anos. (Da Redação)



Confira os locais e horários dos filmes em:



www.jornalcruzeiro.com.br/cultura/cinema



Olá, coleguinhas!
Hoje eu fiz duas brincadeiras.
Na primeira, você vai ter que testar suas habilidades de somar e na segunda, tem um caça-palavras sobre árvores.
Vamos resolver e depois colorir?



Some os números das pistas A, B e C e coloque os resultados nas bolinhas em branco.
A pista que tiver o menor resultado será o melhor caminho para o Daniel chegar em casa. Marque-o com um X.

Agora, no caça-palavras, você vai ter que encontrar o nome de algumas das mais importantes árvores nativas brasileiras

- Quaresmeira
- Jacarandá de Minas
- Sibipiruna
- Manacá da Serra
- Chuva de Ouro
- Ipê-branco
- Babosa Branca
- Ipê-amarelo
- Grumixama
- Sapuva
- Jacarandá-paulista



Ipê-amarelo

MAGN08219-1414

W	M	G	J	N	N	W	B	Q	R	R	D	Y	V	W	X	P	V	E	Z	M	U	G	J	D	J	L	V	B	P
L	X	D	J	D	P	D	O	Q	F	L	P	Z	D	Z	L	L	M	N	M	A	F	N	X	Z	H	S	U	H	J
V	P	W	G	B	G	B	A	B	O	S	A	B	R	A	N	C	A	P	O	N	Z	M	S	W	C	G	F	Z	I
J	Z	P	R	J	H	R	R	H	G	N	H	F	T	R	W	K	M	O	A	A	D	X	V	N	H	S	X	J	P
T	Q	V	U	J	X	X	Z	Q	U	A	R	E	S	M	E	I	R	A	W	C	D	S	A	P	U	V	A	K	Ê
O	B	V	M	Z	Z	T	F	X	S	Z	S	P	R	K	T	P	M	P	N	Á	S	J	X	J	V	Q	W	Y	A
W	R	G	I	W	M	H	L	S	L	R	Q	I	J	M	I	Ê	Q	I	H	D	L	Y	V	N	A	K	I	X	M
Y	Y	U	X	S	L	E	F	Y	G	A	F	P	T	O	X	B	N	G	K	A	V	N	X	S	D	W	M	S	A
I	J	M	A	T	V	G	Z	A	E	G	N	M	W	X	D	R	T	M	M	S	N	M	B	H	E	X	K	L	R
P	J	Y	M	Z	J	R	Q	F	V	L	Z	O	H	W	H	A	X	Y	R	E	G	M	R	S	O	B	K	R	E
T	H	J	A	K	N	T	G	Q	T	X	B	G	E	E	R	N	V	Z	Z	R	B	V	V	R	U	X	I	P	L
L	D	S	I	B	I	P	I	R	U	N	A	N	S	G	J	C	Q	W	Z	R	N	P	Q	P	R	Q	F	E	O
S	P	N	Z	I	X	S	N	K	W	E	R	B	Z	N	Y	O	A	Q	J	A	M	L	Q	K	O	Y	S	G	Q
J	A	C	A	R	A	N	D	Á	P	A	U	L	I	S	T	A	Q	W	V	A	V	P	X	M	I	W	F	A	F
G	J	N	P	W	J	A	C	A	R	A	N	D	Á	D	E	M	I	N	A	S	G	W	B	B	P	V	P	F	L



Quaresmeira



Sibipiruna