Coleção do Empreendedor Mirim

# Economia Criativa para Crianças

Escrito por Eduardo Jara
Ilustrações de Clara Reschke

COLEÇÃO DO EMPREENDEDOR MIRIM:

# ECONOMIA CRIATIVA PARA CRIANÇAS

## Coleção do Empreendedor Mirim Apresenta:

# ECONOMIA CRIATIVA PARA CRIANÇAS


**COORDENADOR:** Eduardo Janicsek Jara

**BOLSISTAS:**

Dandara A. Fernandes, Denise de Andrade, Gabriela M. Silva, Giovanna P. Robaina, Júlia Rocha, Kessy Hirtz Delazari, Maria Fernanda Vicente

**AUTOR:** Eduardo Janicsek Jara

**ILUSTRAÇÕES:** Maria Clara Reschke - @CLARARESCHKE.ART

**DIAGRAMAÇÃO:** Giovanna P. Robaina, Maria Fernanda Vicente



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**
**(Edujara Editora, Florianópolis/SC)**

Jara, Eduardo.
J37e Economia Criativa para Crianças / Eduardo Jara; ilustrações Maria Clara Reschke. – Florianópolis (SC): Ed. Edujara, 2023.
60 p. : il. – (Coleção do Empreendedor Mirim; v. 5)

ISBN Físico: 978-65-997603-6-5
ISBN Digital: 978-65-997603-7-2

1. Economia Criativa. 2. Empreendedorismo. 3. Educação de Crianças. I. Reschke, Maria Clara. II. Título. III. Série.
CDD 658.11

**Elaborado por Edujara Editora CNPJ: 33.785.947/0001-04**


**CONHEÇA MAIS EM** WWW.ESAGKIDS.COM.BR

**FALE COM A GENTE:** esagkids@gmail.com e nas redes sociais!

# ECONOMIA CRIATIVA PARA CRIANÇAS

ESTE LIVRO PERTENCE AO SUPER-HERÓI:

(DESCUBRA SEU NOME DE SUPER-HERÓI NA ÚLTIMA PÁGINA )

IDENTIDADE SECRETA:

(COLOQUE AQUI SEU NOME REAL)

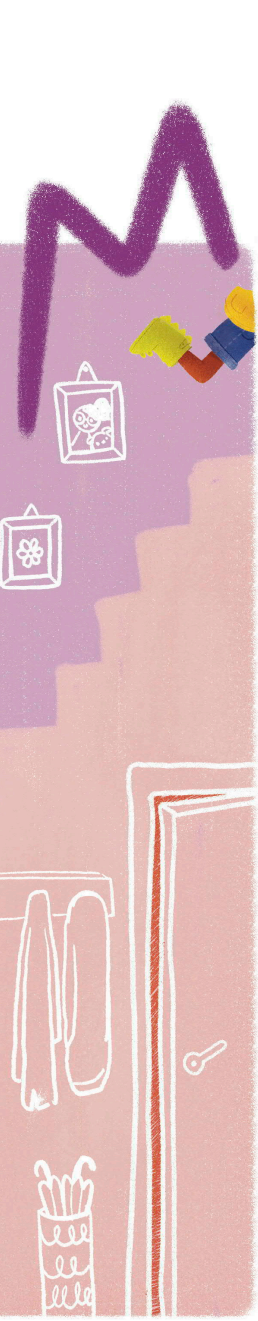
VRUUUMMMM! – Foi o barulho do carro chegando na garagem.
Dandara colocou as mãos na cabeça, enquanto o controle do videogame caía no chão. Chegou a falar pro seu cachorrinho:
– Guiné, a mãe chegou! Tenho que correr pra fazer o trabalho da escola sobre as profissões!

Guiné subiu as escadas correndo atrás de Dandara, pois gostava de vê-la fazendo os deveres da escola. Ele sempre aprendia alguma coisa nova.

Em frente ao computador, Dandara começou sua pesquisa sobre profissões. Comentou empolgada:

- Que legal este teste para descobrir as profissões! Diz aqui que é só marcar se eu sou menino ou menina, responder 5 perguntas e pronto! Saberei minha profissão no futuro!

Guiné pensou que no futuro ele poderia ser um farejador para robôs. Ele já havia reparado nos filmes que Dandara assistia, que nenhum robô tinha nariz.



O pensamento de Guiné sumiu num PLOFT, com o entusiasmo que Dandara falou:

- Olha que legal Guiné! Aqui disse que vou ser professora! Gostei, é uma profissão linda!

Dandara quis refazer o teste mudando algumas questões que tinha ficado em dúvida. E apareceu que ela seria enfermeira. Gostou também de saber que cuidaria de pessoas. Mas tentou de novo, mudando outras coisas: deu professora. Mudou de novo: deu enfermeira. De novo: professora. De novo: enfermeira. De novo...

Dandara achou muito estranho. Chegou a comentar com Guiné:

-Ué! Já tentei de um monte de jeito e só dá professora ou enfermeira! Eu queria poder ser outra coisa. Vou fazer o seu aqui Guiné.

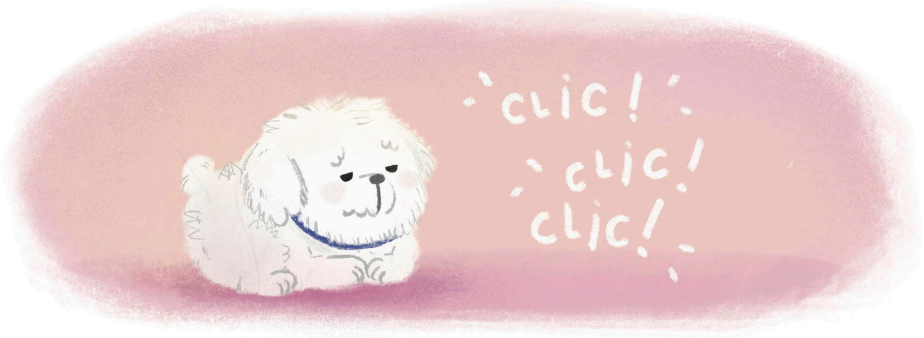
Você balança o rabo nas respostas que quiser. Só vou mudar aqui para opção menino.

Foi legal o resultado! Guiné seria médico, e ele pensou que ajudaria muitos cãezinhos de rua doentes. Mudaram um pouco as respostas e apareceu que Guiné seria engenheiro. Satisfeito, Guiné imaginava uma casinha de cães de dois andares, com uma escada de ossos rolantes que ele construiria.

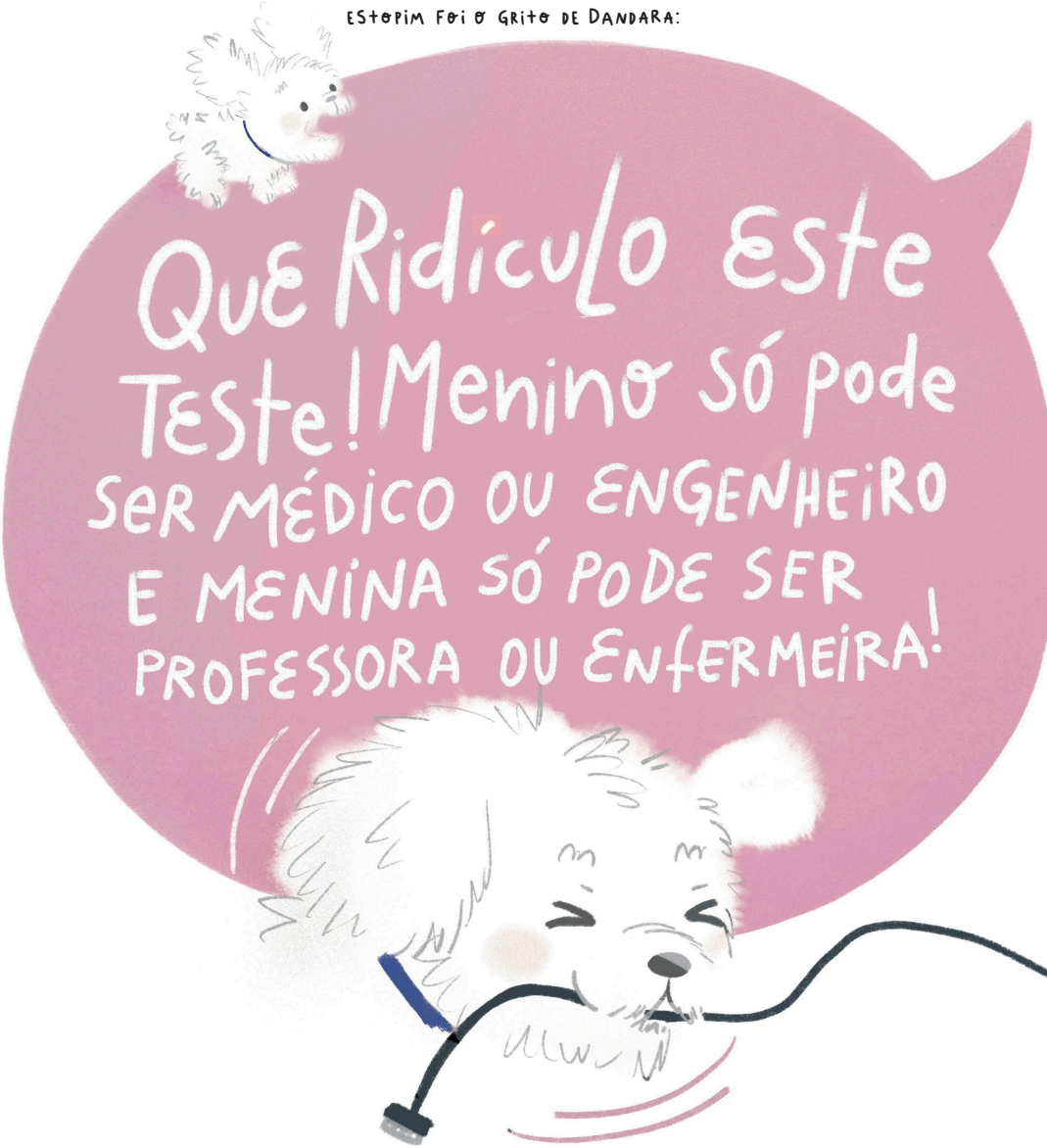
Dandara começou a ficar angustiada. Mudando várias opções para o Guiné, só aparecia Médico ou Engenheiro como possíveis profissões. Foi aí que ela falou:

-Não é possível. Se temos uma pergunta Menino ou Menina e outras 5 com 3 opções, o número de possibilidades de resposta é 2x3x3x3x3x3, o que dá 486 combinações diferentes. Mas só aparecem estas 4 profissões!

E foi assim que um barulhinho de CLIC CLIC vindo do mouse azul foi se repetindo sem parar pelo quarto. Dandara estava decidida a fazer todas as 486 combinações possíveis. Guiné foi se cansando, e com aquele barulhinho que parecia de chuva, se entregou pro soninho...



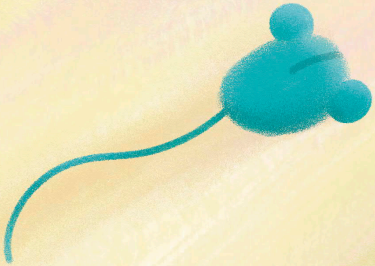
Guiné cochilando com o CLIC CLIC que não parava, ouviu um mosquito zunzunar no seu ouvido, mas seguiu dormindo. Só que o mosquito zunzunante não parava. E o estopim foi o grito de Dandara:




Retomando suas origens de lobo selvagem, de acordo com a teoria da evolução das espécies, Guiné se revoltou com o mosquito e tentou engoli-lo para todo o sempre! Mas o mosquito era triatleta e desviou. Só que o bocanhaço não foi em vão. Guiné mordeu e puxou com tudo o fio do mouse azul que Dandara clicava.

O puxão foi tão forte que Dandara foi sendo sugada com mouse e tudo para dentro do computador. E num instante foi toda engolida pela máquina...

Guiné ficou desesperado para salvar sua dona da confusão que ele aprontou.

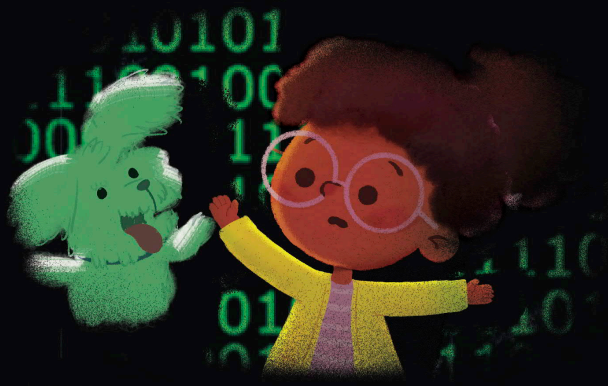


Ele se pendurou pelas patas dianteiras no ventilador de teto, pegou embalo e se jogou lá dentro do computador.

Guiné encontrou Dandara em uma sala escura, sem nada. Iluminada apenas pelos zeros e uns escritos em verde que apareciam em toda a parede e pelo chão.

Ao invés de latir, Guiné conseguiu falar:

-Dandara, onde estamos? Olha, tem alguma coisa na sua mão!



- AHHHHHHHHH... UM RATO!!!!

Gritou desesperada Dandara, jogando uma camundonga charmosa para cima

No chão, e viva, a ratinha falou:

- Mais respeito por aqui! Eu não sou um rato. Meu nome é Mini Mouse, muito prazer. Nós estamos no processador do computador. Vamos sair daqui por este slot, que quero apresentar vocês para o meu dono.

Olá, sejam BEM-VINDOS AO MUNDO DA ECONOMIA CRIATIVA. EU ME CHAMO Walt DISNEY, MAS PODEM ME CHAMAR de WALTINHO!

Guiné falou:

- Economia Criativa é economizar com criatividade? Tipo comprar um osso e colocar na água pra ver se ele cresce?

Waltinho respondeu:

- Hehe... não é bem isso. Economia Criativa é inventar coisas que envolvam conhecimento, criatividade e tecnologia. Você, por exemplo, está falando porque eu criei um tipo de nitrogênio específico que permite qualquer um falar por aqui!

Dandara curiosa perguntou:

- Mas a Economia Criativa é um tipo de profissão? Qualquer pessoa pode fazer estas coisas que a gente encontra aqui neste mundo?

Agora foi a vez de Mini Mouse responder:

- Sim qualquer um que tenha habilidades e que goste do que faz. Vocês por exemplo, são bons em quê? Preencham estes cartões aí que eu quero ver!

Receberam uns cartões de visita onde tinham que colocar seus nomes e dizer no que eles eram bons:

Dandara é boa em cuidar da natureza, ajudar as pessoas e em Matemática.

Guiné é bom em farejar ossos enterrados e coçar a orelha com a pata traseira

Waltinho achou muito lindo aquelas habilidades da duplinha e resolveu levá-los para conhecer alguns lugares daquele Mundo da Economia Criativa. Disse pra eles:

- Vamos comigo, quero mostrar alguns lugares que vocês irão gostar!

E a turminha começou uma aventura por aquele mundo encantado. Waltinho parou primeiro em um espaço gourmet onde um ratinho com roupas de chef de cuisine preparava uma comida muito cheirosa:

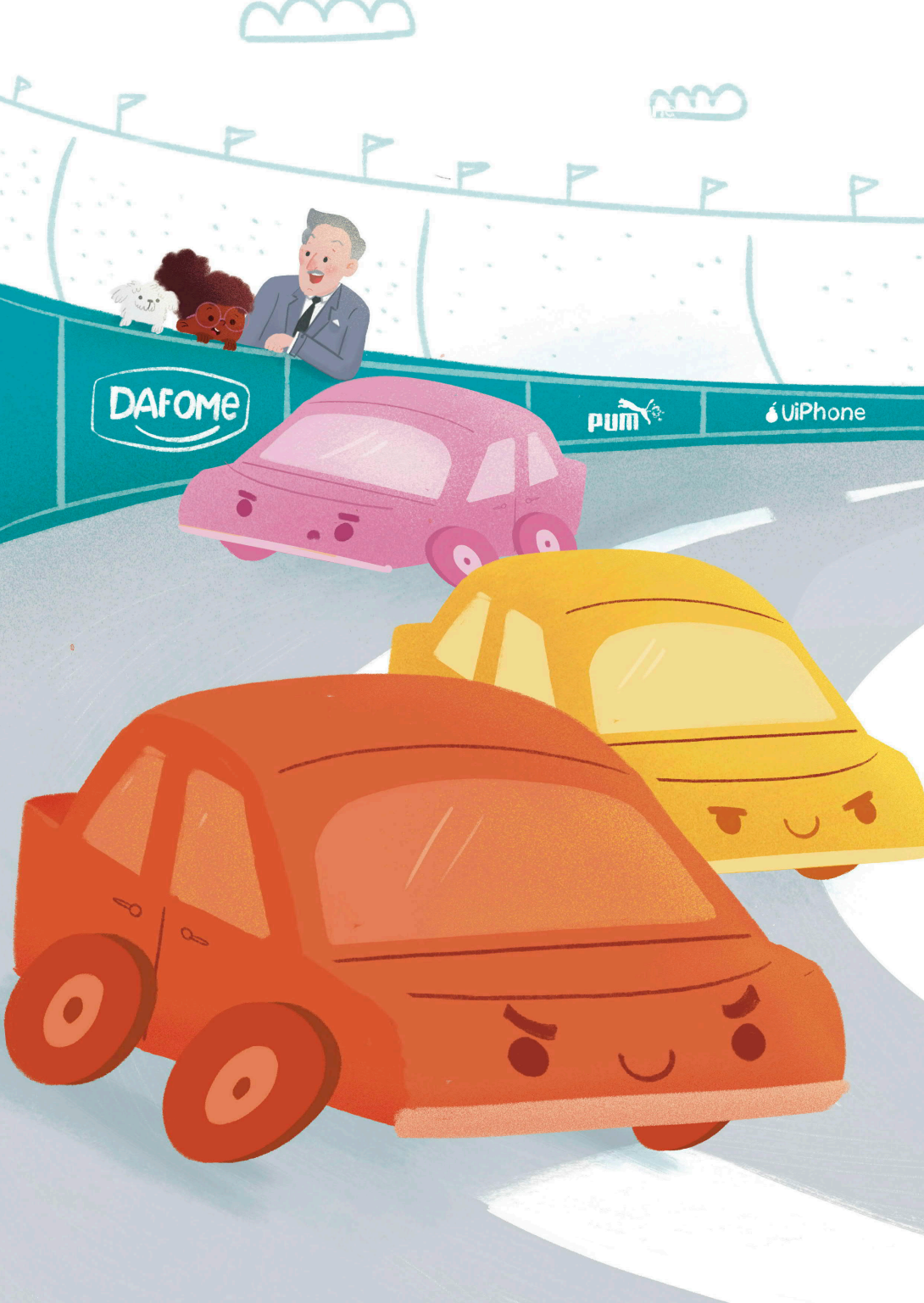
- A gastronomia é uma das áreas que muita gente gosta de trabalhar!

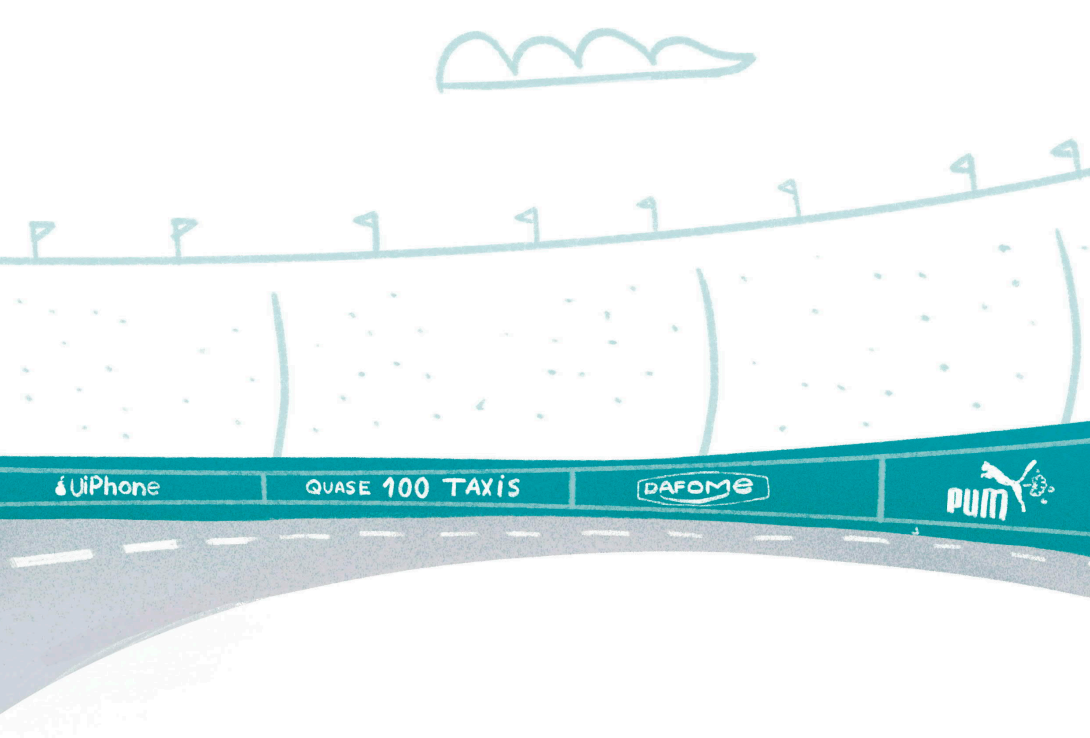
Em frente a um grande Ateliê, onde uma baixinha de óculos com cara de braba usava fita para medir as Princesas, Waltinho disse:

-Quem gosta de alta costura também está no Mundo da Economia Criativa! E, embora não pareça, pode ser muito feliz com isso!

– Ou vocês podem virar um gibi ou revista – disse Waltinho em frente a uma banquinha de gibis. Já pensaram se um dia existisse uma coleção com suas aventuras? Acho que um bom nome seria Coleção do Empreendedor Mirim!

Os olhos de Dandara e Guiné brilharam com o sonho que seria lindo se fosse real!


DAFOME
PUM
UiPhone




WALTINHO AINDA COMENTOU EM FRENTE A UMA PISTA DE CORRIDA:

- MAS QUEM GOSTAR DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA, PODE PINTAR ESTES CARRÕES COLORIDOS E SUPER VELOZES CHEIOS DE PATROCÍNIOS!

Estavam agora numa estação espacial cheia de antenas e transmissores.

Lá dentro um locutor empolgado transmitia pelos alto falantes:

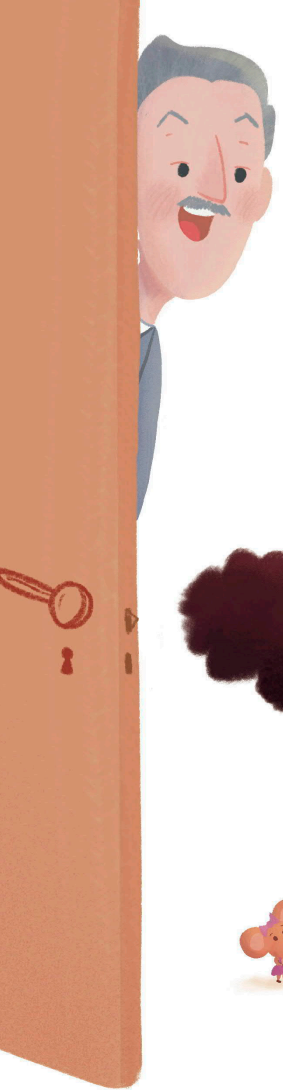
- Olá viajantes do espaço sideral! Aqui é Buzz Lastyear, sempre revisitando o passado! Trouxe notícias quentes lá do Sol!

Waltinho cochichou para não atrapalhar a transmissão:

- Rádio e comunicação também trazem ótimas oportunidades pra quem gosta.

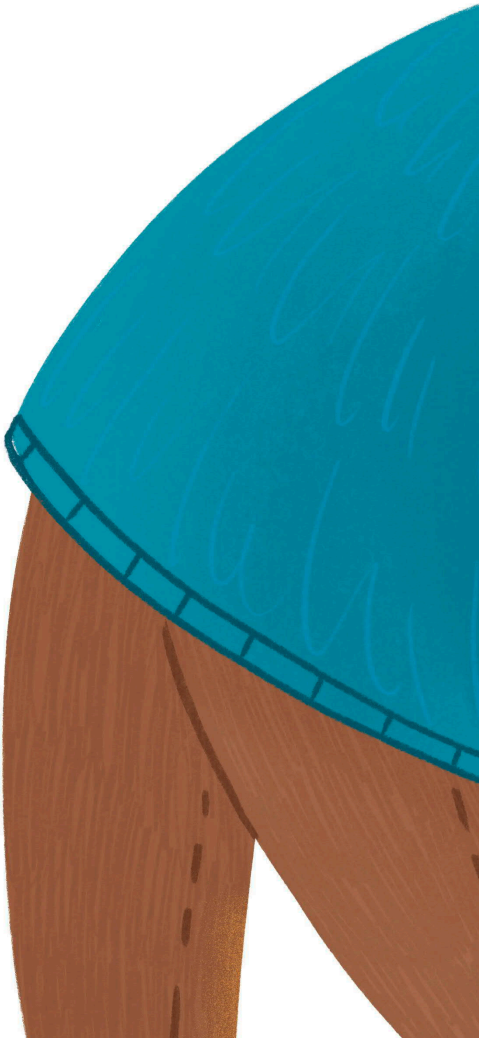
Agora, em frente a um estúdio musical, Mini Mouse anunciou cantando:

- Gostar de Música é uma certeza
Não importa a situação ou o dia
É o que faz qualquer Princesa
Em uma Criativa Economia



Em uma grande oficina de artesanato, Waltinho falou:

- Os trabalhos de artesanato também fazem parte deste mundo de oportunidades! Aquele senhor velhinho é muito bom em fazer bonecos de madeira!



Pararam agora em frente a um lindo castelo. Waltinho disse que muitas das profissões do futuro ainda nem foram inventadas, mas ele tinha certeza de que a Economia Criativa iria criar muitas delas. Concluiu dizendo:

- O plano de vocês deve ser sempre fazer o que gostam!

Dandara nem esperou Waltinho terminar a frase e puxou um Canvas Kids para preencher, enquanto Guiné trazia uns post-its

# CANVAS

## Minha ideia

FALAR SOBRE PROFISSÕES.

## Para quem?

PARA MINHA MÃE E NA ESCOLA.

## Como vou conseguir o que preciso?

LEMBRANDO DO PASSEIO COM WALTINHO.

# KiDS

## O QUE PRECISO?

ESTUDAR SOBRE ECONOMIA CRIATIVA.

## QUEM PODE ME AJUDAR?

WALTINHO & MINI MOUSE.

## COMO VOU SABER SE DEU CERTO?

SE AS PESSOAS ENTENDEREM MINHAS HABILIDADES E INTERESSES NAS PROFISSÕES DO FUTURO.

Waltinho aplaudiu o Canvas Kids preenchido e bem colorido. Ao fundo, fogos de artifício silenciosos que não incomodavam Guiné pipocavam nas torres superiores daquele lindo castelo.

Em tom de despedida, Waltinho falou:

- O Mundo da Economia Criativa também é de vocês! Existem muitos lugares nele que eu nem sequer visitei ou imaginei. Tenho certeza que vocês irão surpreender muitas pessoas com novas possibilidades! Voltem sempre!

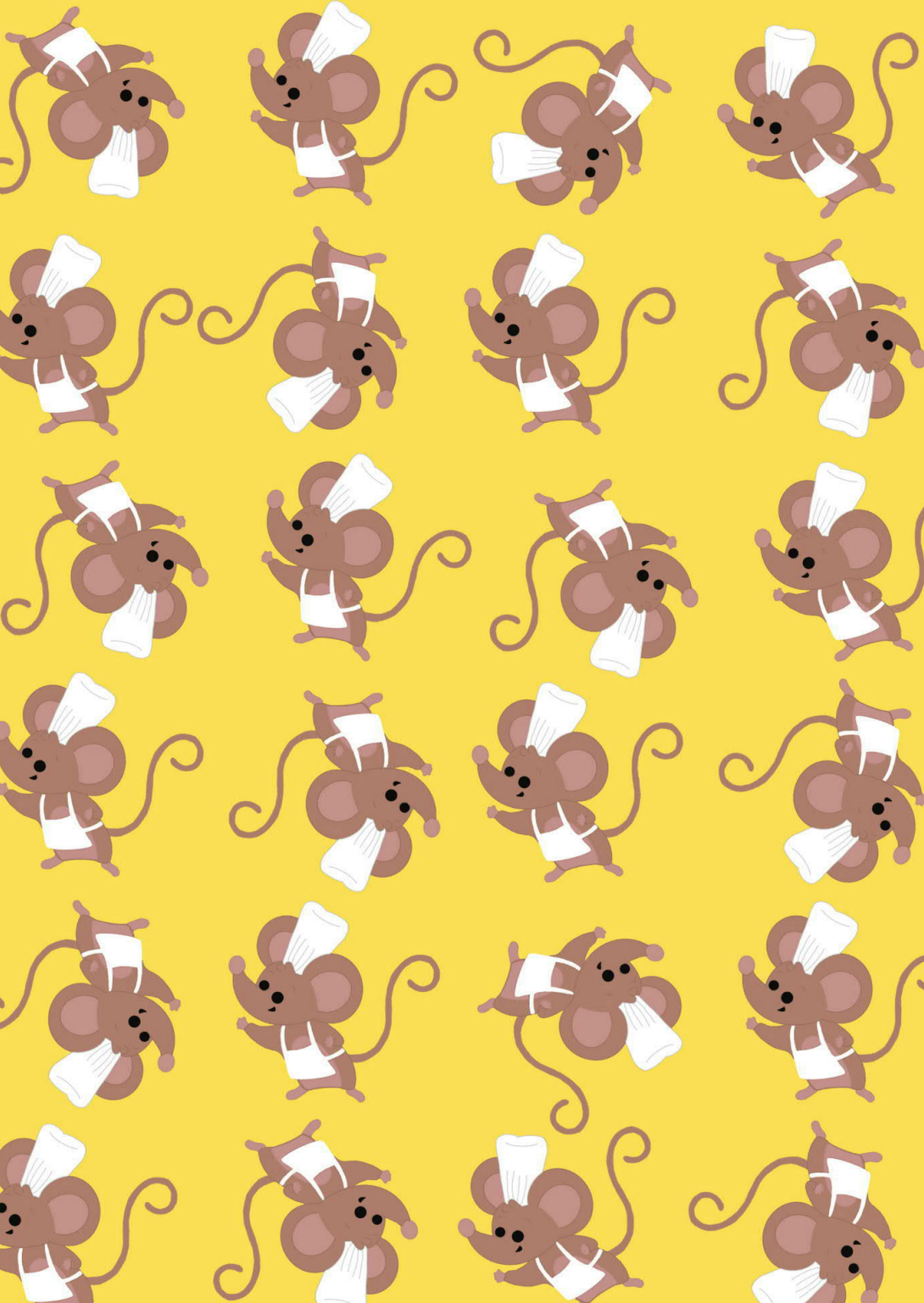
A conversa acabou quando um elefantinho voador orelhudo apertou com a tromba um botão RESET lá no poste. A última imagem que Dandara guardou foi a de Waltinho acenando.

De volta ao seu quarto, Dandara e Guiné ouviram lá de baixo a mãe perguntar:

-Dandara, você acabou o trabalho sobre as profissões?

E Dandara respondeu:

- Pra escola eu acabei, mãe! Agora eu vou pensar pra vida! Nas profissões que ainda não existem, mas em breve, serão as melhores do mundo!



# JOGO DA MEMÓRIA

VOCÊ SABE QUEM ESTÁ POR TRÁS DAS MAIORES DESCOBERTAS DA CIÊNCIA E O QUE ELES FIZERAM?

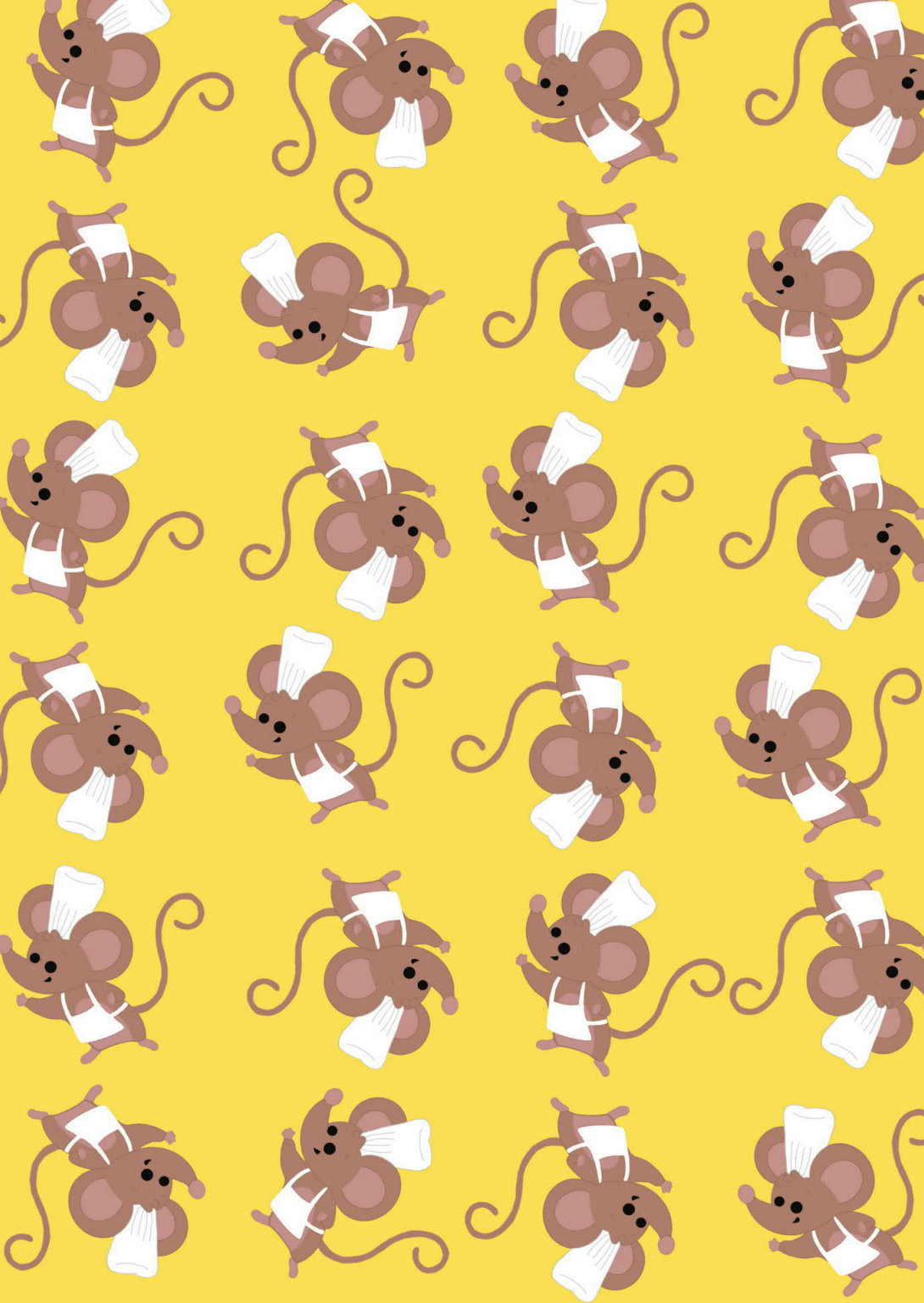
O QUE VOCÊ ACHA DE JOGAR O JOGO DA MEMÓRIA PARA DESCOBRIR?

1. THOMAS EDISON

1. CRIOU A LÂMPADA

2. ISAAC NEWTON

2. LEIS DA MECÂNICA



3. NIKOLA TESLA

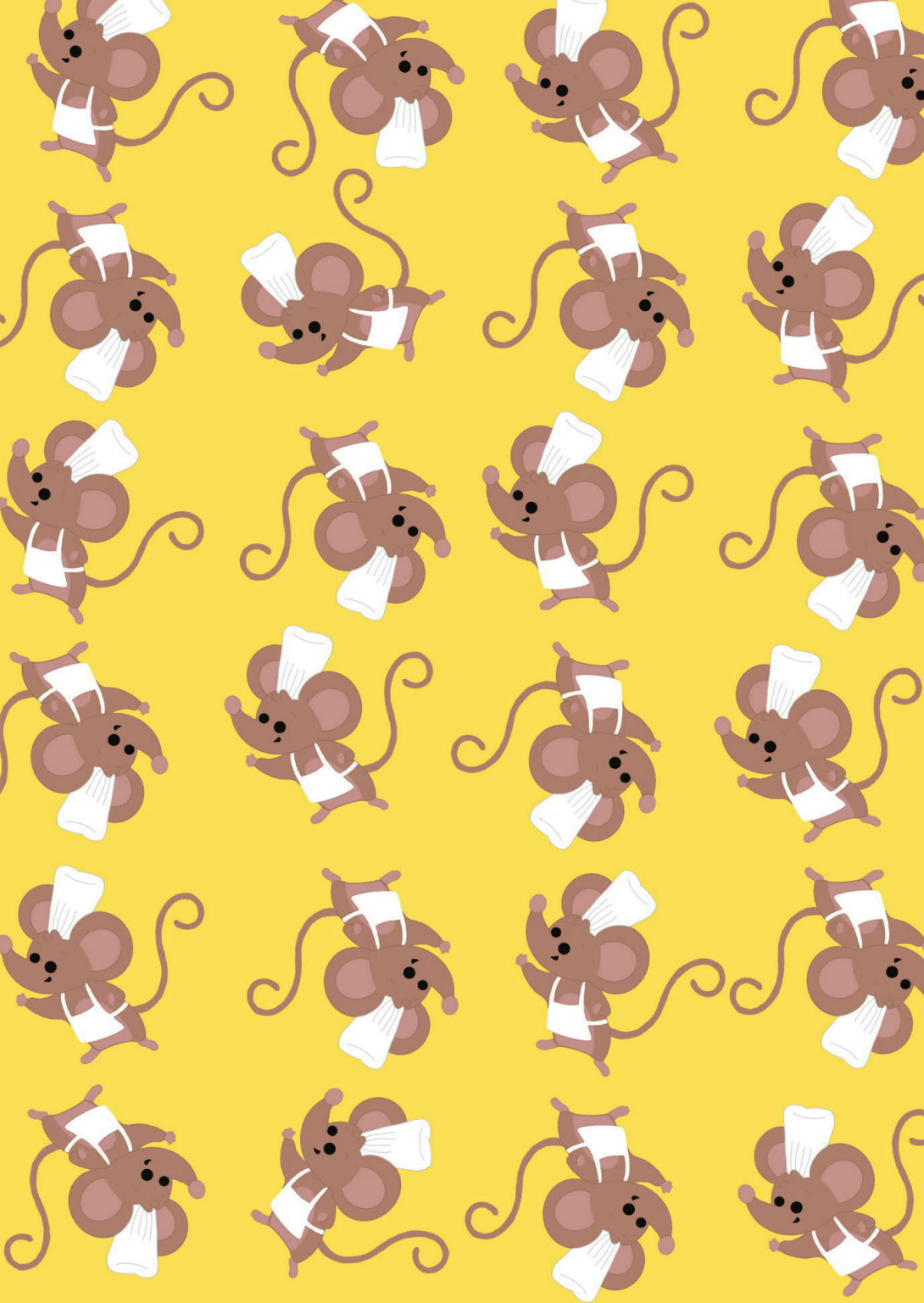
3. CRIOU O CONTROLE REMOTO

4. STEPHEN HAWKING

4. DESCREVEU OS BURACOS NEGROS

5. GALILEU GALILEI

5. CRIOU O PRIMEIRO TERMÔMETRO



6. ALBERT EINSTEIN

6. TEORIA DA RELATIVIDADE

7. MARIE CURIE

7. DESCOBRIU 2 ELEMENTOS QUÍMICOS

8. CHARLES DARWIN

8. TEORIA DA EVOLUÇÃO

# Mãos à obra, design!

Você já pensou em produzir algo bem legal e divertido? Agora vamos te ensinar a fazer objetos que você vai curtir muito!

## 1. Linda bolsa:

Que tal essa bolsa para decorar com pedrinhas brilhantes e fitas?

Para produzir, você vai precisar de:

- Papelão
- Cola
- Tesoura
- Cordão para a alça
- Fita adesiva
- Ajuda e supervisão de um adulto
- E para decorar, use sua criatividade!

## 2. Super garagem:

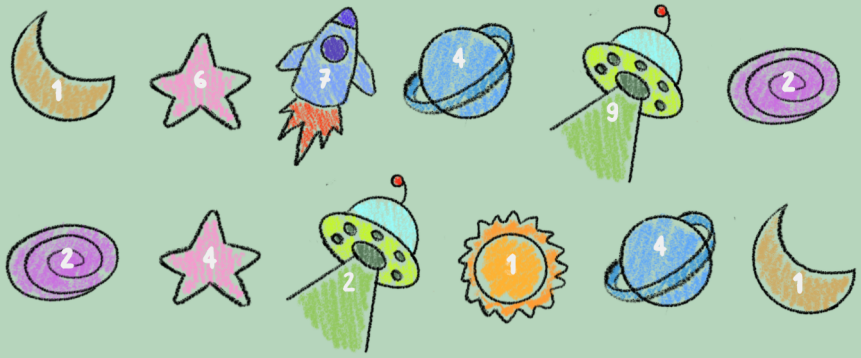
Depois da diversão, uma super garagem para guardar seus carrinhos!

Para produzir você vai precisar de:

- Um caixote de madeira ou caixa de sapato
- Rolos de papel higiênico, ou outros que sejam de papelão
- Cola
- Tesoura
- Canetas e papel para a placa

# DECIFRE A MENSAGEM CODIFICADA

Circule no quadro branco as letras que correspondem o número que está dentro dos desenhos ao lado para descobrir o que a astronauta falou!



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | E | A | V | G | D | F | E |
| 2 | Q | E | E | U | R | I | O |
| 3 | A | S | F | L | Ç | H | K |
| 4 | B | X | N | Z | J | U | P |
| 5 | A | H | C | E | Z | Q | A |
| 6 | V | F | R | W | S | X | Z |
| 7 | E | G | T | Y | H | N | M |
| 8 | P | L | O | K | B | U | J |
| 9 | Ç | Q | P | A | Ç | Z | D |
| 10 | U | V | O | P | I | A | G |

## VOCÊ JÁ VIU AQUELAS PROPAGANDAS DE BRINQUEDOS NA TV?

- QUE TAL FAZER SUA PRÓPRIA PROPAGANDA DO SEU BRINQUEDO FAVORITO?

- O QUE PRECISA?

1.UM TÍTULO BEM LEGAL:

_____

2. POR QUÊ O SEU BRINQUEDO É DEMAIS? POR QUÊ TODO MUNDO TEM QUE QUERER SEU BRINQUEDO?

_____

_____

_____

_____

## QUE TAL VOCÊ SE DESENHAR?

# VAMOS CRIAR O GAME MAIS LEGAL DO MUNDO?

QUAL VAI SER O NOME DO GAME?

COMO VAI FUNCIONAR?

QUANTAS PESSOAS VÃO PODER JOGAR?

QUANTOS NÍVEIS VÃO TER?

QUAL VAI SER O NOME DO PERSONAGEM PRINCIPAL?

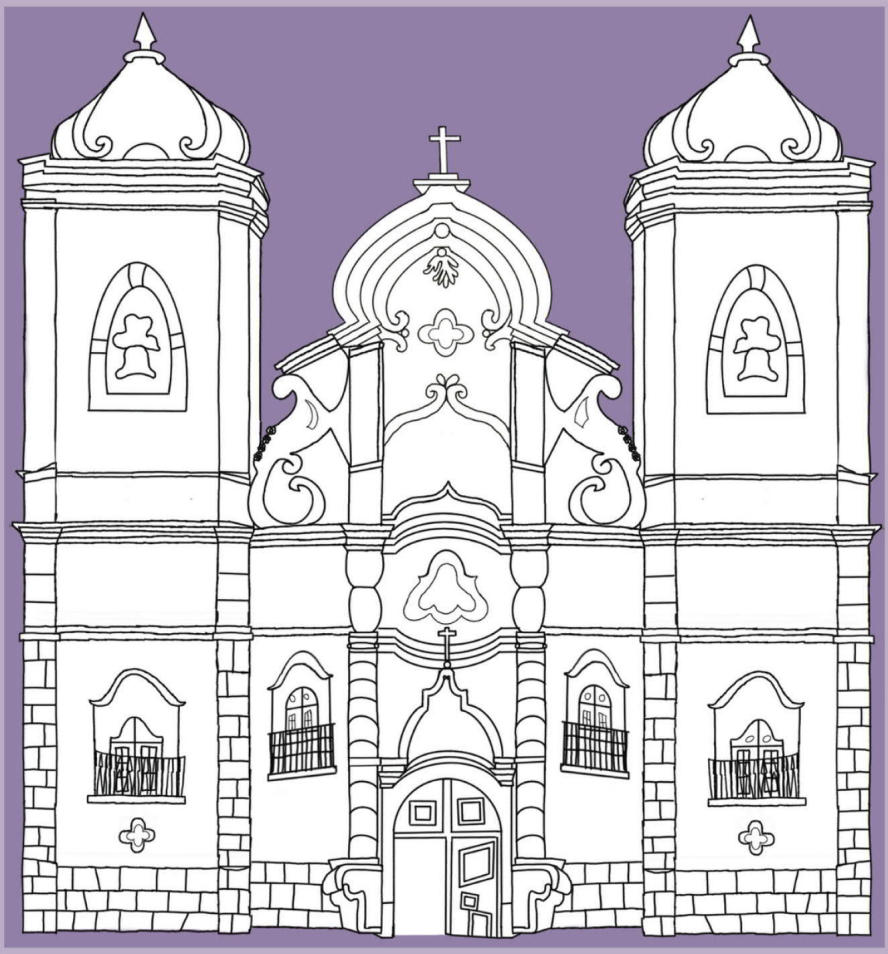
QUAL O SEU OBJETIVO?

ANOTE TUDO QUE VOCÊ IMAGINAR!

## DESENHE SUAS IDEIAS

# VAMOS COLORIR?

QUE TAL COLORIR UMA IGREJA CLÁSSICA BARROCA??



# AUTORES QUE CRIAM UNIVERSOS

JÁ PENSOU EM CRIAR UM UNIVERSO INTEIRO USANDO A IMAGINAÇÃO? O QUE VOCÊ QUER CRIAR? ESCREVA NO CARTÃO EM BRANCO, DESENHE OU COLE SUA FOTO

## MAURÍCIO DE SOUZA

MAURÍCIO DESENHA DESDE QUANDO ERA KID E CRIOU A TURMA MAIS FAMOSA DO PAÍS, A TURMA DA MÔNICA.

## ANA MARIA MACHADO

APAIXONADA PELA LITERATURA, ESCREVEU SEU PRIMEIRO TEXTO COM 12 ANOS. É AUTORA DO LIVRO "MENINA BONITA DO LAÇO DE FITA"

## ANA RAFAELLA COELHO BARBOSA

A AUTORA KID PUBLICOU SEU PRIMEIRO LIVRO COM 7 ANOS. A OBRA "A BONECA MÁGICA" FEZ MUITO SUCESSO!

# RECEITA BOLO DE CANECA PARA CRIANÇAS

Quem tal fazer uma comidinha gostosa com a ajuda da mamãe?

## INGREDIENTES:

- 2 ovos
- 1/2 xícara (chá) de açúcar
- 3 colheres (sopa) de manteiga ou margarina em temperatura ambiente
- 3 colheres (sopa) de leite
- 3 colheres (sopa) de achocolatado em pó
- 1 xícara (chá) de farinha de trigo
- 1/2 colher (chá) de fermento em pó
- margarina e farinha de trigo para untar

## CALDA:

- 5 colheres (sopa) de açúcar
- 2 colheres (sopa) de achocolatado em pó
- 1 colher (chá) de margarina
- 1 colher (sopa) de leite

## MODO DE PREPARO:

Em uma tigela, misture com uma colher de pau os ovos, o açúcar, a manteiga e o leite. Adicione a farinha e o achocolatado peneirados e misture até homogeneizar. Acrescente o fermento e misture delicadamente. Despeje a massa até a metade da capacidade de uma caneca de 250ml e leve ao forno micro-ondas, em temperatura média, por 3 minutos.

Deixe descansar por 5 minutos. Misture todos os ingredientes da calda em uma tigela e leve ao microondas, em potência média, por 3 minutos. Despeje nas canecas e sirva.

Você sabia que o cinema foi criado na França há quase 130 anos?

# Marque os filmes que você conhece

- [ ] Enrolados
- [ ] Zootopia
- [ ] Frozen
- [ ] Carros
- [ ] Aladin
- [ ] Toy Story
- [ ] Homem Aranha
- [ ] Vingadores
- [ ] Moana
- [ ] Rio
- [ ] Rei Leão
- [ ] Thor
- [ ] Encanto
- [ ] Minions

Coleção do Empreendedor Mirim:

# VAMOS CONHECER OS CRIADORES DE "ECONOMIA CRIATIVA PARA CRIANÇAS"?

# Entrevista com a Ilustradora Clara Reschke

**1) Quando você acha que começou a se tornar ilustradora?**

*"Na minha memória mais antiga eu já estava desenhando, minha paixão pelo desenho vem desde pequeninha. Porém, por muito tempo neguei isso e fui para o design de produto, criar objetos. Porém tentava por em todos os meus projetos uma ilustração, e acabava sempre criando pra o público infantil. Essa vontade de ilustrar foi crescendo e crescendo, mas o momento que a chavinha virou foi quando em um formulário de um supermercado eu preenchi que a minha profissão era ilustradora, escrever aquilo fez tanto sentido que começei a parar de achar que era apenas um sonho de criança e fui correr atrás, dentro de alguns meses estava trabalhando 100% com ilustração."*

**2) Qual você considera a sua primeira obra como ilustradora?**

*"Quando eu tinha 6 anos, pintei um quadro e me lembro direitinho dos elogios da professora, como se fosse ontem, para o meu pôr do sol. Tenho guardado, com muito carinho, esse quadro."*

**3) Onde você costumava passar suas férias escolares?**

*"Eu cresci em Brasília, porém meus avós maternos moravam no sul do Brasil e meus avós paternos no nordeste. Então eu tive o privilégio de revezar as minhas férias entre a cultura gaúcha e a nordestina. Na casa dos meus avós maternos eu desenhava histórias. Meu avô escrevia e eu desenhava, sempre digo que foi ele quem sempre enxergou a ilustradora de livros que um dia eu seria. Já na casa da minha vó paterna eu adorava brincar de faz de conta. Ela pintava quadros de fundos do mar e eu olhava para eles e imaginava que estava mergulhando para dentro de suas pinturas. Minha vó era uma artista sensacional!"*

**4) Qual era sua brincadeira favorita no tempo da escola?**

*"Brincar de faz de conta, fazer barraca com lençol e caça ao tesouro."*

**5) Você costumava desenhar com seus amigos quando criança? E hoje?**

*"Eu fazia amigos desenhando, como eu era tímida no começo, desenhava um sapinho do lado de quem eu gostaria de conhecer, a pessoa elogiava e eu perguntava se ela gostaria que eu a ensinasse a desenhar. Eu adorava desenhar com amigos e com meus pais. Até hoje tenho encontros semanais com outros artistas, que viraram amigos, para desenharmos todos juntos. Compartilhar ideias e ensinamentos sobre desenho é a melhor forma de evoluir."*

**6) Se fosse um animal, qual seria e por quê?**

*"Uma águia, para conseguir voar grandes distâncias e ao mesmo tempo conseguir ver bem lá de cima"*

**7) Qual série ou filme você recomendaria para seus pequenos leitores?**

*"A princesinha de Frances Hodgson Burnett, Tudo depende de como você vê as coisas de Norton Juster, Crônicas de Nárnia de C. S. Lewis , Jardim secreto de Frances Hodgson Burnett"*

**8) Qual o seu sonho atualmente?**

*"Conseguir publicar um livro onde além de ilustradora eu também seria a autora :)"*

**9) Como foi o seu processo criativo para desenhar todo este livro?**

*"O processo desse livro foi bem tranquilo, porque o Eduardo Jara confia bastante no meu processo. Comecei lendo o manuscrito e separando quantas páginas teriam de ilustração e descrevendo (com palavras) cada cena. Compartilhei com o Eduardo e foi aprovado. Com as páginas definidas fui atrás de referências, fotos do Walt Disney, fotos dos desenhos animados originais e algumas referências de cores para o livro. Eu acredito muito que mesmo quando não estamos com lápis na*

## Entrevista com a Ilustradora
# Clara Reschke

# Entrevista com a Ilustradora
# Clara Reschke

*"mão estamos trabalhando e evoluindo nossas ideias. Foi assim que a personagem principal surgiu. Eu estava voltando de viagem quando vi essa linda menina de casaquinho esperando com a sua mãe o táxi chegar. No dia seguinte fiz algumas alternativas, contei a história pro Eduardo e ele concordou. Com a personagem definida, a ideia de cada cena aprovada, passei para os rascunhos de cada página. Após os rascunhos, fiz o estudo de cor geral do livro e fui para parte mais legal. Pintar cada desenho! Todos os desenhos foram aprovados, passei para a diagramação da história e criação da capa. E foi assim que dei vida para a linda história do Eduardo Jara"*

**10) Que dica você daria para alguém que queira se tornar uma pessoa cheia de talento para ilustração, igual a você?**

*"Desenhe muuuito e sempre! Saia da tv, do computador e do celular e pegue uns papéis e desenhe, desenhe muuuito! Estude desenhos dos seus artistas favoritos, gaste muuuitas folhas de papel e lembre-se que antes de chegar naquele talento todos passaram por uma longa caminhada."*

# Eduardo Jara

### 1) Quando você acha que começou a se tornar escritor?

*"Tecnicamente, um professor sempre escreve artigos e livros didáticos. Mas minha aventura empreendedora no mundo dos Kids, começou em 2015, com o Manual do Empreendedor Mirim."*

### 2) Qual você considera a sua primeira obra como escritor?

*"O Manual do Empreendedor Mirim, disponível em 300 páginas para você aprender bastante. Só segue o qrcode aí que o editor vai colocar em algum lugar desta página"*

### 3) Onde você costumava passar suas férias escolares?

*"Na Praia do Barco/ RS, com muitos amigos e várias aventuras empreendedoras."*

### 4) Qual era sua brincadeira favorita no tempo da escola?

*"Gostava de Futebol e apreciava o Clube de Ciências Exatas, fundado por mim e outros colegas mais inteligentes do que eu."*

### 5) Você costumava escrever com seus amigos quando criança?

*"Eu gostava de poesia e escrevia algumas músicas com meus amigos. E hoje? Hoje o trabalho do escritor é mais solitário e gosto de compartilhar quando o livro está pronto. É lindo ver alguém sorrir por causa de uma sequência de letras."*

### 6) Se fosse um animal, qual seria e por quê?

*"Uma abelha, para comer muito mel em festas na colmeia."*

*O Manual do Empreendedor Mirim*

### 7) Qual série ou filme você recomendaria para seus pequenos leitores?

*"Série Cosmos: Uma Odisseia do Espaço-Tempo e filme eu recomendaria todos do Hotel Transilvânia"*

### 8) Qual o seu sonho atualmente?

*"Fazer os livrinhos da Coleção do Empreendedor Mirim virarem animação e serem projetados nas telas de cinema."*

### 9) Como foi o seu processo criativo para desenhar todo este livro?

*"Primeiro estudei na universidade sobre Economia Criativa. Escrevi artigos e participei de congressos. Depois, com um bom período de férias e à beira-mar, com cientificidade lúdica, escrevi este livro com inspiração e paixão."*

### 10) Que dica você daria para alguém que queira se tornar uma pessoa cheia de talento para redação de livros, igual a você?

*"Todos têm uma boa história para contar. Se desafie a escrever muito e publicar seus textos. Você ficará satisfeito com o resultado e isto já será uma grande recompensa. Escrever faz bem, e traz alegria para outras pessoas também."*

## EDUARDO JARA

Entrevista com o Autor

# DESCUBRA SEU NOME DE HERÓI CRIATIVO:

Circule seu mês de aniversário, o dia do seu aniversário e cor favorita para juntar os seus 3 nomes de herói criativo

## MÊS DO ANIVERSÁRIO

JANEIRO: Eterno(a)
FEVEREIRO: Espetaculoso(a)
MARÇO: Inigualável
ABRIL: Inenarrável
MAIO: Fabuloso(a)
JUNHO: Fantástico(a)
JULHO: Espetacular
AGOSTO: Assombroso(a)
SETEMBRO: Hipnotizante
OUTUBRO: Enigmático(a)
NOVEMBRO: Formidável
DEZEMBRO: Magnífico(a)

## COR FAVORITA

AZUL: Das frutas secas
AMARELO: Dos palcos
VERMELHO: Dos podcasts
VERDE: Dos espetáculos
VIOLETA: Dos castelos
LARANJA: Do instagram
PRETO: Do mundo digital
BRANCO: Do olimpo
ROSA: Do jardim do Éden
CINZA: Do backstage
MARROM: Dos vídeos virais
OUTRA: Das mídias

## DIA DO SEU ANIVERSÁRIO

01: Influencer
02: Chef de cozinha
03: Cantor(a)
04: Escritor(a)
05. Ilustrador(a)
06: Repentista
07: Escultor(a)
08. Tiktoker
09. Bailarino(a)
10. Narrador(a)
11. Maquiador(a)
12. Estilista
13. Publicitário(a)
14. Decorador(a)
15. Piadista
16. Degustador(a)
17. Cinegrafista
18. Restaurador(a)
19. Chapeleiro(a)
20. Web designer
21. Roteirista
22. DJ
23. Poeta(isa)
24. Gamer
25. Fotógrafo(a)
26. Top model
27: Artesão(ã)
28. Tatuador(a)
29. Dublador(a)
30. Cineasta
31. Pintor(a)

edujara
editora

ISBN Físico: 978-65-997603-6-5
ISBN Digital: 978-65-997603-7-2

9 786599 760365