

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE **14** Gestão Financeira



VOLUME 18

JOGO

TRINCA DE FINANÇAS



JULIANA ARAÚJO DE ANDRADE
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

VICE-REITOR

Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Luiz Otávio Pina de Souza Porto

REVISÃO DO ENREDO

Antonio Alexandre Lima

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Os personagens e algumas imagens desta obra foram retiradas e reutilizadas dos gibis correspondentes, descritos na Apresentação.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T832 Trinca de finanças [recurso eletrônico] /, Antonio Alexandre Lima, Maria Augusta Silveira Netto Nunes, Luiz Otávio Pina de Souza Porto. – Porto Alegre : SBC, 2021.
16 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira; v. 18).

ISBN 978-65-87003-64-1

1. Documento contábil. 2. Gestão financeira. 3. Computação. I. Belém, Isabel de Paiva Bastos. II. Lima, Antonio Alexandre. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Santos Júnior, José Humberto dos. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Universidade Federal de Sergipe. VII. Título. VIII. Série.

CDU 004:657 (059)

Catálogo elaborado por Francine Conde Cabral
CRB-10/2606



UNIRIO
Universidade Federal do
Estado do Rio de Janeiro



JULIANA ARAÚJO DE ANDRADE
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira

Volume 18: Trinca de Finanças

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2021

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenado pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvidas no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/ Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Está, também, vinculado a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pelo NIT institucional UNIRIO. O público alvo das cartilhas são jovens e pré-adolescentes. O objetivo é fomentar ao público nacional o interesse pela área de Ciência da Computação.

As cartilhas da série sobre Gestão Financeira têm como principal objetivo apresentar os conceitos de Contabilidade e Finanças para crianças e adolescentes, através de uma linguagem de fácil entendimento, trazendo uma breve visão que direciona para essa área, permeando a compreensão e promovendo o maior interesse dos jovens ao mundo financeiro, empreendedor e de negócio.

Esse volume é especial e consiste em um jogo de cartas, buscando alinhar integração social à diversão e ao aprendizado. Todas as instruções necessárias se encontram no corpo da cartilha e as cartas devem ser impressas e recortadas do volume, apenas atentando para o formato escolhido para a impressão, precisando ser o "modo Livreto" ou um semelhante, podendo mudar dependendo do seu programa.

(os Autores)

Trinca de Finanças

Como Jogar

O jogo possui cartas que correspondem (tendo essa correspondência facilitada pelas cores), todas seguindo o trio: TERMO; DEFINIÇÃO; EXEMPLO. Há também a carta “bug”, a ser utilizada no modo de jogo “copo d’água”. Recorte as cartas das páginas de 7 a 14.

OBS: As regras aqui dispostas são recomendações dos autores, mas é incentivado que os jogadores sintam-se à vontade para experimentar, podendo alterar as regras pré-existentes ou adicionar até novas.

Jogo da Memória

(1 a 3 jogadores)

1- Coloque todas as cartas (menos o bug) viradas para baixo sobre uma superfície e misture-as;

2- O primeiro jogador vira três cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores possam ver. Se o jogador virar três cartas que não correspondem, as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local. Se o jogador vira um trio de cartas que coincidem em uma jogada, o jogador ganha o trio de cartas e recebe outra chance de jogar;

3- O outro jogador procede da mesma maneira, e assim, sucessivamente;

4- O jogo só termina quando todas as peças forem recolhidas e vence quem tiver o maior número de trios.

(No modo de único jogador, o objetivo é identificar todos os trios no menor tempo possível.)

Trinca de Finanças

Como Jogar

Copo d'água

(3 a 11 jogadores)

1- Separe as cartas de acordo com a quantidade de jogadores, deixando a carta “bug” e um trio correspondente para cada pessoa;

2- Embaralhe as cartas e distribua 4 cartas para um jogador e 3 para o restante;

3- O jogador com 4 cartas começa o jogo passando uma carta (à sua escolha) para o jogador a sua esquerda;

4- Então, o jogador pega a carta, adiciona-a em sua mão e repete o processo, passando uma carta à sua escolha para o jogador a sua esquerda;

5- Quem completar primeiro um trio correspondente deve abaixar as cartas discretamente;

6- Após isso, o restante dos jogadores também pode discretamente abaixar as cartas;

7- O último jogador a abaixar as cartas perde e deve beber um copo d'água inteiro num gole só.

OBS: A carta “bug”, ao ser recebida, deve permanecer na mão do jogador por uma rodada antes de ser passada adiante, e o jogador que estiver com 4 cartas não pode ser o primeiro a abaixar as cartas, devendo aguardar a passagem da quarta carta que estiver na mão.

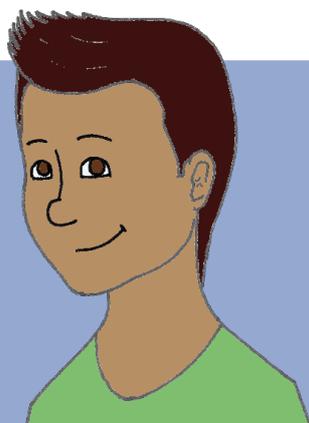
Nas páginas seguintes estão as cartas para serem recortadas!

Boa diversão!

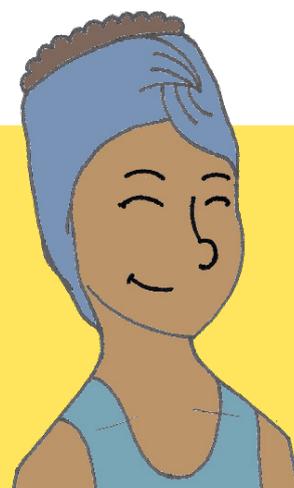
Faturamento



Custo



Lucro



A soma das vendas num período, seja comércio, prestação de serviços ou indústria.

Gastos com ingredientes envolvidos diretamente na produção de bens ou serviços.

O resultado positivo da diferença entre as receitas e os custos e despesas.

Exemplos

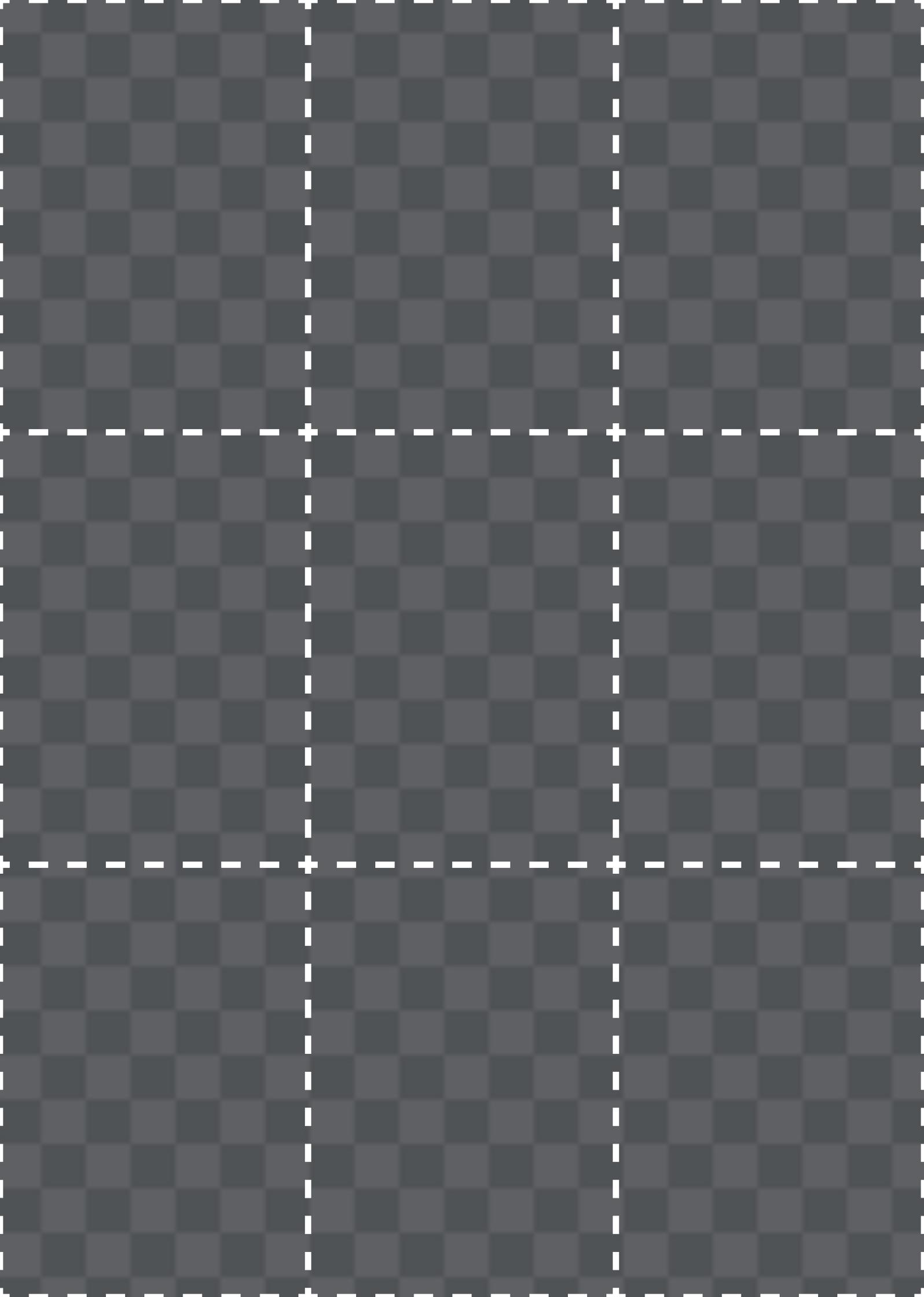
O _____ de uma sorveteria será \$500 se forem vendidos 100 sorvetes de \$5.

Exemplos

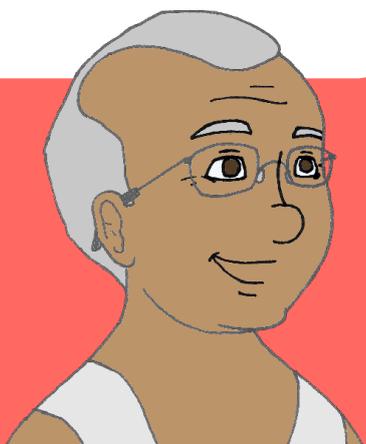
Matéria-prima, embalagens e, no comércio, mercadorias compradas para revenda.

Exemplos

O _____ de um comerciante será \$20 se as receitas forem \$100 e os gastos forem \$80.



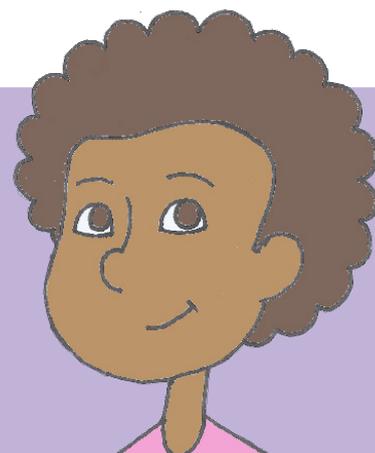
Despesa



Prejuízo



Despesa de Venda



Gastos necessários para manter a estrutura do negócio funcionando e que não contribuem diretamente na produção.

O resultado negativo da diferença entre as receitas e os custos e despesas.

Gastos com a comercialização e distribuição dos produtos ou serviços.

Exemplos

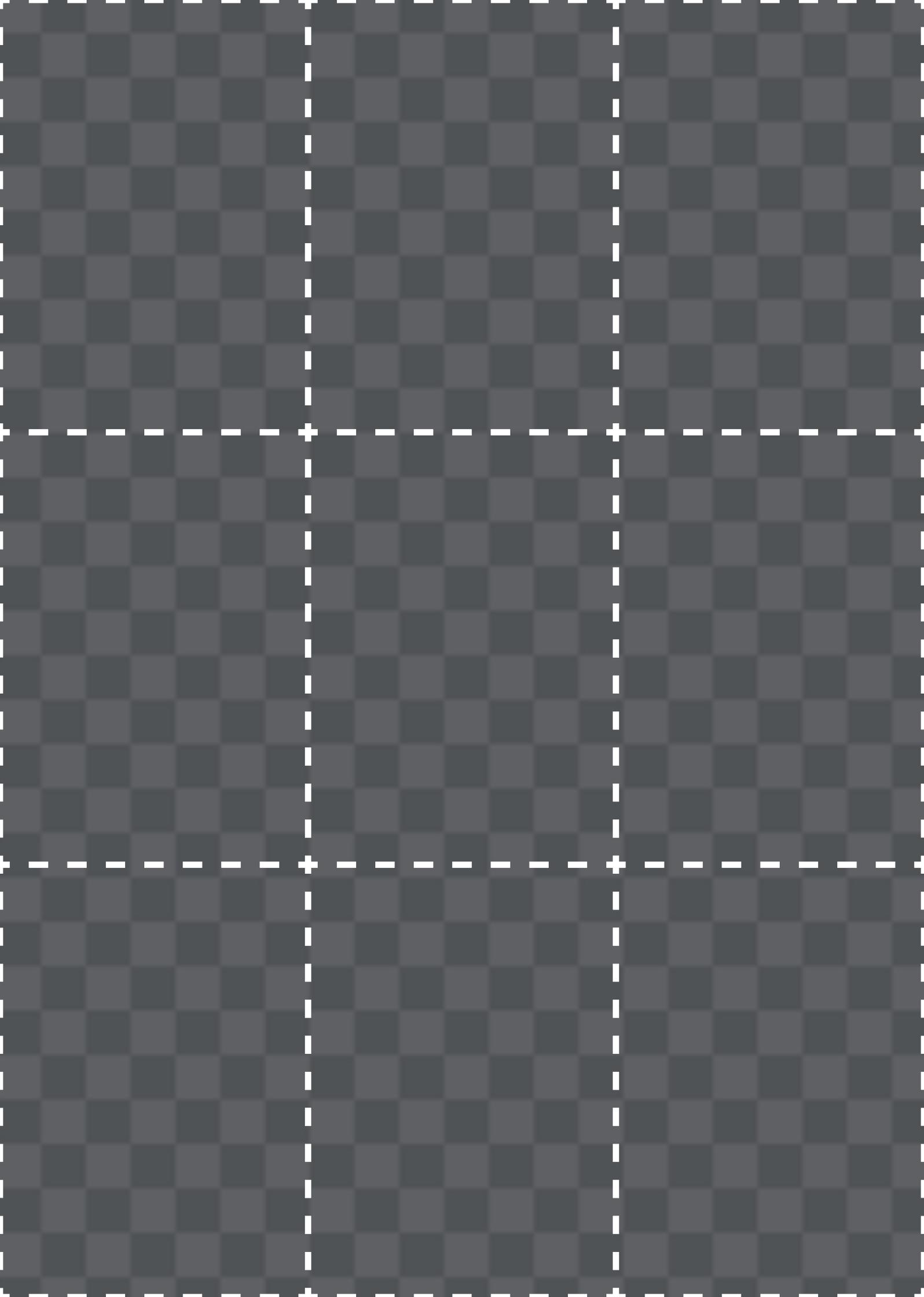
Impostos, “cafézinho”, salários da contabilidade, do financeiro e das diretorias.

Exemplos

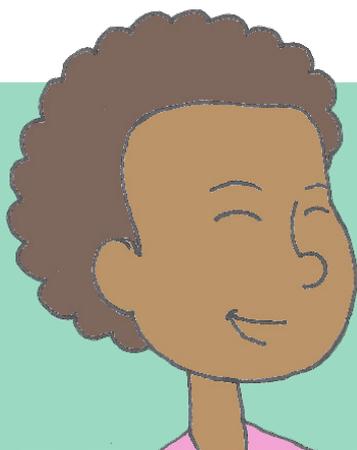
O _____ de um comerciante será \$40 se as receitas forem \$100 e os gastos forem \$140.

Exemplos

Comissões, propagandas, publicidades, entregas e garantias do produto.



Custo Direto

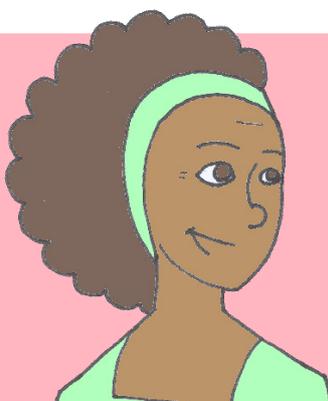


Gastos para produção ou oferta do produto/serviço. Caracteriza-se por ser de simples e visível apuração.

Exemplos

Gasto com matéria prima e mão-de-obra diretamente ligada com a produção.

Custo Indireto



Gastos para produção ou oferta do produto/serviço, caracterizando-se pela necessidade de alocação/ rateio, já que não é simples e visível a sua apuração.

Exemplos

Gastos para reparação ou reposição dos equipamentos necessários para produção ou serviços.

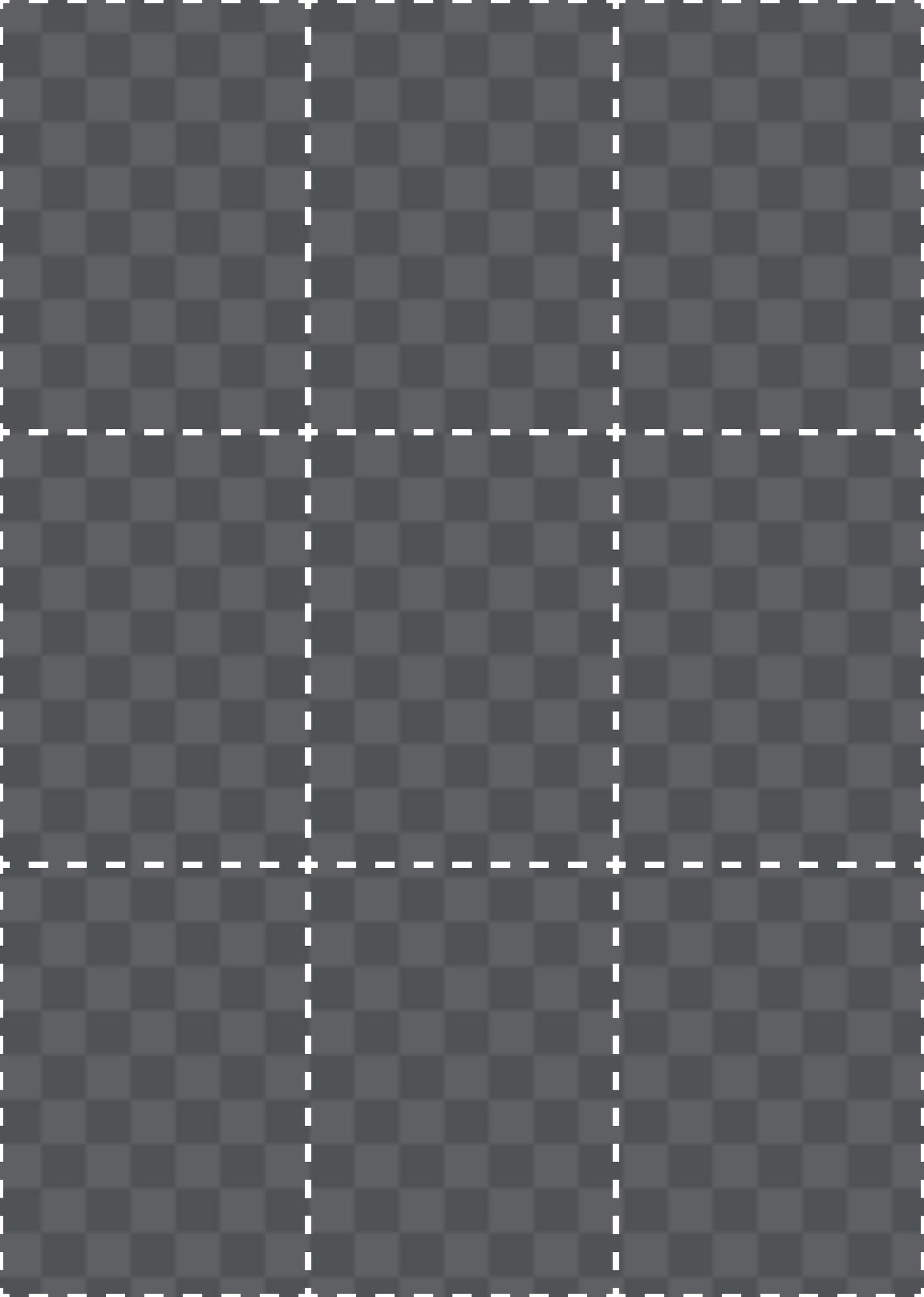
Despesa Financeira



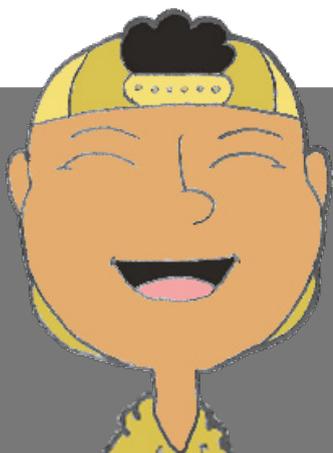
Gastos com os encargos de empréstimos e financiamentos pagos aos credores.

Exemplos

Juros de empréstimos e financiamentos.



Ativos

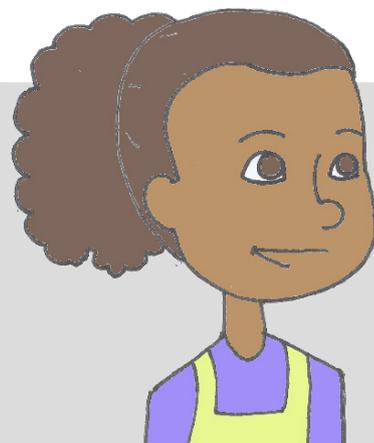


Bens e direitos de um negócio.

Exemplos

Dinheiro em caixa ou no banco, móveis, maquinários, estoque de mercadoria e créditos a receber.

Despesa Administrativa

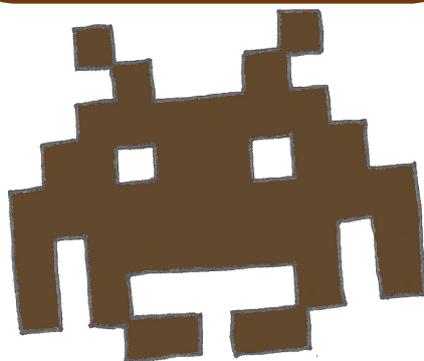


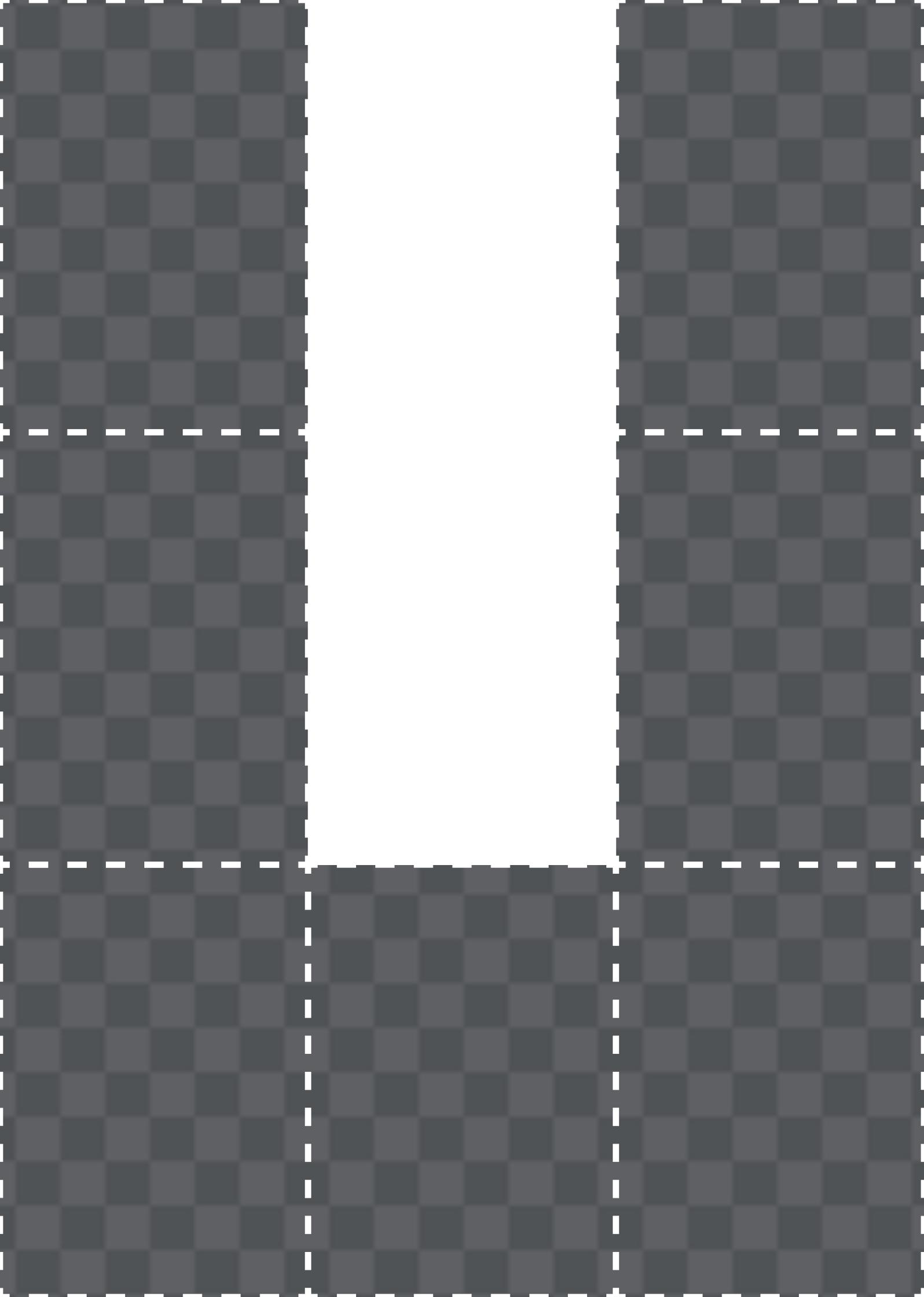
Gastos que envolvem o funcionamento indireto do negócio, ou seja, os que não estão ligados à atividade principal.

Exemplos

Aluguel, luz, água e material do escritório.

BUG!





BIBLIOGRAFIA

Almanaque para popularização da Ciência da Computação:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/serie14baixa.html>

Série 14 - Volume 1 - Balanço Patrimonial

Volume 2 - Demonstrativo de Resultado de Exercício

Volume 6 - Contas de Resultado

Volume 7 - Diferença entre Custos e Despesas

Volume 8 - Custos Diretos e Indiretos

Volume 9 - Despesas Administrativas, de Venda e Financeiras

Mais gibis em:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/>

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

SOBRE OS AUTORES:

Juliana Araújo de Andrade

Aluna de graduação em Engenharia de Produção na UNIRIO

Antonio Alexandre Lima

Doutorando em Sistemas de Informação na UniRio - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Mestre em Engenharia de Produção (Concentração em Estratégia e Organização / Finanças) pela UFF - Universidade Federal Fluminense, graduado em Estatística pela UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Técnico em Estatística (ensino médio) pela ENCE / IBGE - Escola Nacional de Ciências Estatísticas. Professor de Estatística na UERJ / FFP. Atua há mais de 23 anos na docência, das quais atuou por 20 anos como professor (presencial e em EaD) de graduação e pós-graduação na Universidade Estácio de Sá. Sólida experiência corporativa com mais de 27 anos atuando em áreas de Planejamento e Controle Financeiro e Controladoria onde, dentre outras atividades, procedia as apurações de resultados de negócios, os orçamentos empresariais, os estudos de viabilidade de projetos e os suportes às decisões empresariais nas áreas bancárias, serviços, imobiliária (residencial e shopping centers) e gestão de patrimônio.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1950698561476469>

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial.

Professor Associado III do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO) (ciclo março de 2020). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/ Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) . Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995) . Possui experiência acadêmico- tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica-Propriedade Intelectual. É bolsista produtividade DT-CNPq. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional. Também em inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, Atua também em Propriedade Intelectual para Computação. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC.

<http://almanaquesdacomputacao.com.br>

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8yyAAAAJ>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

Luiz Otávio Pina de Souza Porto

Bolsista de Iniciação Tecnológica pelo PIBITI/CNPq.

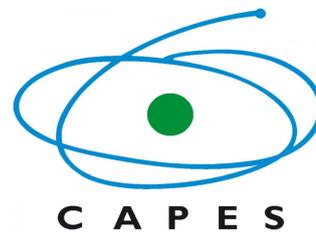
Graduando em licenciatura em Filosofia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e colaborador do projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação", atuando principalmente na área de ilustração e editoração.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5049287430558378>

Agradecimentos

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO.

APOIO



ISBN 978-65-87003-64-1

