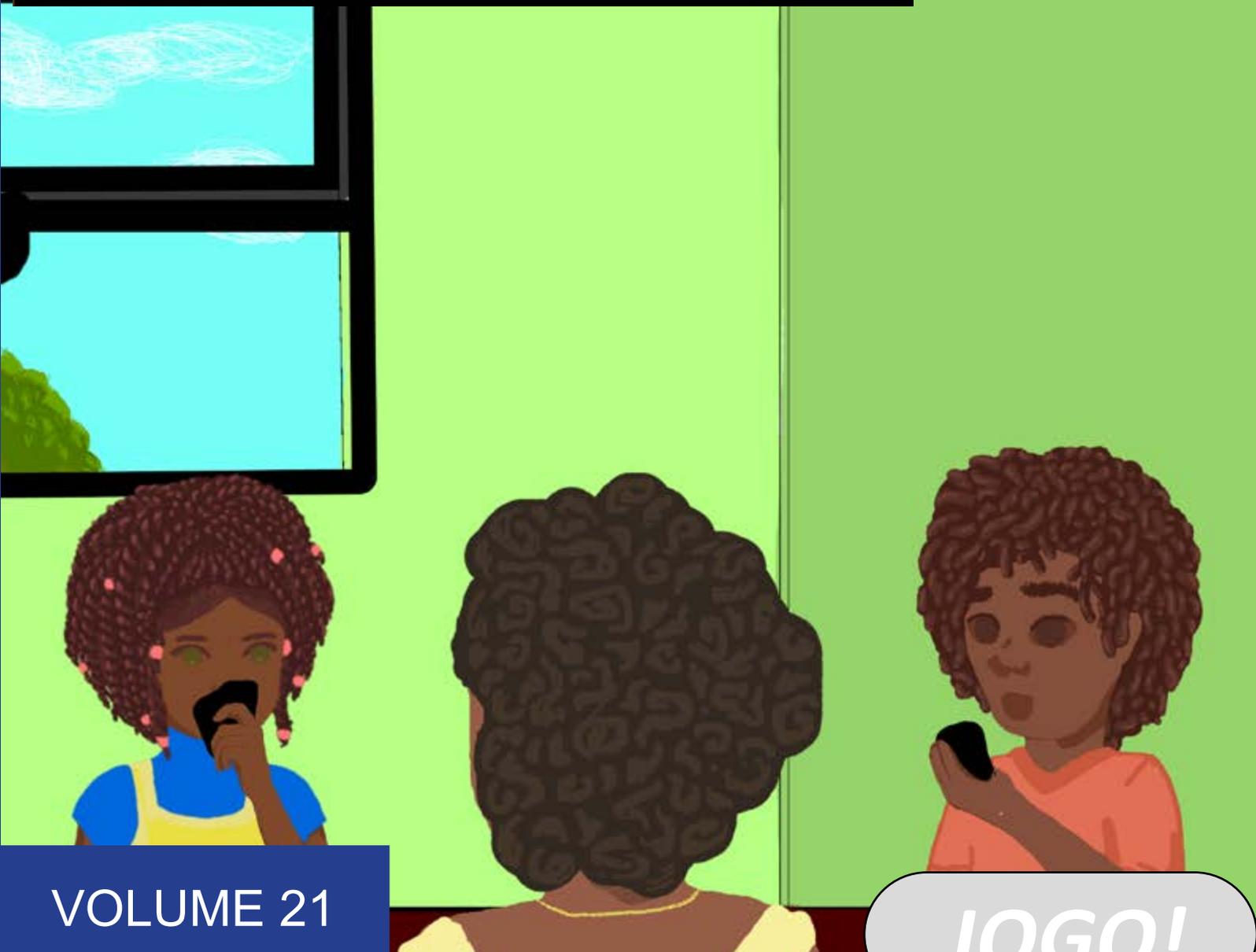


ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE  
**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

SÉRIE

14

Gestão  
Financeira



VOLUME 21

**JOGO!**

# SUPER TRUNFO DRE



THIAGO PARRACHO  
ANTONIO ALEXANDRE LIMA  
LUIZ OTÁVIO PINA SILVA DE SOUZA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
CAROLINE MUNIZ SILVA

# UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)

## REITOR

Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

## VICE-REITOR

Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

## CAPA, ILUSTRAÇÃO E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Caroline Muniz Silva

## REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

## REVISOR DO ENREDO

Antonio Alexandre Lima

*Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles. Os personagens e algumas imagens desta obra podem ter sido retiradas e reutilizadas dos gibis correspondentes e descritos na Apresentação.*

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S959 Super trunfo DRE [recurso eletrônico] / Thiago Parracho ... [et al.]. - Dados eletrônicos. - Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2022.

20 p. : il. - Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 21).

Modo de acesso: World Wide Web.

ISBN 978-65-87003-92-4 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Demonstração do Resultado do Exercício. I. Parracho, Thiago. II. Lima, Antonio Alexandre. III. Souza, Luiz Otávio Pina Silva de. IV. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. V. Silva, Caroline Muniz. VI. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VII. Título. VIII. Série.

CDU 004:658.15(059)

Ficha catalográfica elaborada por Jéssica Paola Macedo Müller – CRB-10/2662  
Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

### Índices para catálogo sistemático:

1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática – Almanques 004(059)
2. Gestão financeira : Análise financeira 658.15



**THIAGO PARRACHO  
ANTONIO ALEXANDRE LIMA  
LUIZ OTÁVIO PINA SILVA DE SOUZA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
CAROLINE MUNIZ SILVA**

**ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE  
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**Série 14: Gestão Financeira  
Volume 21: Super Trunfo DRE**

Porto Alegre/RS  
Sociedade Brasileira de Computação  
2022

## **Apresentação**

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenado pela prof<sup>a</sup>. 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 pela UNIRIO. O público alvo das cartilhas são jovens e pré-adolescentes. O objetivo é fomentar ao público nacional o interesse pela área de Ciências, Matemática, Filosofia da Ciência e Pensamento Computacional.

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 consiste em um jogo de tabuleiro, buscando alinhar integração social à diversão e ao aprendizado. Todas as instruções necessárias se encontram no corpo da cartilha e as peças 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)

# SUPER TRUNFO DRE

## COMO JOGAR:

(2 ou mais jogadores)

O jogo possui 20 cartas, e cada uma delas possui quatro atributos, com dois deles sendo positivos e dois negativos.

Os atributos positivos são: **receita** e **lucro**.

Os atributos negativos são: **custos** e **despesas**.

1. Embaralhe e distribua as cartas igualmente; cada jogador forma um monte em suas mãos, de tal modo que possa ver apenas a primeira carta;
2. Começa o jogo quem estiver à esquerda do jogador que distribuiu as cartas; o jogador que inicia o jogo escolhe, então, um dos atributos da sua carta de cima e a lê em voz alta;
3. O jogador a esquerda de quem escolheu o atributo da vez, lê o valor do atributo da sua carta de cima. A sequência da rodada segue a esquerda até quem distribuiu as cartas;
4. Ganha a rodada o jogador que tiver a carta de maior valor, no caso dos atributos positivos, e a de menor valor, no caso dos atributos negativos;
5. O vencedor da rodada recebe as cartas dos outros jogadores e as coloca atrás do seu monte de cartas; e o vencedor da rodada dá prosseguimento ao jogo;
6. O objetivo é ganhar todas as cartas do baralho.

(Em caso de empate, os jogadores que empataram devem pegar mais uma carta do baralho, mas o atributo escolhido deve permanecer o mesmo).

Nas páginas seguintes estão as cartas para serem recortadas! Boa diversão!



**LOJAS AMERICANAS**

**RECEITA** 21.291 M

**CUSTOS** -14.162 M

**DESPESAS** -5.693 M

**LUCRO** 314 M



**RECEITA** 17.469 M

**CUSTOS** -12.032 M

**DESPESAS** -2.621 M

**LUCRO** 2.395 M



**VALE**

**RECEITA** 40.018 M

**CUSTOS** -19.039 M

**DESPESAS** -6.563 M

**LUCRO** 4.881 M

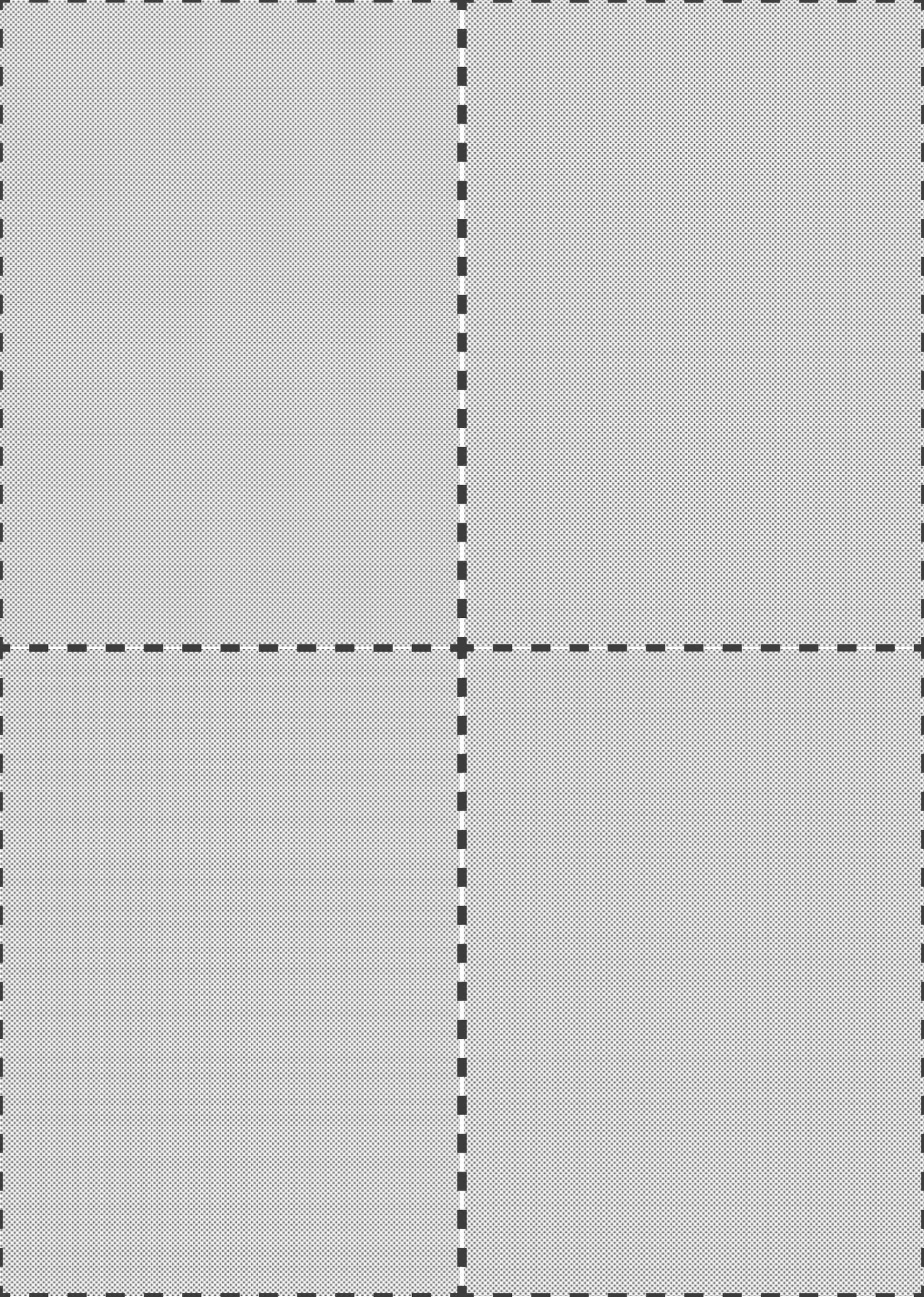


**RECEITA** 36.921 M

**CUSTOS** -13.229 M

**DESPESAS** -22.902 M

**LUCRO** 663 M





REDE D'OR  
SÃO LUIZ



**RECEITA** 14.029 M

**CUSTOS** -11.462 M

**DESPEASAS** -929 M

**LUCRO** 459 M



hapvida



**RECEITA** 8.554 M

**CUSTOS** -5.208 M

**DESPEASAS** -2.078 M

**LUCRO** 785 M



RaiaDrogasil S.A.



**RECEITA** 20.066 M

**CUSTOS** -14.175 M

**DESPEASAS** -4.975 M

**LUCRO** 495 M



CSN  
MINERAÇÃO

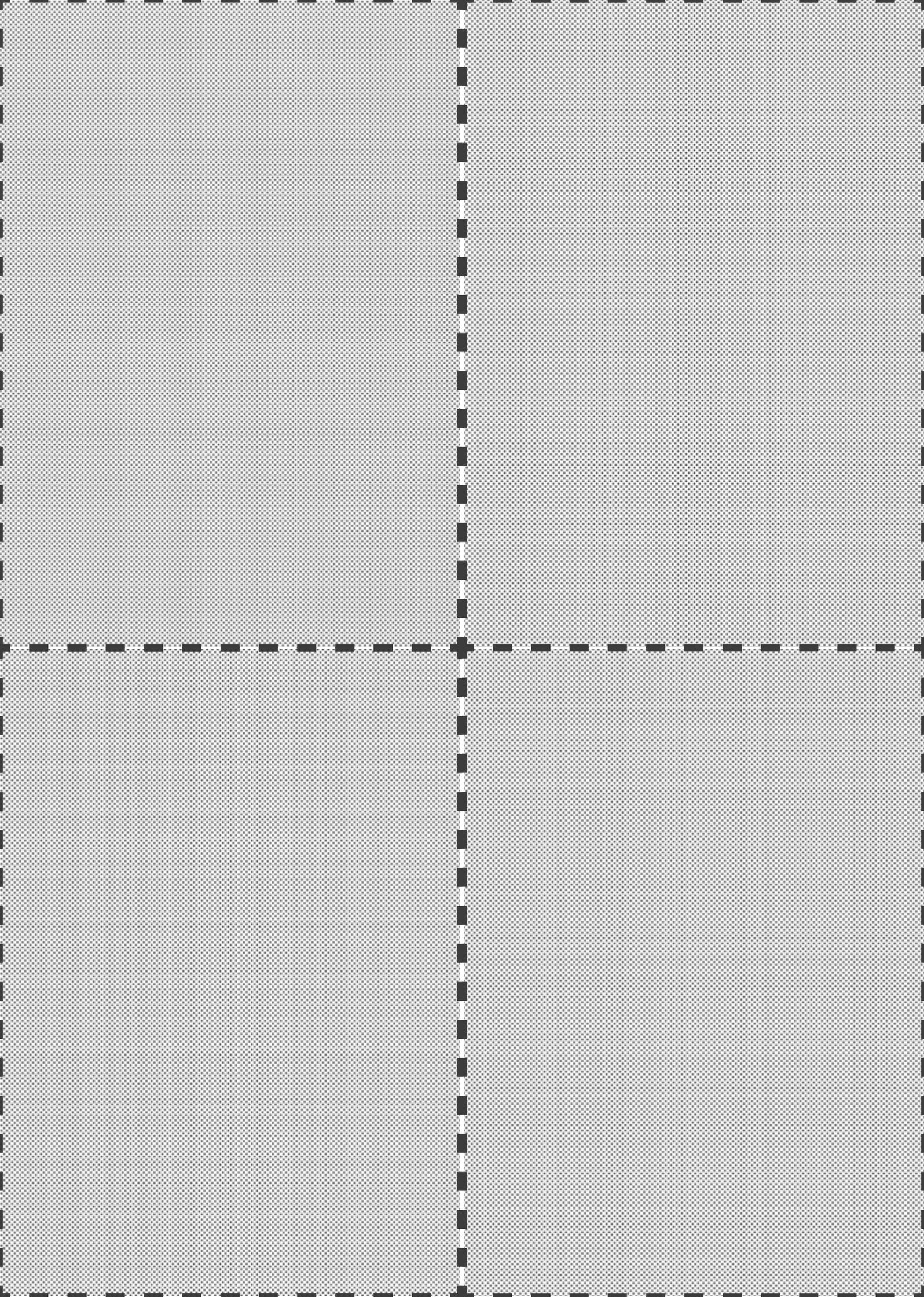


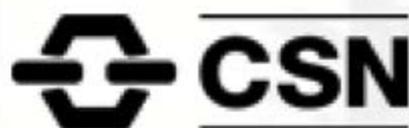
**RECEITA** 13.789 M

**CUSTOS** -5.480 M

**DESPEASAS** -2.006 M

**LUCRO** 4.030 M





Companhia Siderúrgica Nacional

**RECEITA** 30.064 M

**CUSTOS** -19.124 M

**DESPESAS** -5.224 M

**LUCRO** 4.292 M

**magazineluiza**

**RECEITA** 29.177 M

**CUSTOS** -21.657 M

**DESPESAS** -6.695 M

**LUCRO** 391 M



**RECEITA** 29.080 M

**CUSTOS** -7.959 M

**DESPESAS** -12.496 M

**LUCRO** 6.387 M

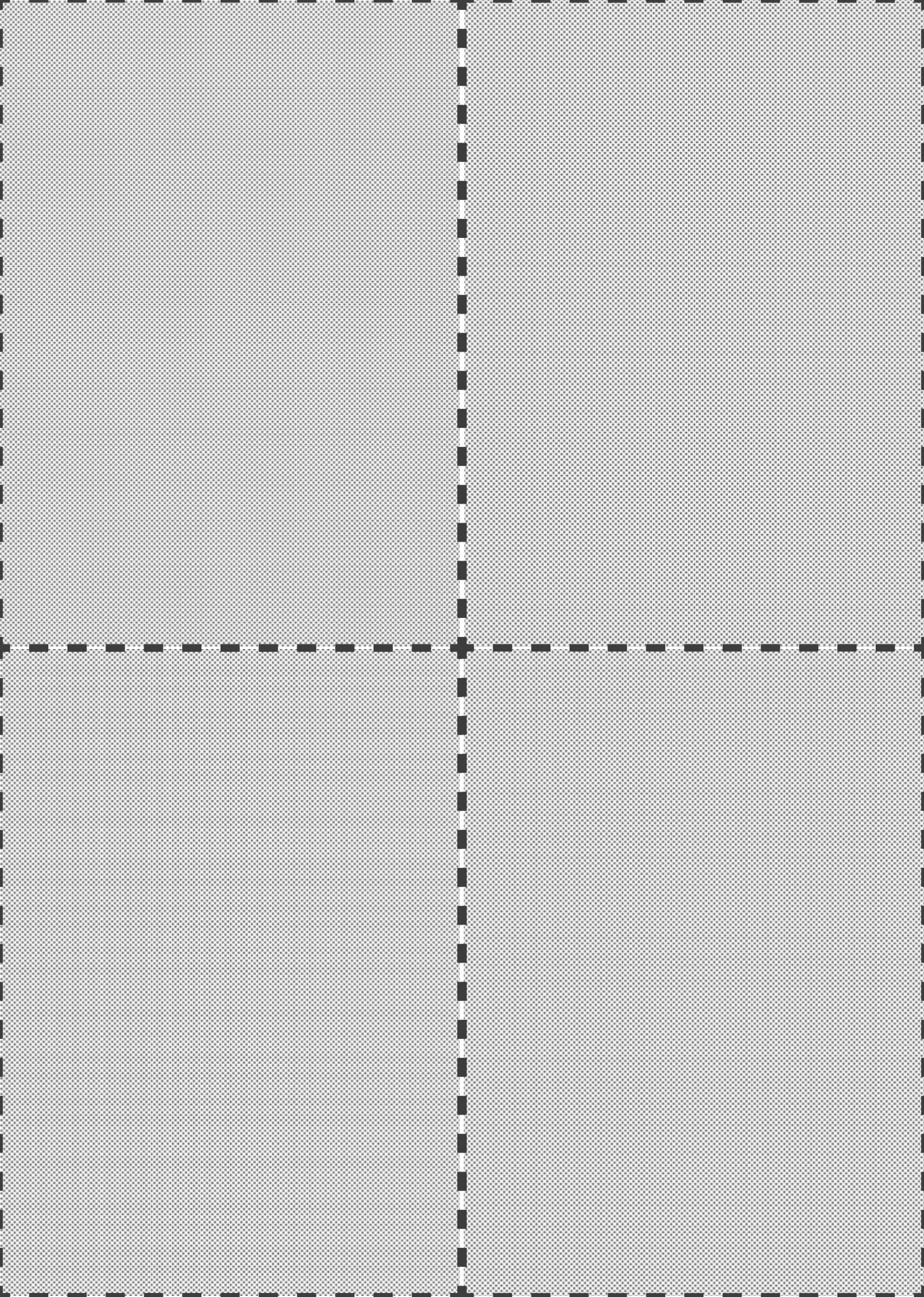
**ambev**

**RECEITA** 58.379 M

**CUSTOS** -27.066 M

**DESPESAS** -15.384 M

**LUCRO** 11.731 M





*Telefonica*

**RECEITA** 43.126 M

**CUSTOS** -22.693 M

**DESPEAS** -13.851 M

**LUCRO** 4.770 M



**Santander**

**RECEITA** 62.774 M

**CUSTOS** -18.332 M

**DESPEAS** -34.778 M

**LUCRO** 13.450 M



**bradesco**

**RECEITA** 98.000 M

**CUSTOS** -48.000 M

**DESPEAS** -45.000 M

**LUCRO** 16.000 M



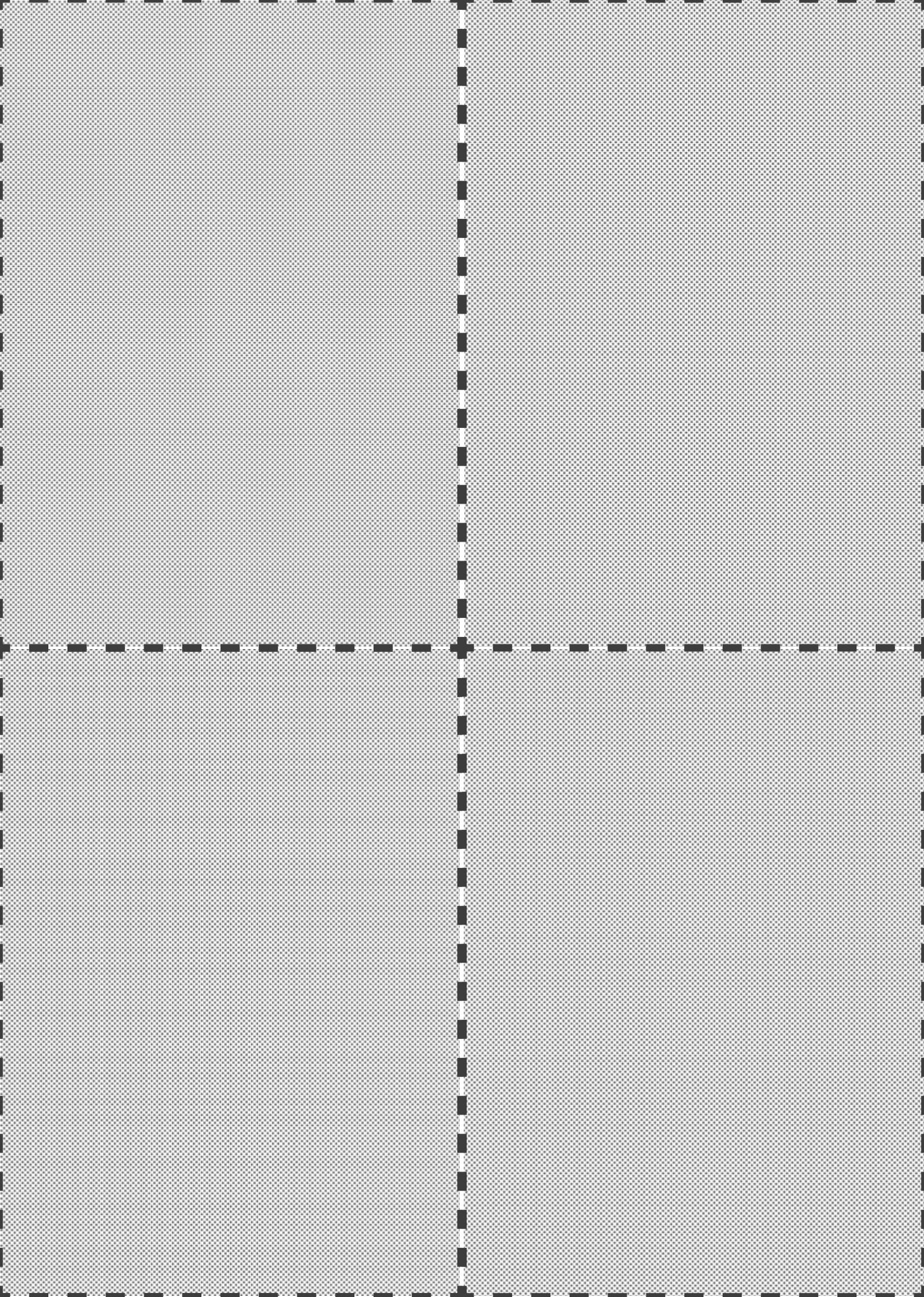
**BANCO DO BRASIL**

**RECEITA** 98.659 M

**CUSTOS** -43.232 M

**DESPEAS** -43.850 M

**LUCRO** 13.292 M





**RECEITA** 270.204 M

**CUSTOS** -224.985 M

**DESPEASAS** -24.715 M

**LUCRO** 4.654 M



**RECEITA** 67.481 M

**CUSTOS** -55.759 M

**DESPEASAS** -3.867 M

**LUCRO** 4.530 M



**PETROBRAS**

**RECEITA** 272.069 M

**CUSTOS** -148.107 M

**DESPEASAS** -74.341 M

**LUCRO** 6.246 M

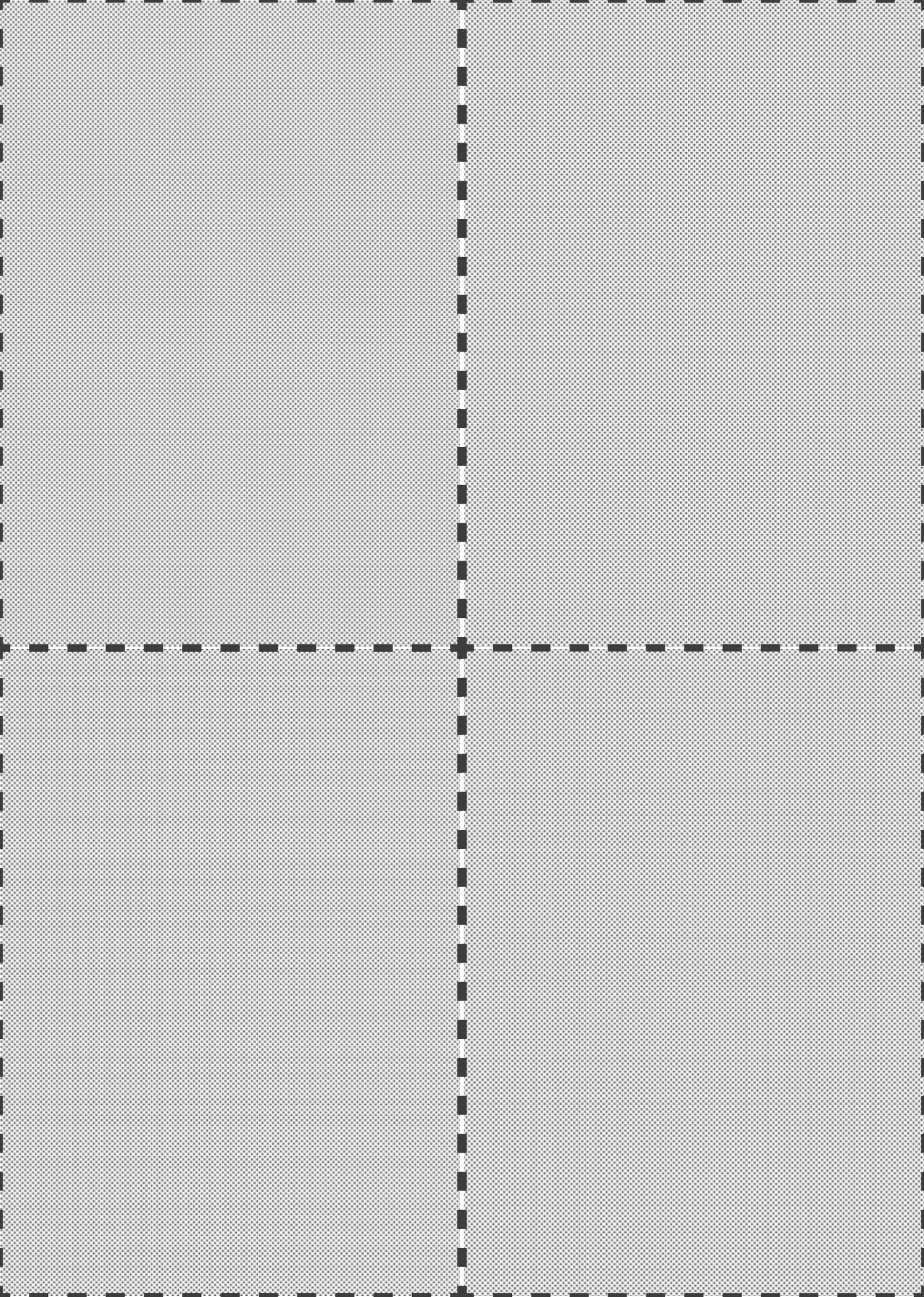


**RECEITA** 173.000 M

**CUSTOS** -73.000 M

**DESPEASAS** -94.000 M

**LUCRO** 15.000 M



# ANOTAÇÕES

A large rectangular area with rounded corners, containing numerous horizontal lines for writing notes. The lines are evenly spaced and cover the majority of the page below the header.

# BIBLIOGRAFIA:

## **Almanaque para popularização da Ciência da Computação:**

### **Série 14**

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

Volume 1 - Balanço Patrimonial

Volume 2 - Demonstrativo de Resultados do Exercício - DRE

Volume 3 - Demonstrativo de Fluxo de Caixa

Volume 4 - Demonstrativo de Origens e Aplicações de Recursos  
- DOAR

Volume 5 - Demonstrativo de Lucros e Perdas Acumuladas

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

Volume 11 - Juros Simples e Composto

### **Mais gibis em:**

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

[http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/  
publication.html](http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html)

## **SOBRE OS AUTORES:**

### **Thiago Parracho**

Graduando em Sistemas de Informação da UNIRIO.

### **Antonio Alexandre Lima**

Professor do Dept<sup>o</sup> de Matemática da UERJ / FFP- Faculdade de Formação de Professores e 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. Atua desde 1998 na docência, das quais atuou por 20 anos como professor (presencial e em EaD) em cursos 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 às apurações de resultados de negócios, os orçamentos empresariais, os estudos de viabilidade de projetos de investimentos 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>

### **Luiz Otávio Pina**

Graduando em Ciências Econômicas pela UFRJ.

Colaborador do projeto “Almanaques para Popularização de Ciência da Computação”, atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

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

## SOBRE OS AUTORES:

### **Maria Augusta Silveira Netto Nunes**

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). 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 para o desenvolvimento das habilidades para o Século XXI! Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto “Almanaques para Popularização de Ciência da Computação” chancelado pela SBC <http://almanaquesdacomputacao.com.br/> <http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>  
**Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

### **Caroline Muniz Silva**

Bacharelanda em Filosofia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), editora em [@AnimeDICRIA](#) e idealizadora do [coletivo VALA7](#).

**Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/0630175268091871>.

## AGRADECIMENTOS:

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

# APOIO



ISBN 978-65-87003-92-4



9 786587 003924 >