

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 14

Gestão  
Financeira



VOLUME 33

## MEU DOMINÓ EM 10 PASSOS

JOGO



ANDRESSA CRISTINA SANTOS CHAVES PEREIRA AUAD SANTOS  
ANTONIO ALEXANDRE LIMA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

# 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

José Humberto dos Santos Júnior

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)

M597 Meu dominó em 10 passos [recurso eletrônico] / Andressa Cristina Santos Chaves Pereira Auad Santos... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2023.  
32 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 33).

Modo de acesso: World Wide Web.  
Inclui bibliografia.  
ISBN 978-85-7669-541-7 (e-book)

- Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Santos, Andressa Cristina Santos Chaves Pereira Auad. II. Lima, Antonio Alexandre. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Santos Júnior, José Humberto. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. Série.

CDU 004::658.15(059)

Ficha catalográfica elaborada por Annie Casali – CRB-10/2339  
Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

### Índices para catálogo sistemático:

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



UNIRIO  
Universidade Federal do  
Estado do Rio de Janeiro



*Este gibi foi diagramado para ser impresso em frente e verso, folha A4 e formato livreto. As peças a serem impressas e recortadas vão da pág. 9 a 16.*

ANDRESSA CRISTINA SANTOS CHAVES PEREIRA AUAD SANTOS

ANTONIO ALEXANDRE LIMA

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Série 14: Gestão Financeira**

**Volume 33: Meu Dominó em 10 Passos**

Porto Alegre, RS - Brasil

Sociedade Brasileira de Computação (SBC)

2023

# Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, coordenada pela prof<sup>a</sup>. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvida 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). Também está vinculada a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este jogo foi produzido pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação, que recebeu o prêmio Tércio Pacitti pela Inovação em Educação em Computação em 2022 pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

As cartilhas da [Série 14](#) 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.

O jogo apresentado neste Volume 33 tem o propósito de disponibilizar um modelo para construção do seu próprio dominó e, a partir disso, sensibilizar jovens e estudantes do Ensino Fundamental com conceitos de Gestão Financeira, dentro de um contexto lúdico, buscando estimular colaboração, criatividade, participação e capacidade de resolução de problemas. Associando conceitos das peças do clássico dominó, para que, assim, se construa o seu próprio jogo. Todas as instruções necessárias se encontram nesta cartilha e as peças devem ser impressas e recortadas. Ainda, este gibi aborda a Gestão Financeira pelas habilidades do Pensamento Computacional, sustentado em quatro pilares: a Abstração, na percepção das regras do jogo e na escolha de um tópico de Gestão Financeira; a Decomposição, durante as etapas para a criação do dominó, e durante o jogo, ao criarem-se estratégias mentais para vencer, percebendo quantas peças possui, quais estão na mesa, ao jogar partida por partida e refletindo a melhor jogada; o Reconhecimento de Padrões, na percepção de similaridade da fórmula e do preenchimento do quadro durante a construção do jogo, e as relações existentes entre as peças do dominó durante as partidas e, o Algoritmo, quando os jogadores seguem as etapas da construção deste dominó, e no jogo, em seus devidos procedimentos.

*(os Autores)*

# MEU DOMINÓ EM 10 PASSOS

## CRIANDO O SEU PRÓPRIO DOMINÓ

Este gibi apresenta as 10 principais etapas para criação de um dominó, seja sobre custos, como no [Dominó de Custos Direto e Indireto](#), ou quaisquer outros temas e possibilidades.

## QUANTOS JOGADORES?

Este jogo é indicado para 4 jogadores. Se não for possível essa quantidade, três ou dois jogadores podem jogar. Cada jogador ajudará na construção do dominó. Depois de pronto, as instruções serão as mesmas do clássico dominó, também descritas em [Dominó de Custos Direto e Indireto](#). Cada jogador receberá 7 peças e, caso sobrem peças, elas ficarão na mesa para “comprar”.

## COMPONENTES DE UM DOMINÓ:

28 peças retangulares, cada uma com dois espaços quadrados (duas pontas), sendo:

- 7 peças principais, denominadas duplicadas, cada uma dessas com um mesmo produto nos seus 2 espaços quadrados;
- 21 peças, denominadas mistas.

## COMPONENTES DESTA JOGO:

- Quadro para preencher;
- Fórmula para marcar;
- 28 peças retangulares para preencher, sendo 7 duplicadas e 21 mistas.

## OBJETIVO:

Seguir e desenvolver cada uma das 10 etapas para a construção de um dominó, desde a escolha dos temas até a confecção das peças. Após o processo de construção do dominó, joga-se encaixando as peças retangulares até um jogador ficar sem peças na mão - sendo esse o vencedor.

# COMO JOGAR

## OS 10 PASSOS PARA CRIAR O SEU PRÓPRIO DOMINÓ:

PASSO 1: imprima e recorte o quadro para a confecção do dominó (páginas 21 ou 23), a página de Anotações (página 27), a fórmula para confecção (páginas 17 ou 19) e as 28 peças (páginas 9 a 16);

PASSO 2: escolha e escreva na página de “Anotações”, um tema como, por exemplo, custos (este é um tema de Gestão Financeira, mas também é possível escolher qualquer outro tema, de qualquer área, de acordo com a proposta do educador);

PASSO 3: na mesma página de “Anotações”, escreva 7 ideias, produtos ou conceitos que possam ser abordados no tema, que estarão nas peças duplicadas, e que se relacionam com as outras 21 peças e seus 42 espaços, como por exemplo, os 7 produtos presentes nas duplicadas do [Dominó de Custos Direto e Indireto](#);

PASSO 4: numere de 1 a 7 o que foi escolhido, por exemplo, no caso do [Dominó de Custos Direto e Indireto](#), os 7 produtos fabricados;

PASSO 5: escolha e escreva na página de “Anotações”, 2 alternativas diferentes a serem repetidas nas 21 peças, considerando que elas devem se relacionar com uma das 7 ideias/conceitos/produtos principais, assim como o tema. Por exemplo, no caso do [Dominó de Custos Direto e Indireto](#), as alternativas são os custos diretos e indiretos relacionados para a fabricação de cada um dos sete produtos das peças duplicadas;

PASSO 6: escolha e escreva na página “Anotações”, 3 variantes para cada uma das duas alternativas relacionadas a uma duplicada. Mais uma vez, tomando o [Dominó de Custos Direto e Indireto](#) como exemplo, são 3 matérias primas diferentes para custo direto de um produto e outros 3 custos indiretos diferentes para o mesmo produto, totalizando 6 relações para cada produto, neste exemplo citado;

**PASSO 7:** utilizando as suas anotações, preencha, no quadro impresso, as 7 duplicadas escolhidas (ordenadas de 1 a 7 no passo 4);

**PASSO 8:** no quadro impresso, preencha as alternativas e suas variantes. Sendo as 21 variantes X referentes a alternativa 1, e as outras 21 variantes Y, referentes a alternativa 2. Das 21 variantes, cada duplicada se relaciona com apenas 3 da alternativa 1 e 3 da alternativa 2. Você pode tomar como exemplo, mais uma vez, o quadro da página 17 do [Dominó de Custos Direto e Indireto](#), reproduzido, aqui, na página 25;

**PASSO 9:** com o quadro preenchido, tenha em mãos e faça a leitura da fórmula para confecção (páginas 17 ou 19), se guiando pelas legendas e correlacionando a fórmula ao conteúdo do quadro. Se preferir, coloque na fórmula os nomes de cada variante escolhida no passo 5;

(Lembrando: um dominó possui 28 peças retangulares, sendo que as 7 peças duplicadas serão os diferentes conceitos (produtos ou serviços) escolhidos no passo 1 e duplicados em ambas metades de cada uma das 7 peças retangulares, como num dominó clássico. Enquanto, as outras 21 peças mistas, terão uma metade com uma das variantes da alternativa 1 e a outra metade com uma das variantes da alternativa 2 (no exemplo do [Dominó de Custos Direto e Indireto](#), essas são os custos direto e indireto). Você pode tomar como exemplo o quadro da página 17, referente ao [Dominó de Custos Direto e Indireto](#)).

**PASSO 10:** Confeccione as 28 peças, de acordo com a fórmula para confecção (páginas 17 ou 19). Para isso, se oriente pelas legendas e cores da fórmula e do quadro. Peça por peça, olhe na fórmula e, em cada metade, faça desenhos ou pinturas correspondentes, cole figuras ou o que for da sua preferência.

Pronto, após seguir estes 10 passos, você já pode jogar!

# COMO JOGAR - O DOMINÓ APÓS A CONSTRUÇÃO

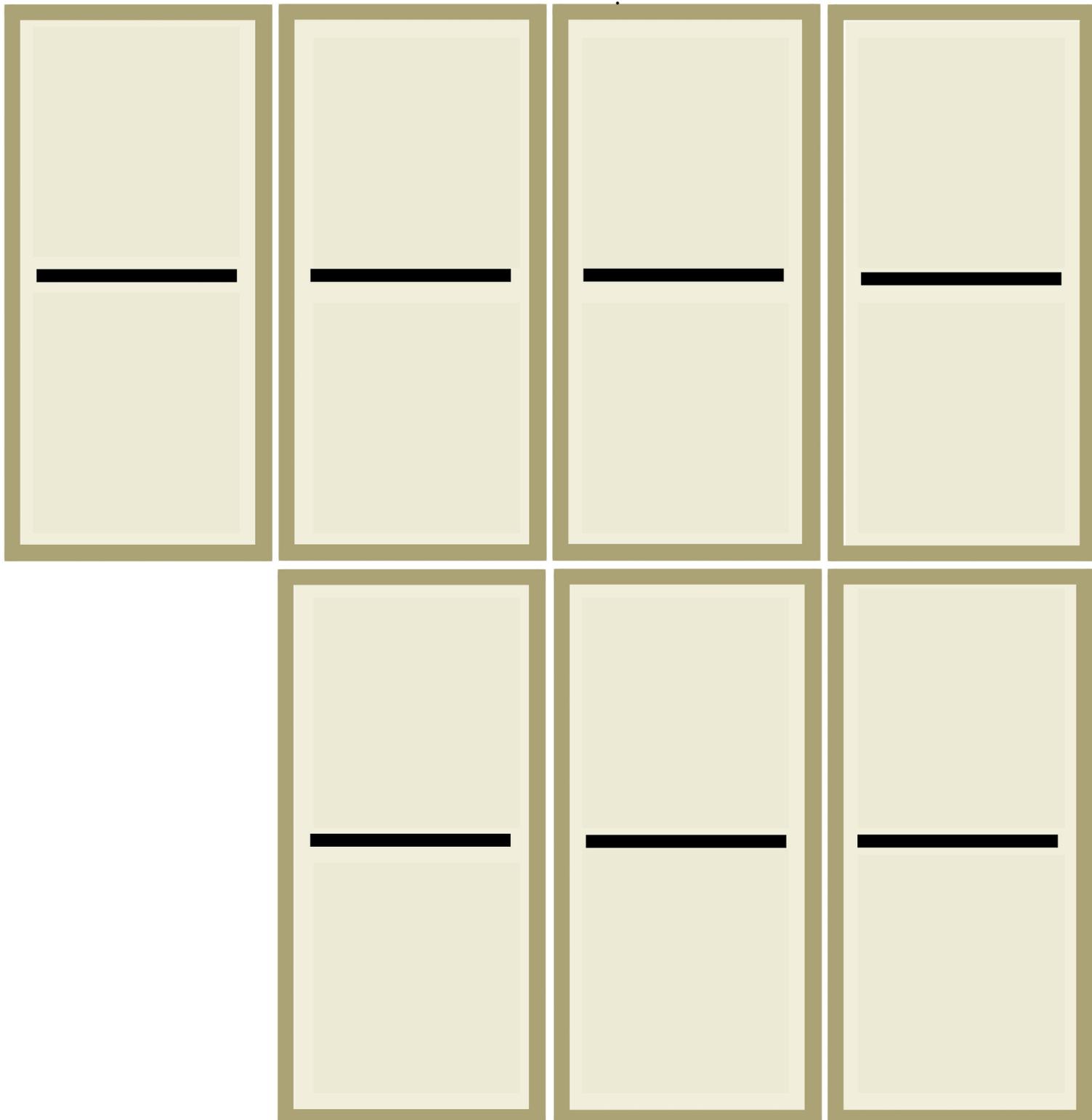
## INSTRUÇÕES E REGRAS DO SEU DOMINÓ:

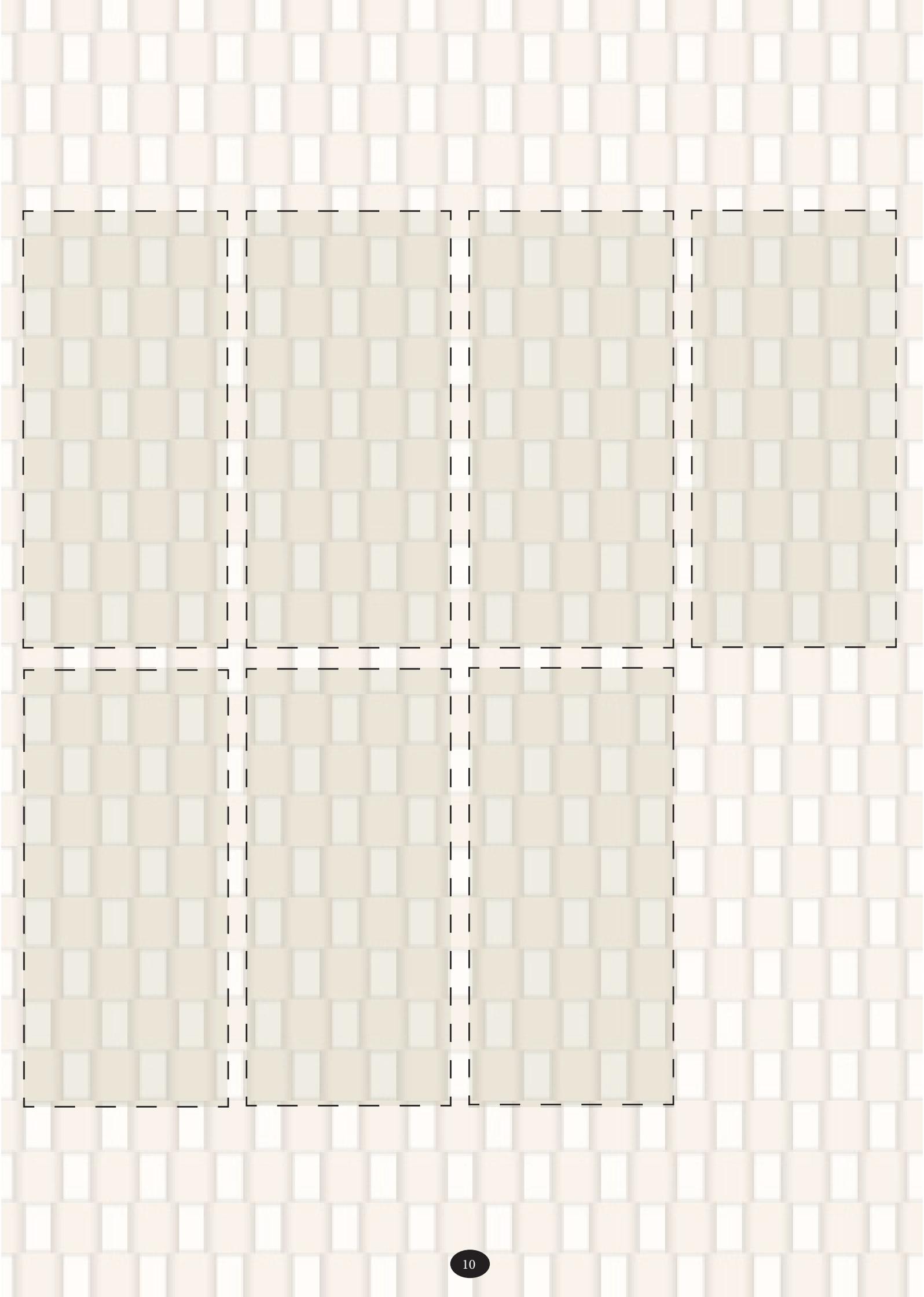
Alguém embaralha as 28 peças retangulares e distribui 7 para cada jogador, sem deixar que eles vejam as peças um dos outros. O jogador que vai começar pode ser determinado por sorteio, passando a vez para o jogador à sua esquerda. Cada um encaixa as peças de acordo com as duplicadas e as alternativas escolhidas nos 10 passos para a construção do dominó. No exemplo do [Dominó de Custos Direto e Indireto](#), cada um encaixa, livremente, a duplicada ou o custo direto ou indireto relacionado ao produto que está na mesa. Se houver menos que 4 jogadores, as peças que sobram ficam na mesa para “compra”. Se o jogador da vez não possuir uma peça que se encaixe em uma das pontas das peças em cima da mesa, deverá comprar, se houver peça disponível. Senão, passará a vez. Vence quem, primeiro, ficar sem peças na mão.

Basicamente, é como um clássico dominó em que as 7 duplicadas de 0 a 6 funcionam da mesma forma que as 7 duplicadas escolhidas no passo 3, isto é, as 7 peças se relacionam com as outras 21. Essas peças duplicadas no dominó convencional de números possuem dois lados iguais com os números de 0 a 6, mas após a construção do seu próprio dominó, o que se repetirá nessas peças dependerá do que foi escolhido no passo 3. Cada lado de uma duplicada poderá se encaixar em outra peça mista que possua relação. Cada peça mista possui duas pontas e cada ponta possui uma alternativa escolhida, de acordo com o que foi preenchido no quadro (páginas 21 ou 23), seguindo a fórmula (páginas 17 ou 19), nos passos 8, 9 e 10.

# MATERIAIS PARA RECORTAR

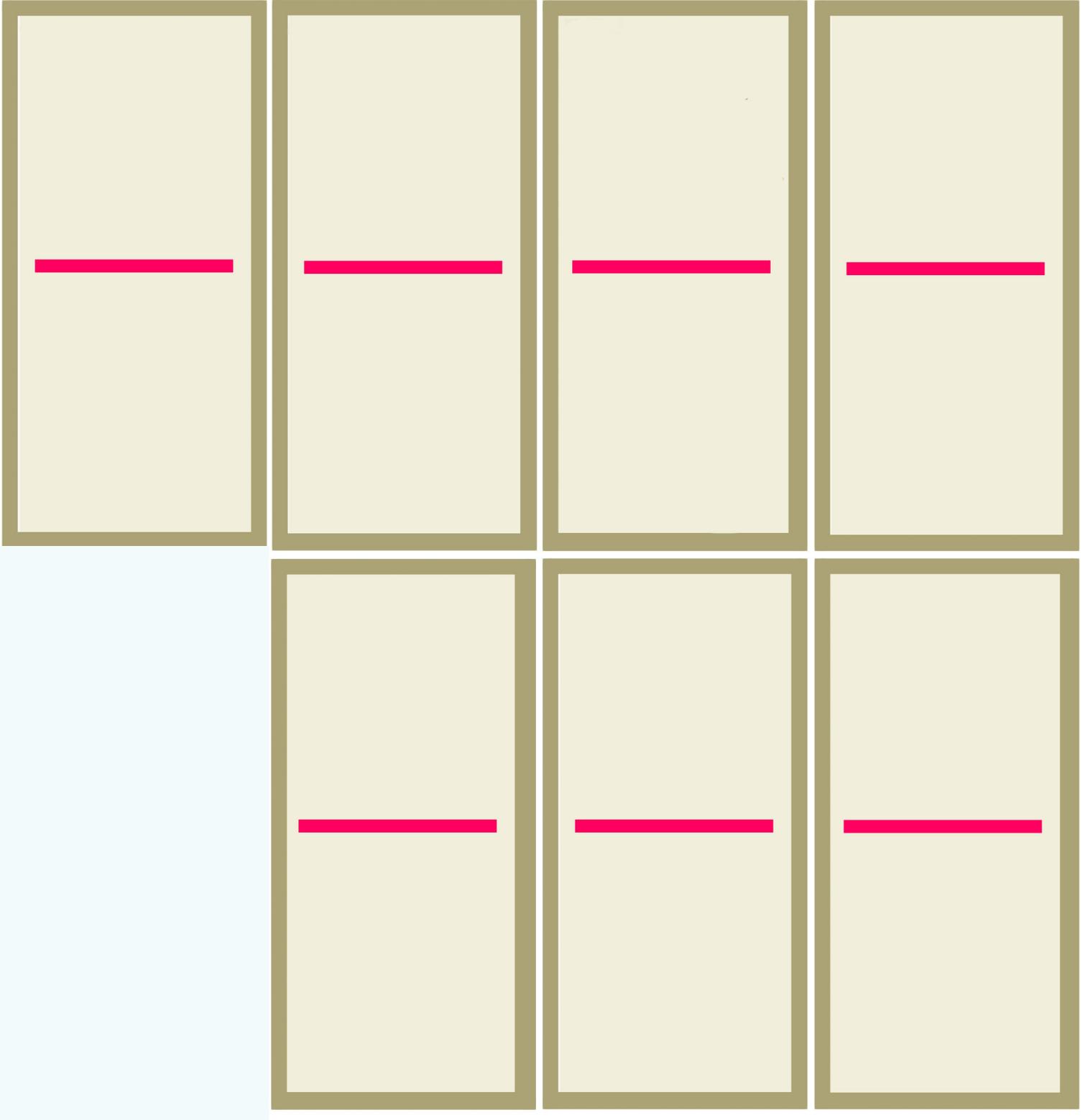
**7 DUPLICADAS PARA PREENCHER**

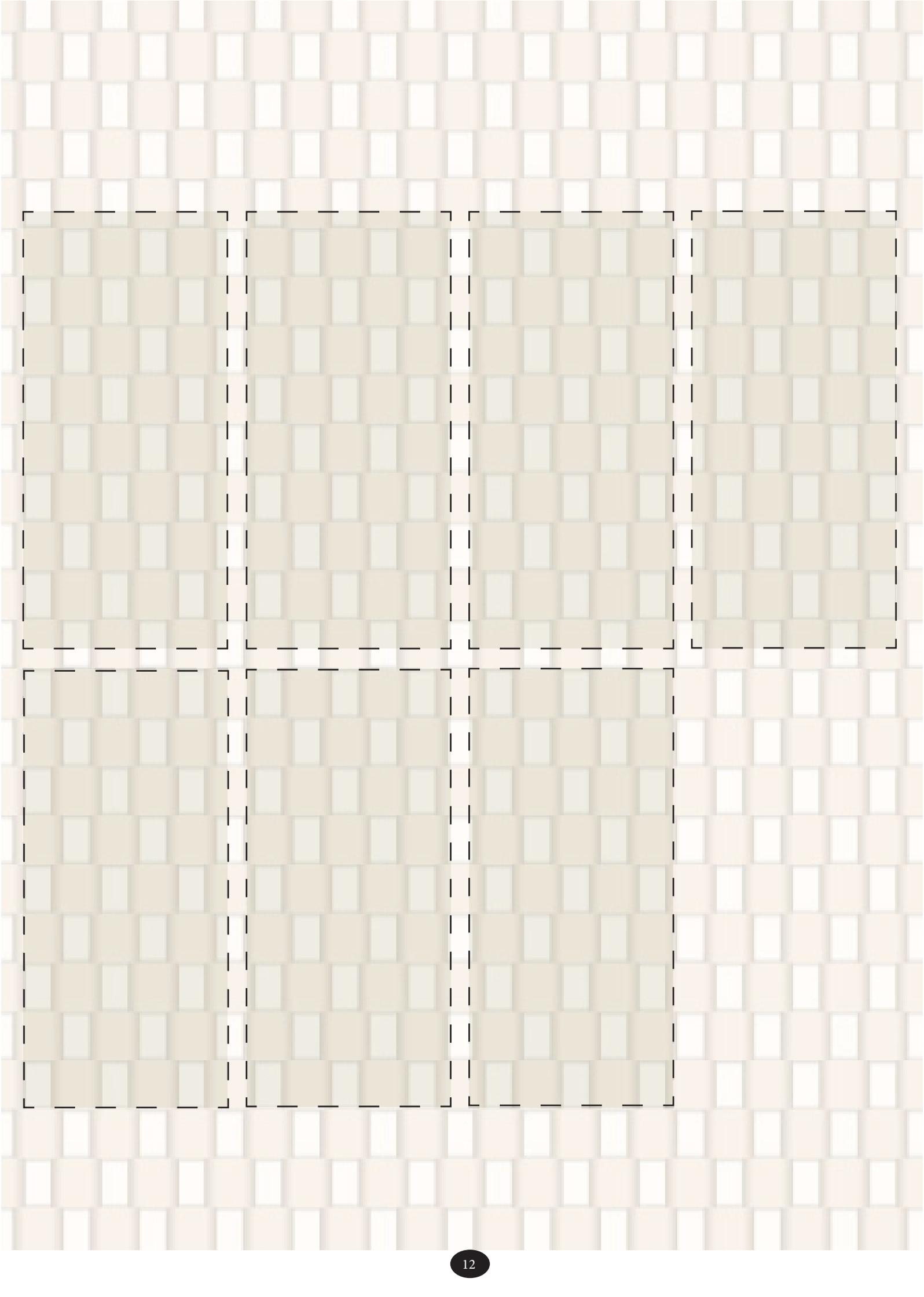




# MATERIAIS PARA RECORTAR

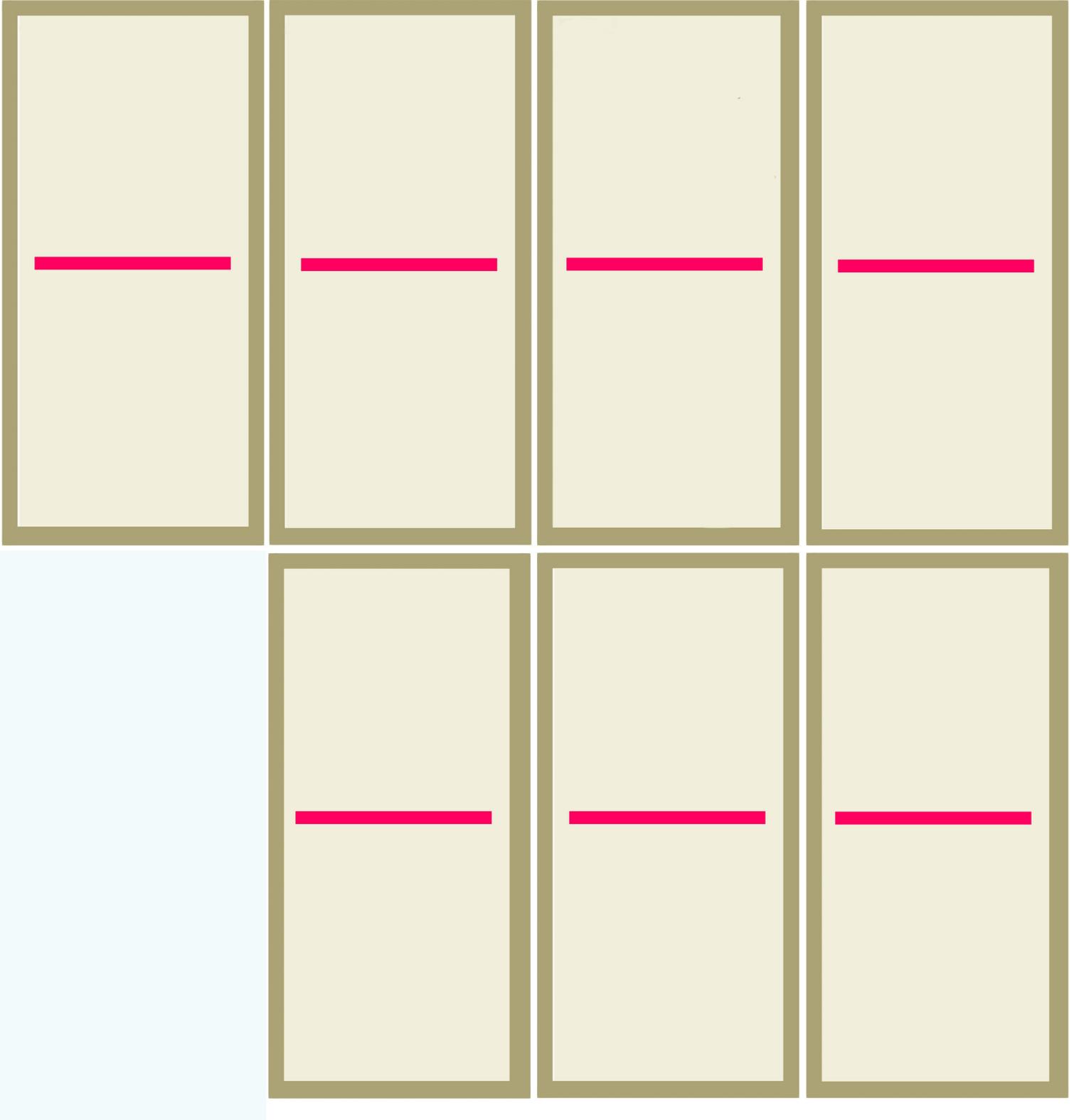
## 21 MISTAS PARA PREENCHER

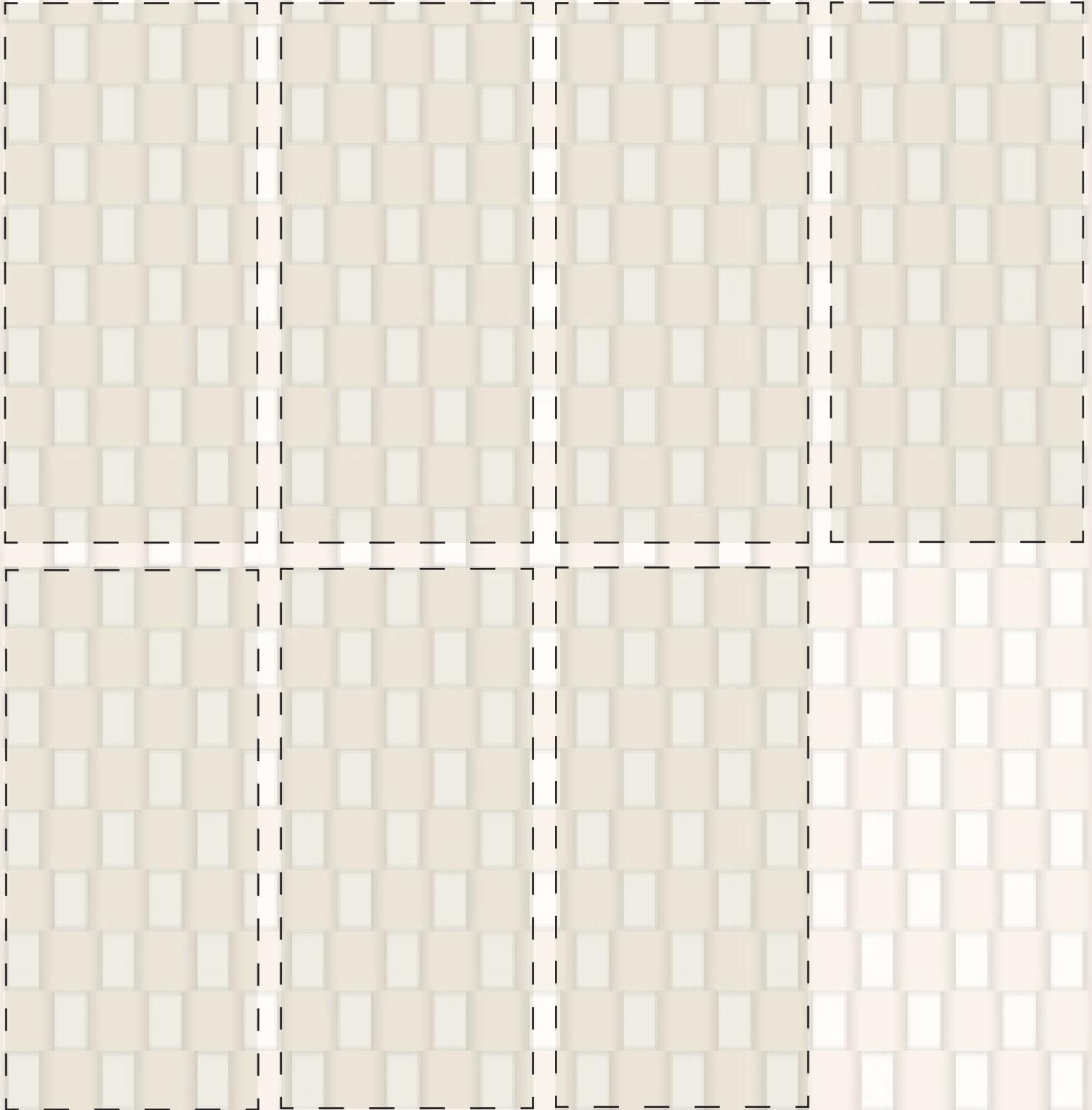
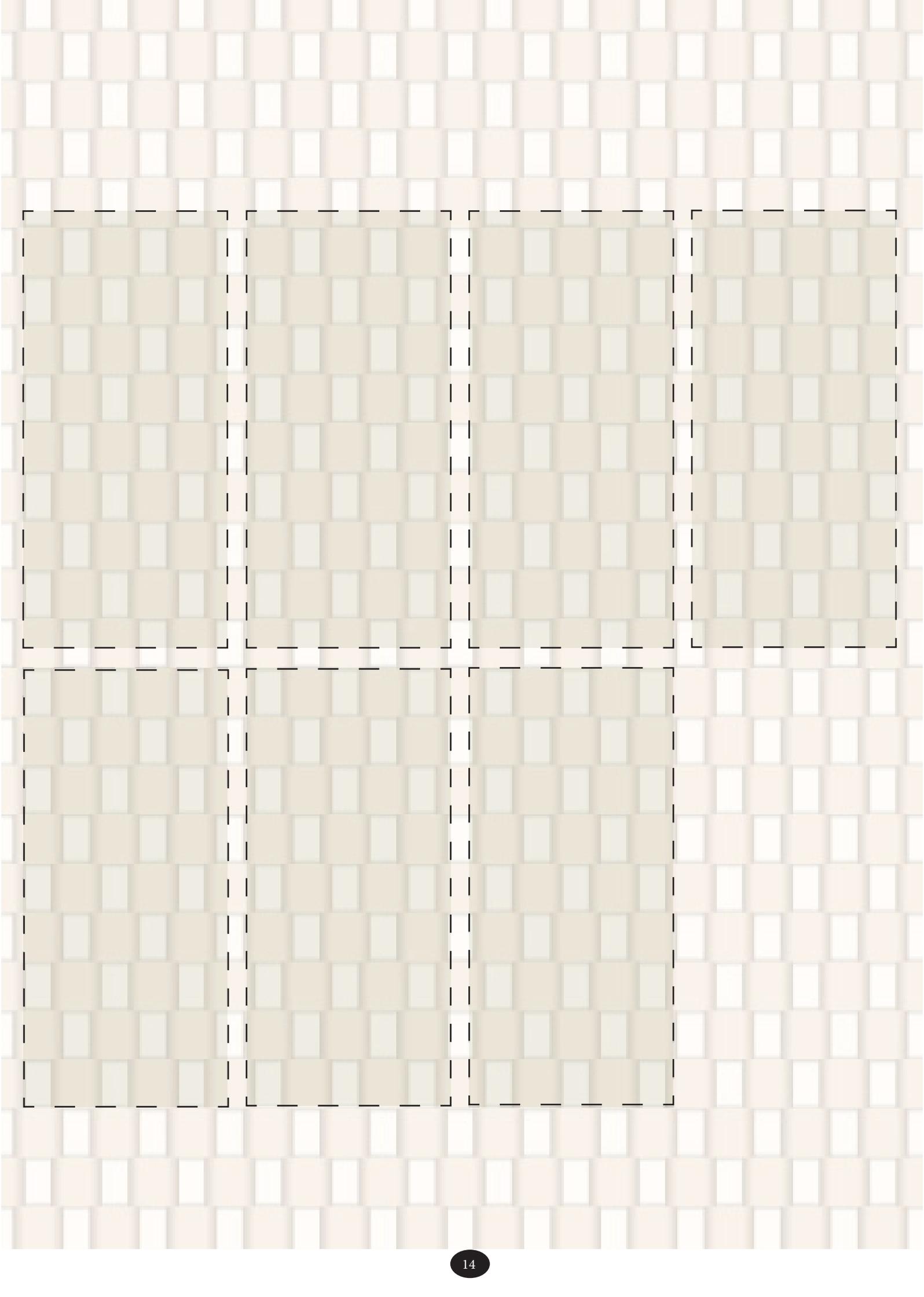




# MATERIAIS PARA RECORTAR

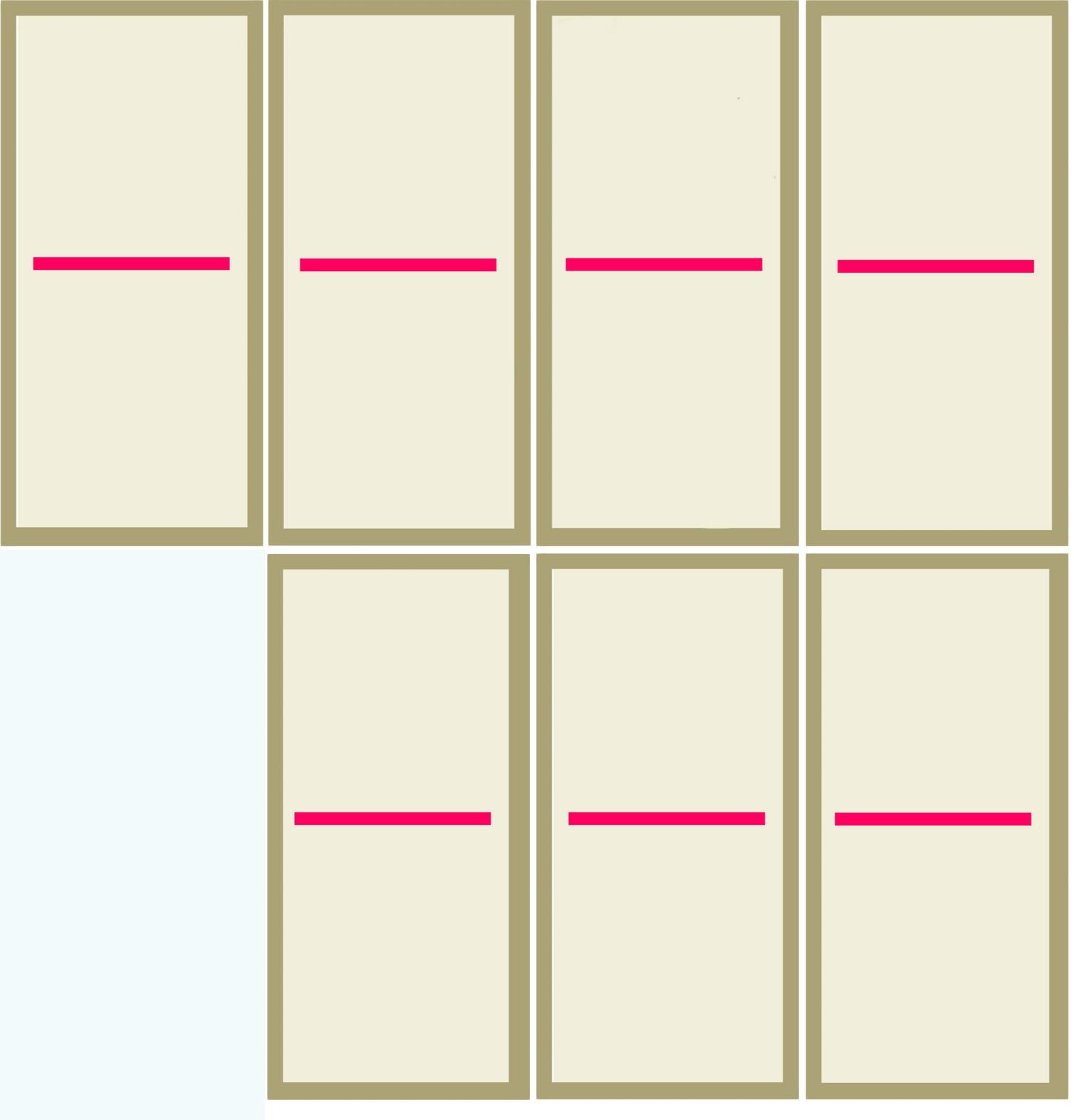
## 21 MISTAS PARA PREENCHER

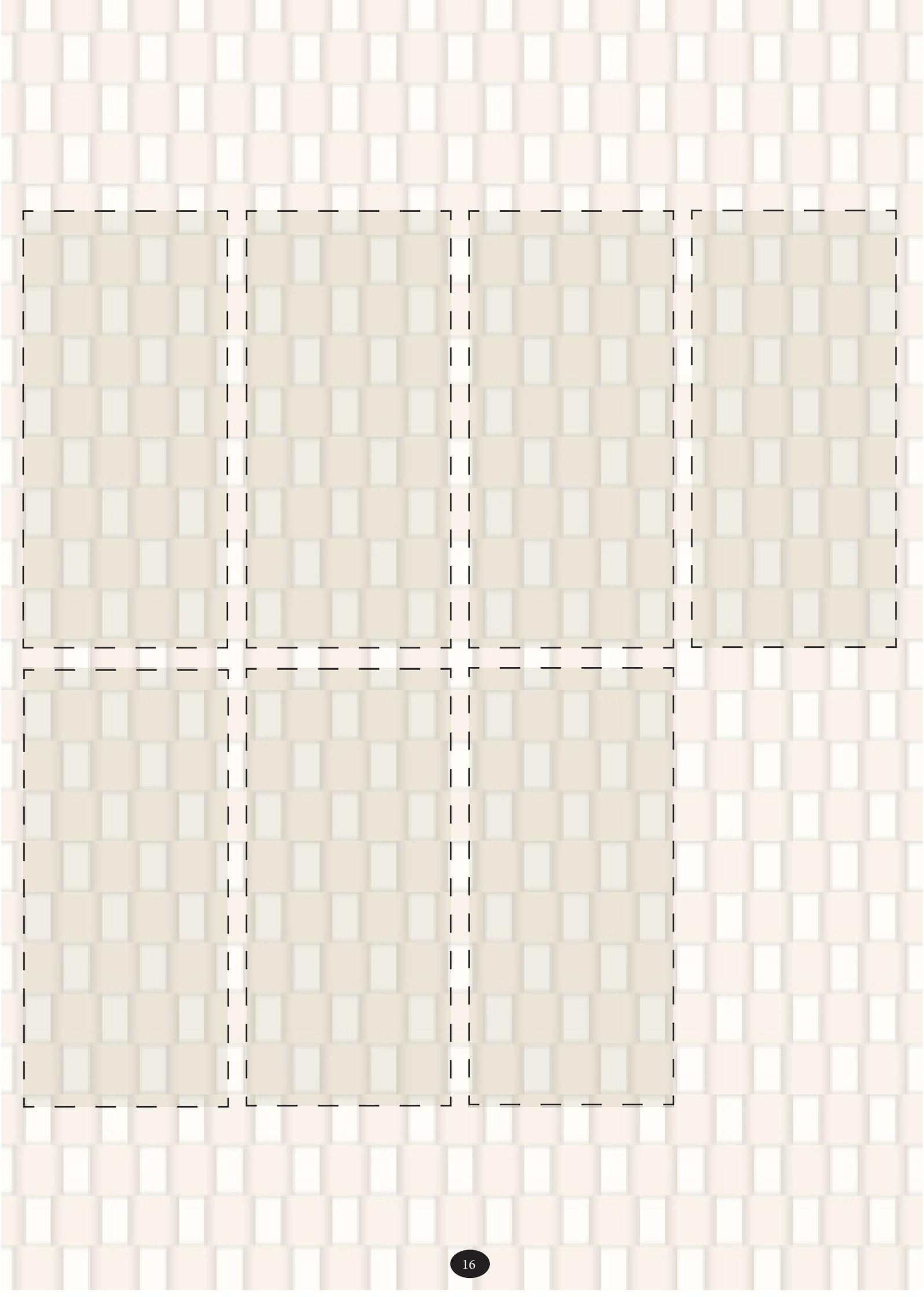




# MATERIAIS PARA RECORTAR

## 21 MISTAS PARA PREENCHER





# FÓRMULA PARA CONFEÇÃO - COM AUXÍLIO DE CORES:

## DUPLICADAS

$$\mathbf{1/1} - \mathbf{2/2} - \mathbf{3/3} - \mathbf{4/4} - \mathbf{5/5} - \mathbf{6/6} - \mathbf{7/7}$$

## MISTAS

$$\mathbf{1x_1/6y_1} - \mathbf{1x_2/4y_1} - \mathbf{1x_3/2y_1} - \mathbf{2x_1/7y_1} - \mathbf{2x_2/6y_2} -$$
$$\square / \square - \square / \square - \square / \square - \square / \square - \square / \square$$

$$\mathbf{2x_3/4y_2} - \mathbf{3x_1/5y_1} - \mathbf{3x_2/7y_2} - \mathbf{3x_3/2y_2} -$$
$$\square / \square - \square / \square - \square / \square - \square / \square -$$

$$\mathbf{4x_1/6y_3} - \mathbf{4x_2/1y_1} - \mathbf{4x_3/3y_1} - \mathbf{5x_1/7y_3} - \mathbf{5x_2/2y_3} -$$
$$\square / \square - \square / \square - \square / \square - \square / \square - \square / \square -$$

$$\mathbf{3x_3/4y_3} - \mathbf{6x_1/5y_2} - \mathbf{6x_2/3x_2} - \mathbf{6x_3/1y_2} - \mathbf{7x_1/1y_3} -$$
$$\square / \square - \square / \square - \square / \square - \square / \square - \square / \square$$

$$\mathbf{7x_2/3y_3} - \mathbf{7x_3/5y_3} -$$
$$\square / \square - \square / \square$$

**Dica: leia a fórmula, perceba as cores, encontre no quadro, coloque na peça e assinale na fórmula.**



# FÓRMULA PARA CONFEÇÃO - SEM AUXÍLIO DE CORES:

## DUPLICADAS

**1/1 - 2/2 - 3/3 - 4/4 - 5/5 - 6/6 - 7/7**

## MISTAS

$$\frac{1x_1}{\square} / \frac{6y_1}{\square} - \frac{1x_2}{\square} / \frac{4y_1}{\square} - \frac{1x_3}{\square} / \frac{2y_1}{\square} - \frac{2x_1}{\square} / \frac{7y_1}{\square} - \frac{2x_2}{\square} / \frac{6y_2}{\square} -$$

$$\frac{2x_3}{\square} / \frac{4y_2}{\square} - \frac{3x_1}{\square} / \frac{5y_1}{\square} - \frac{3x_2}{\square} / \frac{7y_2}{\square} - \frac{3x_3}{\square} / \frac{2y_2}{\square} -$$

$$\frac{4x_1}{\square} / \frac{6y_3}{\square} - \frac{4x_2}{\square} / \frac{1y_1}{\square} - \frac{4x_3}{\square} / \frac{3y_1}{\square} - \frac{5x_1}{\square} / \frac{7y_3}{\square} - \frac{5x_2}{\square} / \frac{2y_3}{\square} -$$

$$\frac{3x_3}{\square} / \frac{4y_3}{\square} - \frac{6x_1}{\square} / \frac{5y_2}{\square} - \frac{6x_2}{\square} / \frac{3x_2}{\square} - \frac{6x_3}{\square} / \frac{1y_2}{\square} - \frac{7x_1}{\square} / \frac{1y_3}{\square} -$$

$$\frac{7x_2}{\square} / \frac{3y_3}{\square} - \frac{7x_3}{\square} / \frac{5y_3}{\square} -$$

**Dica: leia a fórmula, encontre no quadro, coloque na peça e assinale na fórmula.**



# QUADRO PARA A CONFEÇÃO DO DOMINÓ - COM AUXÍLIO DE CORES:

DUPLICADAS	ALTERNATIVA 1(X) (.....)	ALTERNATIVA 2(Y) (.....)
1-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
2-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
3-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
4-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
5-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
6-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
7-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):



# QUADRO PARA A CONFECÇÃO DO DOMINÓ - SEM AUXÍLIO DE CORES

DUPLICADAS	ALTERNATIVA 1(X) (.....)	ALTERNATIVA 2(Y) (.....)
1-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
2-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
3-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
4-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
5-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
6-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):
7-	Variante 1(x1):	Variante 1(y1):
	Variante 2(x2):	Variante 2(y2):
	Variante 3(x3):	Variante 3(y3):



## QUADRO EXEMPLO:

DUPLICADAS	ALTERNATIVA 1(X) (.....)	ALTERNATIVA 2(Y) (.....)
1- LIMONADA	Variante 1(x1): LIMÃO	Variante 1(y1): MÁSCARA
	Variante 2(x2): AÇÚCAR	Variante 2(y2): FREEZER
	Variante 3(x3): GELO	Variante 3(y3): SACO DE LIXO
2- SAPATO	Variante 1(x1): PALMILHA	Variante 1(y1): MANUTENÇÃO DAS MÁQUINAS
	Variante 2(x2): CADARÇOS	Variante 2(y2): SUPERVISOR
	Variante 3(x3): TINTA	Variante 3(y3): MANEQUIM DE PÉ
3- PASTEL	Variante 1(x1): ÓLEO DE SOJA	Variante 1(y1): BALANÇA DE COZINHA
	Variante 2(x2): PRESUNTO	Variante 2(y2): LUVAS
	Variante 3(x3): MASSA DE PASTEL	Variante 3(y3): ELETRICIDADE
4- BIJUTERIAS	Variante 1(x1): MIÇANGAS	Variante 1(y1): PORTA BIJUTERIA
	Variante 2(x2): FIO DE NYLON	Variante 2(y2): MALETA DE MIÇANGAS
	Variante 3(x3): FECHOS	Variante 3(y3): INTERNET
5- MUDAS DE PLANTAS	Variante 1(x1): TERRA	Variante 1(y1): TESOURA DE PODA
	Variante 2(x2): SEMENTES	Variante 2(y2): BOTAS
	Variante 3(x3): ÁGUA	Variante 3(y3): ESCOVINHA DE UNHAS
6- PICOLÉ	Variante 1(x1): PALITO DE MADEIRA	Variante 1(y1): CARROCINHA DE PICOLÉ
	Variante 2(x2): LEITE	Variante 2(y2): ESPONJA DE LAVAR LOUÇA
	Variante 3(x3): CHOCOLATE	Variante 3(y3): TOUCA DE CABELO
7- BROWNIE	Variante 1(x1): CACAU	Variante 1(y1): ÁGUA PARA LAVAR LOUÇA
	Variante 2(x2): FEIJÃO PRETO	Variante 2(y2): DETERGENTE PARA LAVAR LOUÇA
	Variante 3(x3): ÓLEO DE COCO	Variante 3(y3): GUARDANAPO







# BIBLIOGRAFIA

SANTOS, A. C. S. C. P. A.; LIMA, A. A.; NUNES, M., A. S. N.; SANTOS JÚNIOR, J. H. (2023) *Almanaques para Popularização de Ciência da Computação Série 14: Gestão Financeira; Volume 31: Dominó de Custos Direto e Indireto*. Porto Alegre: SBC, 2023. v. 31. 24p. Disponível em: <<https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie14/S14V31small.pdf>>. Acesso em 25 de abril de 2023.

SOUZA, L. A.; LIMA, A. A.; NUNES, M., A. S. N.; SIMÕES, M. M. (2021) *Almanaque para Popularização de Ciência da Computação Série 14: Gestão Financeira; Volume 7: Diferença entre custos e despesas*. Porto Alegre: SBC, 2021. v. 7. 24p. Disponível em: <<https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie14/S14V7small.pdf>>. Acesso em 20 de fevereiro de 2023.

SOUZA, T.; LIMA, A. A.; NUNES, M. A. S. N.; PORTO, L. O. P. S. (2021). *Almanaques para Popularização de Ciência da Computação, Série 14: Gestão Financeira; Volume 8: Custos Diretos e Indiretos - 1. 1. ed.* Porto Alegre: SBC, 2021. Disponível em: <<https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie14/S14V8small.pdf>>. Acesso em 21 de abril de 2023.

SILVA, D., SILVA, K. et al. *Análise do conceito de contabilidade de custos diretos e custos indiretos*. ENCITEC, Paraná, 2015. Disponível em: <[https://www2.fag.edu.br/coopex/inscricao/arquivos/encitec/20151026-234734\\_arquivo.pdf](https://www2.fag.edu.br/coopex/inscricao/arquivos/encitec/20151026-234734_arquivo.pdf)>. Acesso em 24 de fevereiro de 2023.

SILVA, I. D.; NUNES, M.; SANTOS, C. G. dos; SILVA, L. A. dos S.; BRITO, A. S. B. de. (2020). *Almanaque para Popularização de Ciência da Computação Série 7: Pensamento Computacional; Volume 7: Os Quatro Pilares do Pensamento Computacional*. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2020. v. 7. 40p. Disponível em: <<https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie7/S7V7small.pdf>>. Acesso em 24 de fevereiro de 2023.

Mais gibis em:

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

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

# SOBRE OS AUTORES



## **ANDRESSA CRISTINA SANTOS CHAVES PEREIRA AUAD SANTOS**

Graduanda em Licenciatura em Pedagogia (UNIRIO). É bolsista de iniciação tecnológica no projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação". É residente pedagógica no projeto "Pedagogia de Jogos em Aulas de Português". Atualmente é auxiliar de educação especial

inclusiva e suas pesquisas estão voltadas, principalmente, para a área da educação interdisciplinar, desfragmentada, lúdica e inclusiva utilizando jogos e gibis/ HQs; além da identificação da neurodivergência no currículo da formação docente inicial.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8288814929792715>



## **ANTONIO ALEXANDRE LIMA**

Professor do Deptº 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. Desde 1998 atua na docência (presencial e EaD) em cursos de graduação e pós-graduação, além de uma sólida experiência corporativa, com 27 anos atuando em áreas de Planejamento e Controle Financeiro, e Controladoria onde, entre outras atividades, responsável pelas apurações de resultados gerenciais, orçamentos empresariais, estudos de viabilidade de projetos de investimentos e 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 2 - CA 96 - Programa de Desenv. 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). 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-sanduíche) 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). É bolsista produtividade DT-CNPq. Recebeu, em 2022, o Prêmio Tércio Pacitti em Inovação para Educação em Ciência da Computação pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente, no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional para o desenvolvimento das habilidades para o Século XXI. Também atual em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC - Sociedade Brasileira de Computação.

<http://almanquesdacomputacao.com.br/gutanunes>

<https://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ&hl=en>

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



## **JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR**

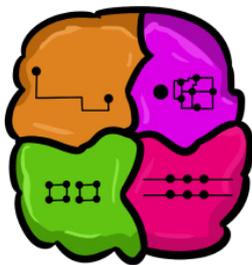
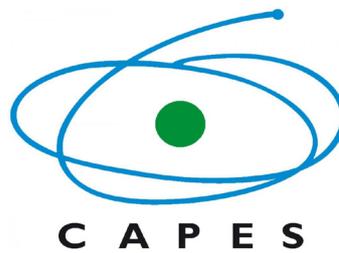
Graduando em Ciência da Computação da Universidade Federal de Sergipe - UFS.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9144803555676838>

## **AGRADECIMENTOS**

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO.  
A Escola Nossa Senhora das Dores.

# APOIO



ISBN 978-857669541-7

