



Volume 39

## O DINHEIRO DA EMPRESA

JOGO



THAYANY YOHANA RAMOS FERREIRA  
GILTON JOSÉ FERREIRA DA SILVA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
LUIZ ALBERTO 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

Luiz Alberto dos Santos Júnior

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO CONTEÚDO

Gilton José Ferreira da Silva

*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.*

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D584 dinheiro da empresa [recurso eletrônico] / Thayany Yohana Ramos Ferreira ... [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. 39).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-557-8 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Ferreira, Thayany Yohana Ramos. II. Silva, Gilton José Ferreira da. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Santos Júnior, Luiz Alberto dos. 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



*Este gibi foi diagramado para ser impresso em folha A5, formato livreto, frente e verso.*

THAYANY YOHANA RAMOS FERREIRA  
GILTON JOSÉ FERREIRA DA SILVA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
LUIZ ALBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Série 14:** Gestão Financeira  
**Volume 39:** O Dinheiro da Empresa

Porto Alegre/RS  
Sociedade Brasileira de Computação  
2023

# Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, 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). Está também vinculado a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este jogo foi produzido pelo projeto Almanagues 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 sobre Gestão Financeira têm como principal objetivo apresentar os conceitos de Contabilidade e Finanças para crianças e adolescentes, por meio 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.

Neste Volume 39 é apresentado “O Dinheiro da Empresa”, um jogo de cartas no estilo de perguntas e respostas projetado para trazer a relação do dinheiro na gestão financeira corporativa. Nesta emocionante jornada, os participantes terão que acumular muito dinheiro, desvendando os desafios na busca pelo equilíbrio financeiro. Este Volume oferece não apenas entretenimento, mas uma experiência educativa, desafiando os jogadores a enfrentar adversários e construir empresas sólidas com sabedoria e conhecimento.

***(os Autores)***



## Como Funciona o jogo

Este é um jogo de Perguntas e Respostas, onde são utilizadas cartas contendo perguntas e respostas a respeito da utilização do dinheiro em uma empresa. Além de cartas coringas e cartas bônus.

### Quantidade de Jogadores

De **2 a 4** jogadores.

### Recursos do Jogo

- 1 deck de cartas de perguntas
- 1 deck de cartas de respostas
- 1 tabuleiros para os jogadores
- 1 deck de dinheiro

\*Todos os elementos necessários se encontram no corpo do Volume e precisam, apenas, ser recortados para então serem utilizados.

### Objetivo

Quem acumular o maior valor de Dinheiro ganha o jogo.



## Como Jogar

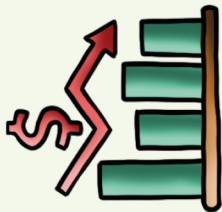
- 1-** Posicionar o tabuleiro em frente aos jogadores;
- 2-** Embaralhar bem as cartas de Perguntas e posicioná-las no tabuleiro;
- 3-** Criar uma pilha com as cartas de Respostas viradas para baixo, seguindo a numeração indicada;
- 4-** Embaralhar bem as cédulas de dinheiro e posicioná-las viradas para baixo;
- 5-** Virar uma das cartas de pergunta para então responde-la;
- 6-** Caso acerte a pergunta: Pega uma nota de dinheiro da pilha;
- 7-** Caso não acerte deve colocar a carta ao lado das outras formando uma nova pilha de cartas;
- 8-** O jogo prossegue com o próximo jogador, que deve continuar seguindo as mesmas regras;
- 9-** O jogo chega ao fim quando todas as cartas de perguntas forem respondidas ou descartadas.

Vence o jogador que tiver o maior valor em dinheiro.

**Bom jogo!**



1



QUANDO HÁ PERDA  
DE DINHEIRO EM  
UMA EMPRESA:

2



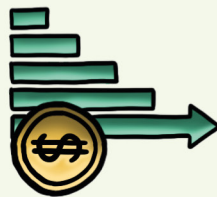
O QUE SÃO CONTAS DE  
RESULTADO?

3



O QUE É UM ATIVO?

4



O QUE É UM PASSIVO?

5

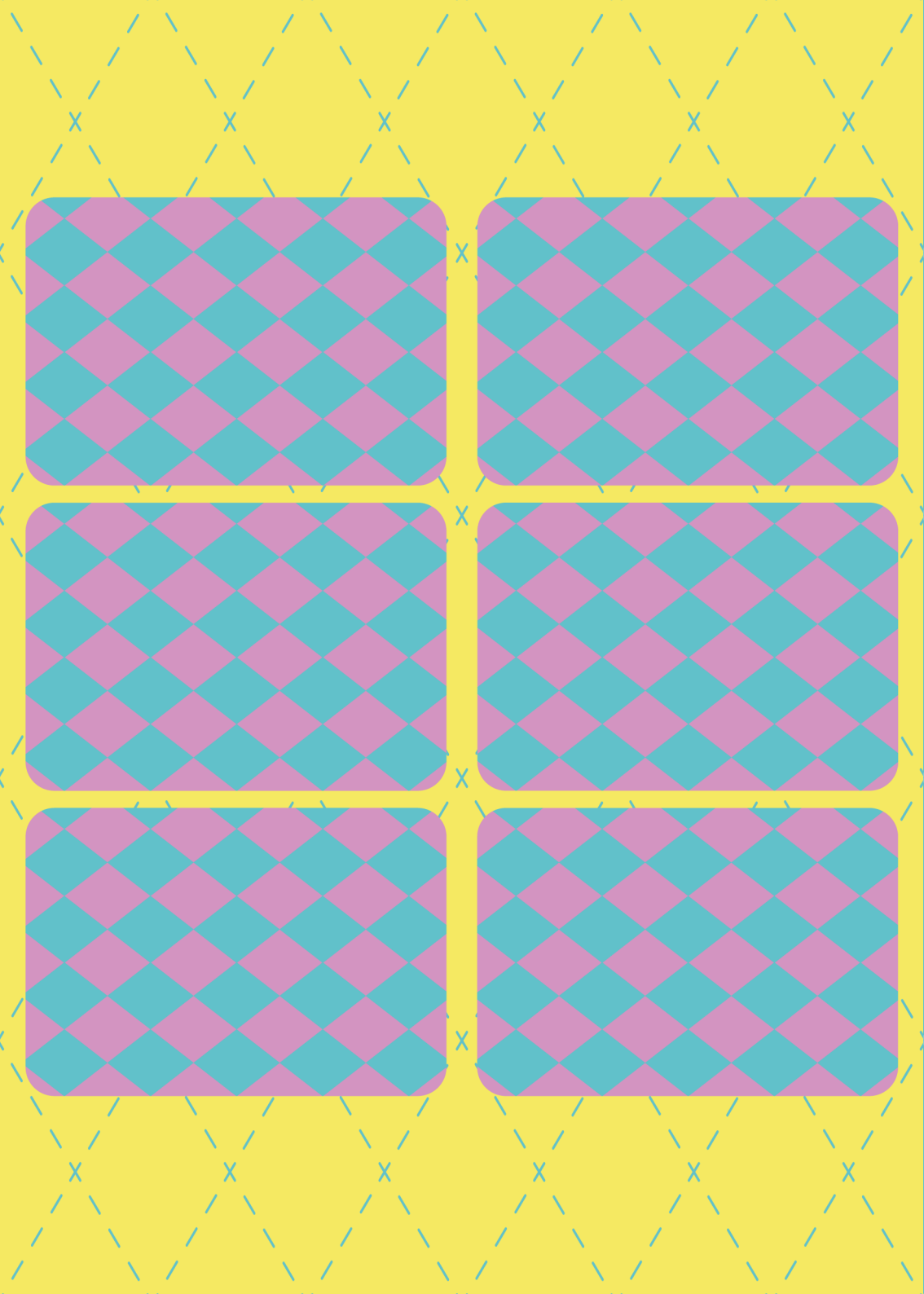


CITE 3 EXEMPLOS  
DE DESPESAS DE  
UMA EMPRESA.

6



MOVIMENTO DE  
ENTRADA E SAÍDA  
DE DINHEIRO  
DA EMPRESA?







7



O QUE É UM "MEI"?

8



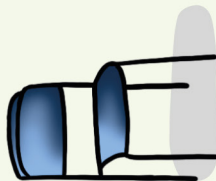
QUAL A FORMULA DE UMA CONTA DE RESULTADO?

9



MÃO DE OBRA FORNECIDA POR OUTRA EMPRESA?

10



NADA ACONTECE...

11

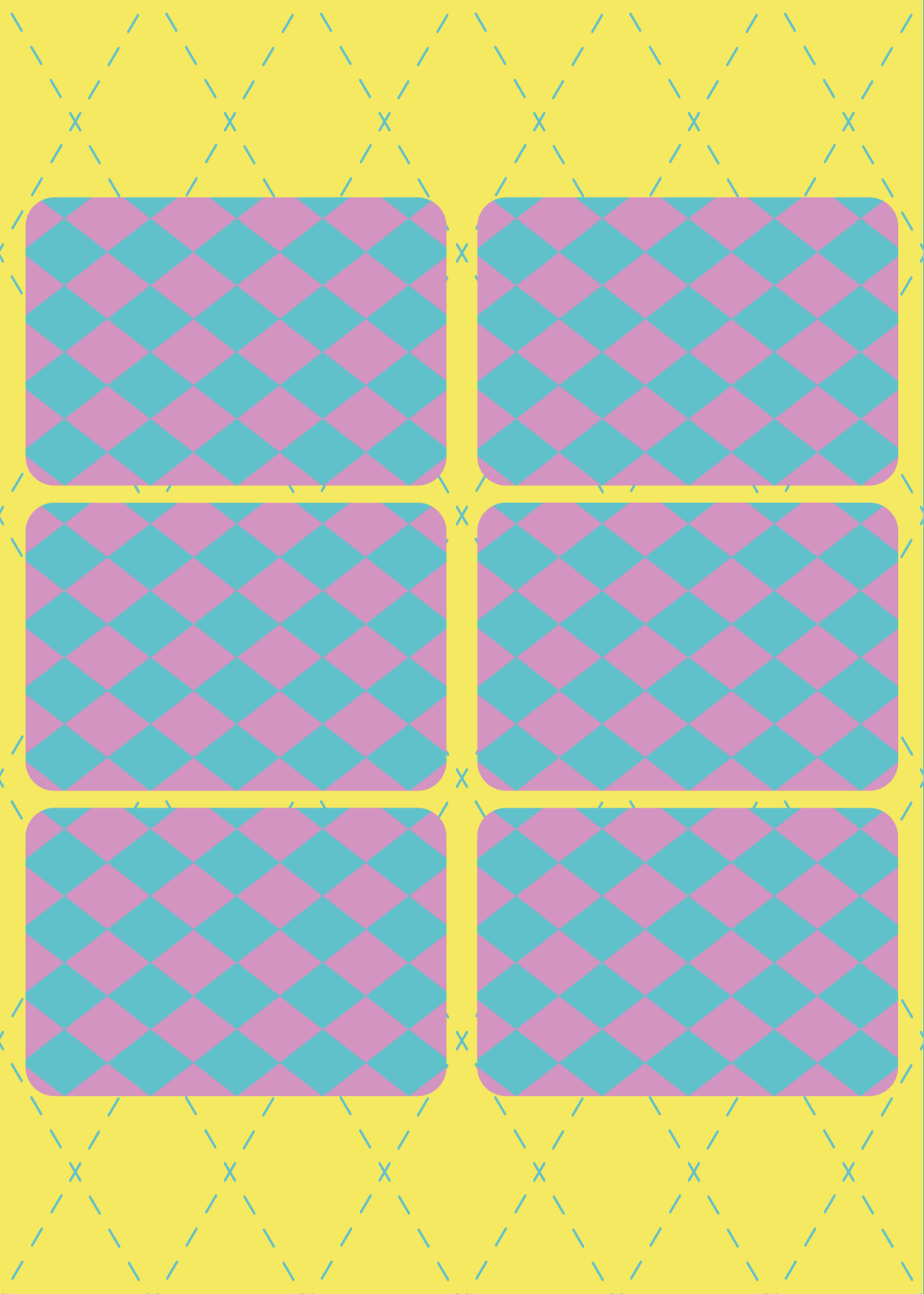


QUANDO HÁ GANHO DE DINHEIRO EM UMA EMPRESA:

12



O QUE É CAPITAL?





13



CONJUNTO DE  
MERCADORIAS QUE  
UMA EMPRESA POSSUI:

CORINGA



VOCÊ PERDEU  
50 REAIS

CORINGA



VOCÊ PERDEU  
100 REAIS

14



O QUE É  
BANCO DE HORAS?

BAT-RINGA

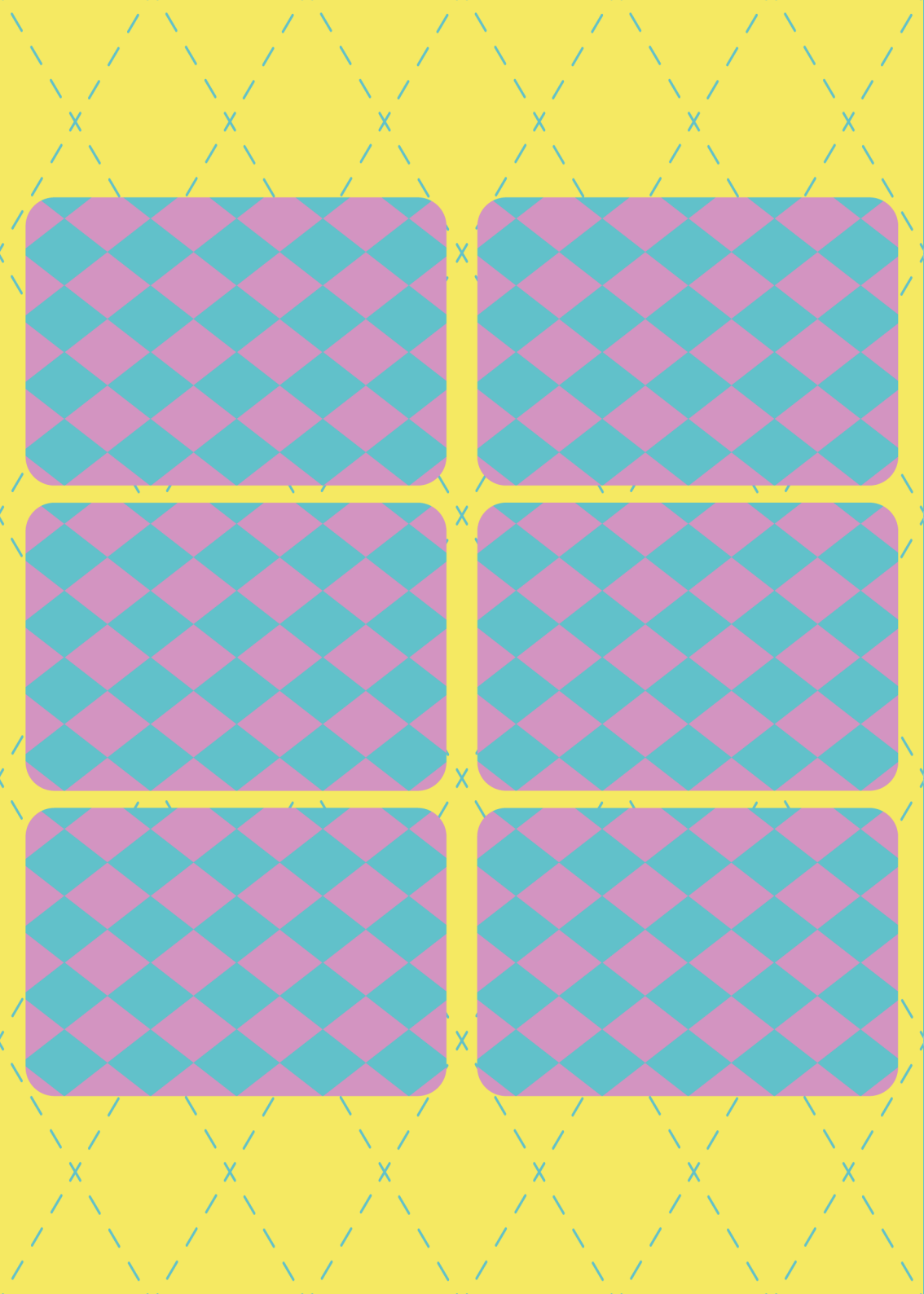


TIRE 50 DE UM  
JOGADORE DÊ  
50 PARA OUTRO

BATMAN



VOCÊ GANHOU 200TÃO





**Refere-se às obrigações financeiras da empresa, ou seja, aos valores que a empresa deve a terceiros, como fornecedores, credores, empréstimos, impostos a pagar, entre outros.**

**Prejuízo.**

**Pagamento de Salários;  
Água; Energia elétrica.**

**São contas contábeis que registram as transações financeiras relacionadas às operações da empresa.**

**Fluxo de Caixa.**

**Refere-se aos recursos e bens que a empresa possui e que podem ser convertidos em dinheiro, como dinheiro em caixa, contas a receber, estoques, propriedades, investimentos, entre outros.**

**MEI é a sigla para Microempreendedor Individual. Trata-se de um modelo empresarial simplificado, ou seja, um profissional autônomo.**

RECORTE AS CARTAS



1

4

2

5

3

6

7



**Receitas - Despesas =  
Lucro ou Prejuízos.**

**Valor investido que  
será colocado a  
disposição da empresa  
por cada um dos sócios.**

**Terceirização/terceirizado.**

**Estoque.**

**Lucro.**

**Acúmulo e compensação  
das horas extras dos  
colaboradores.**



12

8

13

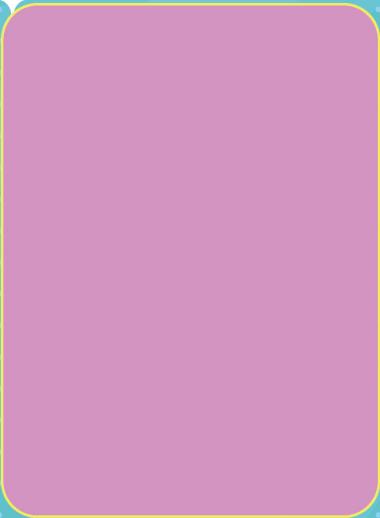
9

14

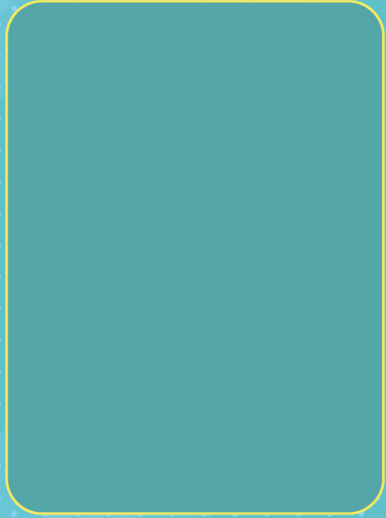
11



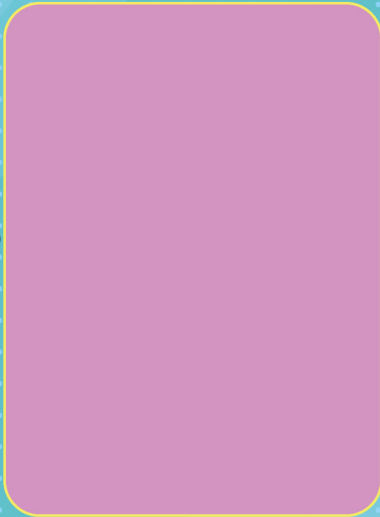




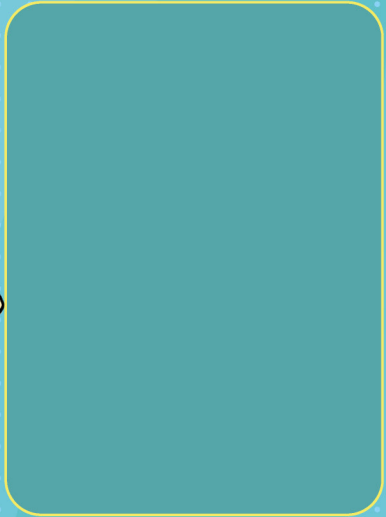
**Jogador 1**



**Perguntas**



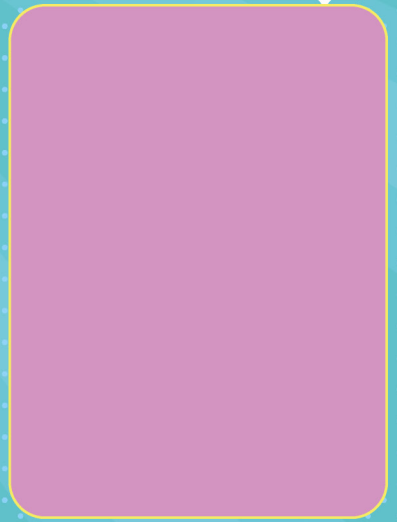
**Jogador 2**



**Respostas**

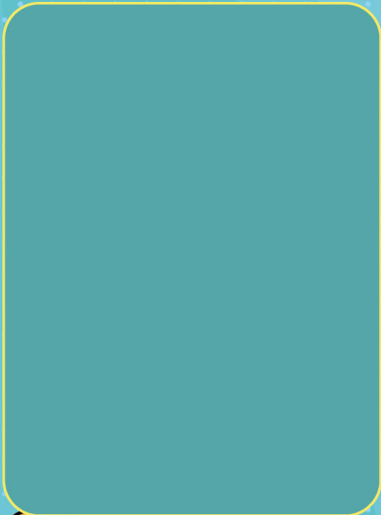


**Dinheiro**

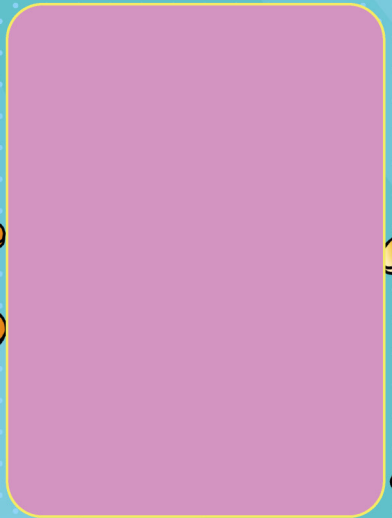


**Jogador 3**

**Descarte**

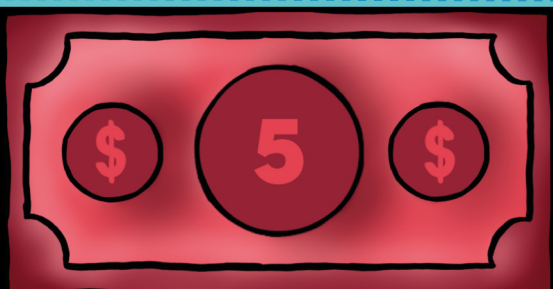
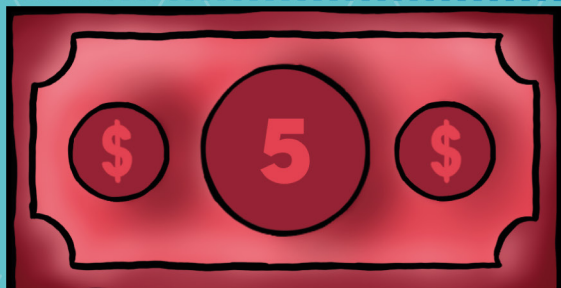
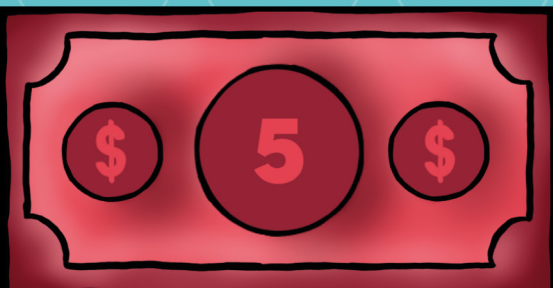
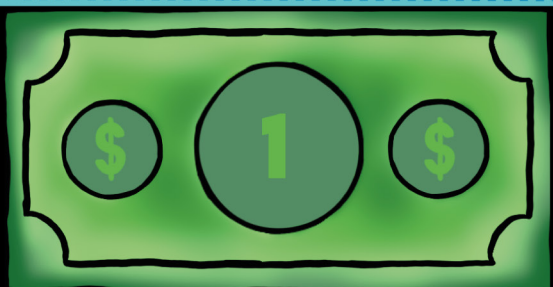
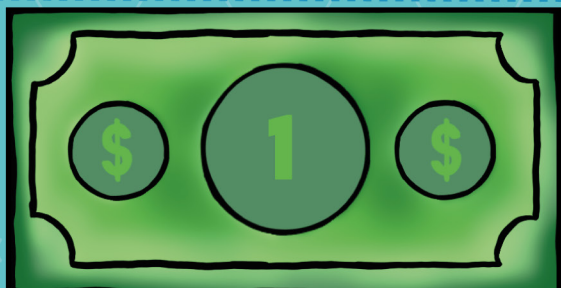
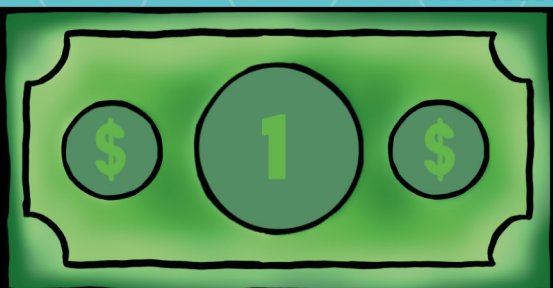
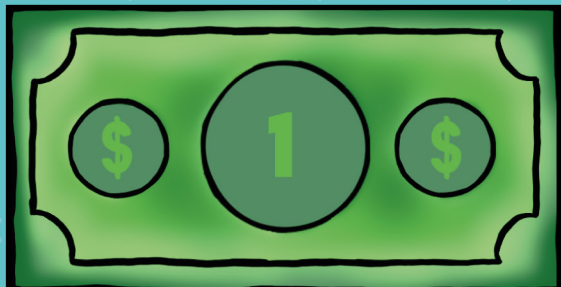
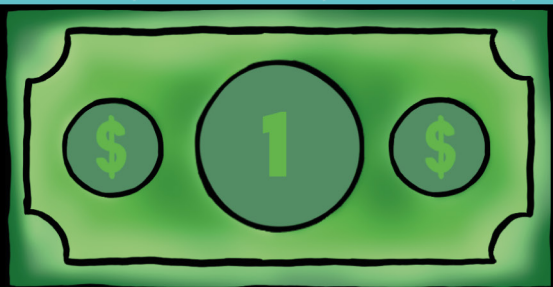


**Jogador 4**

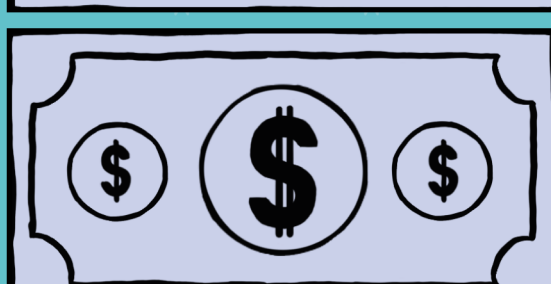
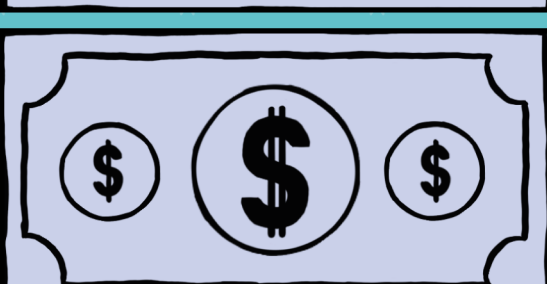
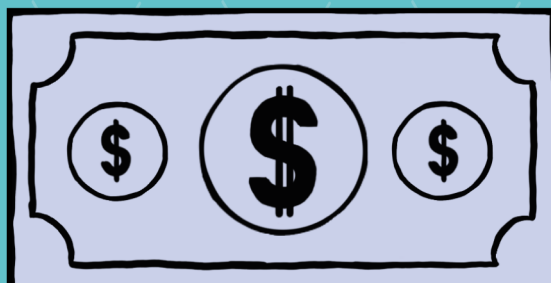
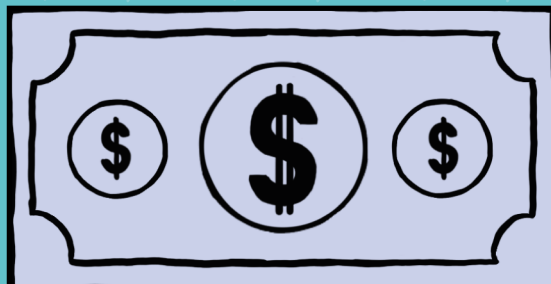




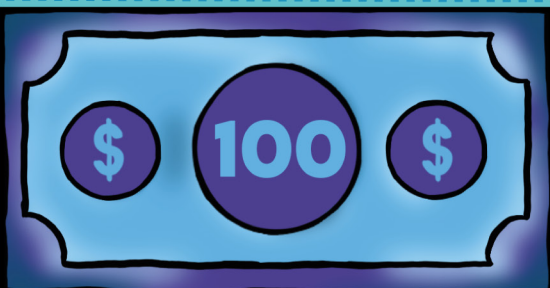
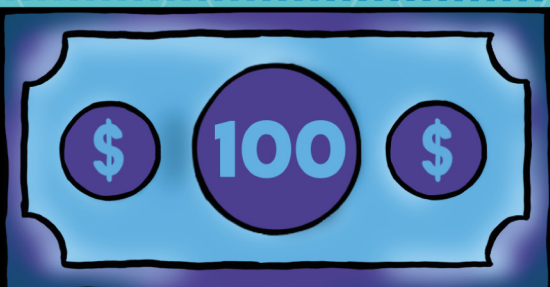
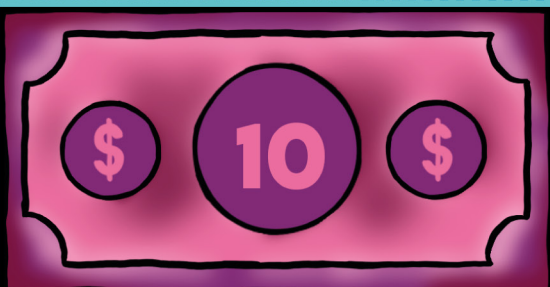
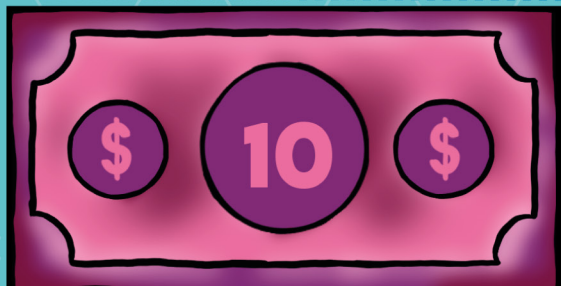
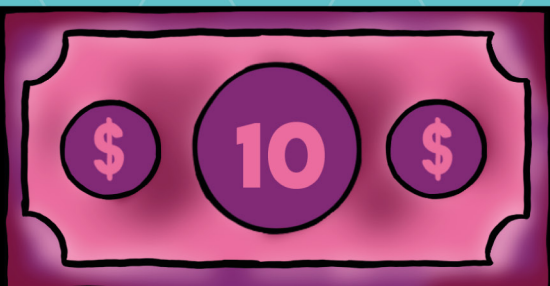
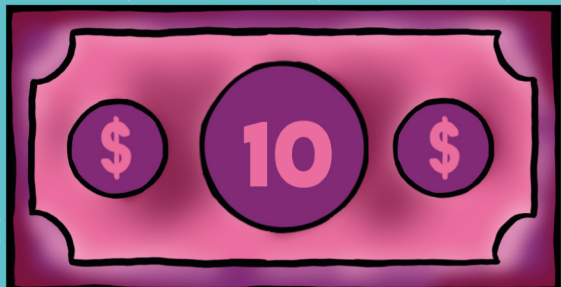
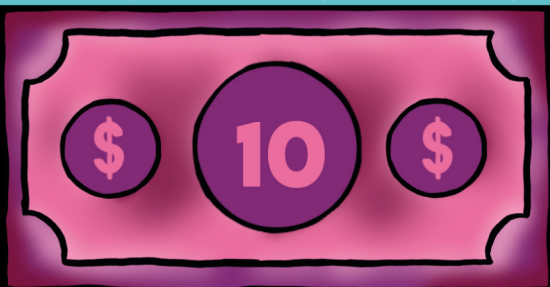
RECORTE AS CARTAS

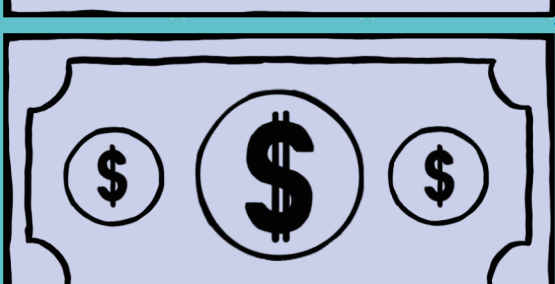
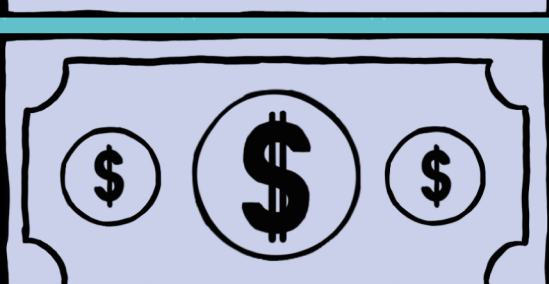
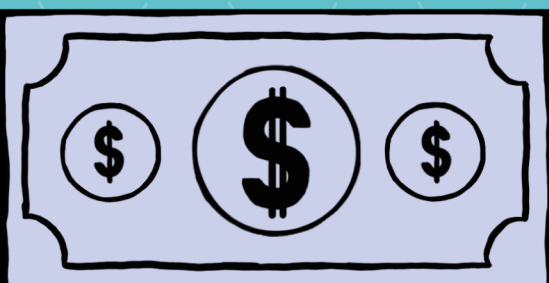
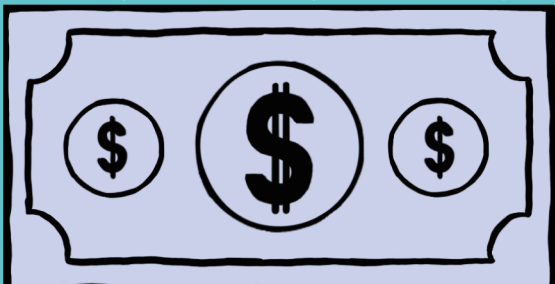
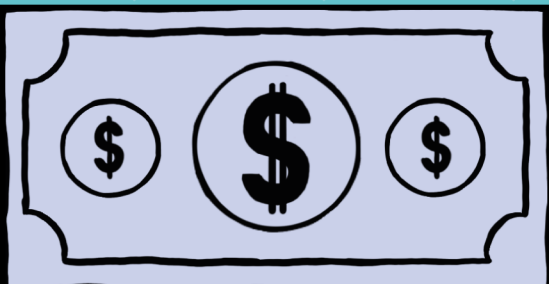


RECORTE AS CARTAS



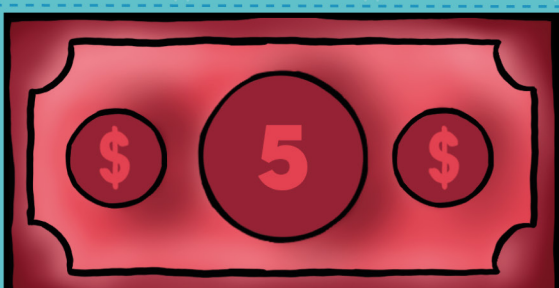
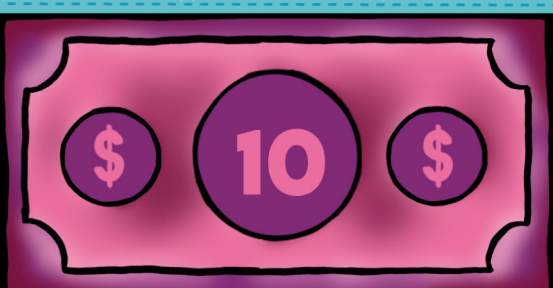
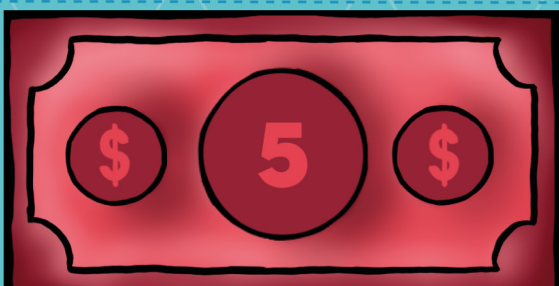
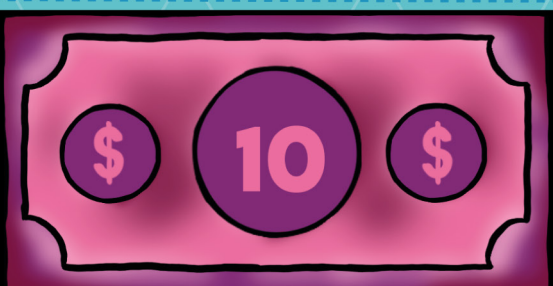
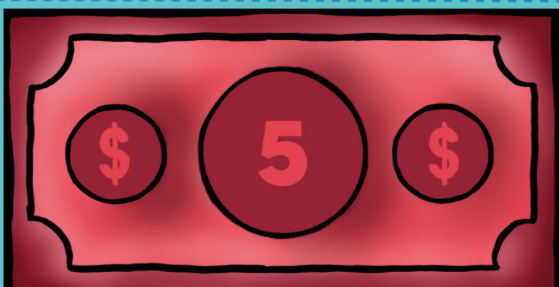
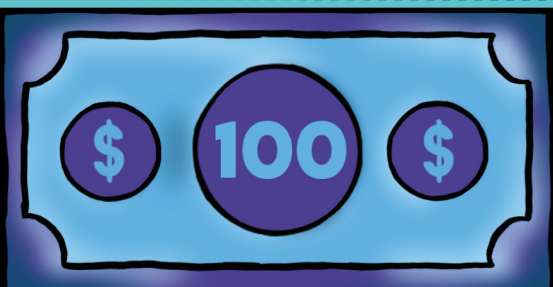
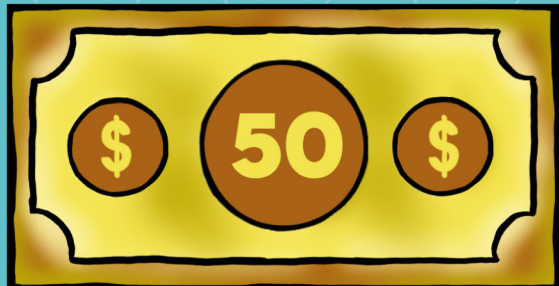
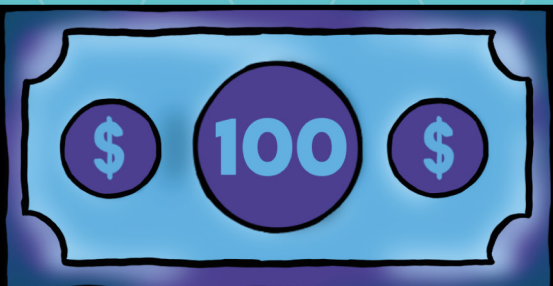
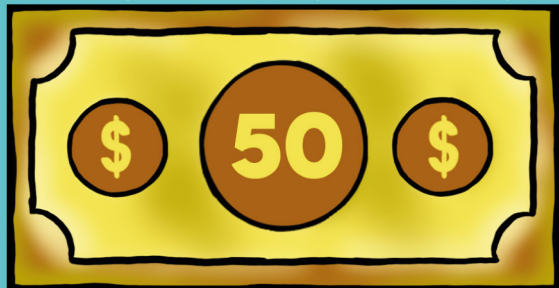
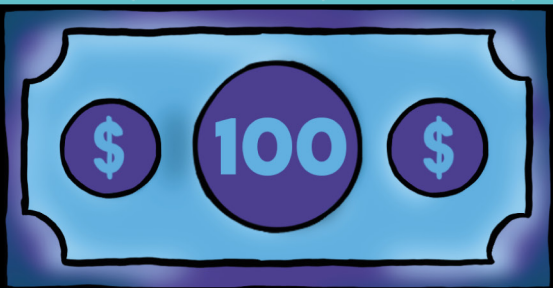
RECORTE AS CARTAS

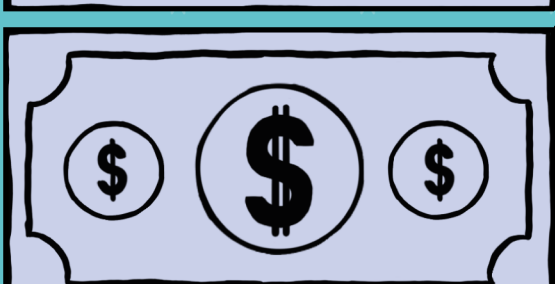
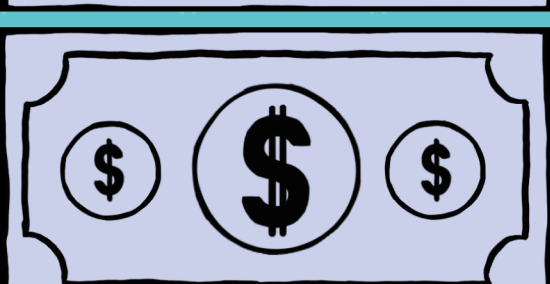
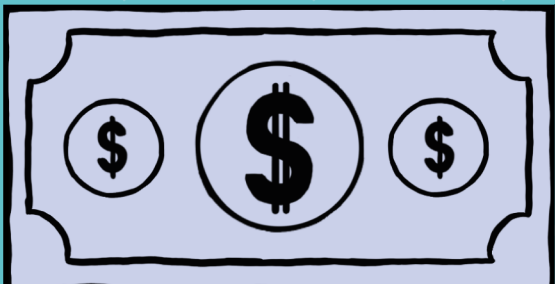
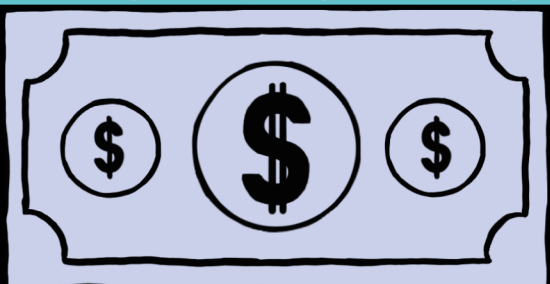




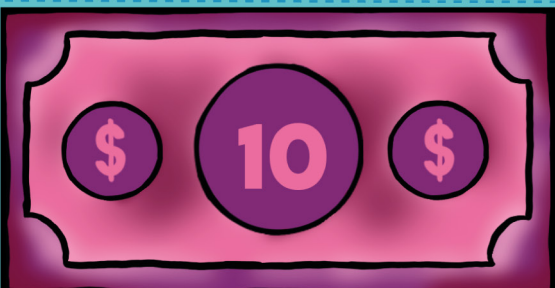
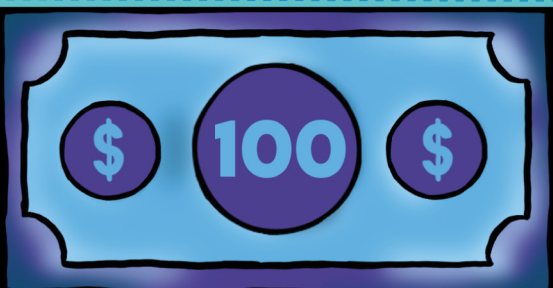
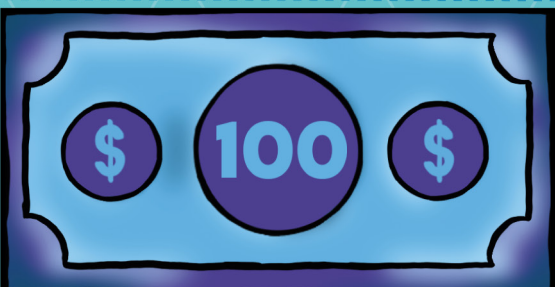
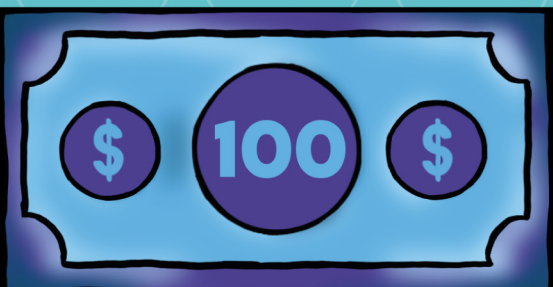
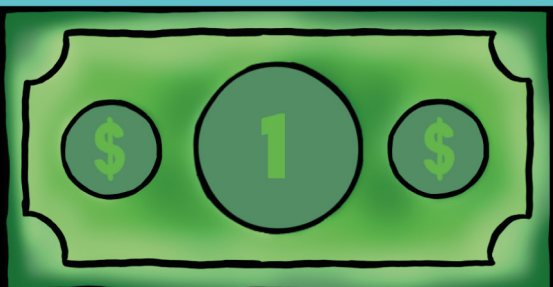
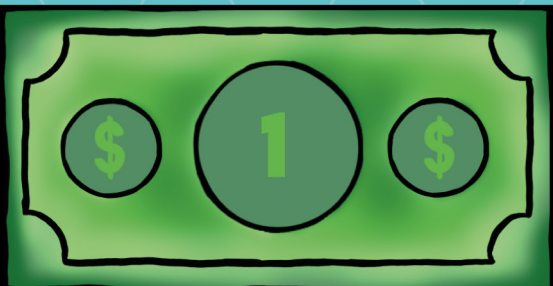
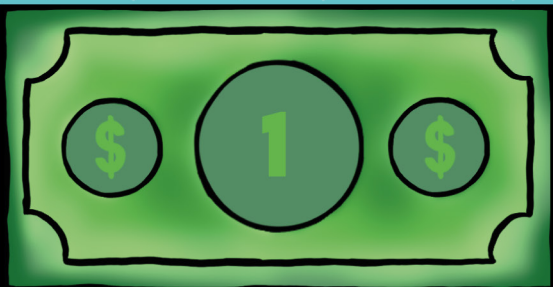


RECORTE AS CARTAS





RECORTE AS CARTAS



RECORTE AS CARTAS



# Bibliografia

GITMAN, Lawrence J. et al. **Princípios de administração financeira**. 2010.

ROSS, Stephen A.; WESTERFIELD, Randolph W. **Princípios de administração financeira**. Atlas, 2000.

HAZZAN, Samuel; POMPEO, José Nicolau. **Matemática financeira**. Saraiva Educação SA, 2017.

SAMANEZ, Carlos Patrício. **Matemática financeira: aplicações à análise de investimentos**. Pearson Prentice Hall, 2007.

SILVA, C. M. M.; LIMA, A. A.; NUNES, M.A.S.N.; SILVA, C. M. **ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 12: Capital e Montante - O valor do dinheiro com o passar do tempo**. Porto Alegre: SBC, 2022, v.12. p.20.

FERREIRA, M. C. M.; LIMA, A. A.; NUNES, MARIA A. S. N.; PORTO, L. O. P. S. **ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 29: Capital e Montante**. Porto Alegre: SBC, 2022, v.29. p.80.

## Mais gibis em:

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

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

# Sobre os Autores

## **Thayany Yohana Ramos Ferreira**

Graduando em Sistemas de Informação UNIRIO.

## **Gilton José Ferreira da Silva**

Professor do Departamento de Computação (DCOMP) da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na UFS. Doutor em Ciência da Propriedade Intelectual (UFS); Mestre em Informática pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL); Bacharel em Sistemas de Informação (SI) e Técnico em Informática pelo Instituto Federal de Alagoas (IFAL). Foi monitor de laboratório e de disciplinas dos cursos técnico e superior de informática (IFAL) - 2006 a 2009; bolsista, na equipe de Tecnologia da Informação (TI) e Multidisciplinar do programa Universidade Aberta do Brasil (UAB) - 2009 a 2012; foi Técnico em TI - 2012 a 2015 (IFAL); foi integrante do Conselho Executivo de Publicações/Editorial - 2012 a 2015 e fez parte do Comitê de TI - 2012 a 2015 (IFAL). Atualmente é Revisor/Avaliador de eventos/conferências/revistas/eventos. Atua/Tem interesse em pesquisas e desenvolvimento sobre Sistemas de Informação (SI), Engenharia de Software (ES), Computação Móvel e Pervasiva, Internet das Coisas (IoT), Cidades Inteligentes (CI), eHealth, Tecnologias Educacionais, Planejamento Estratégica de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), Empreendedorismo, Metodologias ágeis, Design Thinking, User Experience (UX), Criatividade, Inovação, Games, Marketing de Influência e Gestão da Propriedade Intelectual.

**Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/9431168170232771>

## **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 IV 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 XX! Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanques para Popularização de Ciência da Computação" cancelado pela SBC, <http://almanquesdadcomputacao.com.br/>

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>

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

**Luiz Alberto dos Santos Júnior**

Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS. Experiência em Design Editorial por ter trabalhado por 3 anos na Editora do Instituto Federal de Sergipe - EDIFS. Ilustrador digital a 6 anos e quadrinista com passagem pela editora Serigy Comics tendo participado do projeto Contos Serigy: Uma Antologia Sergipana em Quadrinhos, que foi agraciado pela Lei Aldir Blanc e publicado em 2021, além de ter recebido uma moção <https://serigycomics.com.br/>.

**Behance:** <https://www.behance.net/juniortaolf41e>

## Agradecimentos

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

# APOIO



UNIVERSIDADE  
FEDERAL DE  
SERGIPE



Departamento de Computação/UFS



ISBN 9788576695578



9 788576 695578 >