



VOLUME 48

## Fique Atento ao Fluxo de Caixa

JOGO



DANIEL SANTOS DE LIMA  
JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

# UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITORA

Prof. Dra. Bruna Silva do Nascimento

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Albert Santos Barbosa de Brito

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO ENREDO

Jobson Luiz Massollar da Silva

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos, e não emitem opinião sobre eles.

## FICHA CATALOGRÁFICA

F521 Fique atento ao fluxo de caixa [recurso eletrônico] / Daniel Santos de Lima ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024.  
24 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 48).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-573-8 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático.  
I. Lima, Daniel Santos de. II. Silva, Jobson Luiz Massollar da. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Brito, Albert Santos Barbosa de. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. Série.

CDU 004::658.15(059)

Ficha catalográfica elaborada por 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



DANIEL SANTOS DE LIMA  
JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES  
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

# **ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**Série 14:** Gestão Financeira  
**Volume 48:** Fique Atento ao Fluxo de Caixa

Porto Alegre/RS  
SBC - Sociedade Brasileira de Computação  
2024

# **Apresentação**

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, coordenada pela profa. 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 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 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.

Inspirado no clássico “jogo da memória”, onde a atenção e o conhecimento são fundamentais, o Volume 48 oferece aos jogadores a oportunidade de conhecer os conceitos do Demonstrativo de Fluxo de Caixa (DFC), no qual são listadas as origens de todos os recursos que uma empresa obteve em um certo período e como eles foram aplicados.

(Os Autores)

## APRESENTAÇÃO DO JOGO:

“Fique Atento ao Fluxo de Caixa” é um jogo que busca desafiar a memória dos participantes e o seu conhecimento sobre Demonstrativo de Fluxo de Caixa (DFC) de forma divertida. Aquele que estiver mais atento e conseguir combinar as descrições de situações diversas do dia a dia de uma empresa com os conceitos do DFC ganha o jogo.

## QUANTIDADE DE JOGADORES:

Dois a seis jogadores.

## COMPONENTES DO JOGO:

1 conjunto com 16 cartas com descrições;  
1 conjunto com 16 cartas com conceitos do Demonstrativo de Fluxo de Caixa (DFC).

## OBJETIVO:

Obter o maior número de pares de cartas.

## COMO JOGAR?

1. Junte os dois conjuntos de cartas e embaralhe-as;
2. Espalhe as cartas sobre a mesa, com a face voltada para cima, de forma que os jogadores possam olhar as cartas por 30 segundos;
3. Ao término dos 30 segundos, todas as cartas com a face para baixo;
4. Cada jogador, em sua vez, escolhe e vira duas cartas;
5. Se as duas cartas combinarem, o jogador guarda esse par de cartas com ele;
6. Se as duas cartas não combinarem, elas permanecem na mesa e são viradas com a face para baixo;
7. O jogo termina quando não houver mais cartas na mesa;
8. Ganha o jogador que tiver mais pares de cartas consigo;
9. Caso os jogadores combinem entre si, o tempo inicial de exposição das cartas pode ser diminuído de 30 segundos para 10, 15 ou 20 segundos. Isso pode tornar o jogo mais desafiador!



Representa o dinheiro que entra no negócio, como vendas de produtos ou serviços. É uma fonte de receita essencial para manter a empresa funcionando.



Entrada de Dinheiro



Refere-se aos gastos ou despesas financeiras, como pagamento de contas, salários e compras de suprimentos. Essas saídas de dinheiro impactam o saldo final.



Saída de Dinheiro





Representa a parcela de propriedade da empresa que pertence aos acionistas ou proprietários. É calculado subtraindo-se o passivo total dos ativos totais.



Investimento

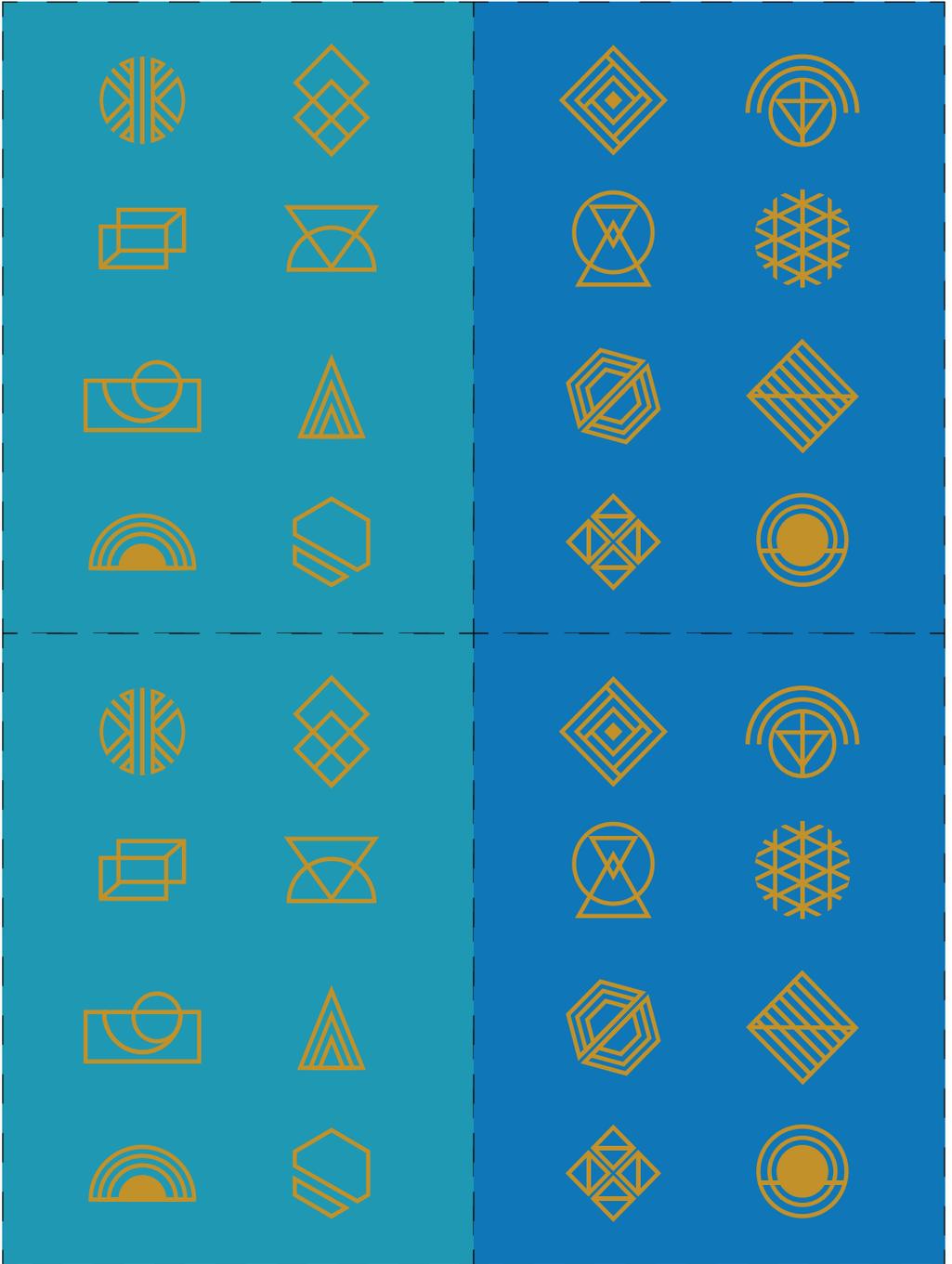


Um valor emprestado de uma instituição financeira ou indivíduo que deve ser reembolsado com juros ao longo do tempo. É uma fonte comum de financiamento para empresas.



Empréstimo





Recursos controlados por uma empresa que têm valor econômico e podem incluir bens, contas a receber e investimentos.



Ativo



Todas as obrigações financeiras e dívidas de uma empresa, incluindo empréstimos, contas a pagar e outras obrigações financeiras.



Passivo





O lucro é a diferença positiva entre as entradas de dinheiro (receita) e as saídas de dinheiro (despesas) em um determinado período. É um indicador-chave da saúde financeira de um negócio.



Lucro

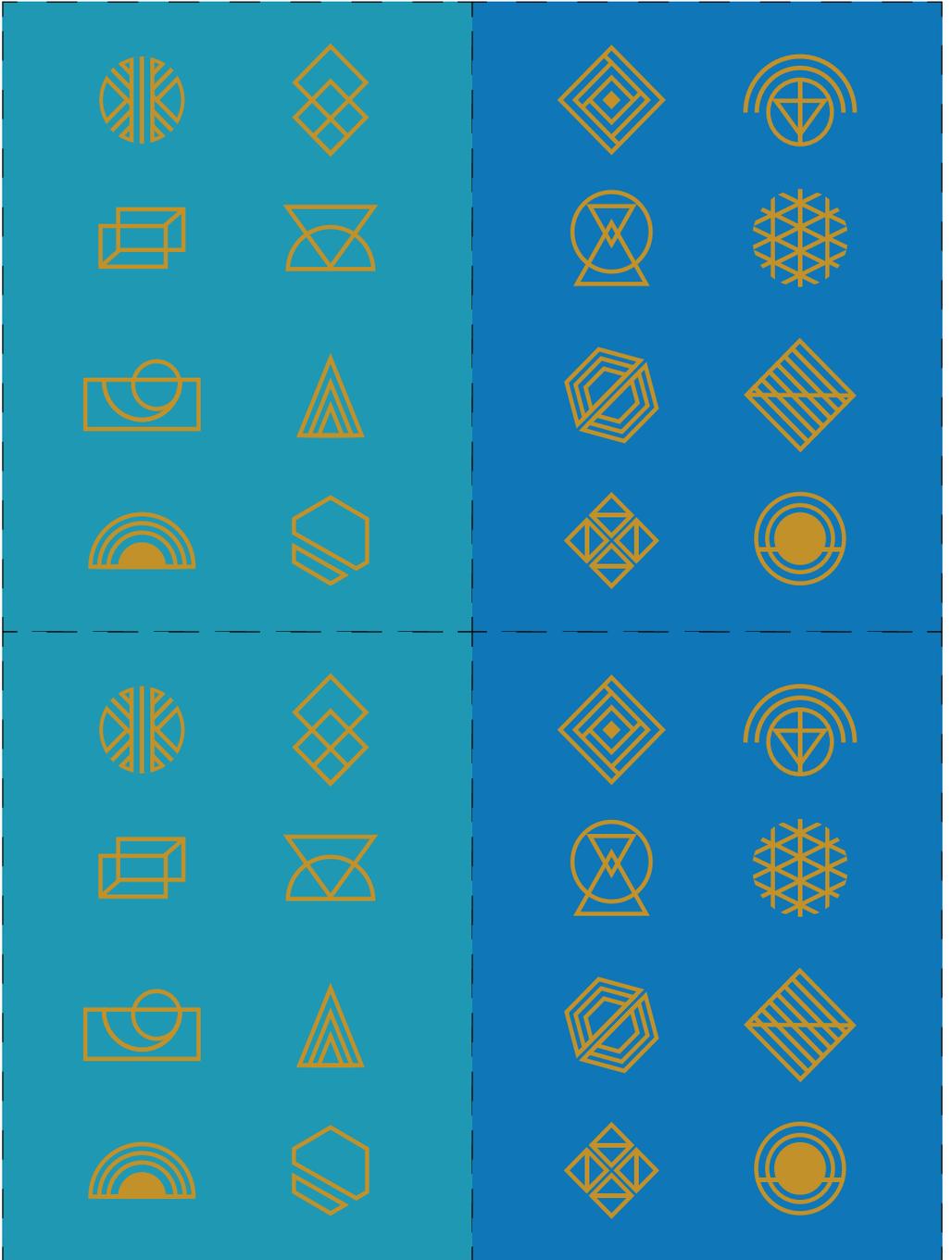


Inclui todos os gastos associados à operação de um negócio, como aluguel, utilitários, salários dos funcionários e custos de matérias-primas.



Despesas





Representa o dinheiro gerado pelas vendas de produtos ou serviços. É uma das principais fontes de entrada de dinheiro para uma empresa.



Receita

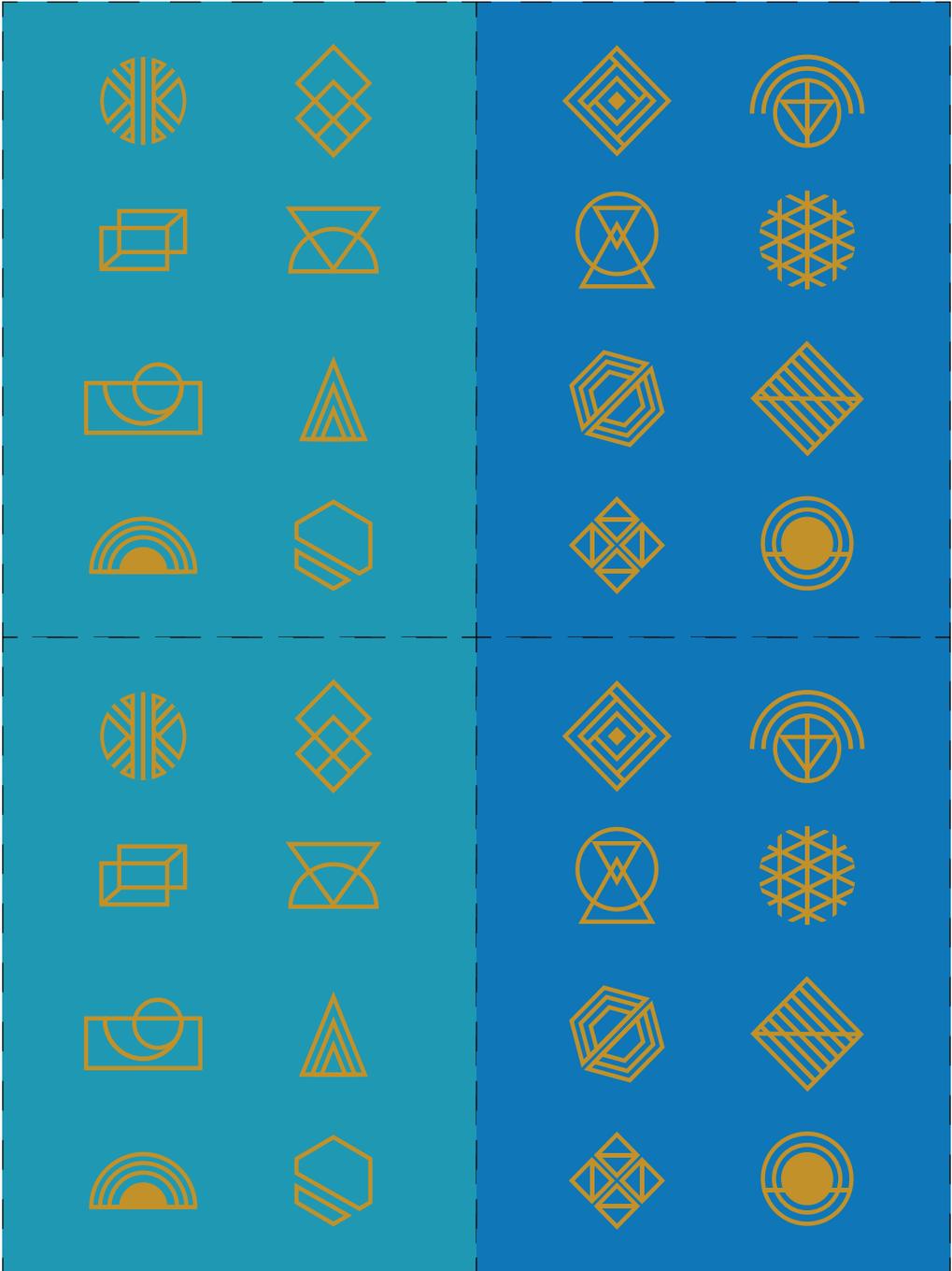


Refere-se aos recursos financeiros que uma empresa aporta em ativos de longo prazo, como propriedades ou equipamentos, com o objetivo de gerar retorno futuro.



Investimento





Refere-se a uma situação em que mais dinheiro entra do que sai de um negócio durante um período. É geralmente considerado um sinal saudável para uma empresa.



Fluxo de Caixa Positivo

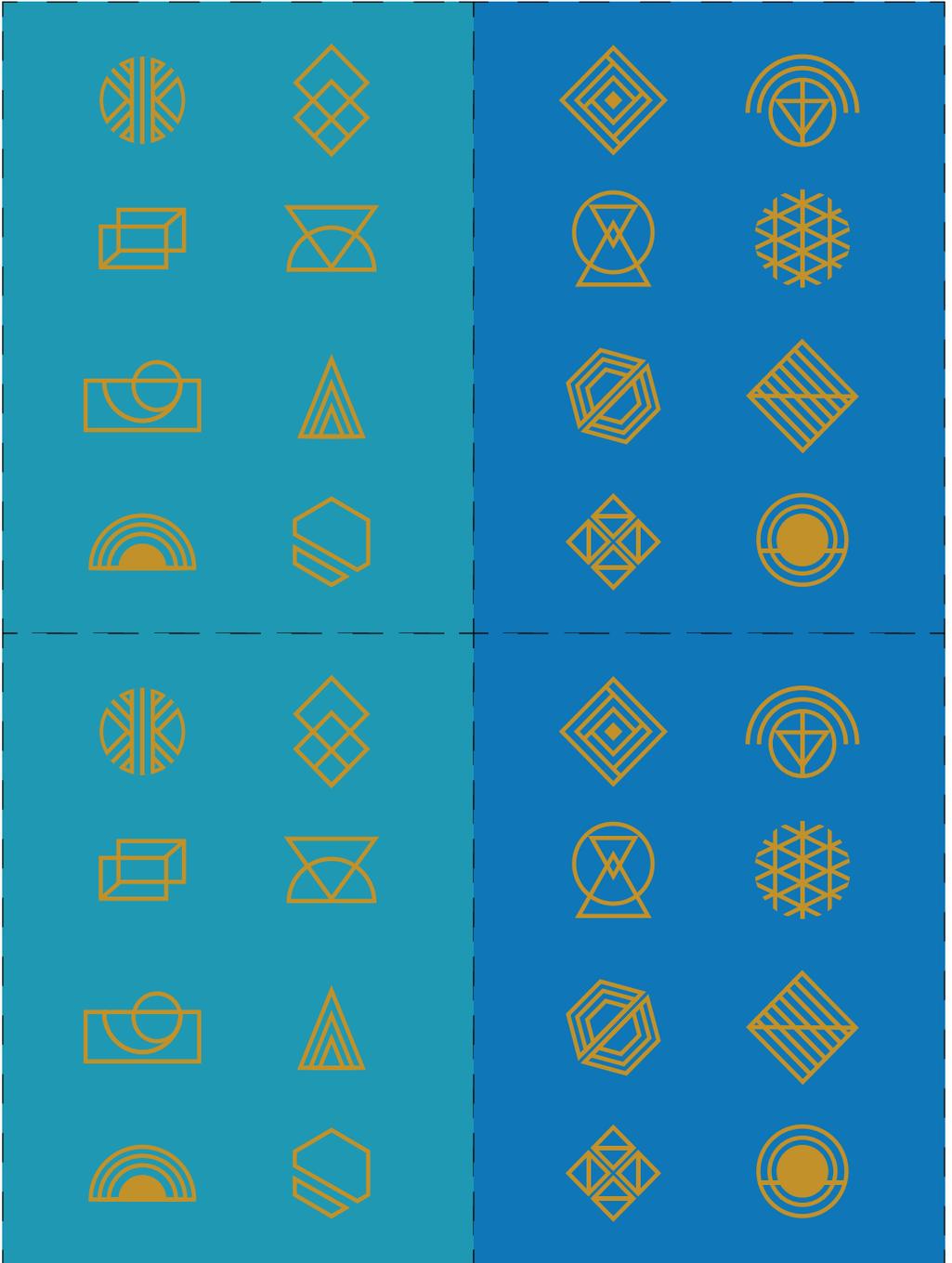


Indica que mais dinheiro está sendo gasto do que gerado durante um período. Isso pode ser um sinal de problemas de liquidez.



Fluxo de Caixa Negativo





Um relatório financeiro que detalha as entradas e saídas de dinheiro durante um período específico. Ajuda a analisar a liquidez e a gestão do fluxo de caixa.



Demonstração de Fluxo de Caixa



Uma ferramenta financeira que lista os ativos, passivos e o patrimônio líquido de uma empresa em um determinado momento. Ajuda a entender a posição financeira de uma empresa.



Folha de Balanço.





Investimentos financeiros que a empresa planeja manter por um longo período, geralmente mais de um ano, como ações ou títulos.



Investimento de Longo Prazo

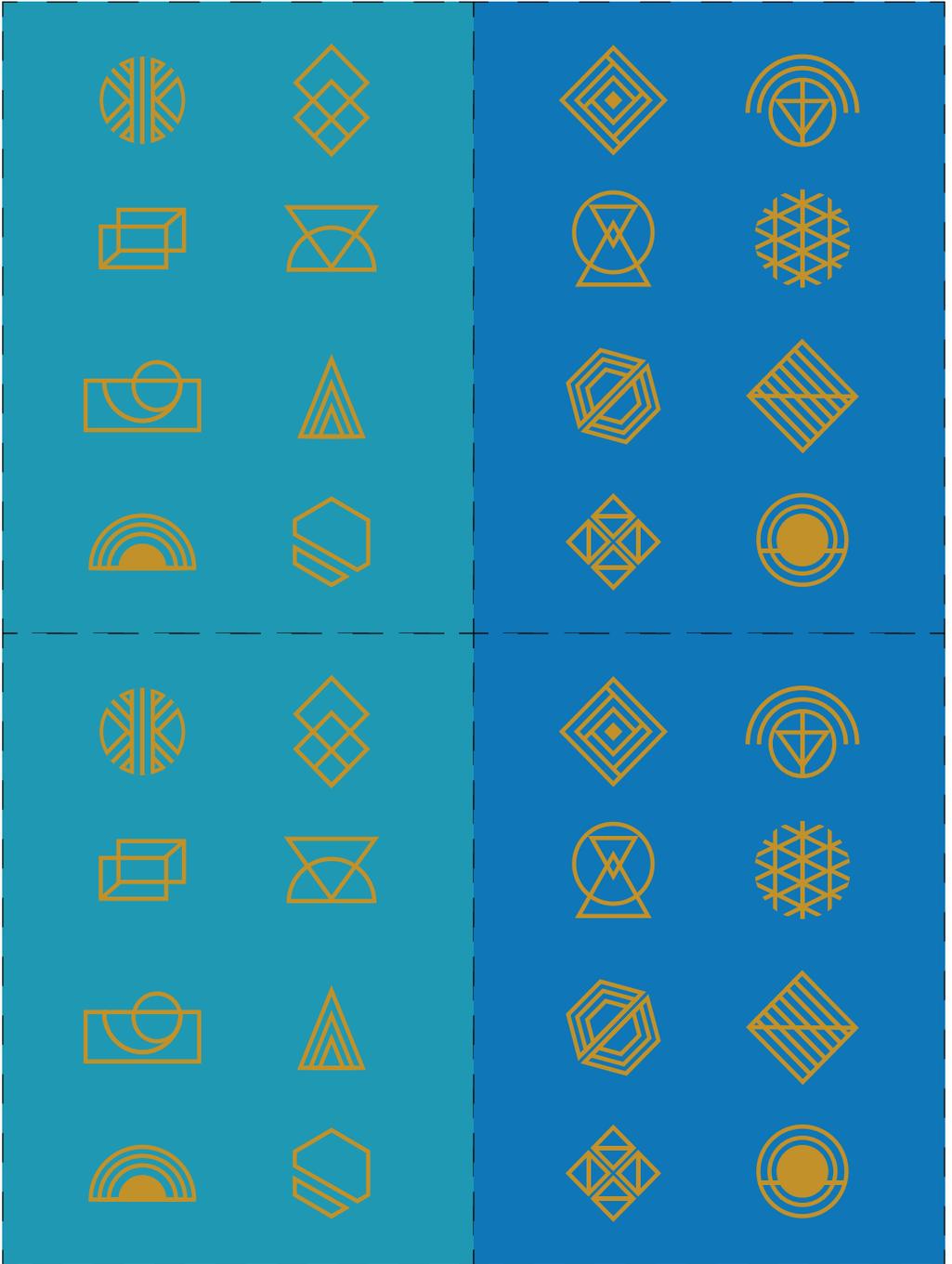


A alocação sistemática de custos de ativos de longo prazo ao longo do tempo. Isso reflete a diminuição do valor desses ativos devido ao desgaste ou obsolescência.



Depreciação







## Bibliografia

DORNELAS, G. D.; LIMA, A. A.; NUNES, M. A. S. N.; PORTO, L. O. P. S.  
**ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 3: Demonstrativo de Fluxo de Caixa.** 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2021. v. 3. 20p.

Mais gibis, cartilhas e guias em:

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

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

## Agradecimentos

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



## Sobre os autores

### **ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO**

Formado em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS (2019). Sócio proprietário da ZERO1 Escritório de Design em ARACAJU/SE, possui vasta experiência nas áreas relacionadas ao design gráfico, tais quais, identidade visual, branding, comunicação visual, social mídia, ilustração com ênfase em histórias em quadrinhos (HQs), Filmmaker e produtor de vídeos na ABA FILMESS.

### **DANIEL SANTOS DE LIMA**

Graduando em Sistemas de Informação na UNIRIO.

### **JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA**

Bacharel em Informática pela Universidade Federal Fluminense (1990), Mestre em Engenharia de Sistemas e Computação pela COPPE/UFRJ (1993) e Doutor em Engenharia de Sistemas e Computação pela COPPE/UFRJ (2011) com ênfase em Engenharia de Software. Na área de Engenharia de Software tem atuado nos seguintes temas: Engenharia de Aplicações Web, Desenvolvimento Orientado por Modelos, Verificação e Validação de Sistemas e Sistemas Sensíveis ao Contexto. Atuou por mais de 20 anos na indústria em funções como analista de sistemas, coordenador de projetos e consultor de TI. Atuou também, por 8 anos, na Universidade Veiga de Almeida (UVA) como professor nos cursos de graduação em Ciência da Computação e Engenharia de Computação. Atualmente é professor adjunto no curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9342328333913115>

### **MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES**

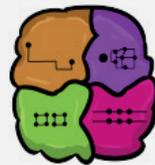
**Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial**

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 XXI. Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, <http://almanquesdacomputacao.com.br/>

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

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

# APOIO:



ISBN 978-857669573-8



9

788576

695738