

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE  
**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

SÉRIE **14** Gestão Financeira



VOLUME 20

**JOGO**

# QUIZ FINANCEIRO



LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO  
ARTUR MACEDO GUIMARÃES  
ANTONIO ALEXANDRE LIMA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

# 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)

Q8 Quiz financeiro [recurso eletrônico] / Luiz Otávio Pina de Souza Porto, Artur Macedo Guimarães, Antonio Alexandre Lima, Maria Augusta Silveira Netto Nunes. – Porto Alegre : SBC, 2022.  
20 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira; v. 20).

ISBN 978-65-87003-86-3

1. Gestão financeira. 2. Computação. I. Porto, Luiz Otávio Pina de Souza. II. Guimarães, Artur Macedo. III. Lima, Antonio Alexandre. IV. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. 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



LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO  
ARTUR MACEDO GUIMARÃES  
ANTONIO ALEXANDRE LIMA  
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

# ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Série 14: Gestão Financeira**

**Volume 20: Quiz Financeiro**

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)*

### Descrição

**O jogo é composto por um conjunto de cartas com perguntas sobre Gestão Financeira, divididas por dificuldade. O jogo pode ser jogado sozinho ou em dupla, havendo alterações entre os modos de jogo.**

**Todas as peças necessárias para o jogo estão no corpo desse volume**

### Como Jogar

#### 1 jogador

**As cartas devem ser dispostas num baralho, com as perguntas viradas para cima e as respostas para baixo. O jogador pega o baralho e responde a pergunta que está virada para cima e, depois, verifica o gabarito no verso da carta. Após isso, coloca essa carta no final do monte e continua o processo.**

# Como Jogar

## 2 jogadores

**Pode-se jogar o quiz financeiro tanto no tabuleiro desse volume quanto utilizando um jogo da velha. Em ambos, o turno do jogador está condicionado a responder corretamente a carta retirada do baralho.**

**As cartas devem ser embaralhadas, postas em cima do local do jogo e separadas por dificuldade. Os jogadores combinam previamente quem começa, podendo, por exemplo, ser por par-ou-ímpar ou cara-ou-coroa, numa moeda.**

**No seu respectivo turno, o jogador vai olhar a carta que está no monte das perguntas, tentar respondê-la em até 10 segundos, depois, olhando o gabarito sem mostrar para o seu competidor. Caso a resposta esteja errada, a oportunidade de responder passa para o oponente, e ele tem apenas 5 segundos para responder.**

**Caso o segundo jogador também erre, a pergunta vai para o fundo do baralho e o segundo jogador pode seguir sua rodada, na mesma dinâmica.**

# Como Jogar

2 jogadores

### No tabuleiro:

**Cada jogador coloca um peão na casa 1. O jogador que acertar avança seu peão uma casa no tabuleiro. Nas três primeiras casas do tabuleiro, deve-se utilizar as perguntas do monte de dificuldade normal, e nas duas últimas, o monte mais difícil.**

### No jogo da velha:

**Os jogadores fazem um grande # numa folha, sendo cada jogador representado nela por um símbolo diferente, como círculo e cruz. Em cada turno, o jogador pode, caso responda corretamente, por um símbolo seu em um dos locais livres do #. O jogador que, primeiro, enfileirar 3 símbolos, ganha.**

**São sugeridas modificações, com o objetivo de variar o jogo e criar outras dificuldades. Boa diversão!**

### Sugestões para modificações

#### 1 pessoa

- **Um jogador iniciante pode optar por jogar apenas com as cartas de dificuldade normal, enquanto um mais avançado pode jogar apenas com as cartas com perguntas mais difíceis.**
- **O jogador pode determinar, antes de jogar, um limite de tempo para responder as perguntas como, por exemplo, 15 segundos para cada.**

#### 2 Jogadores

- **Os jogadores podem mudar o tempo concedido para responder as perguntas, podendo facilitar ou dificultar o jogo.**
- **Além disso, podem oferecer punições, como voltar uma casa, para o jogador que errar a pergunta.**



**Parabéns!**

**5**

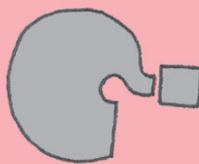
**4**

**3**

**2**

**Comece  
por aqui!**

**1**



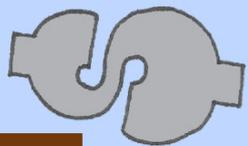
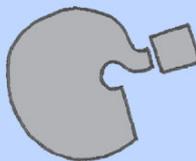
**Carta**

**Diffícil**



**Carta**

**Normal**

A grey dollar sign icon located at the top right of the blue box.



# Carta

## Normal

R: Para observar a posição econômica do negócio



# Carta

## Normal

R: Os custos diretos são mais fáceis de serem observados



# Carta

## Normal

R: São as obrigações como, por exemplo, os salários dos funcionários



# Carta

## Normal

R: São os bens e direitos como, por exemplo, o dinheiro e estoques



# Carta

## Normal

R: Financeiramente, entradas são os recebimentos e saídas são os desembolsos



# Carta

## Normal

R: Mercadoria é o que será revendido, enquanto o produto é o que a negócio produz



# Carta

## Normal

R: Demonstrativo das Origens e Aplicações de Recursos



# Carta

## Normal

R: Todas as Entradas e Saídas do negócio ao longo de um tempo



**Qual é a  
diferença entre  
custos diretos e  
indiretos?**

**Para que serve  
o Balanço  
Patrimonial?**

**O que são os  
Ativos de uma  
empresa?**

**O que são os  
Passivos de  
uma empresa?**

**Qual é a  
diferença entre  
produto e  
mercadoria?**

**Qual é a  
diferença entre  
as entradas e  
as saídas?**

**O que mostra o  
Demonstrativo  
de Fluxo de  
Caixa?**

**O que  
significa a  
sigla “DOAR”?**

 **Carta**

**Normal**

R: As grandes ou de capital aberto



 **Carta**

**Normal**

R: É a fusão entre o DRE e o BP



 **Carta**

**Normal**

R: Pagamento de juros, financiamentos, empréstimos, etc



 **Carta**

**Normal**

R: Permite gastar mais do que dispõe no momento



 **Carta**

**Normal**

R: Despesas Administrativas, de Vendas e Financeiras



 **Carta**

**Normal**

R: No longo prazo os compostos acumulam mais



 **Carta**

**Difícil**

R: Custos são itens diretamente associados ao produto ou serviço do negócio. Despesas costumam se associar com a gestão do negócio.



 **Carta**

**Normal**

R: Analisar se a organização está tendo lucro ou prejuízo



**O que é o Demonstrativo de Lucros e Perdas Acumulados?**

**Quais os tipos de organizações que precisam apresentar o DLPA?**

**Qual é a vantagem do uso de capital de terceiros?**

**Cite dois exemplos de Despesas Financeiras.**

**Qual é a diferença prática entre Juros Simples e Composto?**

**Quais são os tipos de Despesas?**

**Qual o objetivo das Contas de Resultado?**

**Qual é a diferença entre custos e despesas?**

 **Carta** 

**Difícil**

R: Balanço Patrimonial, Fluxo de Caixa, Resultado do Exercício, Lucros e Perdas Acumulados, Origens e Aplicações dos Recursos

 **Carta** 

**Difícil**

R: Atividades: Operacionais, de Investimento e de Financiamento

 **Carta** 

**Difícil**

R: São as obrigações do negócio com quem não é sócio/dono, tais como, bancos, fornecedores, tributos, funcionários, etc

 **Carta** 

**Difícil**

R: É o valor investido pelos donos/sócios no negócio.

 **Carta** 

**Difícil**

R: São as obrigações do negócio com quem é sócio/dono, afinal, o negócio tem que remunerar essas pessoas.

 **Carta** 

**Difícil**

R: Tem referência com curto prazo, ou seja, no tempo do exercício, normalmente, 12 meses.

 **Carta** 

**Difícil**

R: Ativo (Passivo) Circulante, Ativo (Passivo) Não Circulante, Realizável a Longo Prazo, Patrimônio Líquido.

 **Carta** 

**Difícil**

R: Receitas (faturamento), tributos, custos, despesas.

**Cite dois exemplos de atividades descritas num Demonstrativo de Fluxo de Caixa**

**Cite três exemplos de Demonstrativos Financeiros/ Contábeis**

**No Balanço Patrimonial (BP), o que é Capital Social?**

**No Balanço Patrimonial (BP), o que é Capital de Terceiros?**

**No Balanço Patrimonial (BP), o que representa o Circulante?**

**No Balanço Patrimonial (BP), o que é Capital Próprio?**

**Cite dois exemplos de contas de resultado.**

**Cite dois exemplos de grupo de contas do Balanço Patrimonial (BP).**

**Carta**

**Difícil**

R: Analisar de onde vêm e para onde vão os recursos de um negócio.

**Carta**

**Difícil**

R: É todo o dinheiro arrecadado pela empresa

**Carta**

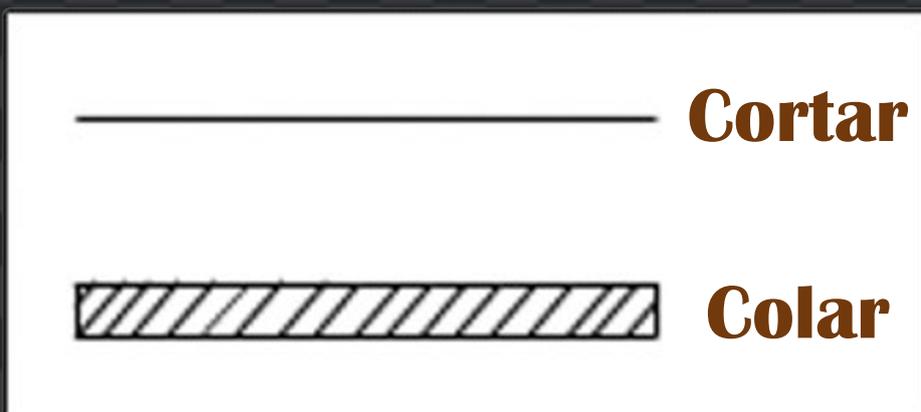
**Difícil**

R: É a diferença absoluta, monetária, entre o Ativo e o Passivo Circulantes

**Carta**

**Difícil**

R: O fato de, na fórmula, a variável do tempo estar como expoente, o que caracteriza uma Progressão Geométrica (PG)



**O que é a receita operacional bruta de uma empresa?**

**O que, matematicamente e no longo prazo, faz o juro composto render mais quando comparado com o juro simples?**

**Qual a principal utilidade do DOAR?**

**O que é o Capital Circulante Líquido?**

## 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>

## SOBRE OS AUTORES:

### **Luiz Otávio Pina de Souza Porto**

***Bolsista de Iniciação Tecnológica pelo PIBITI/CNPq.***

Desenvolvedor web e graduando em licenciatura em Filosofia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). 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>

### **Artur Macedo Guimarães**

Graduando em Bacharelado em Sistemas de Informação pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (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>

### **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). 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). 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 XX! 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>

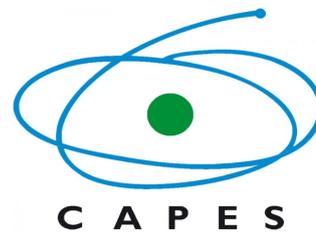
<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8yyAAAAJ>

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

## Agradecimentos

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

# APOIO



ISBN 978-65-87003-86-3

