



VOLUME 36

BALANÇO PATRIMONIAL: GERENCIANDO SEU NEGÓCIO

JOGO



LAURA MILEWSKI GARCIA
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

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

Ana Carolina Motta Monteiro

ELABORAÇÃO DO JOGO

Laura Milewski Garcia

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B171 Balanço patrimonial: Gerenciando seu negócio [recurso eletrônico] / Laura Milewski Garcia ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2023.
48 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 36).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

978-85-7669-548-6 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Balanço patrimonial. 4. Jogo didático. I. Garcia, Laura Milewski. II. Lima, Antonio Alexandre. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Monteiro, Ana Carolina Motta. 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 deverá ser impresso em folha A4, formato livreto, frente e verso.

LAURA MILEWSKI GARCIA
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 36: Balanço Patrimonial:
Gerenciando Seu Negócio

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2023

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, coordenada pela prof^a. 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 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 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 no Volume 36 tem a finalidade de apresentar a jovens e estudantes do Ensino Fundamental conceitos de Gestão Financeira, dentro de um contexto lúdico, buscando estimular colaboração, criatividade, participação e capacidade de resolução de problemas. Nesse sentido, aqui são tratados mais especificamente conceitos referentes ao Balanço Patrimonial (BP), como as noções de Ativo, Passivo etc. Esse aprendizado ocorre pela necessidade do jogador angariar fundos para vencer e, para isso, deverá controlar seus recursos financeiros da melhor maneira possível, adquirindo ativos e passivos de maneira estratégica. Além disso, o jogo também tem como objetivo incentivar a recreação por meio do incentivo à integração entre os jogadores e o uso de dinâmicas offline.

(os Autores)

COMO JOGAR?

Número de jogadores: de 2 a 4 jogadores

Objetivo: Alcançar R\$1.000.000 em dinheiro vivo e investimentos em casas e títulos, com suas respectivas valorizações. O jogo termina quando algum jogador atinge esse valor.

Conteúdo:

1 dado;

18 cartas “Compra e Venda!”;

9 cartas “Auditoria!”;

32 notas de dinheiro.

(Caso seja da preferência dos jogadores, os movimentos de entrada e saída podem ser registrados com papel e caneta)

Como jogar?

1. Definir a ordem dos jogadores. Isto poderá ocorrer por sorteio no dado ou por “pedra, papel e tesoura”.
2. Separe uma moeda que será necessária.
3. Cada jogador recebe R\$500.000 para iniciar o jogo.
4. O tabuleiro é colocado em um local visível e acessível, com as cartas “Compra e Venda” e “Auditoria” empilhadas e embaralhadas em seus respectivos lugares no tabuleiro.

REGRAS

1. A ordem das jogadas transcorrem no sentido horário.
2. Cada jogador lança o dado e move o seu peão de acordo com o número de casas indicado.
3. Ao chegar em uma casa, o jogador deve seguir as instruções contidas da lista de efeitos das casas.

EFEITOS DAS CASAS DO TABULEIRO:

Bônus de Lucro!: Receba um bônus de R\$150.000 em dinheiro por ter um lucro alto em seu Demonstrativo de Resultado de Exercício.

Dividendo: Receba um bônus de R\$100.000 em dinheiro por receber dividendos de empresas nas quais você investiu.

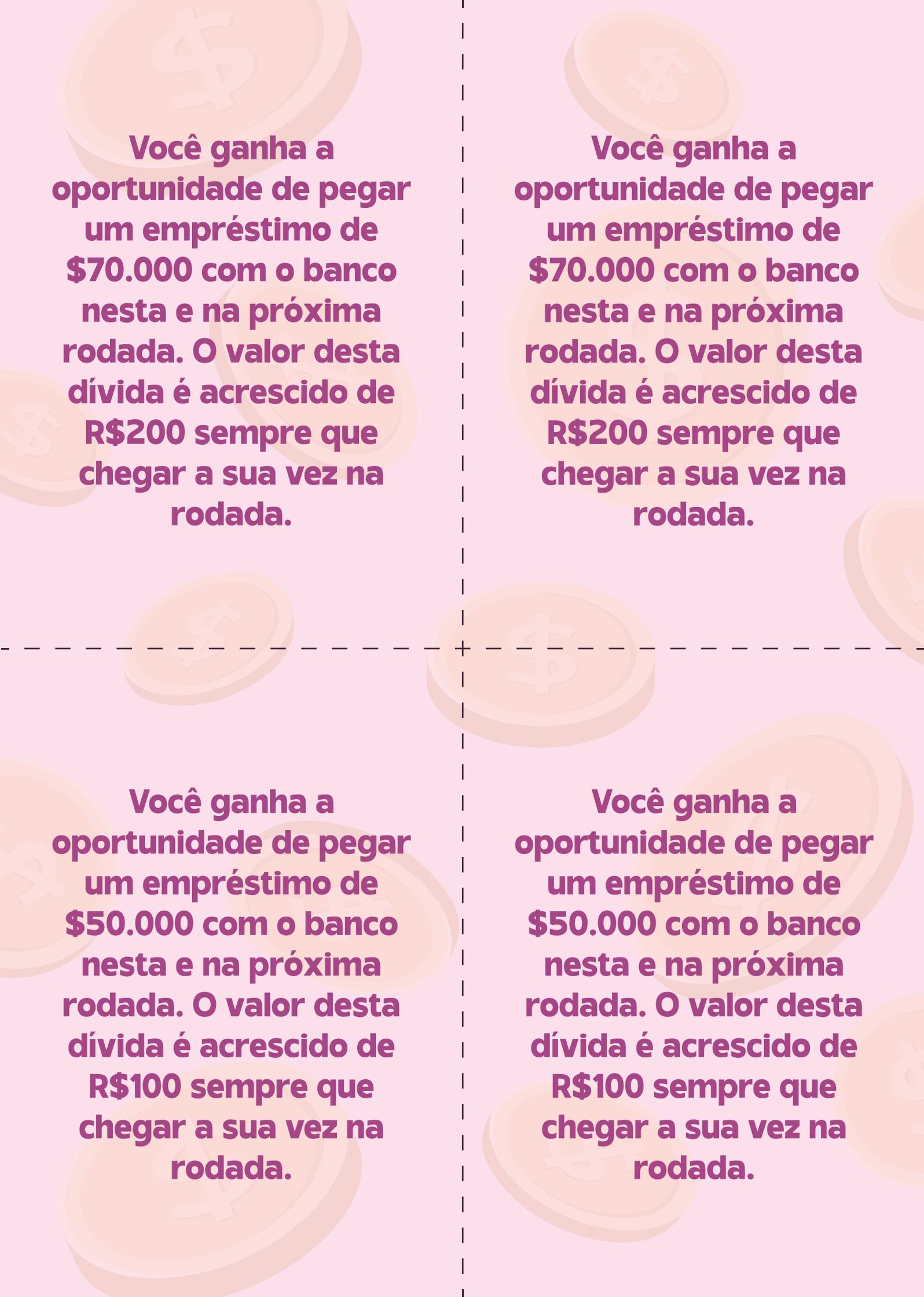
Imposto: Pague R\$100.000 de imposto em dinheiro.

Penalidade de Prejuízo: Pague R\$100.000 em dinheiro por ter um prejuízo em seu Demonstrativo de Resultado de Exercício.

Compra e Venda: Tire uma carta do monte “Compra e venda!”.

Sorte & Azar: Tire sua sorte no Cara ou Coroa. Perca ou ganhe R\$50.000 em dinheiro.

Auditoria: Parado! Responda ao número de perguntas equivalente ao número dos seus dados. Receba R\$10.000 por cada acerto e perca R\$10.000 por cada erro ou fique uma rodada sem jogar. Como a resposta está no mesmo lado da pergunta, outro jogador terá de ler a pergunta.



Você ganha a oportunidade de pegar um empréstimo de \$70.000 com o banco nesta e na próxima rodada. O valor desta dívida é acrescido de R\$200 sempre que chegar a sua vez na rodada.

Você ganha a oportunidade de pegar um empréstimo de \$70.000 com o banco nesta e na próxima rodada. O valor desta dívida é acrescido de R\$200 sempre que chegar a sua vez na rodada.

Você ganha a oportunidade de pegar um empréstimo de \$50.000 com o banco nesta e na próxima rodada. O valor desta dívida é acrescido de R\$100 sempre que chegar a sua vez na rodada.

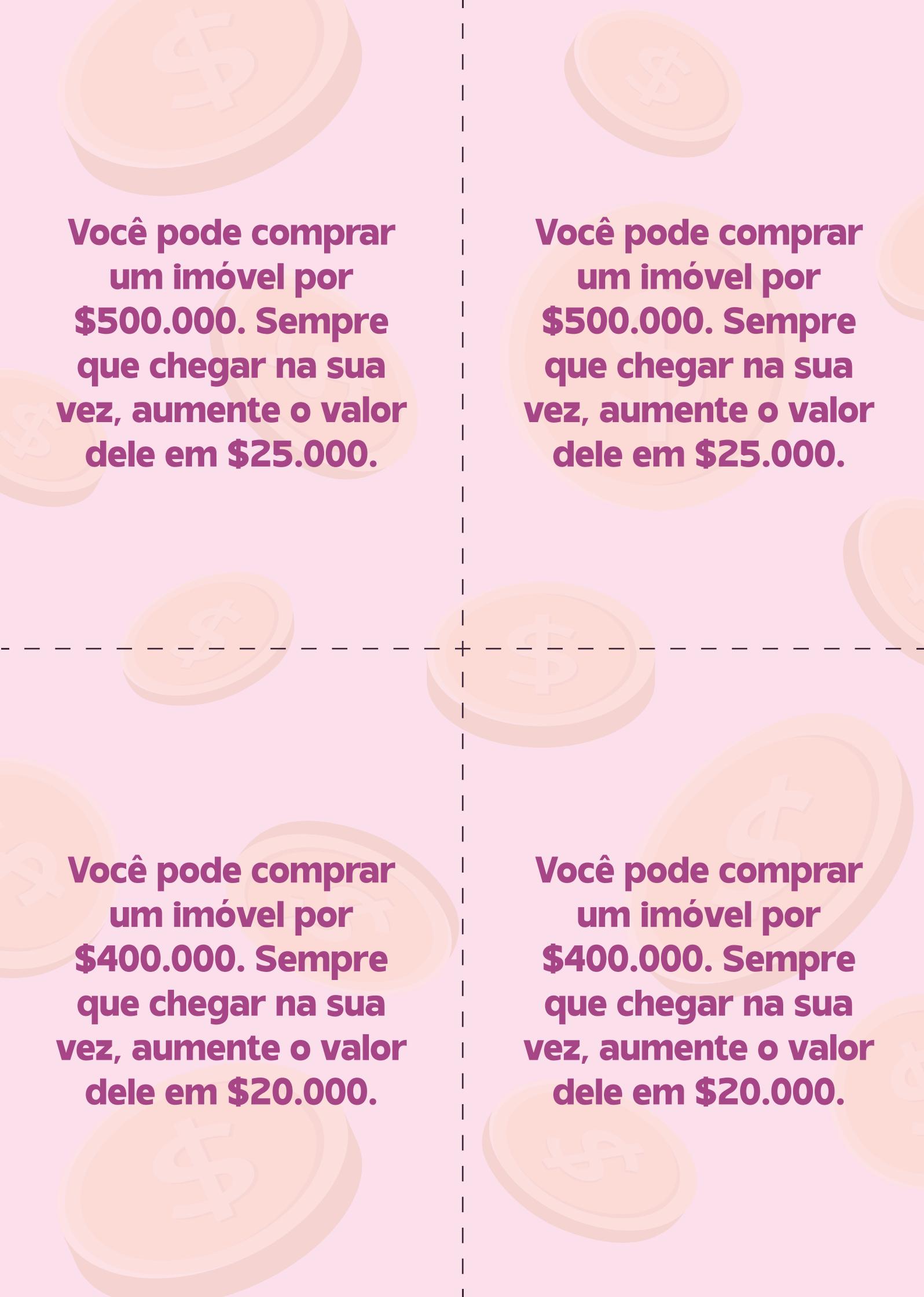
Você ganha a oportunidade de pegar um empréstimo de \$50.000 com o banco nesta e na próxima rodada. O valor desta dívida é acrescido de R\$100 sempre que chegar a sua vez na rodada.

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**



Você pode comprar um imóvel por \$500.000. Sempre que chegar na sua vez, aumente o valor dele em \$25.000.

Você pode comprar um imóvel por \$500.000. Sempre que chegar na sua vez, aumente o valor dele em \$25.000.

Você pode comprar um imóvel por \$400.000. Sempre que chegar na sua vez, aumente o valor dele em \$20.000.

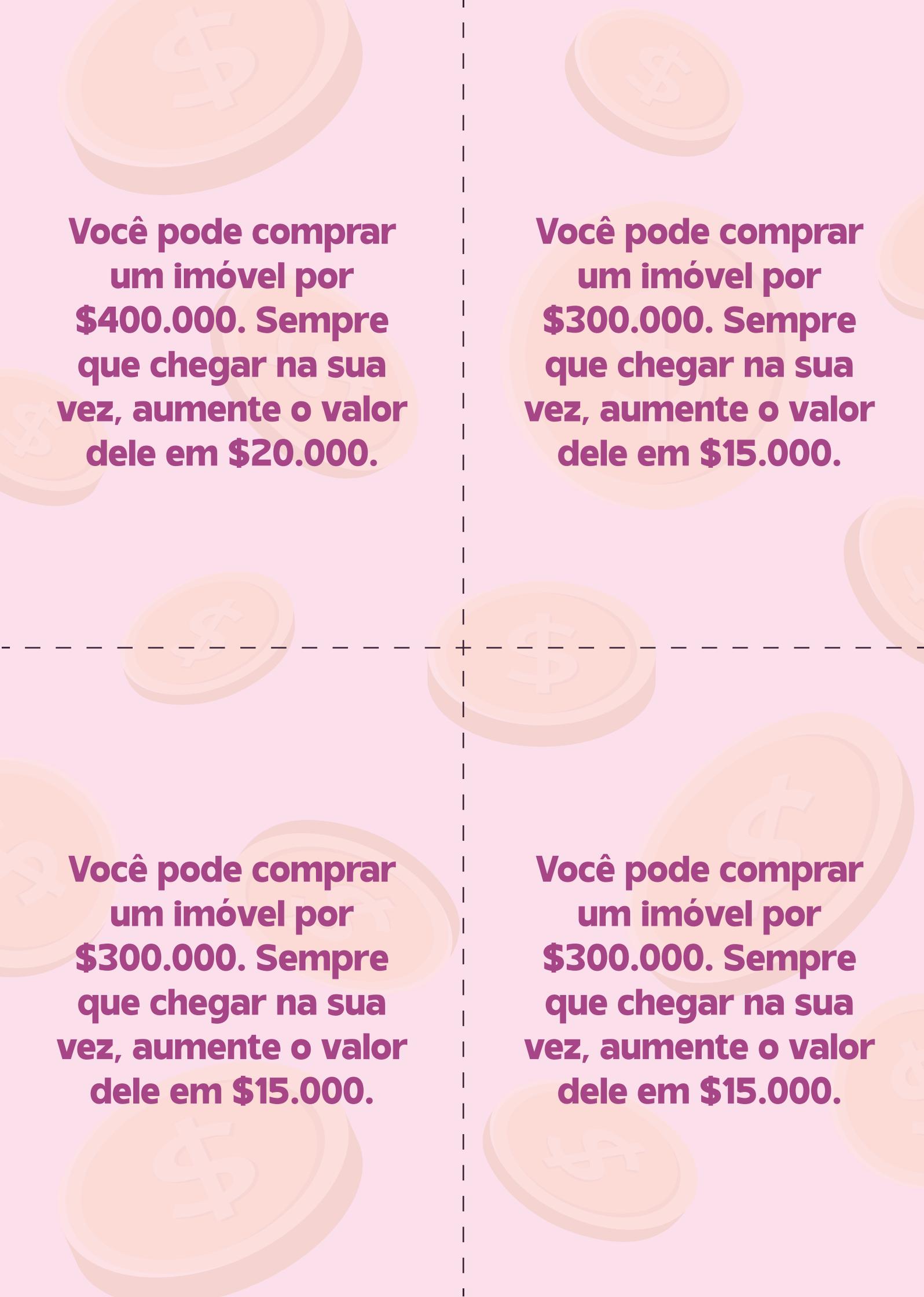
Você pode comprar um imóvel por \$400.000. Sempre que chegar na sua vez, aumente o valor dele em \$20.000.

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**



Você pode comprar um imóvel por \$400.000. Sempre que chegar na sua vez, aumente o valor dele em \$20.000.

Você pode comprar um imóvel por \$300.000. Sempre que chegar na sua vez, aumente o valor dele em \$15.000.

Você pode comprar um imóvel por \$300.000. Sempre que chegar na sua vez, aumente o valor dele em \$15.000.

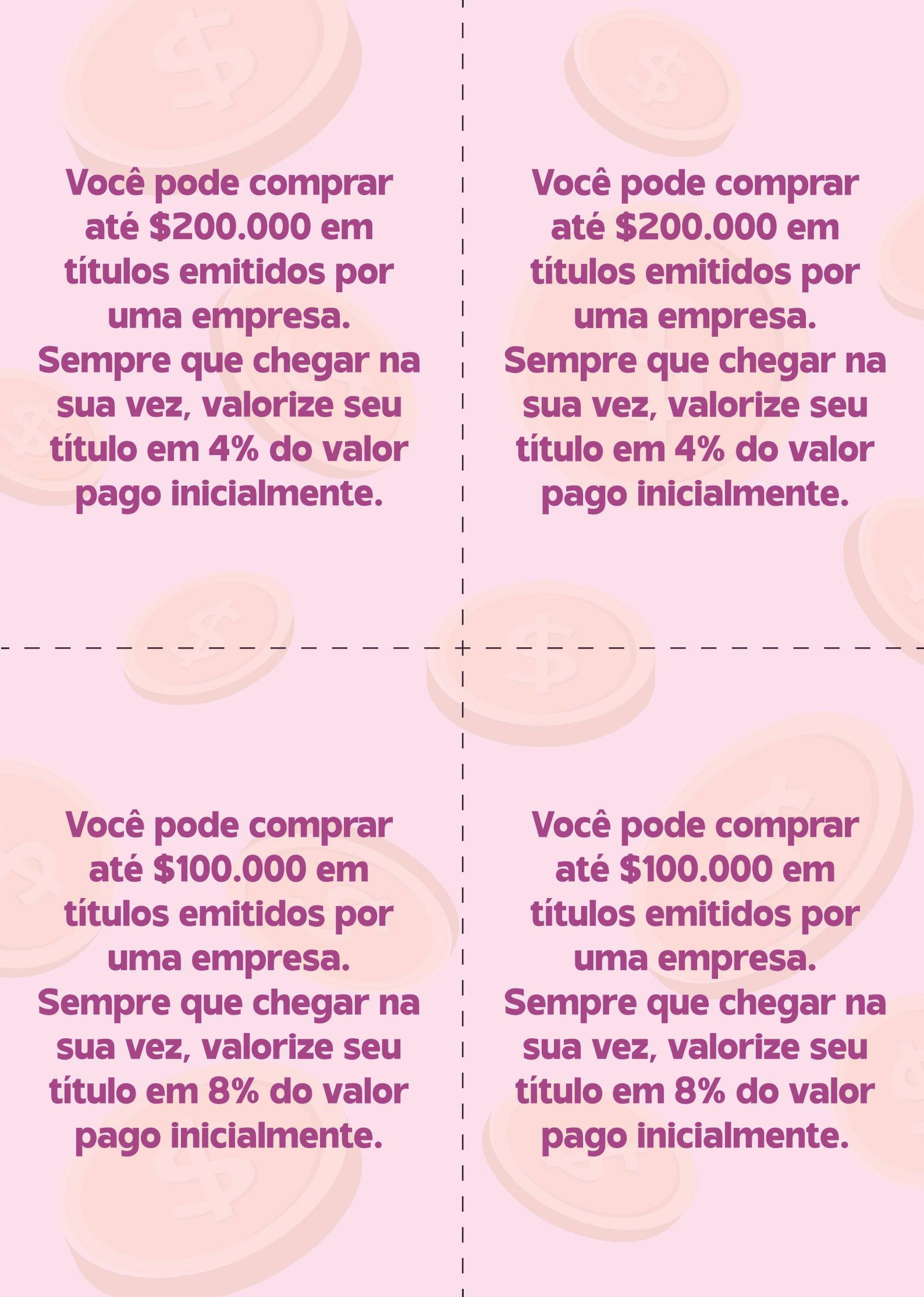
Você pode comprar um imóvel por \$300.000. Sempre que chegar na sua vez, aumente o valor dele em \$15.000.

COMPRA
E
VENDA

COMPRA
E
VENDA

COMPRA
E
VENDA

COMPRA
E
VENDA



**Você pode comprar
até \$200.000 em
títulos emitidos por
uma empresa.**

**Sempre que chegar na
sua vez, valorize seu
título em 4% do valor
pago inicialmente.**

**Você pode comprar
até \$200.000 em
títulos emitidos por
uma empresa.**

**Sempre que chegar na
sua vez, valorize seu
título em 4% do valor
pago inicialmente.**

**Você pode comprar
até \$100.000 em
títulos emitidos por
uma empresa.**

**Sempre que chegar na
sua vez, valorize seu
título em 8% do valor
pago inicialmente.**

**Você pode comprar
até \$100.000 em
títulos emitidos por
uma empresa.**

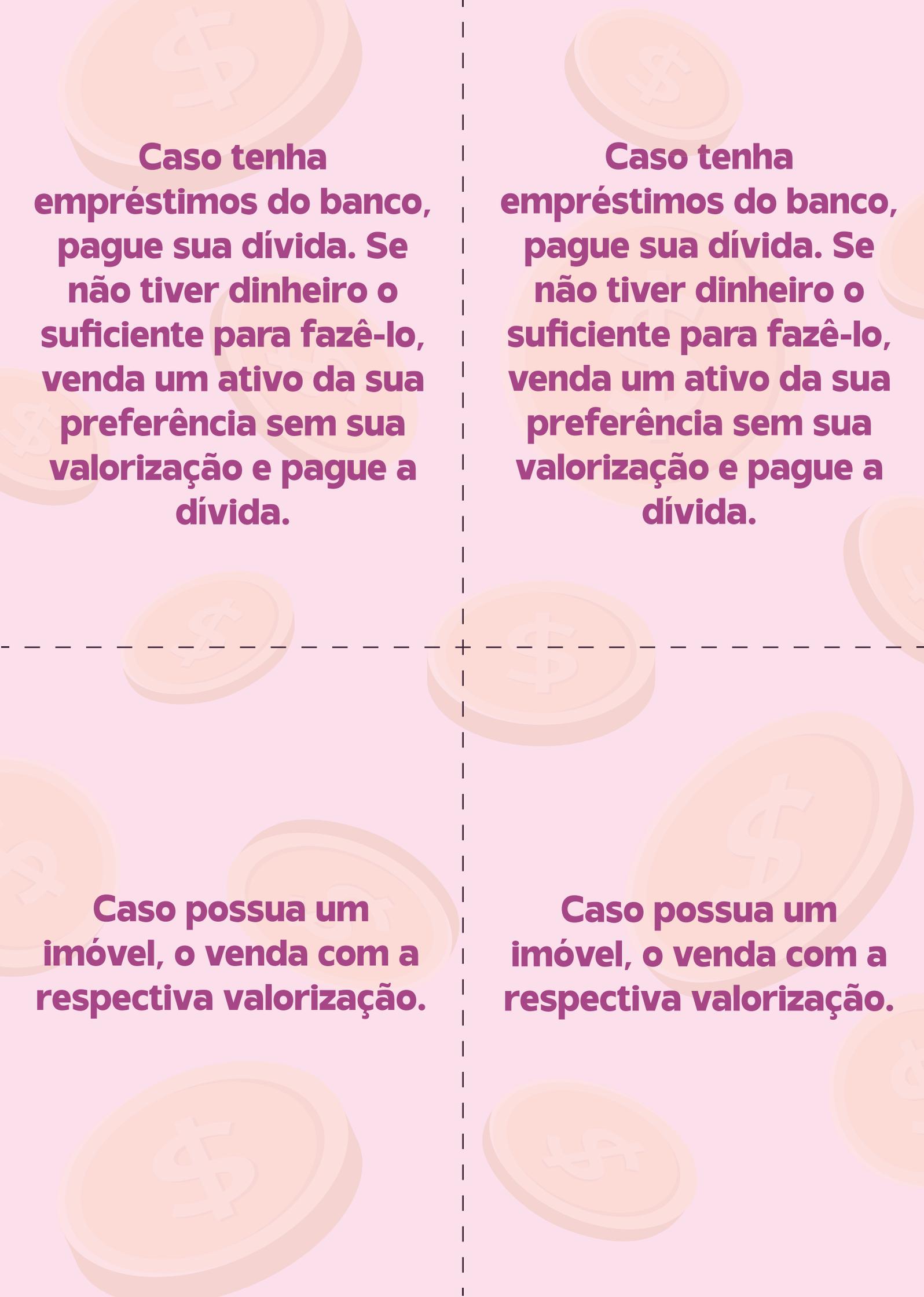
**Sempre que chegar na
sua vez, valorize seu
título em 8% do valor
pago inicialmente.**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**



Caso tenha empréstimos do banco, pague sua dívida. Se não tiver dinheiro o suficiente para fazê-lo, venda um ativo da sua preferência sem sua valorização e pague a dívida.

Caso tenha empréstimos do banco, pague sua dívida. Se não tiver dinheiro o suficiente para fazê-lo, venda um ativo da sua preferência sem sua valorização e pague a dívida.

Caso possua um imóvel, o venda com a respectiva valorização.

Caso possua um imóvel, o venda com a respectiva valorização.

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

**COMPRA
E
VENDA**

O que é o Balanço Patrimonial?

Resposta: O Balanço Patrimonial é um documento contábil que apresenta a situação financeira de uma empresa em um determinado momento, mostrando seus Ativos, Passivos e Patrimônio Líquido.

No Balanço Patrimonial, o que é um Ativo?

Resposta: Ativo é um recurso econômico que uma empresa possui e que tem valor monetário, como dinheiro em caixa, estoque, imóveis, maquinário e patentes. Resumidamente, são todos os bens e direitos expressos monetariamente.

No Balanço Patrimonial, o que é um Passivo?

Resposta: Um Passivo é uma obrigação financeira que uma empresa tem com terceiros, como empréstimos bancários, contas a pagar e impostos a pagar.

No Balanço Patrimonial, o que é o Patrimônio Líquido?

Resposta: O Patrimônio Líquido é a diferença entre os Ativos e Passivos de uma empresa. É o valor que a empresa tem de seus acionistas.

AUDITORIA

AUDITORIA

AUDITORIA

AUDITORIA

Qual é a fórmula básica do Balanço Patrimonial?

Resposta: Ativos = Passivos + Patrimônio Líquido

Qual é a diferença entre um Ativo e um Passivo?

Resposta: Um Ativo é algo que a empresa possui, enquanto um Passivo é uma obrigação que a empresa tem com terceiros.

O que significa DRE?

Resposta: Demonstrativo de Resultado de Exercício

No Balanço Patrimonial, o que é o Capital Social?

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

AUDITORIA

AUDITORIA

AUDITORIA

AUDITORIA



PROFITO



SORTE & AZAR



COMPRA

VENDA

VENDA UM ATIVO

- Estoque: \$50.000
- Imóvel: \$500.000
- Máquina: \$100.000
- Patente: \$20.000
- Veículo: \$30.000
- Ações de outra empresa: \$50.000
- Dinheiro em caixa: \$10.000
- Investimentos financeiros: \$100.000
- Contas a receber: \$25.000

PAGUE UMA DÍVIDA

- Empréstimo bancário: \$200.000
- Salários a pagar: \$5.000
- Fornecedores a pagar: \$30.000
- Aluguel a pagar: \$3.000
- Empréstimo de longo prazo: \$100.000
- Dívida de cartão de crédito: \$5.000

VENDA UM ATIVO

- Estoque: \$50.000
- Imóvel: \$500.000
- Máquina: \$100.000
- Patente: \$20.000
- Veículo: \$30.000
- Ações de outra empresa: \$50.000
- Dinheiro em caixa: \$10.000
- Investimentos financeiros: \$100.000
- Contas a receber: \$25.000

PAGUE UMA DÍVIDA

- Empréstimo bancário: \$200.000
- Salários a pagar: \$5.000
- Fornecedores a pagar: \$30.000
- Aluguel a pagar: \$3.000
- Empréstimo de longo prazo: \$100.000
- Dívida de cartão de crédito: \$5.000

COMPRA E VENDA

DIVIDENDOS



PAGUE UMA DÍVIDA

- Empréstimo bancário: \$200.000
- Salários a pagar: \$5.000
- Fornecedores a pagar: \$30.000
- Aluguel a pagar: \$3.000
- Empréstimo de longo prazo: \$100.000
- Dívida de cartão de crédito: \$5.000

VENDA UM ATIVO

- Estoque: \$50.000
- Imóvel: \$500.000
- Máquina: \$100.000
- Patente: \$20.000
- Veículo: \$30.000
- Ações de outra empresa: \$50.000
- Dinheiro em caixa: \$10.000
- Investimentos financeiros: \$100.000
- Contas a receber: \$25.000

COMPRA E VENDA

IMPOSTO

VENDA UM ATIVO

- Estoque: \$50.000
- Imóvel: \$500.000
- Máquina: \$100.000
- Patente: \$20.000
- Veículo: \$30.000
- Ações de outra empresa: \$50.000
- Dinheiro em caixa: \$10.000
- Investimentos financeiros: \$100.000
- Contas a receber: \$25.000

GERENCIAMENTO



AUDITORIA AUDITORIA AUDITORIA AUDITORIA AUDITORIA AUDITORIA AUDITORIA AUDITORIA AUDITORIA AUDITORIA



PAGUE UMA DÍVIDA

- Empréstimo bancário: \$200.000
- Salários a pagar: \$5.000
- Fornecedores a pagar: \$30.000
- Aluguel a pagar: \$3.000
- Empréstimo de longo prazo: \$100.000
- Dívida de cartão de crédito: \$5.000

COMPRAS E VENDAS

QUANTO

SORTE & AZAR



COMPRA E VENDA



PAGUE UMA DÍVIDA

- Empréstimo bancário: \$200.000
- Salários a pagar: \$5.000
- Fornecedores a pagar: \$30.000
- Aluguel a pagar: \$3.000
- Empréstimo de longo prazo: \$100.000
- Dívida de cartão de crédito: \$5.000

VENDA UM ATIVO

- Estoque: \$50.000
- Imóvel: \$500.000
- Máquina: \$100.000
- Patente: \$20.000
- Veículo: \$30.000
- Ações de outra empresa: \$50.000
- Dinheiro em caixa: \$10.000
- Investimentos financeiros: \$100.000
- Contas a receber: \$25.000

PAGUE UMA DÍVIDA

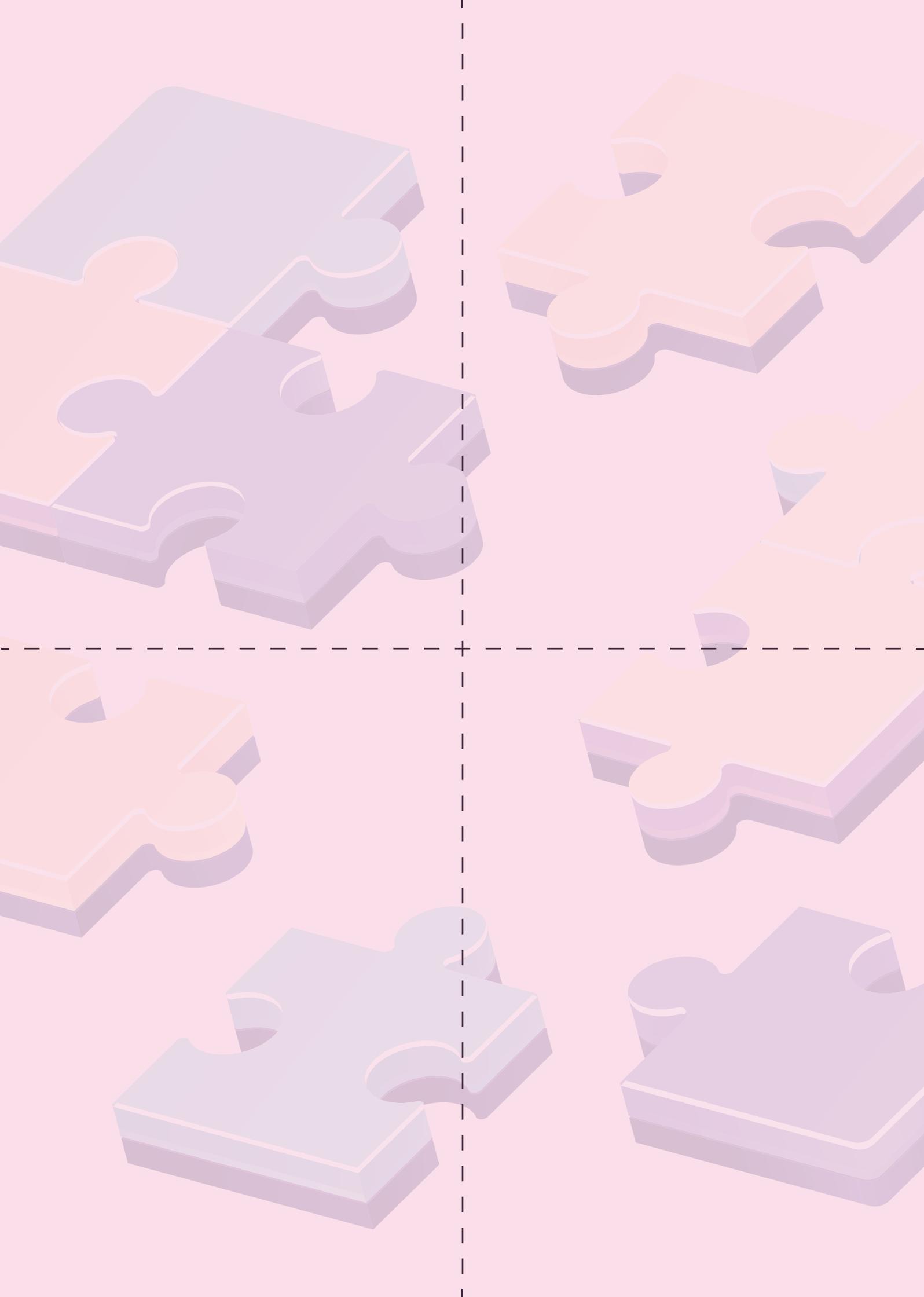
- Empréstimo bancário: \$200.000
- Salários a pagar: \$5.000
- Fornecedores a pagar: \$30.000
- Aluguel a pagar: \$3.000
- Empréstimo de longo prazo: \$100.000
- Dívida de cartão de crédito: \$5.000

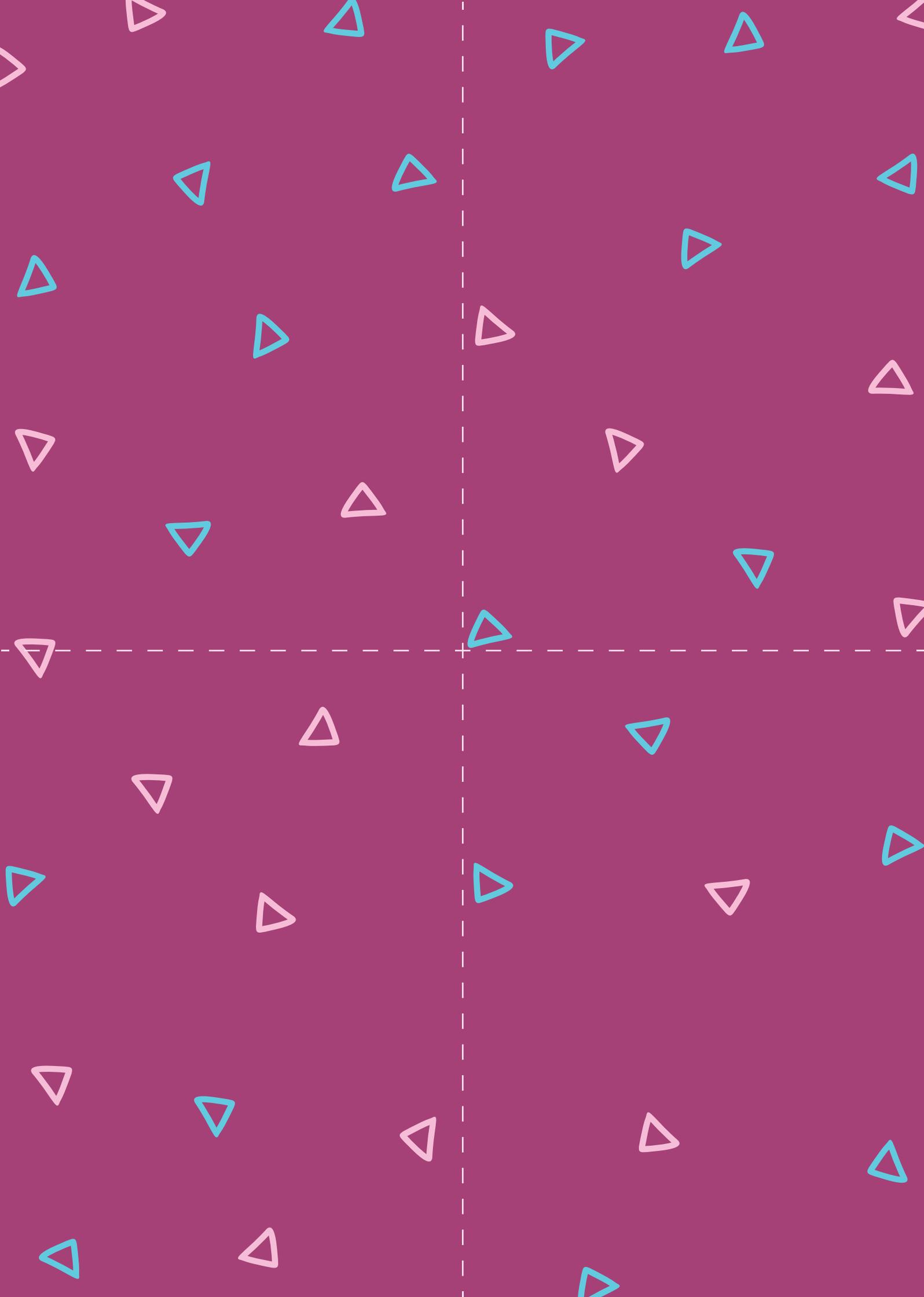
COMPRA E VENDA

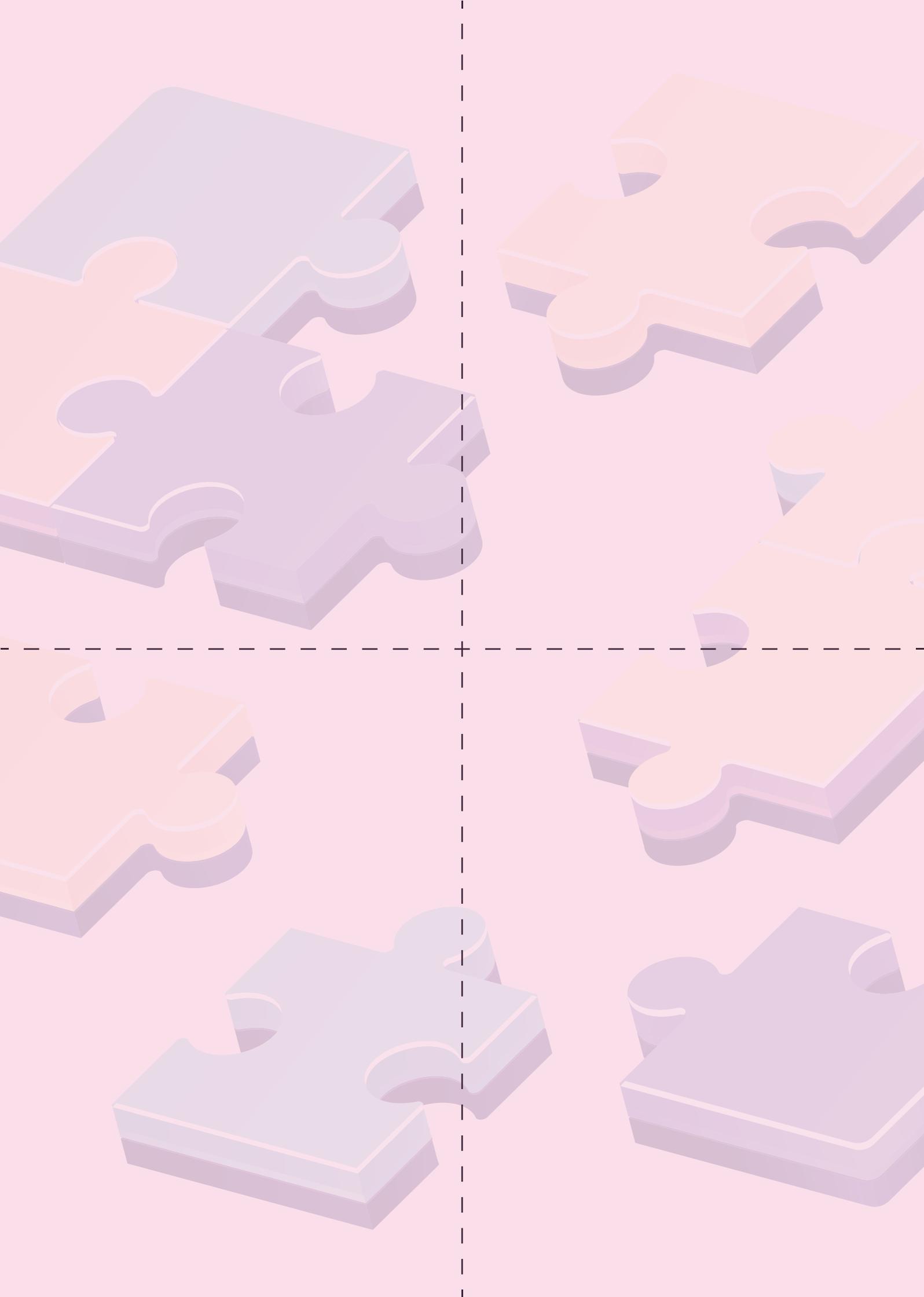
BÔNUS DE LUCRO!

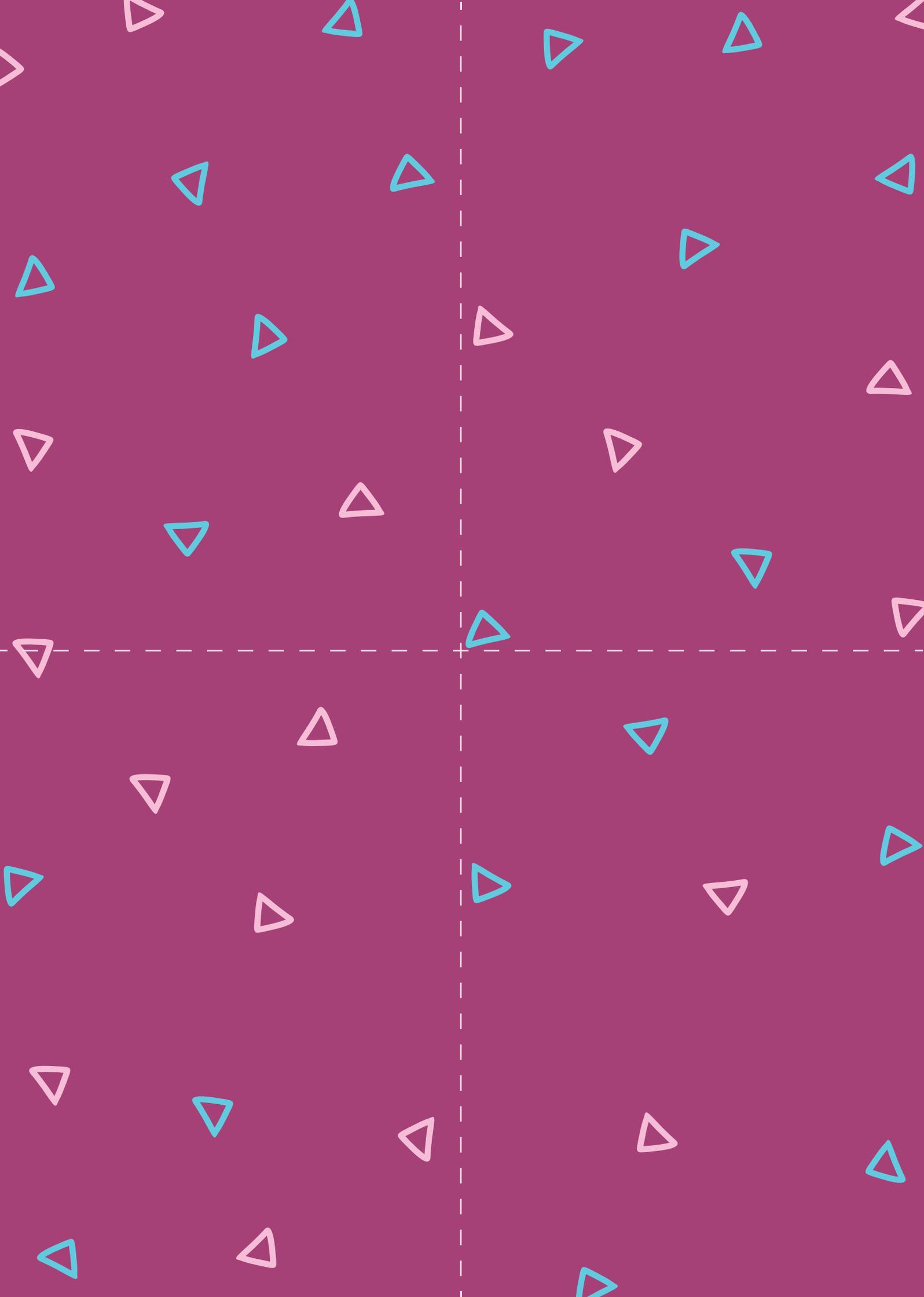












25.000



25.000

25.000



25.000

25.000



25.000

25.000



25.000

25.000

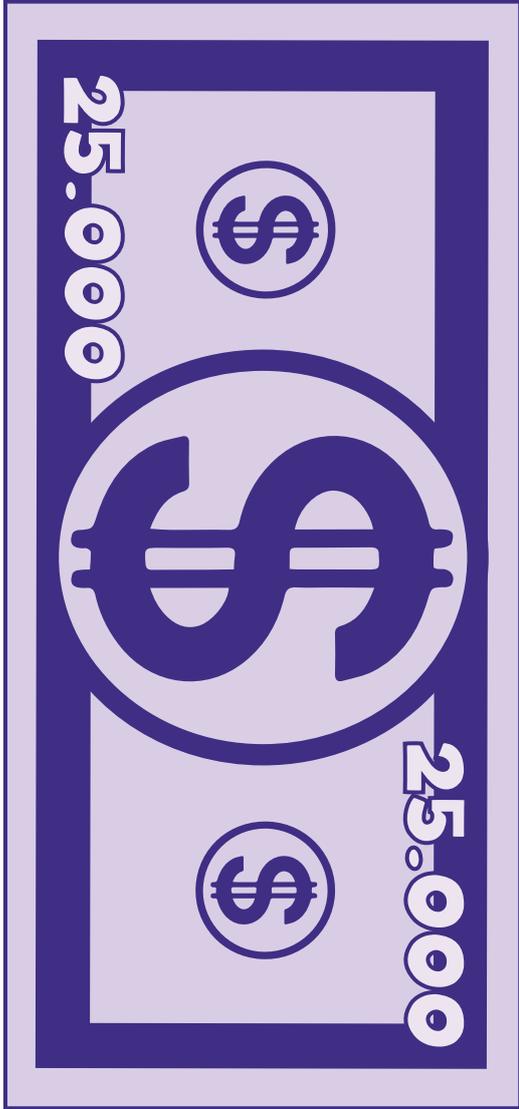
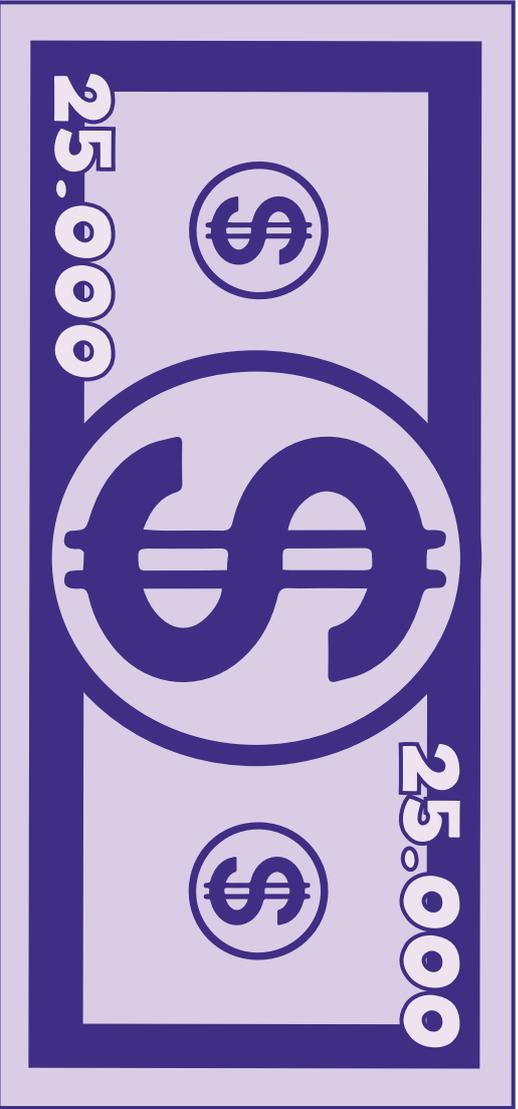


25.000

25.000



25.000



25.000



25.000

25.000



25.000

25.000



25.000

25.000



25.000

25.000

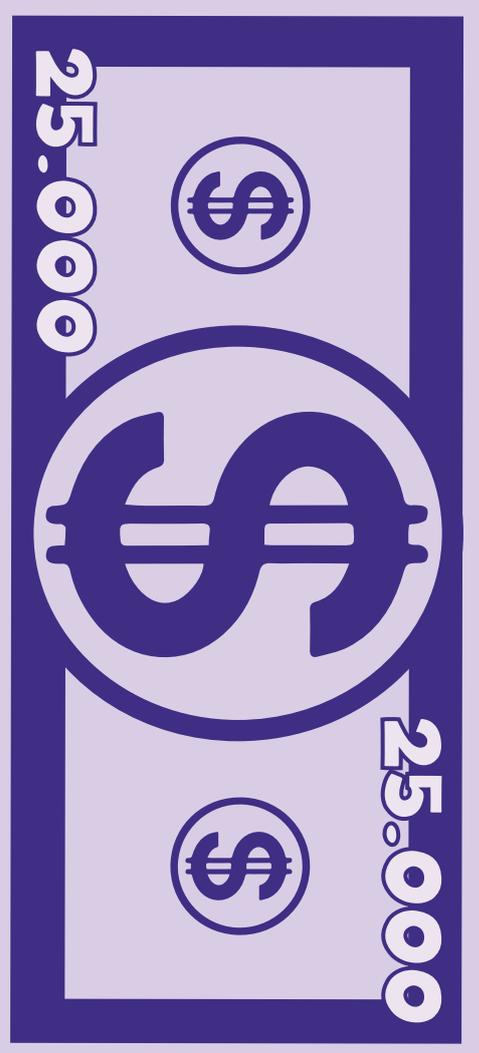


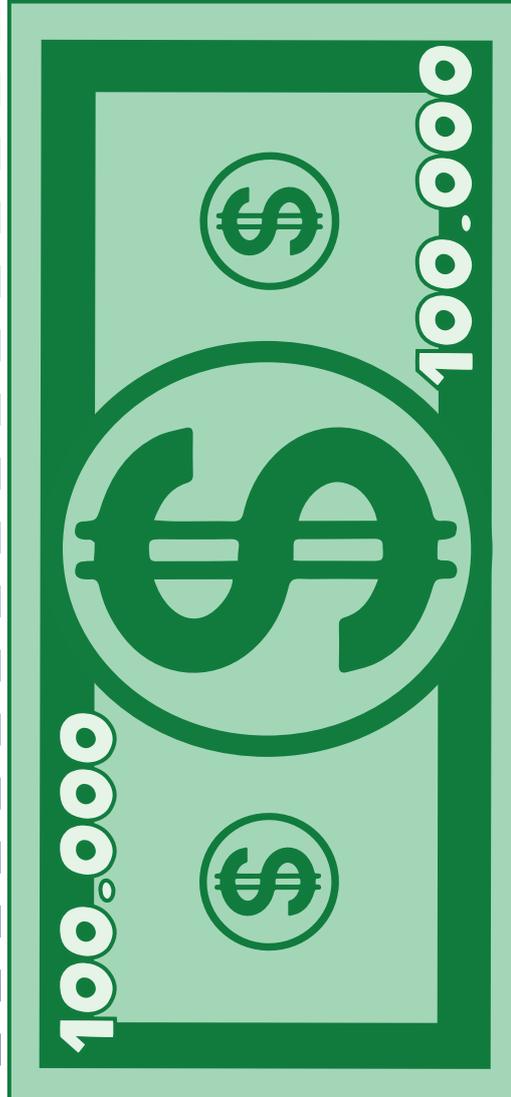
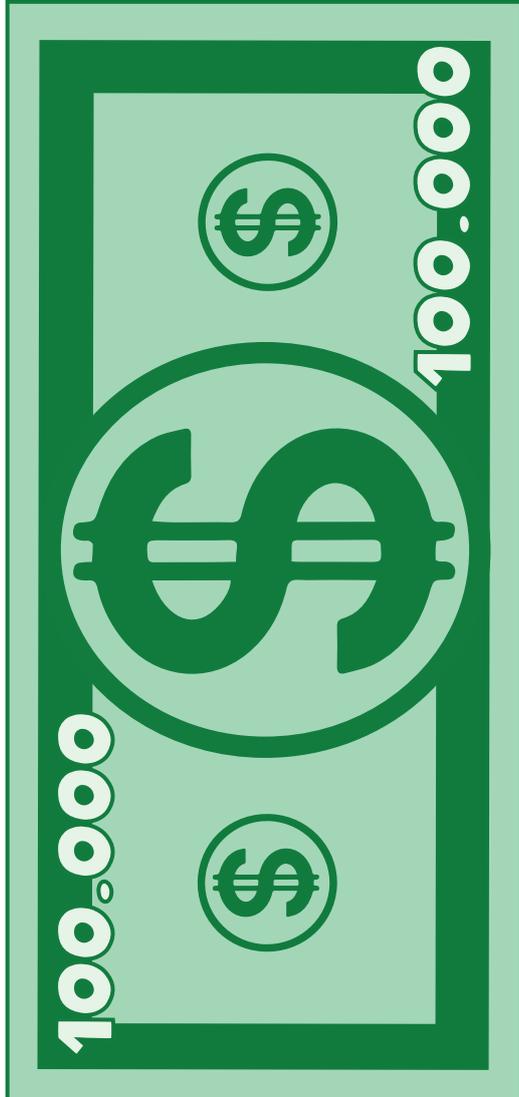
25.000

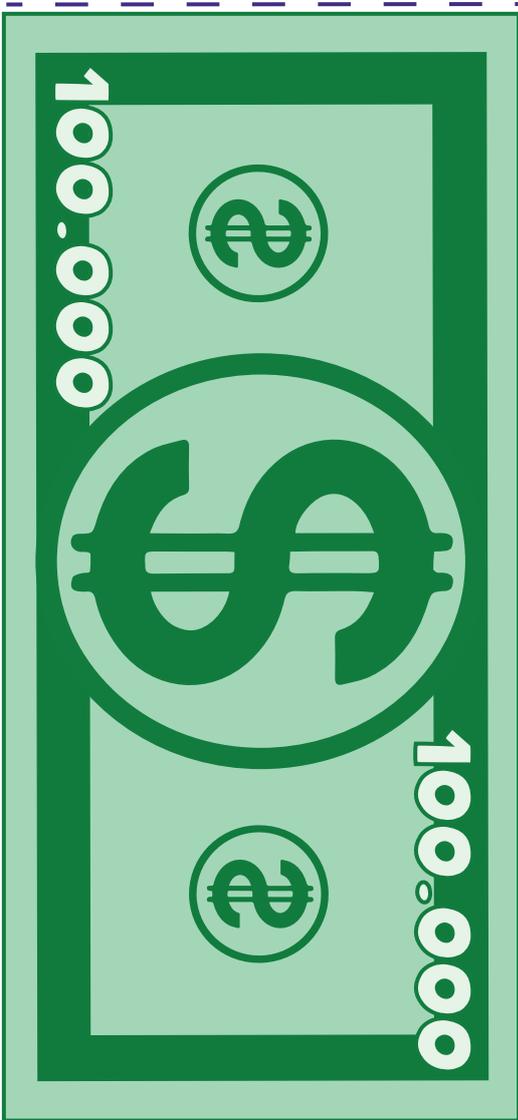
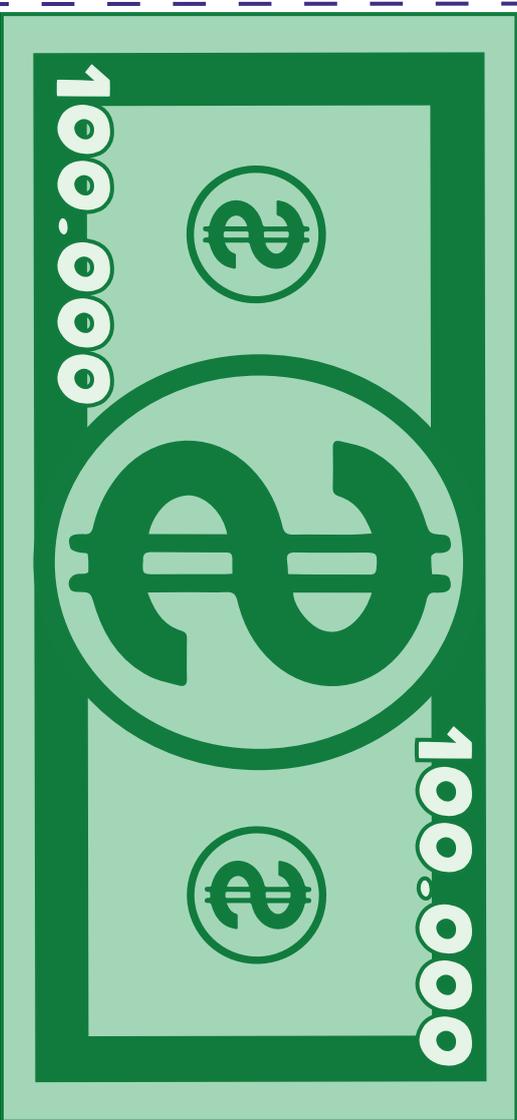
25.000

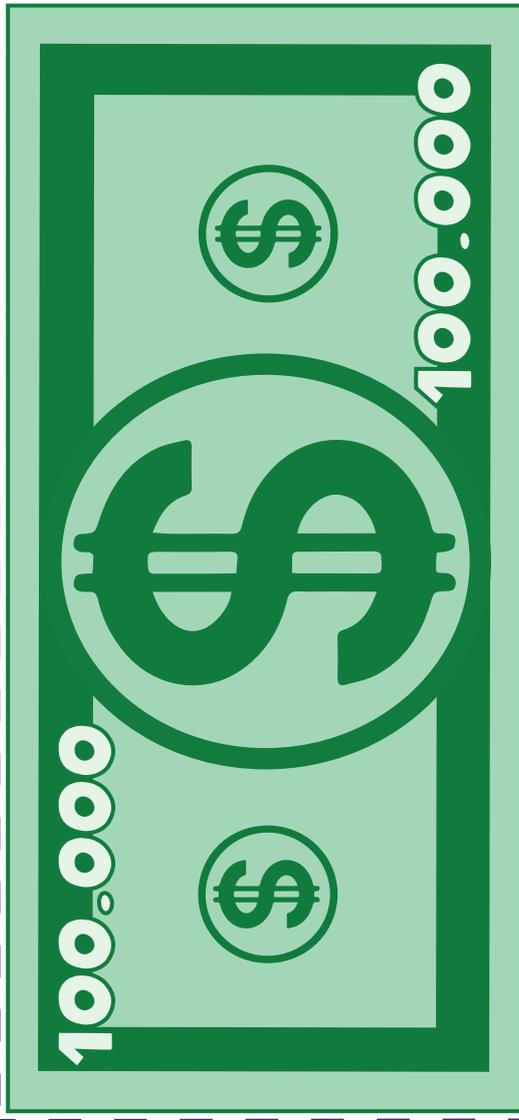
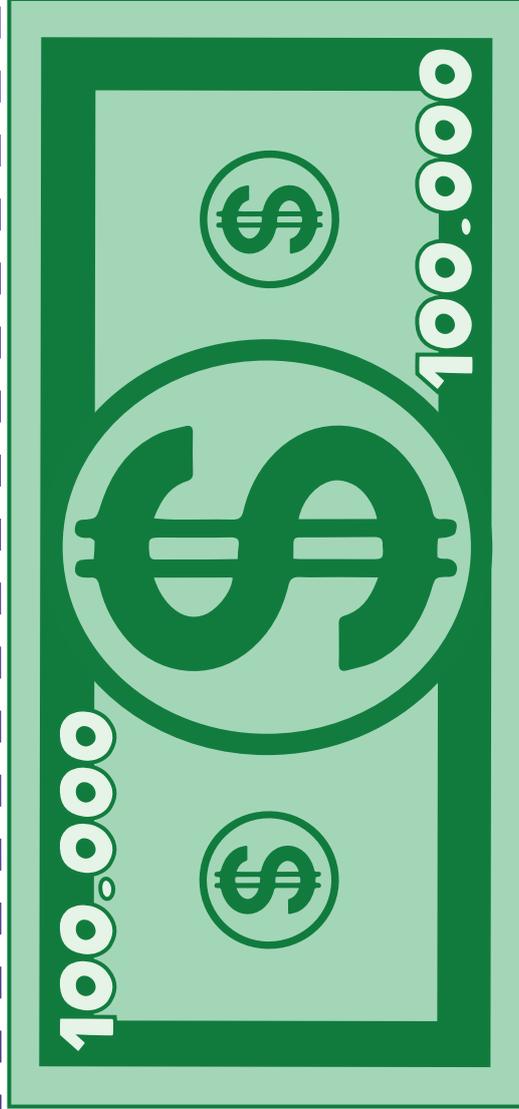
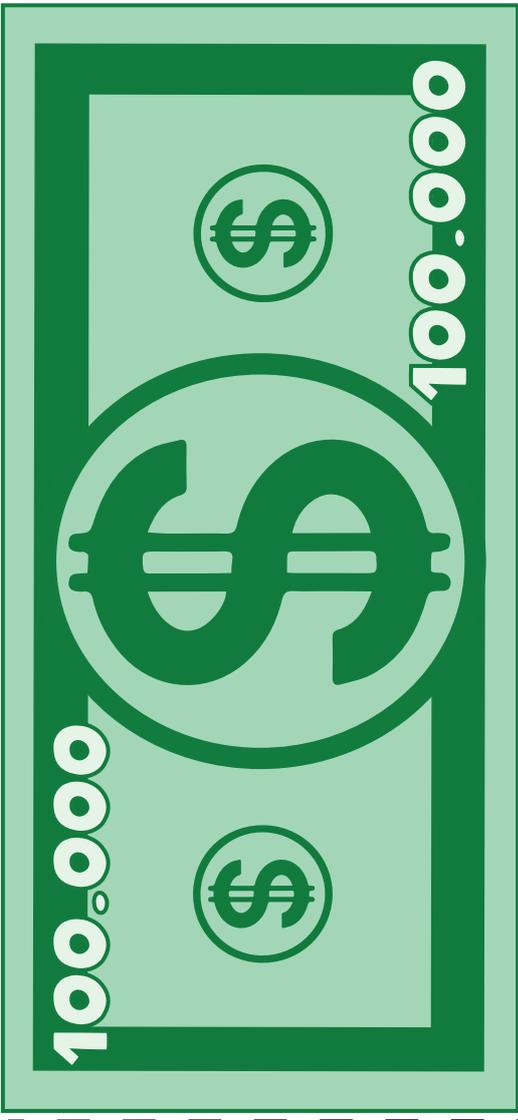
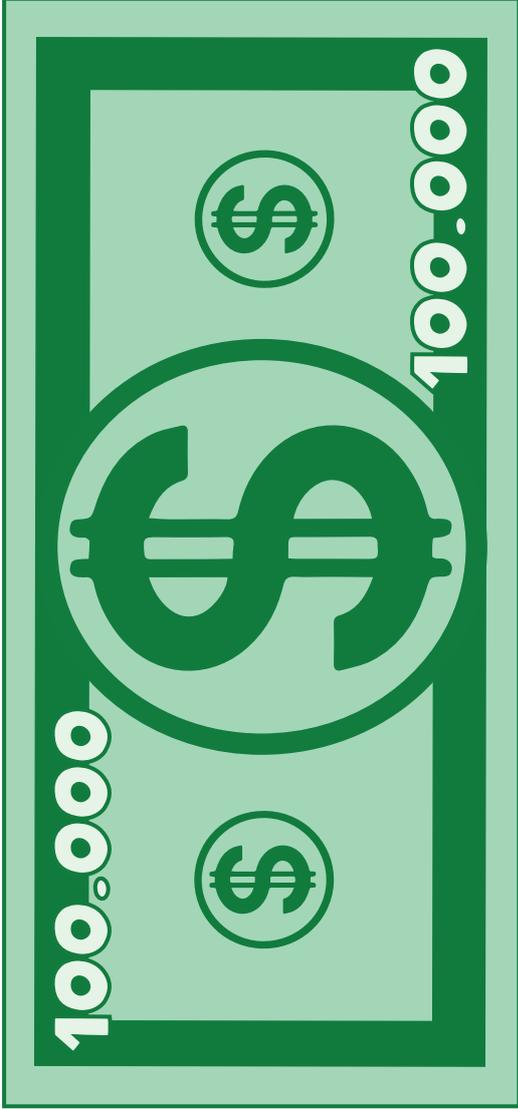


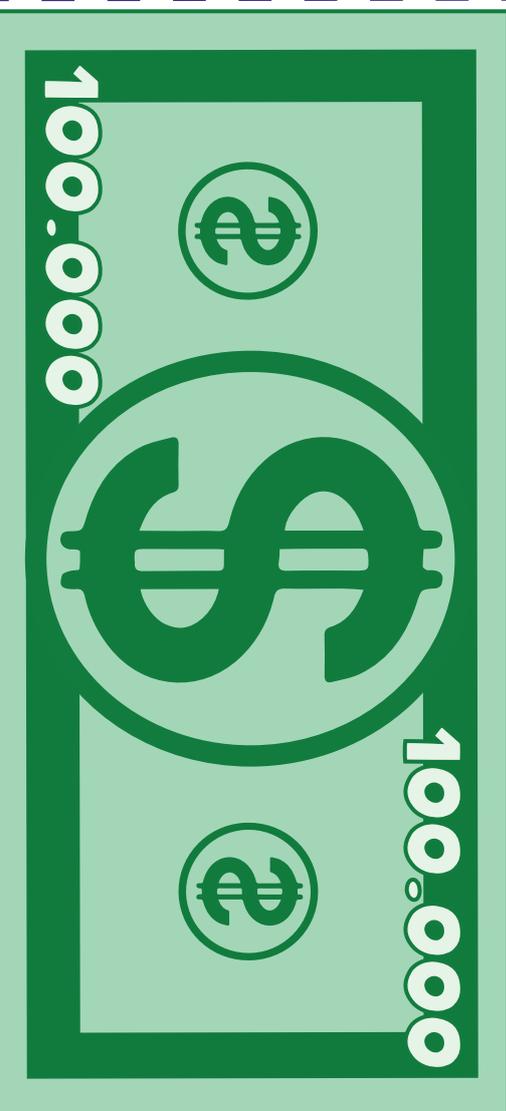
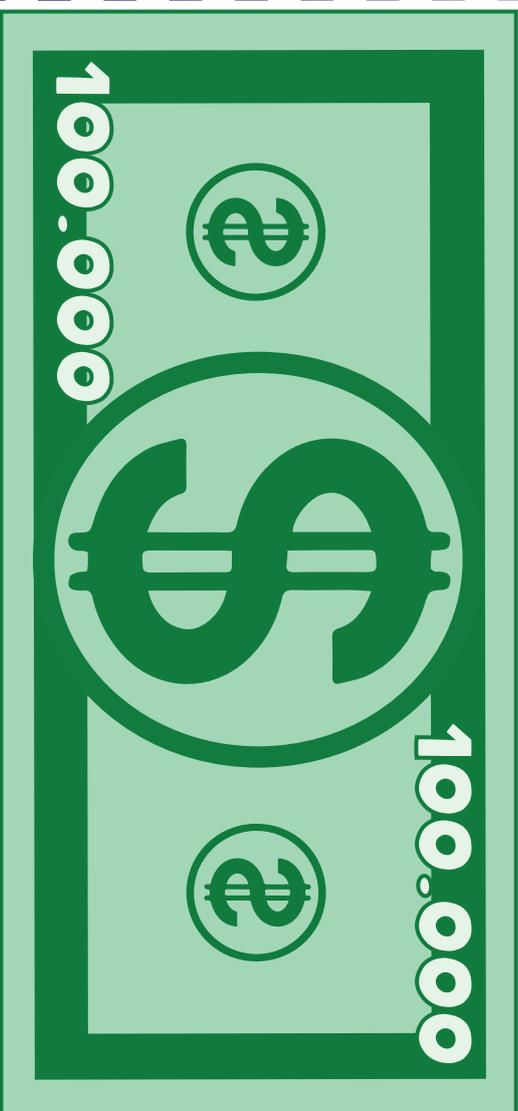
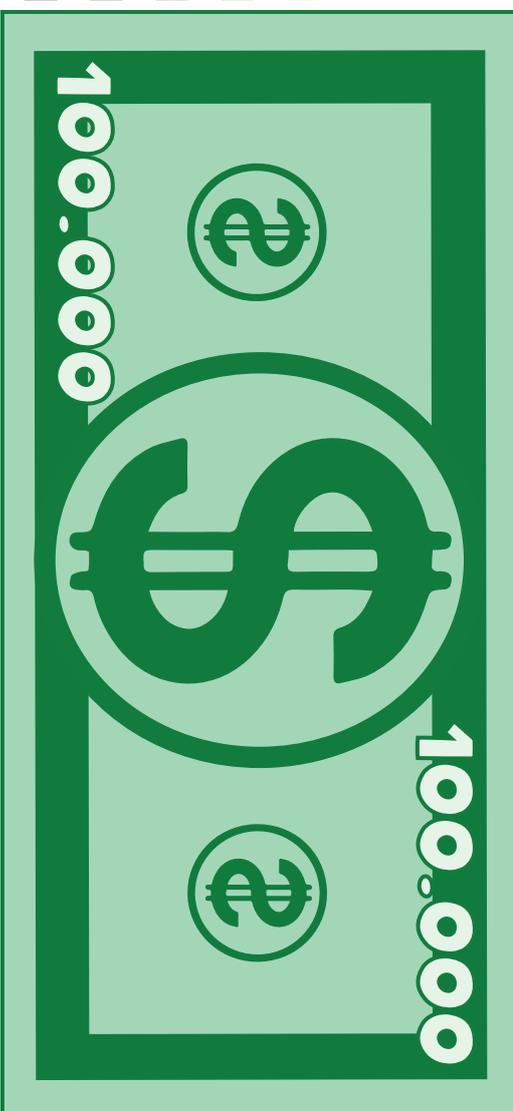
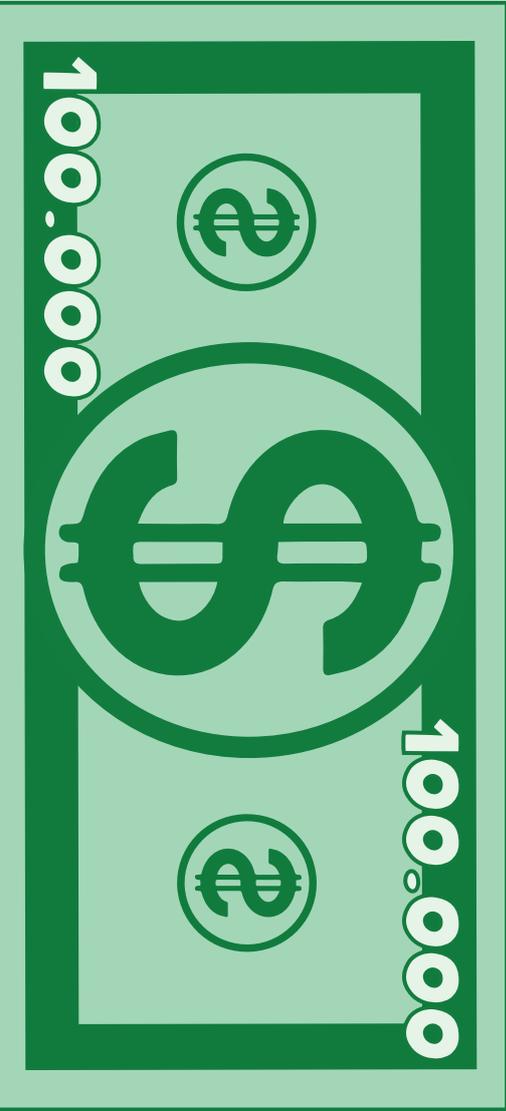
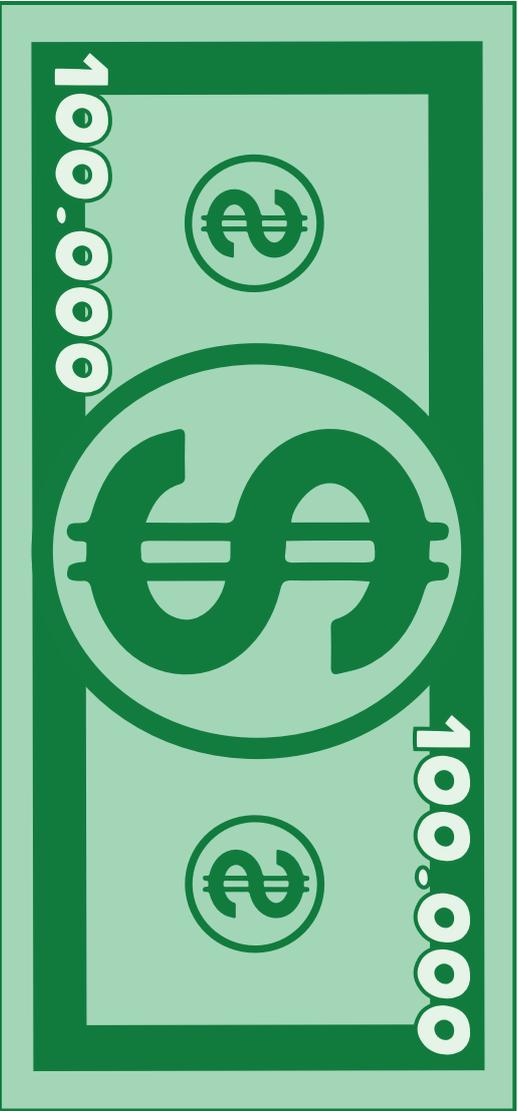
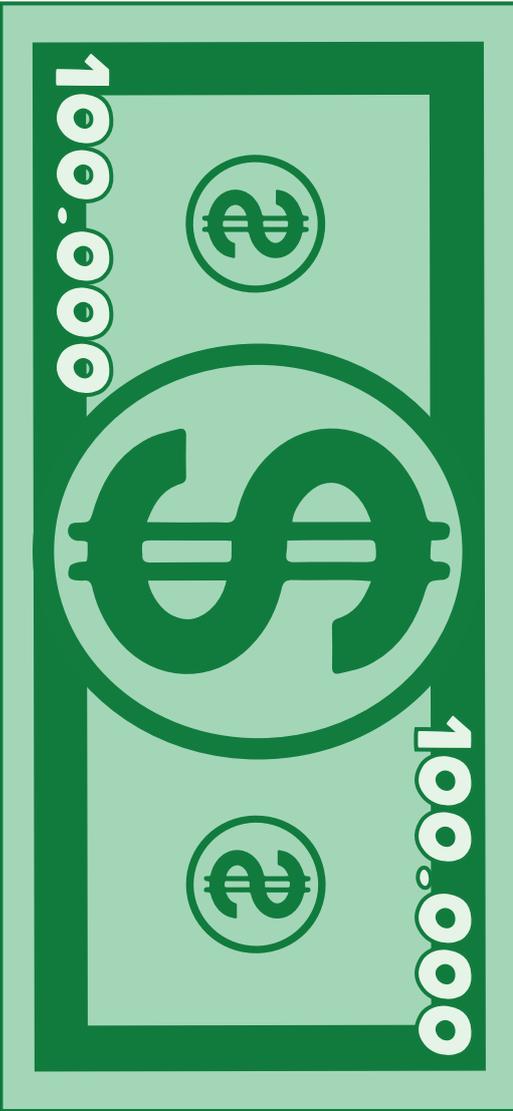
25.000











100.000



100.000

100.000



100.000

250.000



250.000

250.000



250.000

250.000



250.000

250.000



250.000

250.000



250.000

250.000



250.000

250.000



250.000

250.000



250.000

250.000

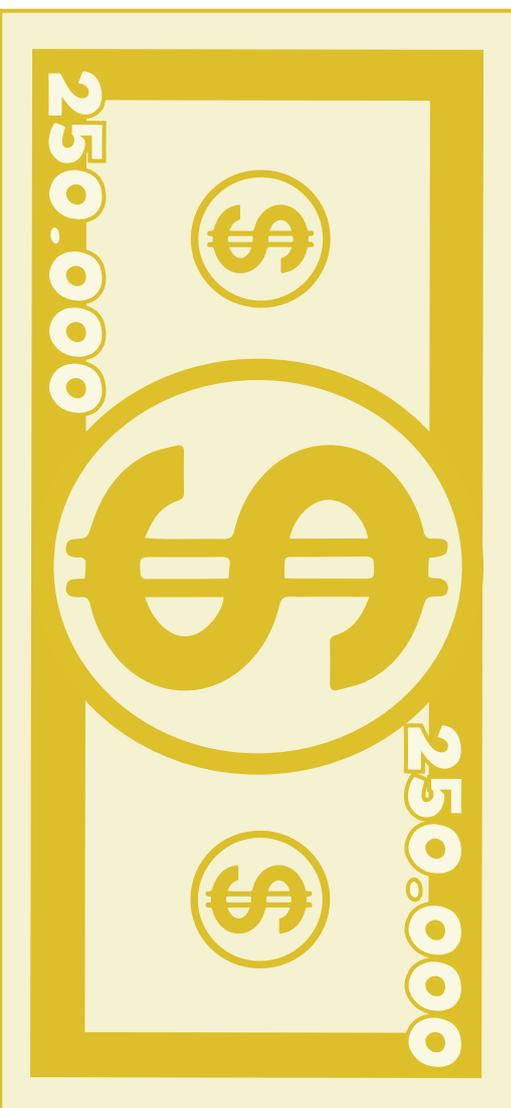
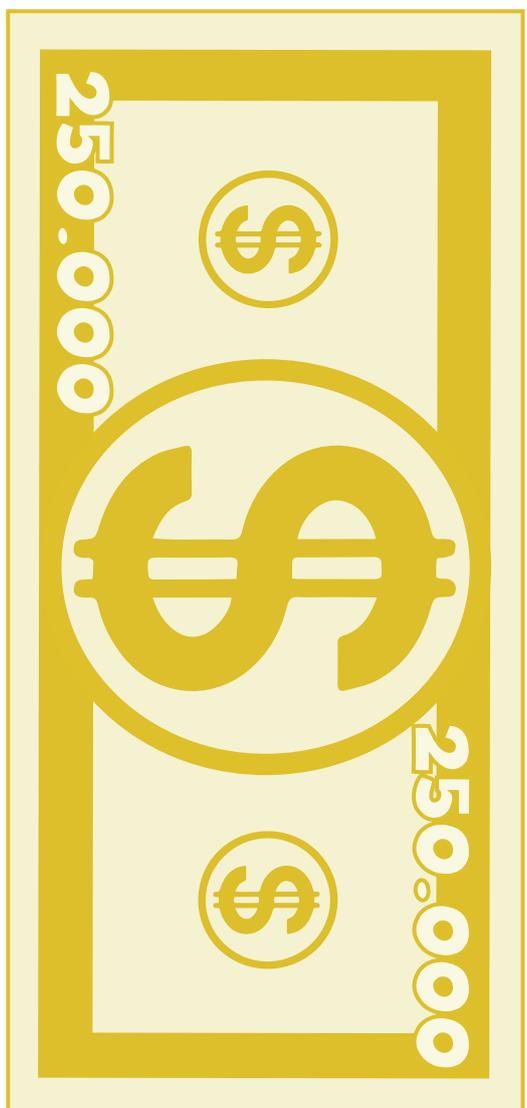
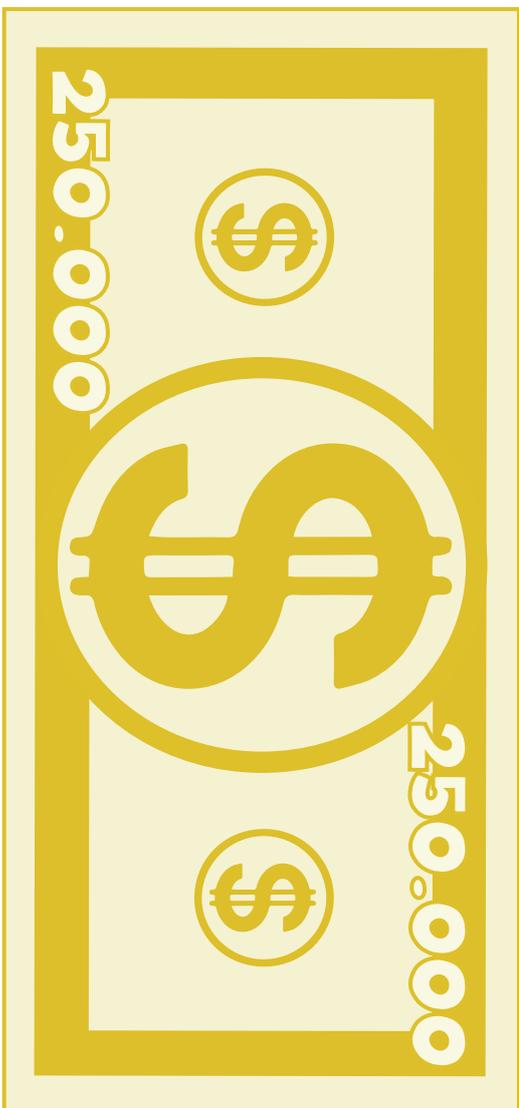
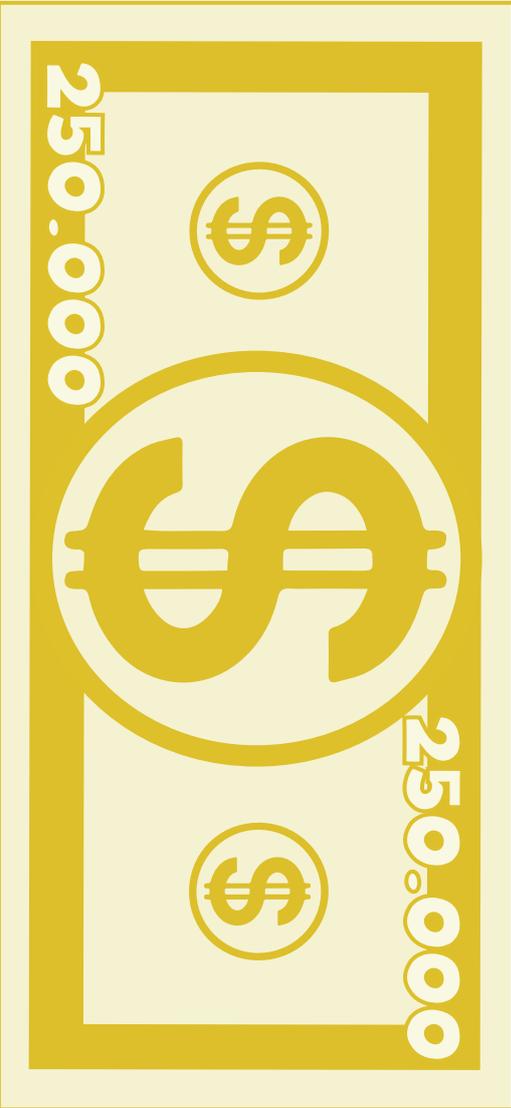
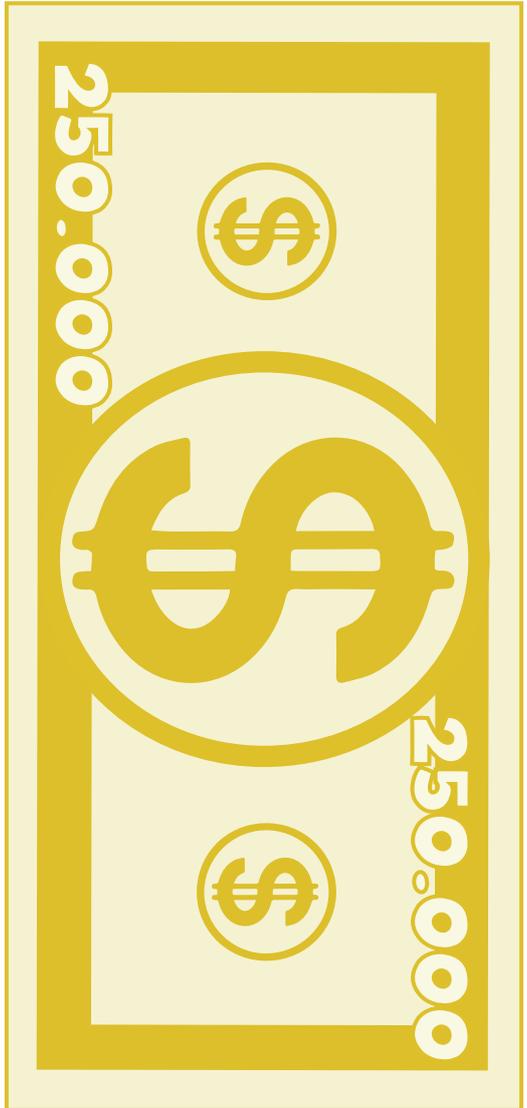
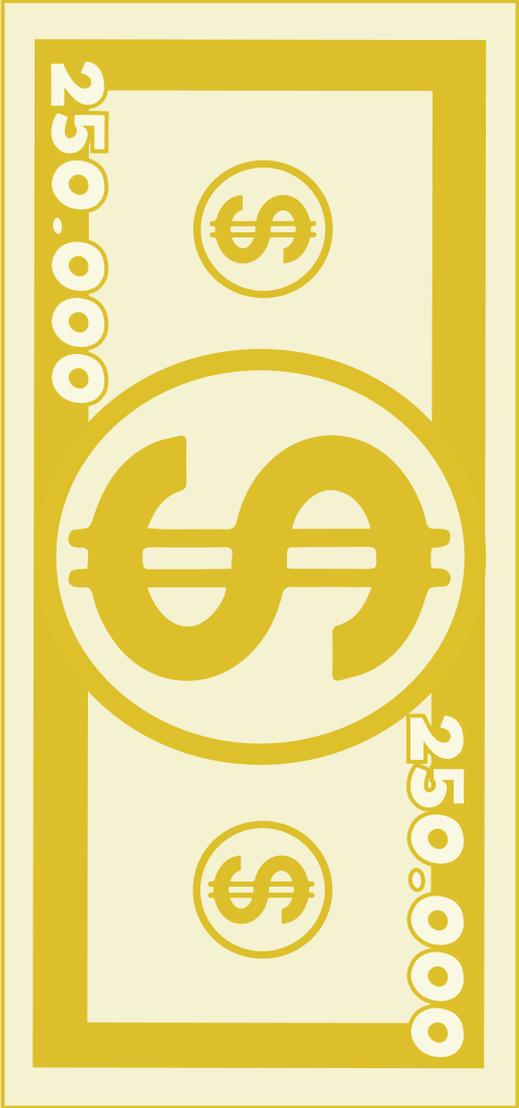


250.000

250.000



250.000



BIBLIOGRAFIA

1. LEITE, V. H. M. R.; LIMA, A. A.; NUNES, M., A. S. N.; SILVA, C. M. Almanques para Popularização de Ciência da Computação Série 14: Gestão Financeira; Volume 1: Balanço Patrimonial. Porto Alegre: SBC, 2021. Disponível em: <<https://almanquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie14/S14V1small.pdf>>. Acesso em 15 de maio de 2023.

2. SILVA, F. M.; LIMA, A. A.; NUNES, M. A. S. N.; PORTO, L. O. P. S. Almanques para Popularização de Ciência da Computação Série 14: Gestão Financeira; Volume 2: Demonstrativo de Resultados do Exercício. Porto Alegre: SBC, 2021. Disponível em: <<https://almanquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/S14V2.pdf>> Acesso em 15 de maio de 2023.

Mais gibis em:

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

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

SOBRE OS AUTORES

Laura Milewski Garcia

Graduanda na Escola de Engenharia de Produção na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Atualmente estagia na CVM na área de pessoas.

Antonio Alexandre Lima

Professor do Dept^o 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 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 Almanagues 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 "Almanagues para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC.

<http://almanaguesdacomputacao.com.br>

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

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

Ana Carolina Motta Monteiro

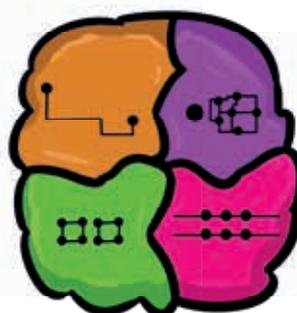
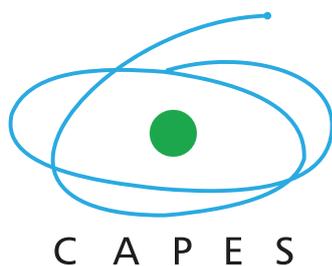
Graduanda em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6100870911015780>

Agradecimentos

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

APOIO



ISBN 978-85-7669-548-6



9 788576 695486 >