



VOLUME 37

OLHA A DESPESA

JOGO



REBECA CALANCA GÓES
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

Rebeca Calanca Góes

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

O45 Olha a despesa [recurso eletrônico] / Rebeca Calanca Góes ...
[et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade
Brasileira de Computação, 2023.
20 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da
computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 37).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
978-85-7669-552-3 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo
didático. I. Góes, Rebeca Calanca. 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.

REBECA CALANCA GÓES
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 37: Olha a Despesa

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 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 deste Volume 37 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 os conceitos das diferentes despesas. Esse aprendizado ocorre pela necessidade do jogador ter de compreender a lógica por trás da classificação dos diferentes tipos de despesas para ganhar a partida. 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?

PARA 2 JOGADORES

OBJETIVO: PARTINDO DO "INÍCIO", PERCORRER AS CASAS E, RESPONDENDO CORRETAMENTE AS PERGUNTAS, ALCANÇAR O "FIM"

CONTEÚDO:

1 TABULEIRO;

20 CARTAS;

2 PINOS DE CORES DIFERENTES;

COMO JOGAR?

1. DEFINIR QUEM SERÁ O PRIMEIRO JOGADOR, DE ALGUMA FORMA ESCOLHIDA EM COMUM ACORDO, TAIS COMO "PAR-OU-ÍMPAR" OU "PEDRA-PAPEL-TESOURA".

2. OS JOGADORES REVEZAM AS JOGADAS: O PRIMEIRO JOGADOR JOGA UMA RODADA, O SEGUNDO JOGA A SEGUINTE, E ASSIM POR DIANTE.

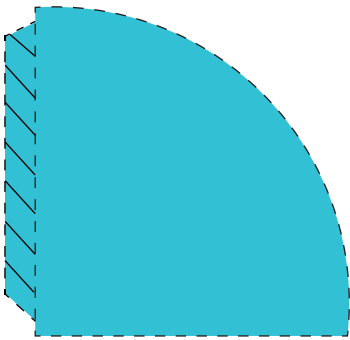
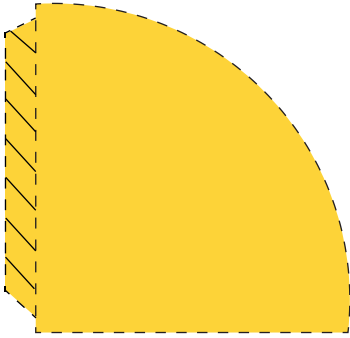
REGRAS

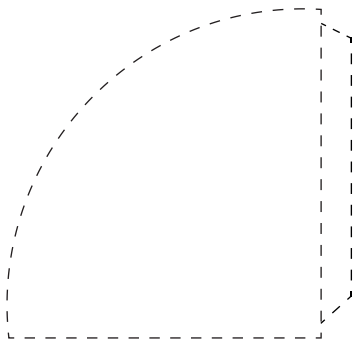
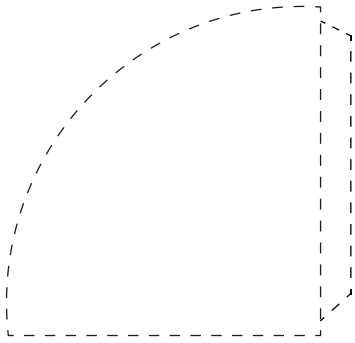
A CADA RODADA, O JOGADOR PEGA UMA CARTA DO MONTE QUE ESTÁ COM A PARTE ESCRITA VIRADA PARA BAIXO (O JOGADOR NÃO DEIXA O Oponente VER O LADO ESCRITO DA CARTA). EM CADA CARTA ESTÁ ESCRITO UMA DESPESA E, EMBAIXO, PROCEDIDO POR "R:" QUAL O TIPO DA DESPESA.

O JOGADOR LÊ EM VOZ ALTA A DESPESA PARA O SEU Oponente, QUE DEVERÁ RESPONDER QUAL O TIPO DA DESPESA (ADMINISTRATIVA, DE VENDA OU FINANCEIRA).

AO ACERTAR QUAL O TIPO DA DESPESA, O JOGADOR AVANÇA UMA CASA. CASO CONTRÁRIO, SE ERRAR O TIPO DA DESPESA, AVANÇA UMA CASA QUEM LEU A CARTA.

VENCE O JOGADOR QUEM PRIMEIRO CHEGAR NA CASA "FIM".







INÍCIO

1

2

3

CONDOMÍNIO

R: ADMINISTRATIVA

**CONTA
DE GÁS**

R: ADMINISTRATIVA

**PLANO
DE SAÚDE**

R: ADMINISTRATIVA

**CONTA
DE LUZ**

R: ADMINISTRATIVA

**CRIAÇÃO
DE BANNER**

R: DE VENDA

ALUGUEL

R: ADMINISTRATIVA

**CONTA
DE ÁGUA**

R: ADMINISTRATIVA

**COMISSÃO
DE VENDAS**

R: DE VENDA

IMPOSTOS

R: ADMINISTRATIVA

INTERNET

R: ADMINISTRATIVA

ANÚNCIOS

R: DE VENDA

**AÇÕES
PUBLICITÁRIAS**

R: DE VENDA

SALÁRIOS

R: ADMINISTRATIVA

PANFLETOS

R: DE VENDA

FRETE

R: DE VENDA

**VALE
TRANSPORTE**

R: ADMINISTRATIVA

BRINDES

R: DE VENDA

**PAGAMENTO
DE JUROS**

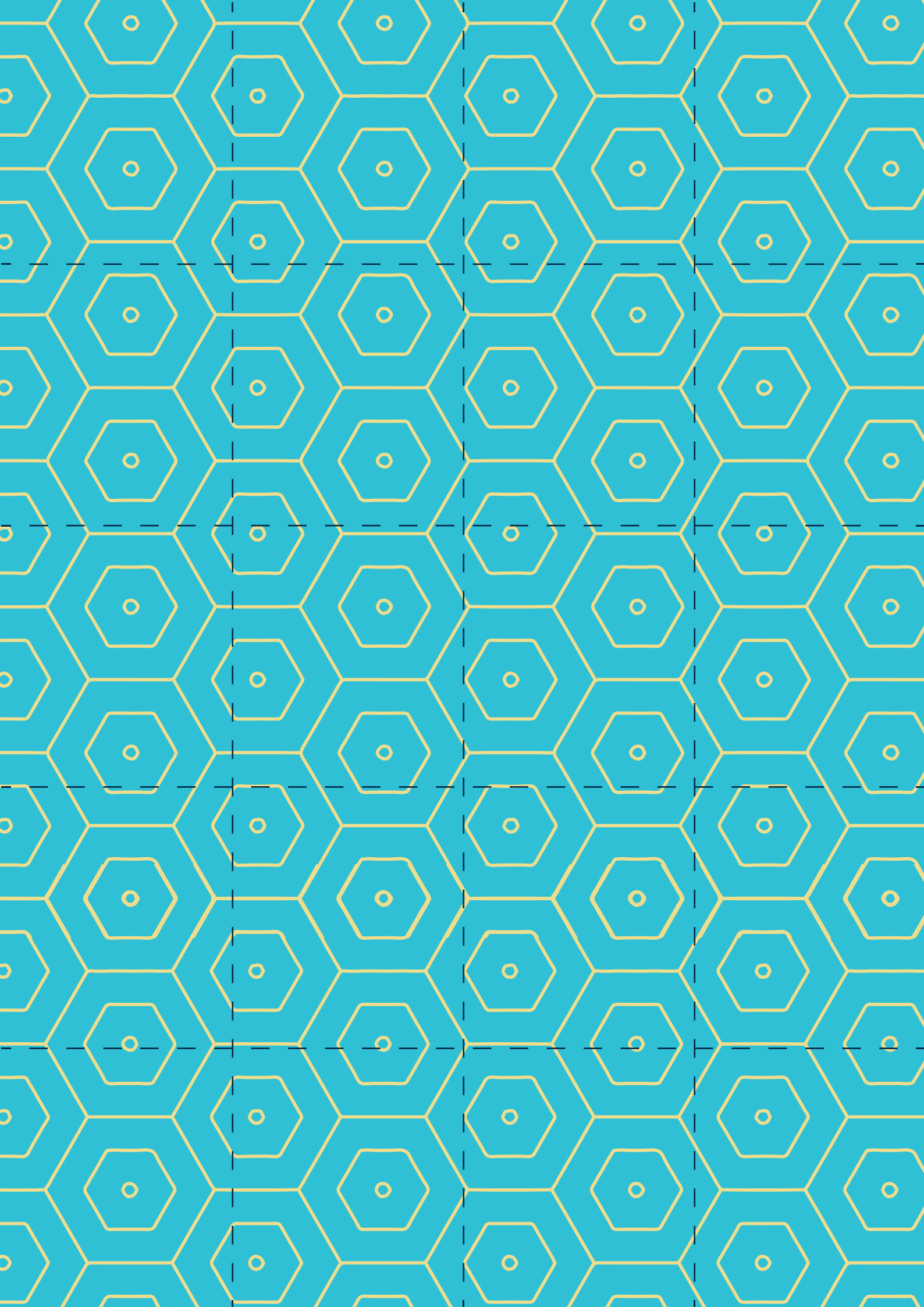
R: FINANCEIRA

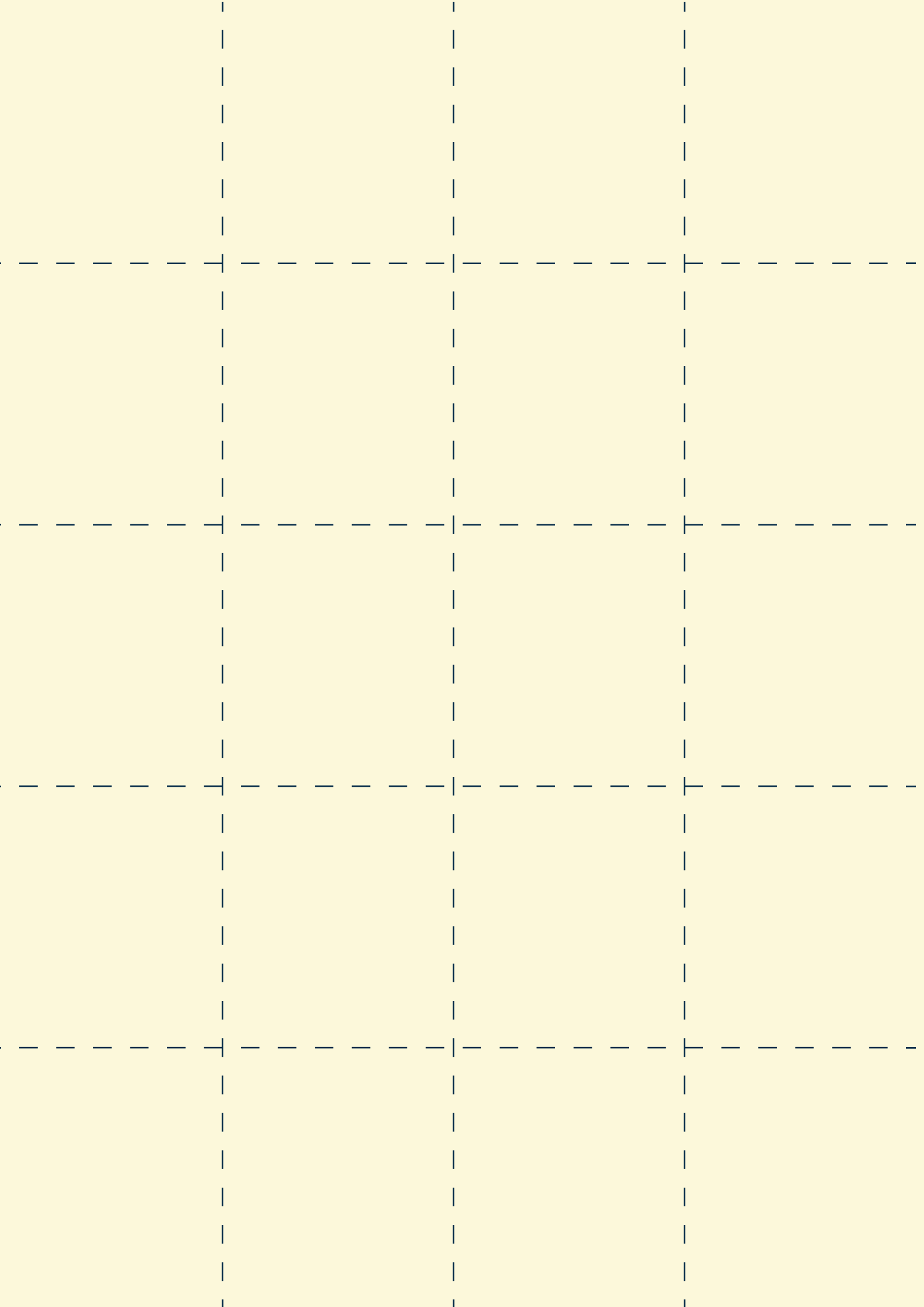
FINANCIAMENTO

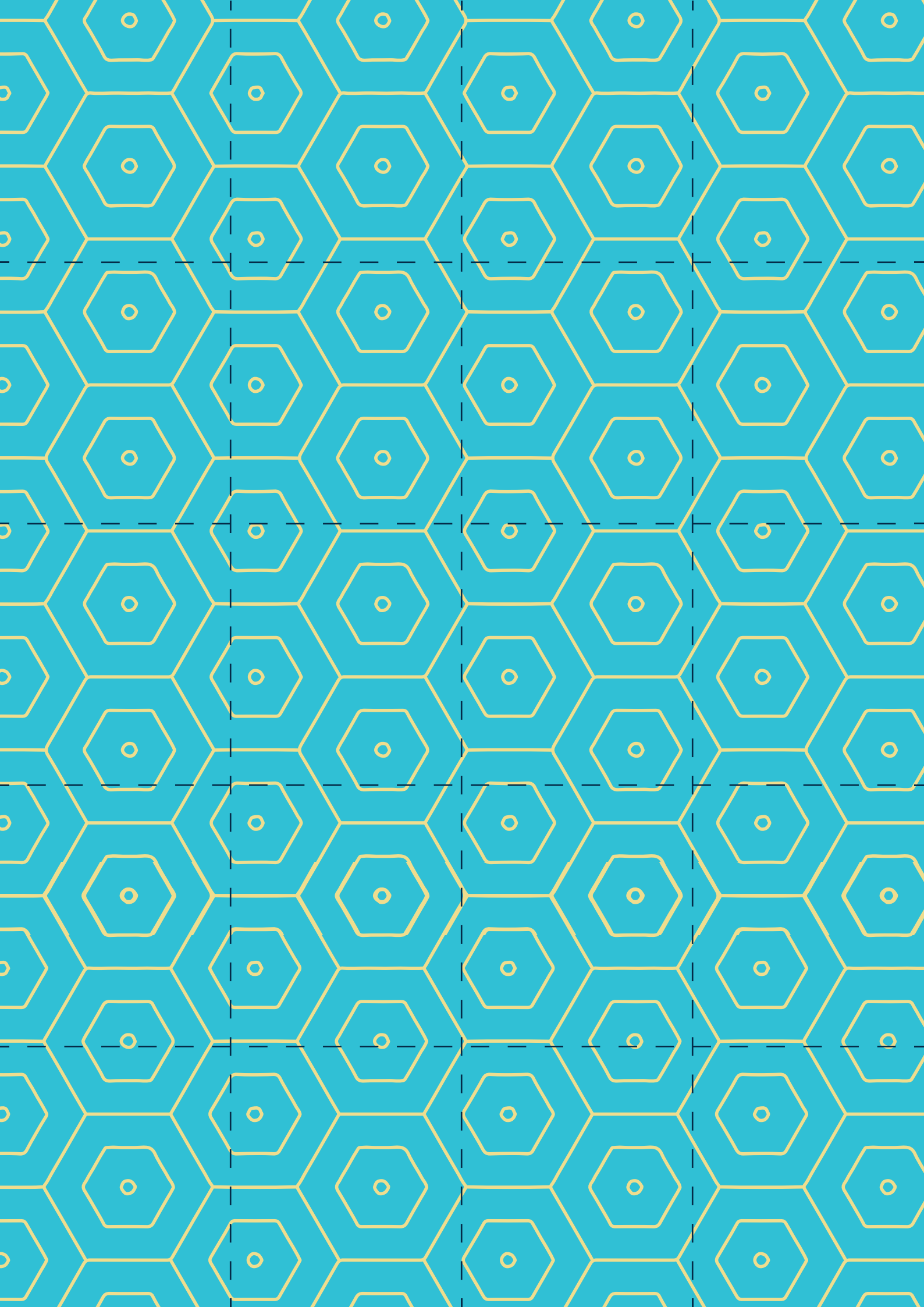
R: FINANCEIRA

EMPRÉSTIMO

R: FINANCEIRA







BIBLIOGRAFIA

1. RODRIGUES, L. C. ; LIMA, A. A. ; NUNES, M.A.S.N. ; JÚNIOR, J. H. S. . ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 9: Despesas Administrativas, de Venda e Financeiras. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2021. v. 9. 24p. Disponível em:
<<https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie14/S14V9small.pdf>> Acesso em 01 de agosto de 2023.

Mais gibis em:

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

SOBRE OS AUTORES

Rebeca Calanca Góes

Bacharelanda em Sistemas de Informação pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

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 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=rte6o8yyAAAAJ>

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

Ana Carolina Motta Monteiro

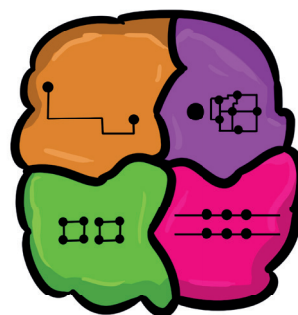
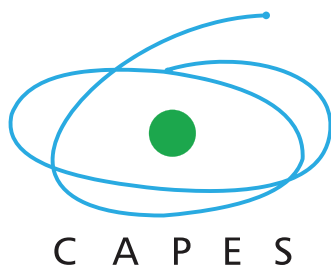
Graduanda em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

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

Agradecimentos

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

APOIO



ISBN 978-85-7669-552-3



9 788576 695523 >