



Volume 38

MEMÓRIA: CAPITAL E MONTANTE

JOGO



RENAN BARBOSA DE LIMA
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)

M533 Memória: capital e montante [recurso eletrônico] / Renan Barbosa de Lima ... [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. 38).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-549-3 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Lima, Renan Barbosa de. II. Silva, Gilton José Ferreira da. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Santos Júnior, José Humberto 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.

RENAN BARBOSA DE LIMA
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 38: Memória: Capital e Montante

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^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). 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, 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.

Este 38º Volume consiste em um jogo de cartas denominado “Memória: Capital e Montante”, onde os jogadores terão que encontrar pares de cartas associadas ao tema [Capital e Montante](#) para vencer o jogo.

(os Autores)

Memória: Capital e Montante

Resumo

“Memória: Capital e Montante” consiste em um jogo de cartas no estilo “Jogo da Memória” que visa avaliar a memória dos jogadores a respeito do tema Capital e Montante.

Ganha o jogador que encontrar primeiro todos os pares de cartas.

Recomendado para duas pessoas.

Instruções

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



COMO JOGAR

- 1-** Embaralhar bem as cartas e então colocá-las espalhadas com as imagens voltadas para baixo.
- 2-** Um dos jogadores deve virar duas cartas, uma de cada vez, buscando encontrar o par correspondente. Se as cartas coincidirem, o jogador fica com o par. Caso as cartas não coincidam, o jogador deve virá-las novamente, deixando-as na posição inicial.
- 3-** O jogo prossegue com o próximo jogador, que deve continuar seguindo as mesmas regras.
- 4-** O jogo chega ao fim quando todos os pares de cartas forem formados.

Vence o jogador que encontrado primeiro todos os pares de cartas iguais .



BOM JOGO!



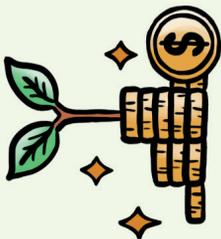




MONTANTE



TAXA DE JUROS



VALOR APLICADO



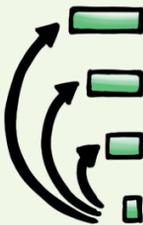
CAPITAL



INVESTIMENTO



LUCRO



$$J = (C \times I \times T)$$

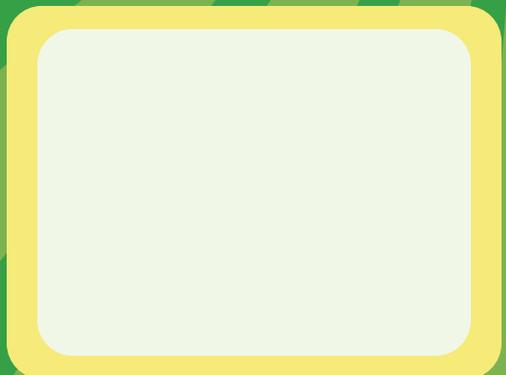
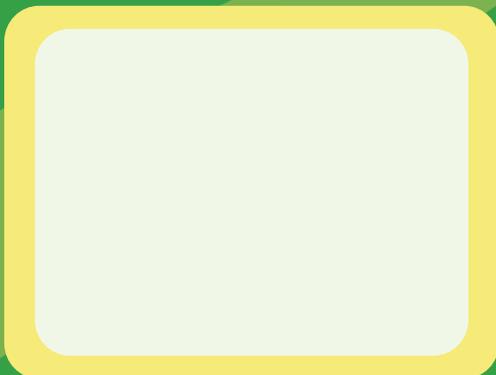
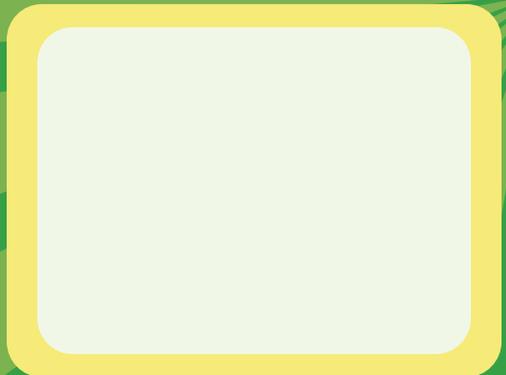
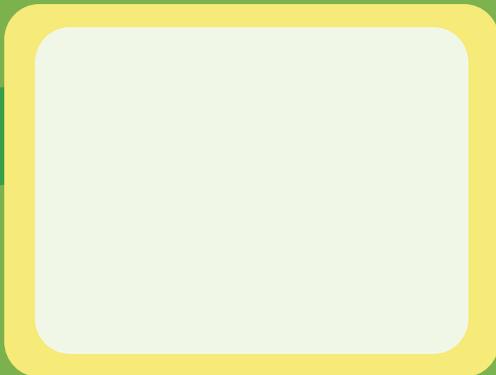
JUROS SIMPLES

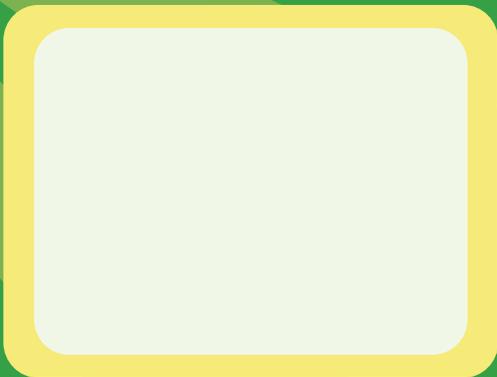
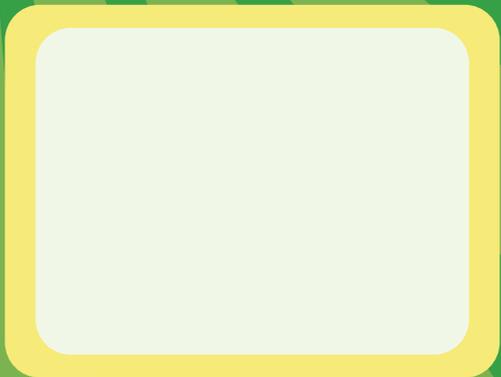
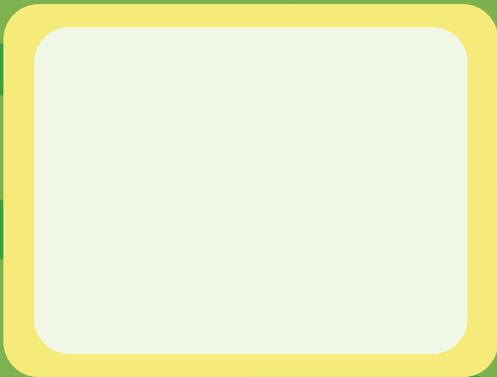
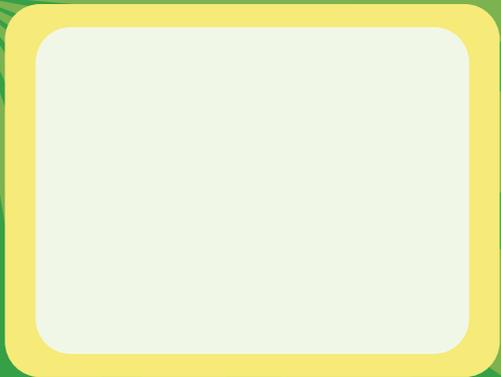
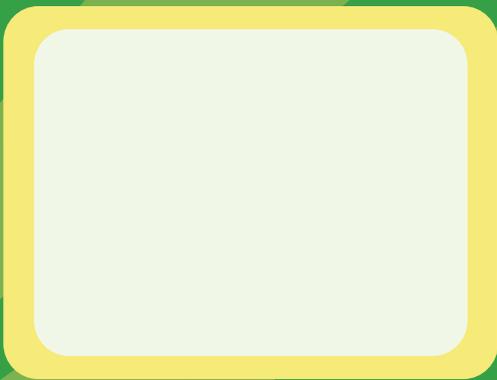
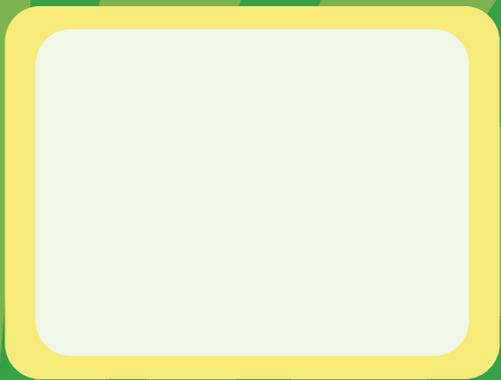


$$M = C (1 + I)^n (T)$$

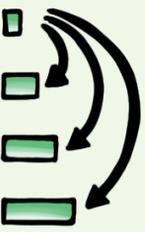
JUROS COMPOSTOS











J = (C X I X T)

JUROS SIMPLES



M = C (1 + I) ^ n (T)

JUROS COMPOSTOS



INVESTIMENTO



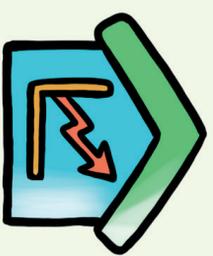
LUCRO



VALOR APLICADO



CAPITAL

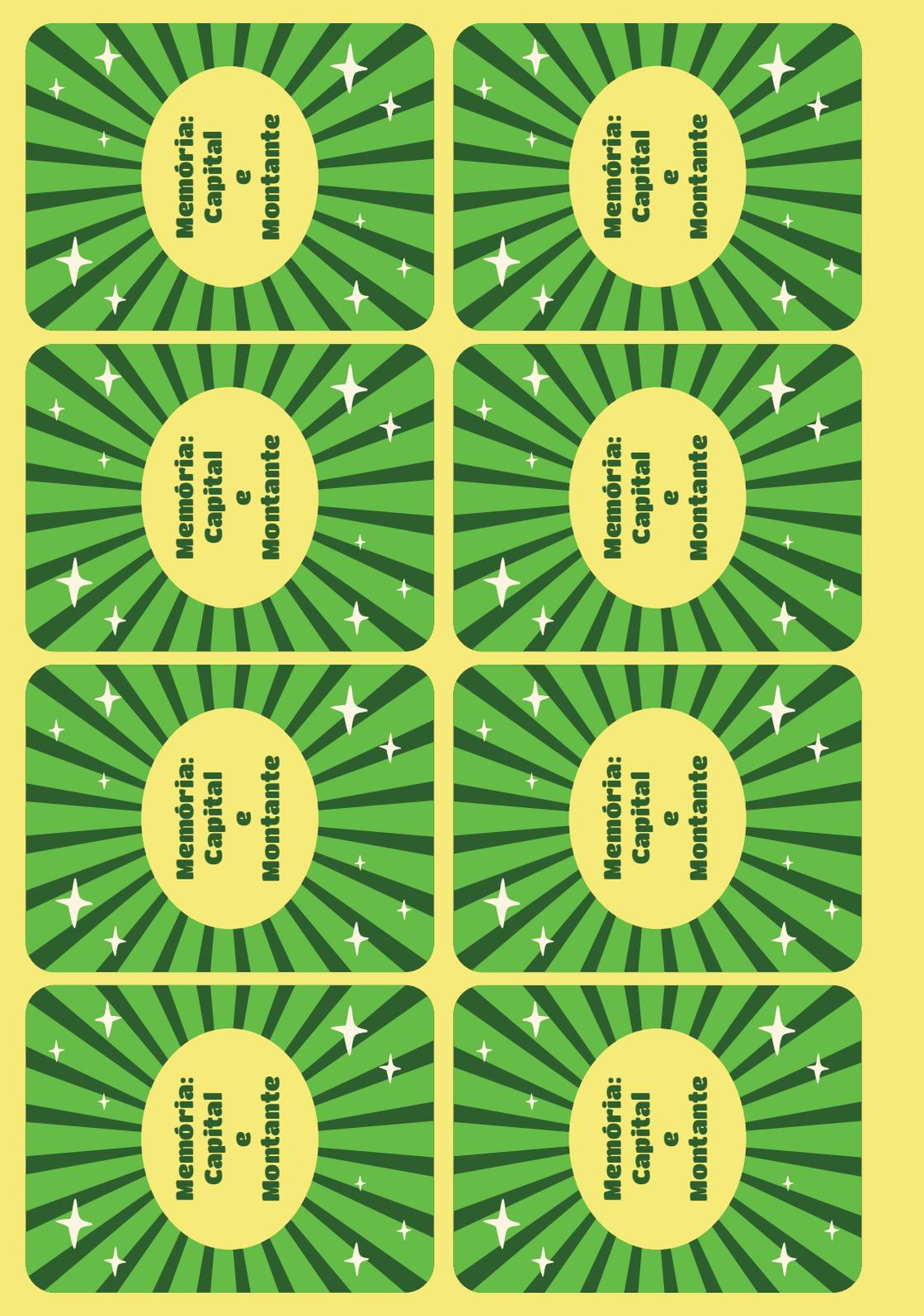


MONTANTE



TAXA DE JUROS

RECORTE AS CARTAS



**Memória:
Capital
e
Montante**

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

Renan Barbosa de Lima

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



ISBN 978-85-7669-549-3

