



VOLUME 40

ATENÇÃO AO RETORNO

JOGO



MÁRCIO HENRIQUE ESTEVES LOPES
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

Márcio Henrique Esteves Lopes

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A864 Atenção ao retorno [recurso eletrônico] / Márcio Henrique Esteves Lopes ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2023.

44 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 40).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
978-85-7669-555-4 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Lopes, Márcio Henrique Esteves. 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 foi diagramado para ser impresso em folha A4, frente e verso, e formato livreto.

MÁRCIO HENRIQUE ESTEVES LOPES
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 40: Atenção ao Retorno

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 40 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. Esse aprendizado ocorre pela necessidade do jogador ter de buscar aprender o conteúdo para acertar as perguntas e preencher o máximo de casas no tabuleiro. 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?

DE 2 A 3 JOGADORES

OBJETIVO: PINTAR COM A SUA COR O MAIOR NÚMERO DE HEXÁGONOS REGULARES DO TABULEIRO. O JOGO ACABA QUANDO TODAS AS CASAS FOREM PINTADAS OU SE AS CARTAS PERGUNTAS ACABAREM.

CONTEÚDO:

1 TABULEIRO;

35 CARTAS DE PERGUNTAS;

14 CARTAS DE PERGUNTAS EM BRANCO. (ESSAS CARTAS, PROPOSITAMENTE EM BRANCO, POSSIBILITAM A INCLUSÃO DE PERGUNTAS SOBRE QUAISQUER TEMAS.)

COMO JOGAR?

1. CADA JOGADOR DEVE ESTAR COM UM LÁPIS, GIZ DE CERA OU CANETINHA DA COR DE SUA PREFERÊNCIA (VERMELHO, AZUL OU VERDE) E DIFERENTE DOS DEMAIS JOGADORES. ELE SERÁ RESPONSÁVEL PELA COR ESCOLHIDA.
2. DEFINIR QUEM SERÁ O PRIMEIRO JOGADOR, DE ALGUMA FORMA ESCOLHIDA EM COMUM ACORDO, TAIS COMO "PAR-OU-ÍMPAR" OU "PEDRA-PAPEL-TESOURA".

REGRAS

A CADA RODADA, O JOGADOR PEGA UMA CARTA DO MONTE E A LÊ. EM CADA CARTA ESTÁ ESCRITO O NÍVEL DE DIFICULDADE, UMA PERGUNTA, E EMBAIXO, PRECEDIDO POR "R:," A RESPOSTA.

EXISTEM PERGUNTAS EM 3 NÍVEIS DE DIFICULDADE. RESPONDER CORRETAMENTE A PERGUNTA "FÁCIL" HABILITA O JOGADOR A PINTAR UM HEXÁGONO REGULAR DO TABULEIRO E, PERGUNTAS "DIFÍCEIS", PINTAR DOIS HEXÁGONOS. APENAS A PERGUNTA CORINGA PERMITE PINTAR TRÊS HEXÁGONOS NO TABULEIRO.

CASO A PERGUNTA NÃO SEJA CORRETAMENTE RESPONDIDA PELO JOGADOR, A PERGUNTA É ENCAMINHADA PARA O PRÓXIMO JOGADOR. SE ESTE TAMBÉM NÃO RESPONDER CORRETAMENTE, NÃO JOGA A PRÓXIMA RODADA E A PERGUNTA É DESCARTADA.

DEPOIS DISSO, A RODADA PASSA PARA O PRÓXIMO JOGADOR E O PROCESSO SE REPETE. VENCE O JOGADOR QUE PINTAR O MAIOR NÚMERO DE HEXÁGONOS REGULARES NO TABULEIRO.

FÁCIL ● ○ ○

DE ACORDO COM O CRITÉRIO DE SELEÇÃO, PARA ACEITAÇÃO DE UM PROJETO, O VALOR PRESENTE LÍQUIDO (VPL) DEVE SER MENOR, MAIOR OU IGUAL A ZERO?

R: VPL MAIOR QUE ZERO

FÁCIL ● ○ ○

DE ACORDO COM O CRITÉRIO DE SELEÇÃO, PARA REJEIÇÃO DE UM PROJETO, O VALOR PRESENTE LÍQUIDO (VPL) DEVE SER MENOR, MAIOR OU IGUAL A ZERO?

R: VPL MENOR QUE ZERO

FÁCIL ● ○ ○

A TAXA INTERNA DE RETORNO (TIR), SOZINHA, PODE SER UTILIZADA PARA COMPARAR DOIS PROJETOS DE DIFERENTES DURAÇÕES?

R: NÃO

FÁCIL ● ○ ○

O CUSTO ANUAL EQUIVALENTE PODE SER UTILIZADO PARA COMPARAR DOIS PROJETOS DE DURAÇÕES DIFERENTES?

R: SIM



FÁCIL ● ○ ○

“OS CUSTOS DIRETOS SÃO MAIS FÁCEIS DE SEREM OBSERVADOS”. ESSA AFIRMAÇÃO É CORRETA, SE COMPARADA COM OS CUSTOS INDIRETOS?

R: SIM

FÁCIL ● ○ ○

O BALANÇO PATRIMONIAL (BP) PODE SERVIR PARA APURAR O RESULTADO DO NEGÓCIO?

R: NÃO

FÁCIL ● ○ ○

O BALANÇO PATRIMONIAL (BP) PODE SERVIR PARA OBSERVAR O FLUXO DE CAIXA DO NEGÓCIO?

R: NÃO

FÁCIL ● ○ ○

O BALANÇO PATRIMONIAL (BP) SERVE PARA OBSERVAR A POSIÇÃO ECONÔMICA DO NEGÓCIO?

R: SIM



FÁCIL ● ○ ○

OS ATIVOS DE UMA EMPRESA SÃO OS BENS E DIREITOS COMO, POR EXEMPLO, O DINHEIRO E ESTOQUES?

R: SIM

FÁCIL ● ○ ○

OS ATIVOS DE UMA EMPRESA SÃO OS RECURSOS INVESTIDOS NA EMPRESA PELOS SÓCIOS?

R: NÃO

FÁCIL ● ○ ○

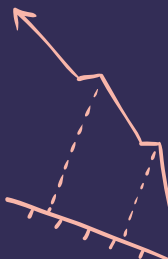
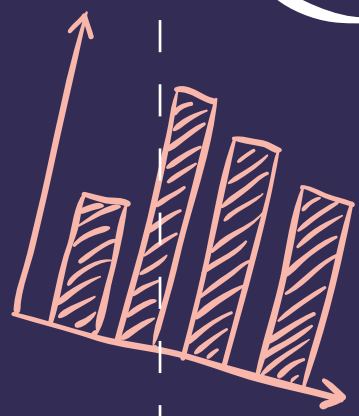
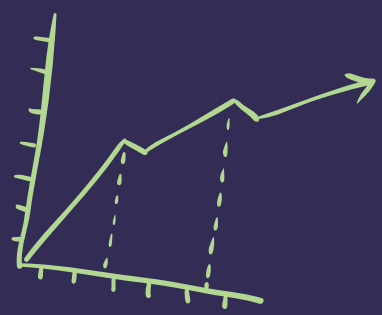
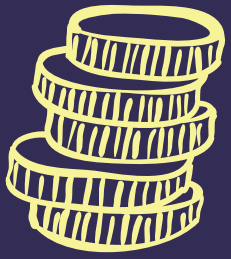
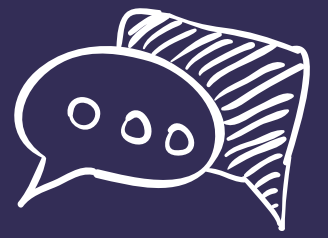
OS ATIVOS DE UMA EMPRESA SÃO AS OBRIGAÇÕES COMO, POR EXEMPLO, OS SALÁRIOS DOS FUNCIONÁRIOS?

R: NÃO

FÁCIL ● ○ ○

OS PASSIVOS DE UMA EMPRESA SÃO AS OBRIGAÇÕES COMO, POR EXEMPLO, OS SALÁRIOS DOS FUNCIONÁRIOS?

R: SIM



FÁCIL ● ○ ○

OS PASSIVOS DE UMA EMPRESA SÃO OS BENS E DIREITOS COMO, POR EXEMPLO, O DINHEIRO E ESTOQUES?

R: NÃO

FÁCIL ● ○ ○

QUAL É A DIFERENÇA ENTRE PRODUTO E MERCADORIA?

R: MERCADORIA É O QUE SERÁ REVENIDO, COMO NO RAMO DO COMÉRCIO, ENQUANTO O PRODUTO É O QUE O NEGÓCIO PRODUZ A PARTIR DA MATÉRIA PRIMA

FÁCIL ● ○ ○

FINANCEIRAMENTE, QUAL É A DIFERENÇA ENTRE AS ENTRADAS E AS SAÍDAS?

R: NO FLUXO DE CAIXA, ENTRADAS SÃO OS RECURSOS QUE INGRESSAM NA EMPRESA, ENQUANTO AS SAÍDAS SÃO OS DESEMBOLSOS

FÁCIL ● ○ ○

O QUE MOSTRA O DEMONSTRATIVO DE FLUXO DE CAIXA?

R: TODAS AS ENTRADAS E SAÍDAS DO NEGÓCIO AO LONGO DE UM TEMPO



FÁCIL ● ○ ○

**O QUE SIGNIFICA A SIGLA
“DOAR”?**

R: DEMONSTRATIVO DAS ORIGENS E
APLICAÇÕES DE RECURSOS

FÁCIL ● ○ ○

**QUAIS OS TIPOS DE ORGANIZAÇÕES
QUE PRECISAM APRESENTAR O
DEMONSTRATIVO DE LUCROS E
PERDAS ACUMULADOS (DLPA)?**

R: AS GRANDES OU DE CAPITAL ABERTO

FÁCIL ● ○ ○

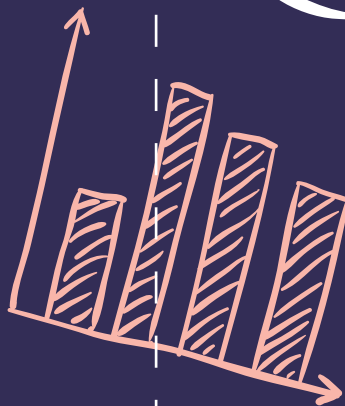
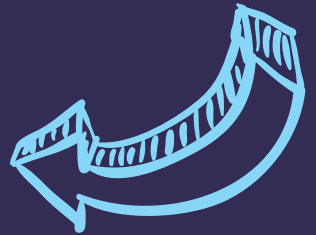
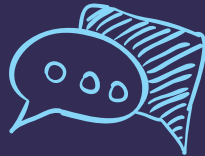
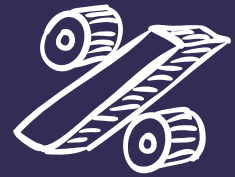
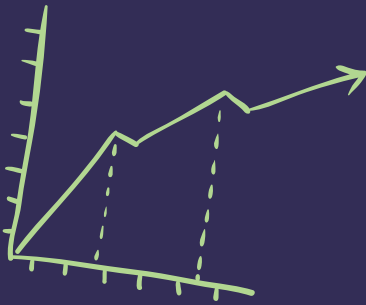
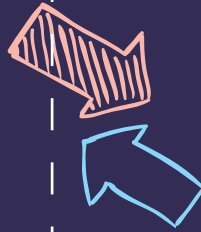
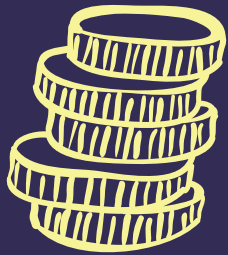
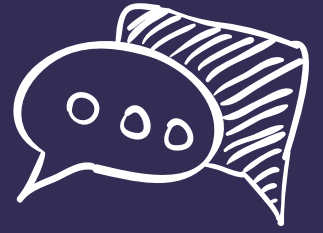
**O QUE É O DEMONSTRATIVO DE
LUCROS E PERDAS ACUMULADOS
(DLPA)?**

R: É A FUSÃO ENTRE O DEMONSTRATIVO
DO RESULTADO DO EXERCÍCIO (DRE) E O
BALANÇO PATRIMONIAL (BP)

FÁCIL ● ○ ○

**PAGAMENTO DE JUROS,
FINANCIAMENTOS, EMPRÉSTIMOS
PODEM SER EXEMPLOS DE
DESPESAS FINANCEIRAS?**

R: SIM



FÁCIL ● ○ ○

DEPENDENDO DO CUSTO DO CAPITAL, A POSSIBILIDADE DE GASTAR ALÉM DOS RECURSOS PRÓPRIOS PODE SER CONSIDERADA UMA VANTAGEM DO USO DE CAPITAL DE TERCEIROS?

R: SIM

FÁCIL ● ○ ○

“ADMINISTRATIVAS” É UM DOS TIPOS DE DESPESAS?

R: SIM

FÁCIL ● ○ ○

“DE VENDAS” É UM DOS TIPOS DE DESPESAS?

R: SIM

FÁCIL ● ○ ○

“FINANCEIRAS” É UM DOS TIPOS DE DESPESAS?

R: SIM



FÁCIL ● ○ ○

**“DOS SÓCIOS” É UM DOS TIPOS DE
DESPESAS?**

R: NÃO

FÁCIL ● ○ ○

**NO LONGO PRAZO, O ACÚMULO
DE JUROS É MAIOR NO REGIME
COMPOSTO SE COMPARADO
COM O SIMPLES?**

R: SIM

FÁCIL ● ○ ○

**NO LONGO PRAZO, O ACÚMULO
DE JUROS É MENOR NO REGIME
SIMPLES SE COMPARADO COM O
COMPOSTO?**

R: SIM

FÁCIL ● ○ ○

**NO LONGO PRAZO, O ACÚMULO DE
JUROS É MENOR NO REGIME
COMPOSTO SE COMPARADO COM
O SIMPLES?**

R: NÃO











FÁCIL ● ○ ○

NO LONGO PRAZO, O ACÚMULO DE JUROS É MAIOR NO REGIME SIMPLES SE COMPARADO COM O COMPOSTO?

R: NÃO

FÁCIL ● ○ ○

ANALISAR SE A ORGANIZAÇÃO ESTÁ TENDO LUCRO OU PREJUÍZO É UM DOS OBJETIVOS DAS CONTAS DE RESULTADO?

R: SIM

FÁCIL ● ○ ○

REGISTRAR OS RECURSOS DOS SÓCIOS DOS OBJETIVOS DAS CONTAS DE RESULTADO?

R: NÃO

DIFÍCIL ● ● ○

CITE UMA VANTAGEM DO VALOR PRESENTE LÍQUIDO (VPL).

R: CONSIDERA TANTO O VALOR DO DINHEIRO NO TEMPO QUANTO O CUSTO DE CAPITAL (TAXA MÍNIMA DE ATRATIVIDADE - TMA)



DIFÍCIL ● ● ○

QUAL É A DIFERENÇA ENTRE CUSTOS E DESPESAS?

R: CUSTOS SÃO ITENS DIRETAMENTE ASSOCIADOS AO PRODUTO OU SERVIÇO DO NEGÓCIO. DESPESAS SÃO NECESSIDADES PARA A GESTÃO DO NEGÓCIO

DIFÍCIL ● ● ○

CITE TRÊS EXEMPLOS DE DEMONSTRATIVOS FINANCEIROS CONTÁBEIS.

R: BALANÇO PATRIMONIAL (BP), DEMONSTRAÇÃO DO FLUXO DE CAIXA (DFC), DEMONSTRATIVO DO RESULTADO DO EXERCÍCIO (DRE), DEMONSTRATIVO DE LUCROS E PERDAS ACUMULADOS (DLPA), DEMONSTRATIVO DAS ORIGENS E APLICAÇÕES DOS RECURSOS (DOAR)

DIFÍCIL ● ● ○

CITE DOIS EXEMPLOS DE ATIVIDADES DESCRITAS NA DEMONSTRAÇÃO DE FLUXO DE CAIXA (DFC).

R: ATIVIDADES: OPERACIONAIS, DE INVESTIMENTO E DE FINANCIAMENTO

DIFÍCIL ● ● ○

NO BALANÇO PATRIMONIAL (BP), O QUE É CAPITAL SOCIAL?

R: É O VALOR INVESTIDO PELO(S) DONO(S)/SÓCIO(S) NO NEGÓCIO



DIFÍCIL



**NO BALANÇO PATRIMONIAL (BP),
O QUE É CAPITAL DE TERCEIROS?**

R: SÃO AS OBRIGAÇÕES DO NEGÓCIO
COM QUEM NÃO É SÓCIO/DONO, TAIS
COMO BANCOS

DIFÍCIL



**NO BALANÇO PATRIMONIAL
(BP), O QUE É CAPITAL
PRÓPRIO?**

R: SÃO AS OBRIGAÇÕES DO NEGÓCIO COM
QUEM É(SÃO) SÓCIO(S)/DONO(S), AFINAL,
O NEGÓCIO TEM DE REMUNERAR O(S)
SÓCIO(S)/DONO(S)

DIFÍCIL



**NO BALANÇO PATRIMONIAL (BP),
O QUE REPRESENTA O CIRCULANTE?**

R: TEM REFERÊNCIA COM CURTO PRAZO,
OU SEJA, NO TEMPO DO EXERCÍCIO, O
QUE COMUMENTE OCORREM EM 12
MESES

DIFÍCIL



**CITE DOIS EXEMPLOS DE CONTAS
DE RESULTADO.**

R: RECEITAS (FATURAMENTO),
TRIBUTOS, CUSTOS, DESPESAS



DIFÍCIL



CITE DOIS EXEMPLOS DE GRUPO DE CONTAS DO BALANÇO PATRIMONIAL (BP).

R: ATIVO (PASSIVO) CIRCULANTE, ATIVO (PASSIVO) NÃO CIRCULANTE, REALIZÁVEL A LONGO PRAZO, PATRIMÔNIO LÍQUIDO

DIFÍCIL



O QUE É A RECEITA OPERACIONAL BRUTA DE UMA EMPRESA?

R: É TODO O DINHEIRO ARREGADADO PELA EMPRESA NO EXERCÍCIO DO NEGÓCIO

DIFÍCIL



QUAL A PRINCIPAL UTILIDADE DO DEMONSTRATIVO DAS ORIGENS E APLICAÇÕES DOS RECURSOS (DOAR)?

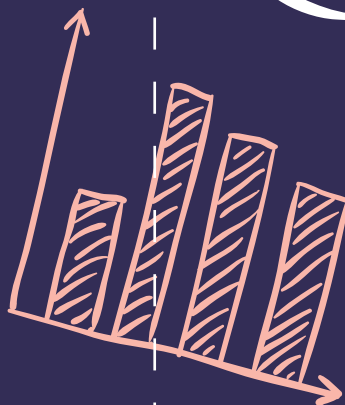
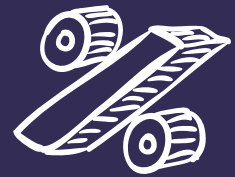
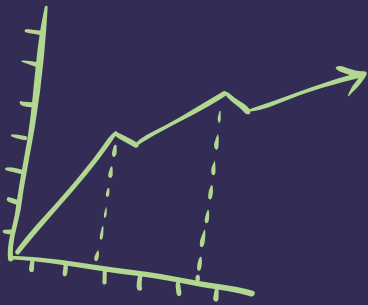
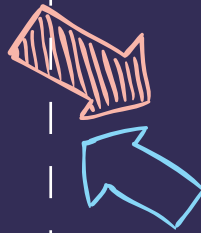
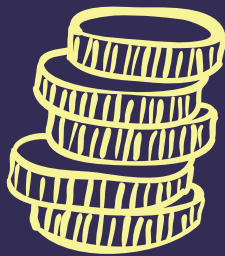
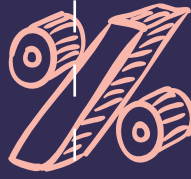
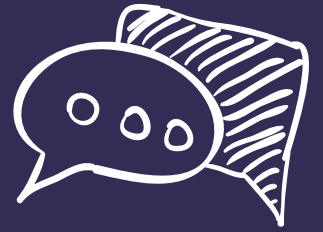
R: ANALISAR DE ONDE VÊM E PARA ONDE VÃO OS RECURSOS DE UM NEGÓCIO

DIFÍCIL



MATEMATICAMENTE (NA FÓRMULA), O QUE FAZ, NO LONGO PRAZO, O JURO COMPOSTO RENDER MAIS QUANDO COMPARADO COM O JURO SIMPLES?

R: O FATO DE, NA FÓRMULA, A VARIÁVEL DO TEMPO ESTAR COMO EXPONENTE, O QUE CARACTERIZA UMA PROGRESSÃO GEOMÉTRICA (PG)



DIFÍCIL



O QUE É O CAPITAL CIRCULANTE LÍQUIDO?

R: É A DIFERENÇA ABSOLUTA, MONETÁRIA, ENTRE O ATIVO E O PASSIVO CIRCULANTES



CORINGA



ESCREVA NO QUADRO A FÓRMULA DA TAXA INTERNA DE RETORNO (TIR).

$$0 = VPL = \sum_{t=0}^T \frac{FC_t}{(1+TIR)^t}$$

R:

FÁCIL



FÁCIL





FÁCIL



FÁCIL



FÁCIL



FÁCIL





FÁCIL



DIFÍCIL



DIFÍCIL



DIFÍCIL





DIFÍCIL ● ● ○

DIFÍCIL ● ● ○

DIFÍCIL ● ● ○

DIFÍCIL ● ● ○



BIBLIOGRAFIA

Almanaque para popularização da Ciência da Computação: Série 14
<http://almanaguesdacomputacao.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

Volume 13 - Valor Atual, Custo Anual e Taxa de Retorno

Mais gibis em:

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

SOBRE OS AUTORES

Márcio Henrique Esteves Lopes

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

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 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

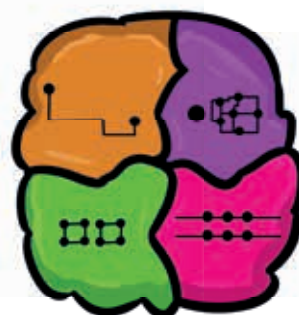
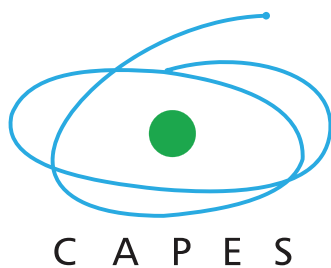
Graduanda em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

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

Agradecimentos

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

APOIO



ISBN 978-85-7669-555-4



9 788576 695554 >