



VOLUME 42

O que você sabe sobre Balanço?

JOGO



LILIAN MORAIS RAMOS
TADEU MOREIRA DE CLASSE
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JUNIOR

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITORA

Prof. Dr^a. Bruna Silva do Nascimento

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

José Humberto dos Santos Júnior

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DE CONTEÚDO

Tadeu Moreira de Classe

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))

Q3 O que você sabe sobre balanço? [recurso eletrônico] / Lilian Morais Ramos ... [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. 42).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7669-556-1 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Ramos, Lilian Morais. II. Classe, Tadeu Moreira de. 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



UNIRIO
Universidade Federal do
Estado do Rio de Janeiro



LILIAN MORAIS RAMOS
TADEU MOREIRA DE CLASSE
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JUNIOR

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 42: O que você sabe sobre Balanço?

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 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 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.

O Volume 42 tem como propósito apresentar a jovens estudantes do Ensino Fundamental conceitos de Gestão Financeira, dentro de um contexto lúdico que busque estimular a colaboração, criatividade, participação e habilidades para resolução de problemas. Assim, neste volume, são tratados especificamente conceitos relacionados ao Balanço Patrimonial. Este aprendizado surge de uma necessidade de o jogador entender como equilibrar seu patrimônio a partir de conceitos relacionados à ativos, passivos e patrimônio líquido. Além disso, o jogo busca estimular a recriação por meio de integração entre jogadores em dinâmicas offline.

(os Autores)

COMO FUNCIONA O JOGO

“O que você sabe sobre balanço?” é um jogo analógico de tabuleiro, no qual tem como propósito auxiliar as pessoas no aprendizado de balanço patrimonial. O jogo é simples de jogar, sendo composto por casa com perguntas sobre o tema do jogo. Os jogadores devem percorrer as casas do tabuleiro, respondendo corretamente as perguntas ou, executar a ordem que está descrita na casa, no caso de ser um “espaço coringa”.

QUANTIDADE DE JOGADORES:

De 3 a 4 jogadores

COMPONENTES DO JOGO:

1 dado comum (6 lados)

4 pinos coloridos (representando os jogadores)

1 tabuleiro

1 cartão com as respostas para todas as perguntas

OBJETIVO:

Ser o primeiro a chegar ao final do tabuleiro.

COMO JOGAR?

1. Preparação

1. Antes de começar o jogo, uma pessoa deverá ser escolhida como “juiz” da partida. Esta pessoa será quem vai validar as respostas do jogador a partir do cartão de respostas.

a) Este “juiz” não deverá ser um jogador.

2. Cada participante deverá escolher um pino colorido para lhe representar durante o trajeto no tabuleiro.

3. Deve-se decidir na sorte a ordem dos jogadores, usando o dado. E a partir disso, os turnos são definidos por esta ordem. Ou seja, os maiores valores obtidos no dado iniciam a partida. Em caso de empate nos números, os jogadores devem jogar o dado novamente até que o empate seja sanado.

2. Turnos

1. O jogador deve jogar o dado.

2. O número que aparecer no dado será a quantidade de casas que o jogador deverá percorrer no tabuleiro.

3. Caso o jogador pare sobre uma casa:

a) Pergunta: o jogador deverá responder a pergunta que está descrita na casa. Caso o jogador acerte a pergunta, ele joga novamente o dado. Caso o jogador erre a pergunta, a vez é passada para o próximo jogador.

b) Espaço coringa: o jogador deverá obedecer a instrução descrita pela casa. Ao cair em uma casa de pergunta, esta deverá ser respondida.

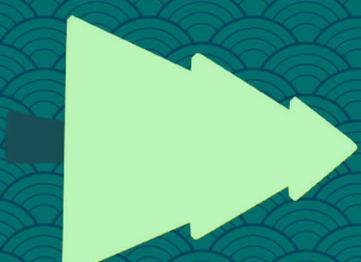
4. O jogador que chegar na casa “FIM” primeiro, vence o jogo. Não é necessário que o jogador tire no dado o número exato, apenas o número mínimo para se cruzar a casa “FIM”.

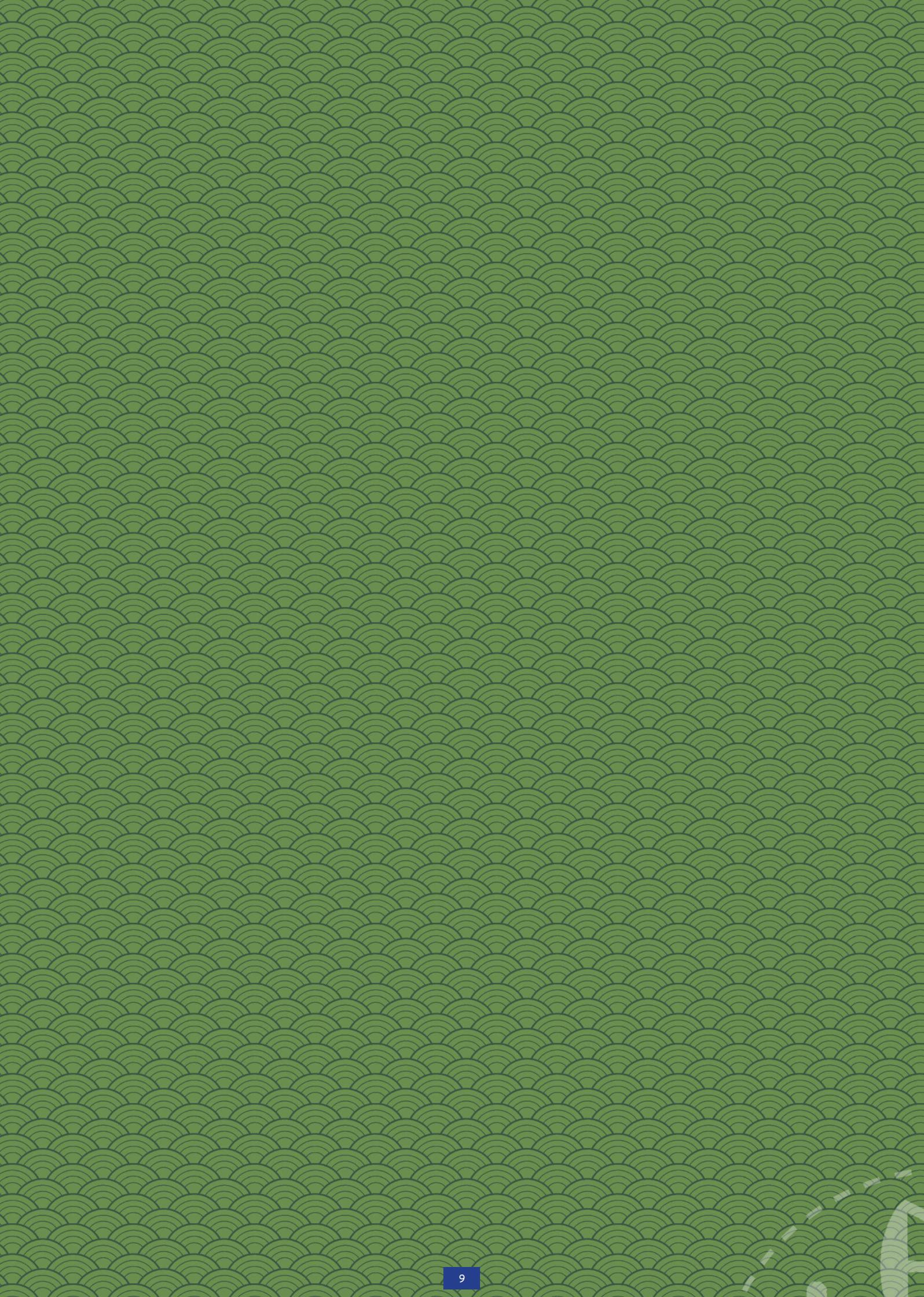


O QUE É
ATIVO
CIRCULANTE?

VOLTE 5 CASAS

FIM





INÍCIO

**3 EXEMPLOS
DE ATIVOS**

ANDE 2 CASAS

**3 EXEMPLOS
DE PASSIVOS**

**QUAIS SÃO OS
3 GRUPOS DE
CONTAS?**

**VOLTE 4
CASAS**



TODAS
EMPRESAS
BRASILEIRAS
SÃO OBRIGADAS
A FAZER O B.P.?

VOLTE 2 CASAS

QUAL É O
PERÍODO MÍNIMO
IDEAL PARA FAZER
O B.P.?

VOLTE PARA O
INÍCIO

O QUE É
PASSIVO NÃO
CIRCULANTE?

LUCROS A
DISTRIBUIR
ENTRE OS
SÓCIOS: ATIVO
OU PASSIVO?



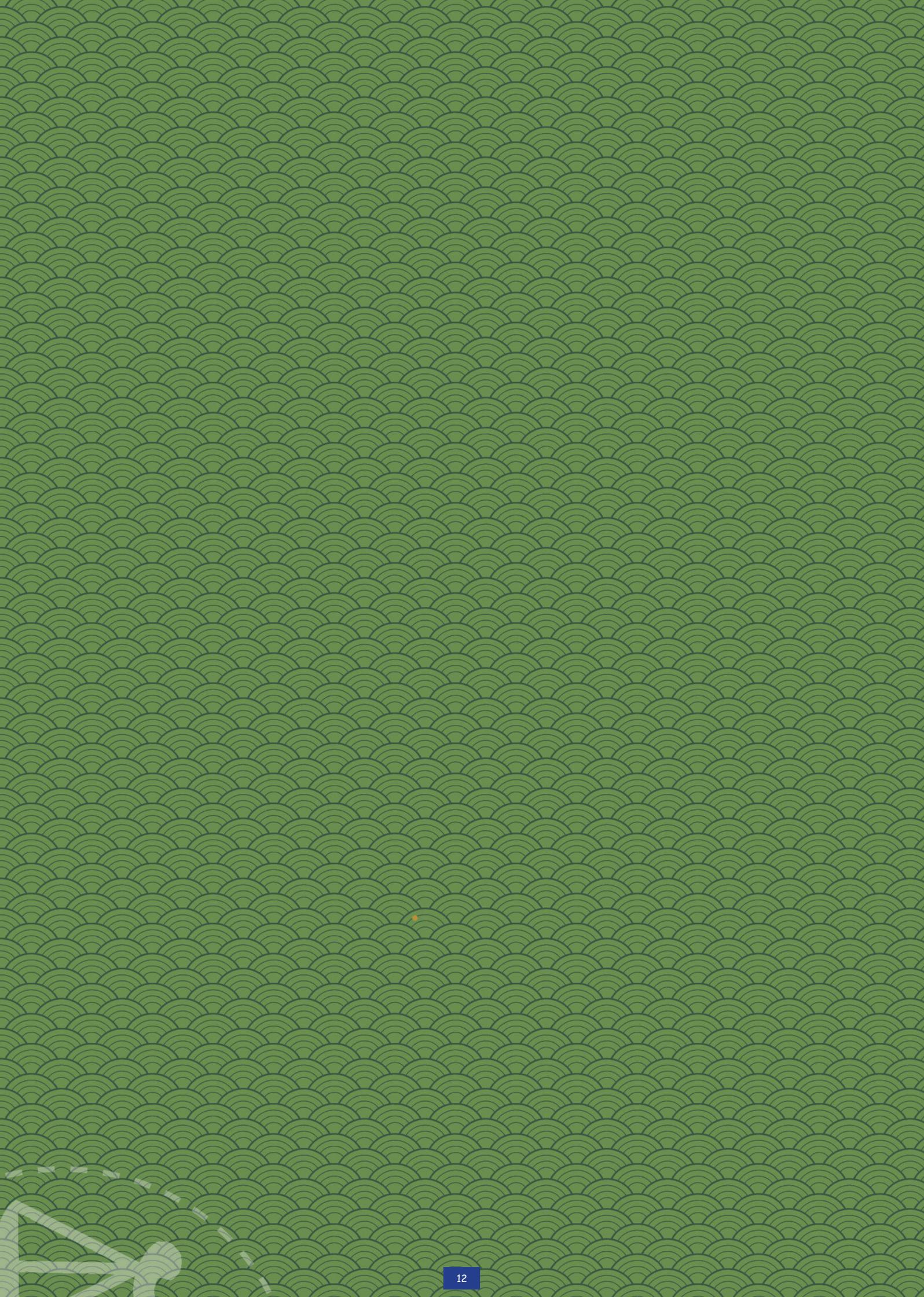
ESCOLHA UM
JOGADOR PARA
FICAR UMA RODADA
SEM SE MOVER

ESCOLHA UM
JOGADOR PARA
RODAR O DADO E
ANDAR 2 CASAS

DÍVIDA DE
CLIENTE: ATIVO
OU PASSIVO?

D.R.E E B.P
SÃO AS
MESMAS
COISAS?





ANDE 3 CASAS

VOLTE 2 CASAS

JOGUE O DADO
NOVAMENTE

B.P = ATIVO +
PASSIVO. ESTÁ
CERTO?

O DRE DETALHA A
QUANTIDADE DE
ATIVOS E
PASSIVOS QUE A
ORGANIZAÇÃO
POSSUI. ESTÁ
CERTO OU
ERRADO?

PATRIMÔNIO
LÍQUIDO:
ATIVO OU
PASSIVO?



ANDE 1 CASA

DEBÊNTURES:
ATIVO OU
PASSIVO?

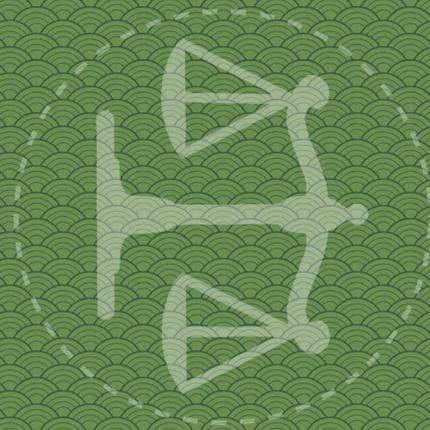
ANDE 1 CASA





CARTÃO DE RESPOSTA

PERGUNTAS	POSSÍVEIS RESPOSTAS
3 EXEMPLOS DE ATIVOS	AÇÕES; COTAS DE FUNDOS DE INVESTIMENTOS; TÍTULOS PÚBLICOS E PRIVADOS; CONTAS A RECEBER; ESTOQUE; APLICAÇÕES; IMOBILIÁRIOS; CAIXA; VENDAS PARCELADAS; IMÓVEIS; E TUDO AQUILO QUE SE POSSA CLASSIFICAR COMO O CONJUNTO DE BENS E DIREITOS QUE UMA ENTIDADE POSSUI À SUA DISPOSIÇÃO, SOB SEU CONTROLE, NÃO NECESSARIAMENTE DE SUA PROPRIEDADE.
3 EXEMPLOS DE PASSIVOS	EMPRÉSTIMOS; SALÁRIOS; FORNECEDORES; FINANCIAMENTO; IMPOSTOS; PATRIMÔNIO LÍQUIDO; CARRO; LUCROS A DISTRIBUIR; DEBÊNTURES; E TUDO AQUILO QUE SE POSSA CLASSIFICAR COMO O CONJUNTO DE OBRIGAÇÕES DE UMA DETERMINADA ENTIDADE. REPRESENTA OS RECURSOS CAPTADOS POR ESTA ENTIDADE, QUE POSTERIORMENTE, A CURTO, MÉDIO OU LONGO PRAZO, ELA TERÁ QUE RESTITUIR OU PAGAR A SEUS CREDORES (QUE FORNECE RECURSOS À ENTIDADE).
QUAIS SÃO OS 3 GRUPOS DE CONTAS?	ATIVO, PASSIVO E PATRIMÔNIO LÍQUIDO.
DRE E BP SÃO A MESMA COISA?	NÃO. A DRE FAZ UMA ANÁLISE QUALITATIVA E O BP QUANTITATIVA. DÍVIDA DE CLIENTE: ATIVO OU PASSIVO? ATIVO.
DÍVIDA DE CLIENTE: ATIVO OU PASSIVO?	ATIVO
O QUE É PASSIVO NÃO CIRCULANTE?	OBRIGAÇÕES DA EMPRESA COM VENCIMENTO SUPERIOR A 12 MESES.
QUAL É O PERÍODO MÍNIMO IDEAL PARA FAZER B.P.?	12 MESES (1 ANO)
TODAS AS EMPRESAS BRASILEIRAS SÃO OBRIGADAS A FAZER O B.P.?	SIM, NO BRASIL É OBRIGATÓRIO PARA TODAS AS EMPRESAS, EXCETO AQUELAS ENQUADRADAS NO SIMPLES NACIONAL.
LUCROS A DISTRIBUIR ENTRE SÓCIOS: ATIVO OU PASSIVO?	PASSIVO.
BP = ATIVO + PASSIVO. ESTÁ CERTO?	ERRADO, O CORRETO É ATIVO = PASSIVO + PATRIMÔNIO LÍQUIDO
O DRE DETALHA A QUANTIDADE DE ATIVOS E PASSIVOS QUE A ORGANIZAÇÃO POSSUI. CERTO OU ERRADO?	CERTO
PATRIMÔNIO LÍQUIDO: ATIVO OU PASSIVO?	PASSIVO.
DEBÊNTURES: ATIVO OU PASSIVO?	PASSIVO.



BIBLIOGRAFIA

LEITE, V.H.R. ; LIMA, A. A. ; NUNES, M.A.S.N. ; SILVA, M. S. ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 1: Balanço Patrimonial. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2021. v. 7. 24p

<<https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie14/S14V1small.pdf>> Acesso em 06 de setembro de 2023

Mais gibis, cartilhas e guias em:

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

<https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.>

SOBRE OS AUTORES

Lilian Moraes Ramos

Graduanda em Engenharia de Produção na UNIRIO.

Tadeu Moreira de Classe

Professor Adjunto e Pesquisador no Programa de Pós-Graduação de Pós-Graduação em Informática (PPGI) e Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Pesquisador Coordenador do Grupo de Pesquisa em Jogos para Contextos Complexos (JOCCOM). Doutor em Informática na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO / PPGI - 2019) na temática de Jogos Digitais Baseados em Processos de Negócio. Participante do Grupo de Pesquisa Inovação em Ciberdemocracia (CIBERDEM/UNIRIO). Mestre em Ciência da Computação na Universidade Federal de Juiz de Fora (PGCC / UFJF - 2014). Graduado no Curso Bacharelado em Sistemas de Informações do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES/JF - 2011). Técnico em Informática Industrial pelo Colégio Técnico Universitário (CTU/UFJF - 2007). Analista de Sistemas com vários anos de experiência.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4540774422689570>

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 do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe. Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO) (ciclo março de 2020). 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-sanduche) 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. Também em inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, Atua também em Propriedade Intelectual para Computação. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC.

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

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>

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

José Humberto dos Santos Júnior

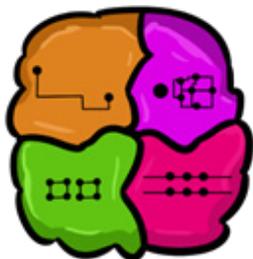
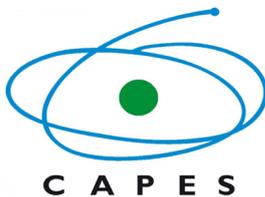
Graduando em Ciência da Computação da Universidade Federal de Sergipe – UFS.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9144803555676838>

AGRADECIMENTOS

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

APOIO



ISBN 978-857669556-1

