ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 14 GESTÃO FINANCEIRA

Volume 53

CARTEADO DE LUCROS E PERDAS (L&P)

JOGO

CRISTION DE ALMEIDA ASSIS
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
LUIZ ALBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

SBC Sociedade Brasileira de Computação

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR
Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITORA
Profª. Dra. Bruna Silva do Nascimento

CAPA E ILUSTRAÇÃOS E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Luiz Alberto dos Santos Júnior

REVISÃO GERAL
Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D448 Carteado de Lucros e Perdas (L&P) [recurso eletrônico] / Cristion de Almeida Assis ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024..
24 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 53).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7669-591-2 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Assis, Cristion de Almeida. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Santos Júnior, Luiz Alberto dos. IV. 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 – Almanaques 004 (059)
2. Administração financeira 658.15

UNIRIO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

SBC
Sociedade Brasileira de Computação
CHANCELADO

Este gibi foi diagramado para ser impresso em folha A4, formato livreto, frente e verso.

CRISTION DE ALMEIDA ASSIS
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
LUIZ ALBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 53: Carteado de Lucros e Perdas (L&P)

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2024

Apresentação

Esta cartilha/gibi foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq/ DT-1C (302892/2023-0), coordenada pela profª. 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 vinculada a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este gibi foi produzido pelo projeto Almanaques 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 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.

No Volume 53 apresentamos um jogo de cartas desenvolvido em torno das criações de Demonstrativos de Lucros e Perdas de uma empresa.

(os Autores)

Ps.: O Jogo foi desenvolvido parcialmente em parceria com o ChatGPT da OpenAI.

L&P

Manual do usuário

Sobre o jogo

L&P é um jogo de cartas desenvolvido em torno das criações de Demonstrativos de Lucros e Perdas de uma empresa. O jogo é um carteado onde cada jogador deve gerir os ganhos e perdas relacionados às finanças de seu patrimônio, com o objetivo, de no final do semestre, estar com um lucro líquido positivo em sua empresa.

Regras do jogo

Objetivo

O objetivo central é terminar o semestre (6° rodada) com um lucro líquido maior que seus concorrentes.

Número de jogadores

Pode ser jogado por qualquer número de pessoas (desde que se tenha o conjunto e quantidade de cartas necessárias).

Objetos necessários:

- 40 cartas variadas (para dois jogadores):
  - 20 cartas de Lucros ;
  - 20 cartas de Perdas ;
- uma moeda;
- um bloco do Registro para o Demonstrativo de seus Lucros e Perdas.

Preparação

O jogo se iniciará assim que todos os jogadores possuírem quatro cartas, concedidas a eles da pilha de cartas previamente embaralhada. Elas podem variar de valores e tipo, valores entre 10k e 100k, e podendo ser uma carta de Lucro ou uma carta de Prejuízo.

Turno:

- em cada turno todos os jogadores deverão pôr uma carta sobre a mesa ao mesmo tempo;
- o jogador com a carta de Lucro ou Perdas com o maior valor, será o vencedor da rodada;
- sendo de Lucro, ele podendo escolher uma dentre as cartas de Lucro presentes na mesa para juntar a seu Registro (anotar em seu Demonstrativo de seus Lucros e Perdas) ou pegar uma nova carta da pilha;
- sendo de Perdas, ele poderá trocá-la por uma carta da pilha e ela ficará em seu Registro;
- e ao final do turno, uma nova carta será dada a cada jogador e o turno se iniciará novamente; (Essa nova carta, retirada da mesa ou pega da pilha, será adicionada a seu Demonstrativo de seus Lucros e Perdas e deve ser deixada em cima da mesa);
- todos os impasses de valores serão resolvidos entre os jogadores com uma moeda (cara ou coroa).

Fim do jogo

O jogo termina no fim do semestre (6° rodada). Todos os jogadores devem calcular os Lucros e Perdas em seus Registros (ver as anotações no seu Demonstrativo de seus Lucros e Perdas) e vence o jogador que obtiver o maior lucro líquido do jogo.

Demonstrativo de Lucros e Perdas

Demonstrativo de Lucros e Perdas

80K
LUCRO
80K

80K
LUCRO
80K

20K
LUCRO
20K

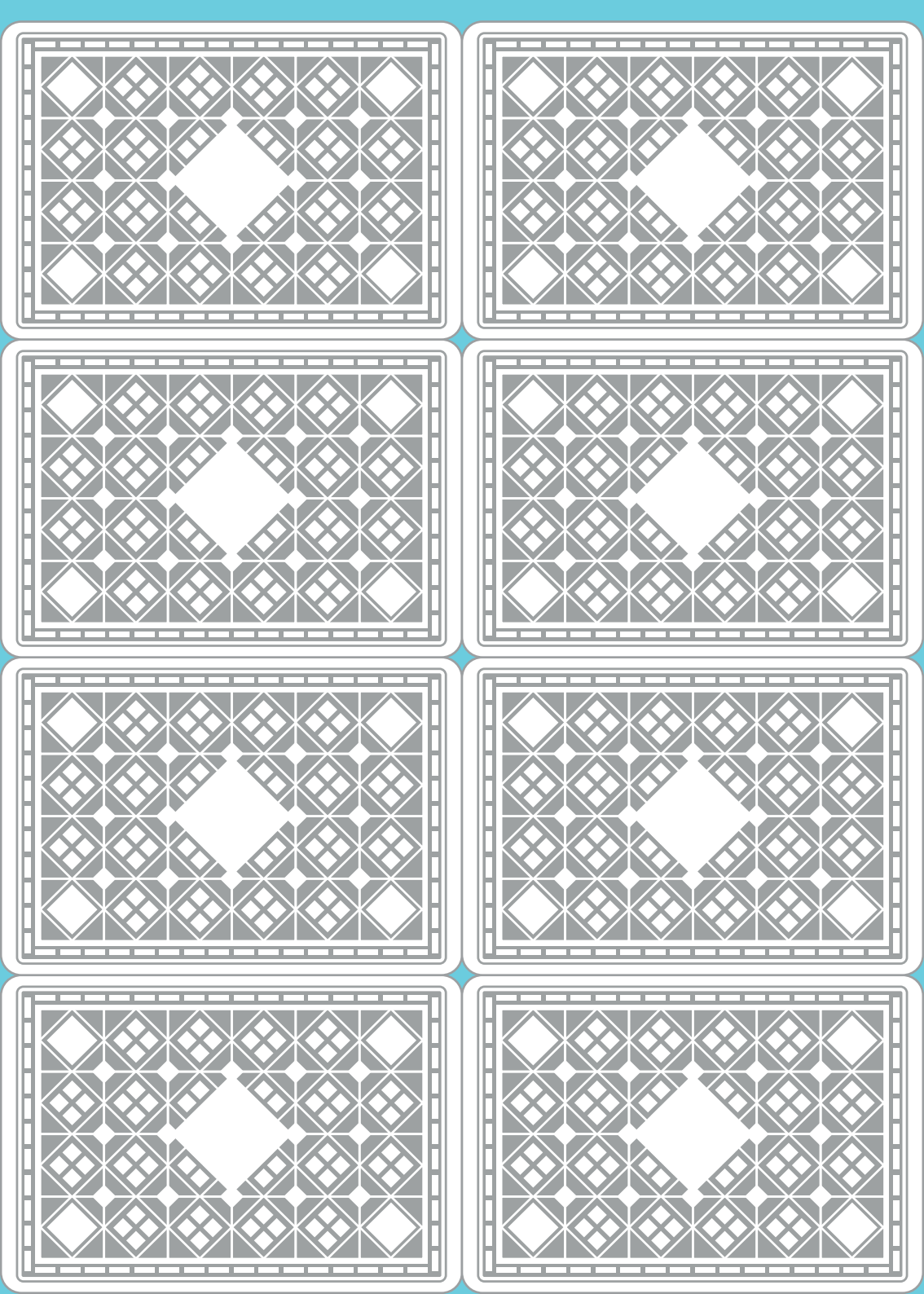
20K
LUCRO
20K

80K
LUCRO
80K

80K
LUCRO
80K

20K
LUCRO
20K

20K
LUCRO
20K



100K
100K
LUCRO
100K
100K

100K
100K
LUCRO
100K
100K

50K
50K
LUCRO
50K
50K

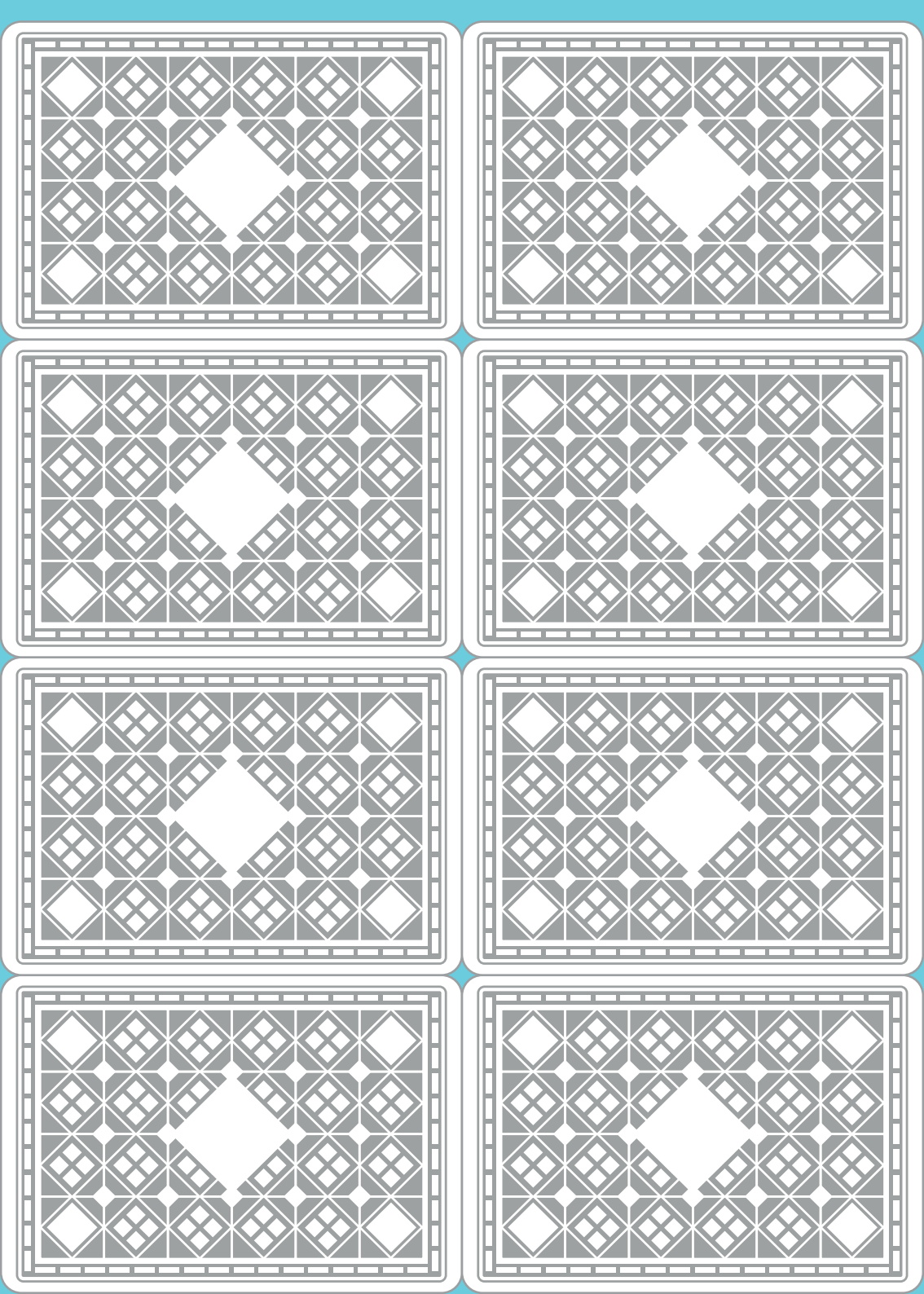
50K
50K
LUCRO
50K
50K

100K
100K
LUCRO
100K
100K

100K
100K
LUCRO
100K
100K

50K
50K
LUCRO
50K
50K

50K
50K
LUCRO
50K
50K



10K
10K
LUCRO
10K
10K

10K
10K
LUCRO
10K
10K

100K
100K
PERDA
100K
100K

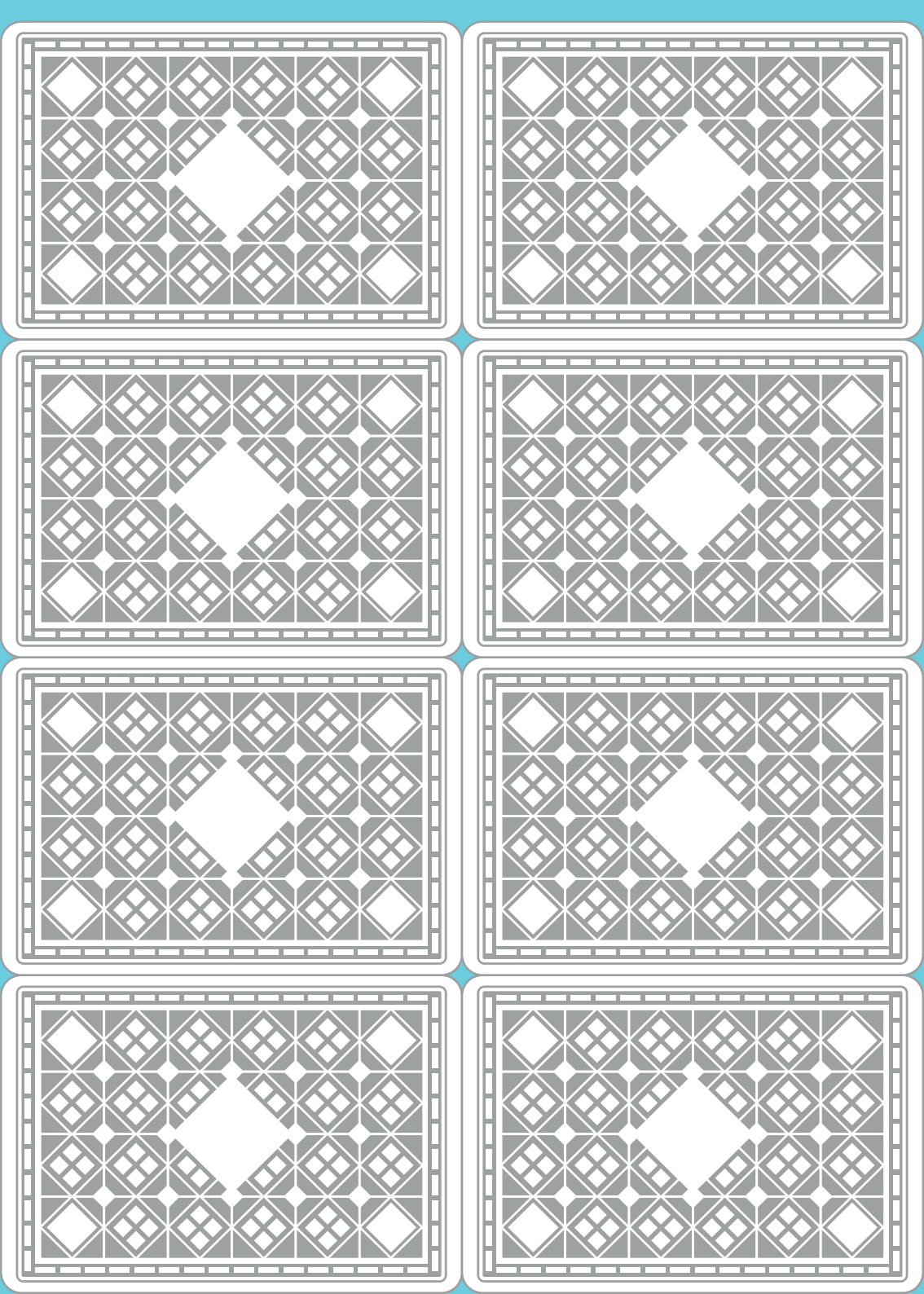
100K
100K
PERDA
100K
100K

10K
10K
LUCRO
10K
10K

10K
10K
LUCRO
10K
10K

100K
100K
PERDA
100K
100K

100K
100K
PERDA
100K
100K



50K
50K
PERDA
50K
50K

50K
50K
PERDA
50K
50K

20K
20K
PERDA
20K
20K

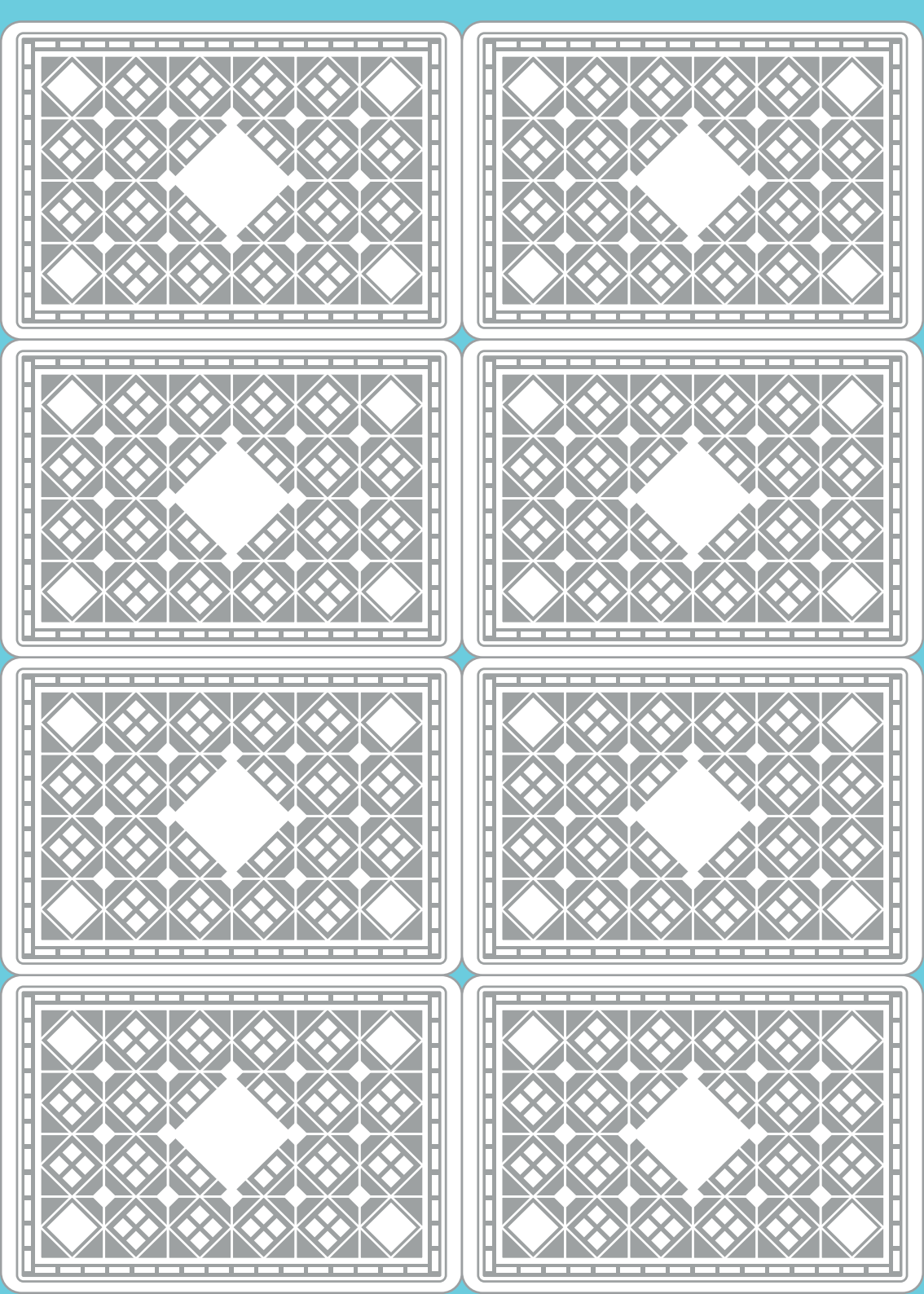
20K
20K
PERDA
20K
20K

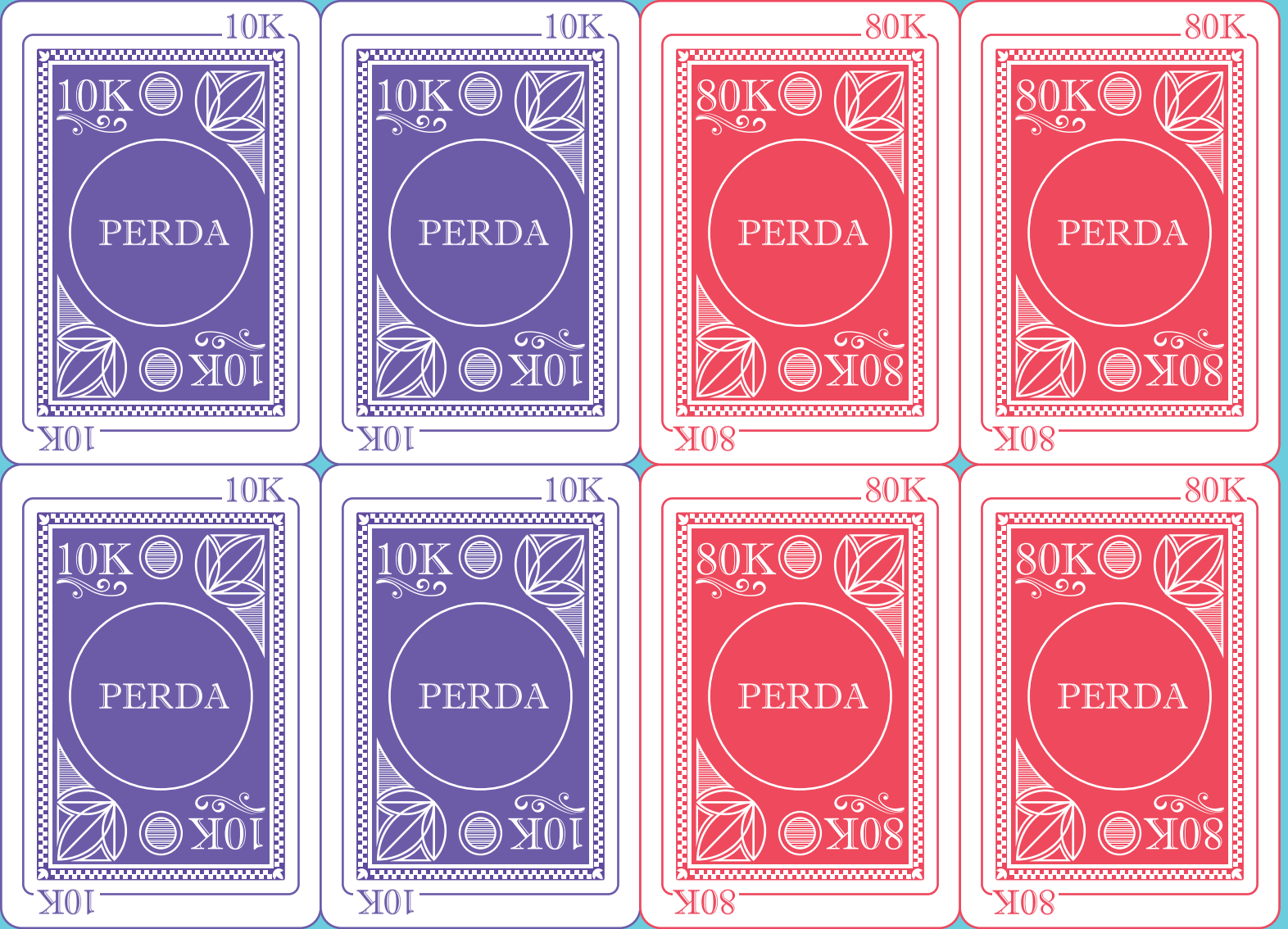
50K
50K
PERDA
50K
50K

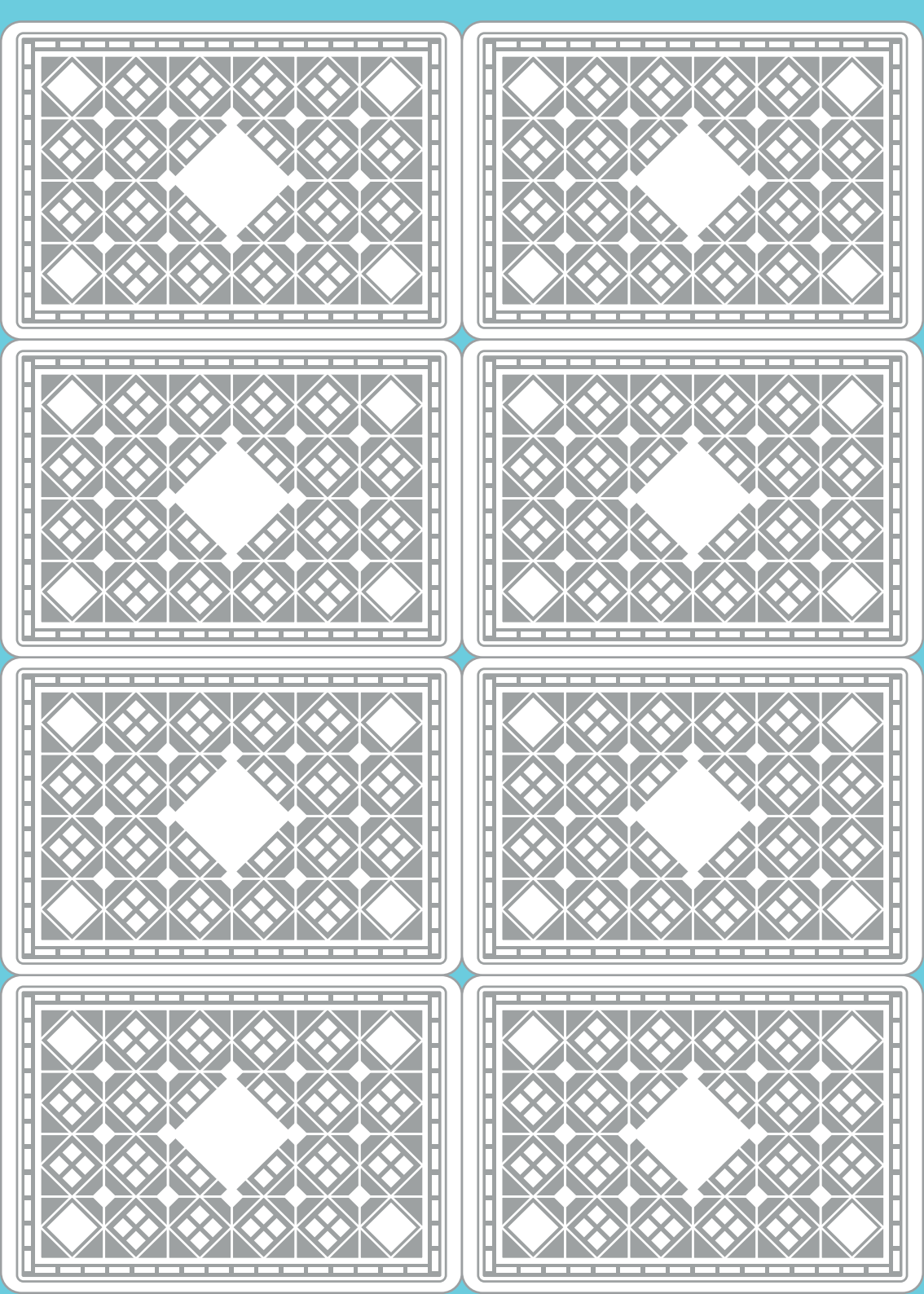
50K
50K
PERDA
50K
50K

20K
20K
PERDA
20K
20K

20K
20K
PERDA
20K
20K




10K
PERDA
10K
10K
PERDA
10K
80K
PERDA
80K
80K
PERDA
80K
10K
PERDA
10K
10K
PERDA
10K
80K
PERDA
80K
80K
PERDA
80K



Bibliografia

BELEM, I. P. B. ; LIMA, A. A. ; NUNES, M.A.S.N. ; JUNIOR, J. H. S. . ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 5: Demonstrativo de Lucros e Perdas Acumuladas. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2021. v. 5. 20p.

Mais gibis em:
http://almanaquesdacomputacao.com.br/
https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html

Sobre os Autores

Cristion de Almeira Assis
Graduando em Sistemas de Informação na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.

Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 1C - 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 Almanaques 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 "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

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, aém de ter recebido uma moção https://serigycomics.com.br/.

Behance: https://www.behance.net/juniortaolf41e

Agradecimentos

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

APOIO

CONTEÚDO INTELECTUAL DE VEICULAÇÃO GRATUITA, SUA VENDA É PROIBIDA.

UNIRIO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

SBC
Sociedade Brasileira de Computação
CHANCELADO

Contém Pensamento Computacional

CAPES

CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

FALA AIH GEEK

MENINAS na COMPUTAÇÃO

DESBRAVADORAS

PPGI · UNIRIO
Programa de Pós-Graduação em Informática
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

BSI
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

ISBN 9788576695912

Acesse:
almanaquesdacomputacao.com.br