



VOLUME 43

Sorte e Revés no Balanço Patrimonial

JOGO



VÍVIAN RIQUE GIL FERRARO
JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA
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

Jobson Luiz Massollar 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))

S714

Sorte e revés no balanço patrimonial [recurso eletrônico] / Vívian Rique Gil Ferraro ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024. 32 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 43).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-570-7 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Ferraro, Vívian Rique Gil. II. Silva, Jobson Luiz Massollar da. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Santos Junior, 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



VÍVIAN RIQUE GIL FERRARO
JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JUNIOR

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 43: Sorte e Revés no Balanço Patrimonial

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2024

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 jogo do Volume 43 tem a finalidade de apresentar, dentro de um contexto lúdico, elementos que influenciam no Balanço Patrimonial de uma empresa, oferecendo ao jogador a possibilidade de perceber e visualizar como tais elementos interferem de forma positiva ou negativa nesse balanço e no sucesso geral dos negócios.

(os Autores)

APRESENTAÇÃO DO JOGO

“Sorte e Revés no Balanço Patrimonial” é um jogo de tabuleiro que busca mostrar, de forma divertida, que diversos fatores podem influenciar no Balanço Patrimonial de uma empresa. Tais fatores são aqui classificados como “sorte”, ou seja, fatores que influenciam de forma positiva no balanço; e “revés”, ou seja, fatores que influenciam negativamente no balanço da empresa. Conforme os jogadores tentam conduzir suas empresas ao sucesso pelo tabuleiro, eles vão se deparar com situações de sorte ou revés, o que pode impulsionar ou atrasar a jornada de cada empresa.

APRESENTAÇÃO DO JOGO

De 2 a 4 jogadores

COMPONENTES DO JOGO

- 1 dado comum (6 lados);
- 4 pinos com cores distintas (representando os jogadores);
- 1 tabuleiro;
- 1 conjunto com 24 cartas de sorte ou revés (12 de cada).

OBJETIVO

Ser o primeiro a chegar ao SUCESSO no tabuleiro.

COMO JOGAR?

PREPARAÇÃO

1. Embaralhar as cartas de sorte e revés e posicionar a pilha de cartas com a face voltada para baixo;
2. Cada participante deverá escolher uma peça colorida para lhe representar durante o trajeto no tabuleiro;
3. Todas as peças devem ser posicionadas fora do tabuleiro;
4. Deve-se decidir na sorte a ordem dos jogadores, usando o dado. A partir disso, os turnos são definidos por esta ordem. Definida a ordem de jogo, o jogo começa.

TURNOS

1. O jogador deve jogar o dado;
2. Se a sua peça estiver fora do tabuleiro, ela deve ser posicionada no INÍCIO, somente se tirar 6. Se tirar qualquer valor diferente de 6, ele aguarda a sua vez no próximo turno;
3. Se a sua peça já estiver no tabuleiro, ela deve ser movida na quantidade de casas definida pelo dado;
4. Caso o jogador pare sobre uma casa já ocupada por outra peça, essa deve ser ELIMINADA e ir para fora do tabuleiro. Nesse caso, o jogador da peça eliminada deverá tirar 6 novamente para voltar para o INÍCIO do tabuleiro;
5. Caso o jogador pare sobre uma casa com a inscrição "SORTE OU REVÉS", ele deve tirar uma carta do topo da pilha, lê-la em voz alta e avançar ou retroceder com a sua peça, conforme as instruções dadas na carta. Depois disso, a carta retirada deverá ser inserida novamente em uma posição aleatória da pilha;
6. O jogador que chegar na casa "SUCESSO" primeiro, vence o jogo. Entretanto, é preciso tirar o número exato no dado para chegar nessa casa. Por exemplo, se existem 3 casas até a casa "SUCESSO", só poderá entrar nessa casa caso tire 3 no dado. Caso tire mais de 3, o jogador deverá retroceder o valor excedente, ou seja, se tirar 5 ele avançará 3 casas e retrocederá 2.

SORTE

O governo reduziu o ICMS no seu estado.

Avance 2 casas

SORTE

Conseguiu um financiamento com juros baixos.

Avance 2 casas

SORTE

Lucro recorde esse ano.

Avance 3 casas

SORTE

Quitou todas as dívidas.

Avance 3 casas



SORTE

A aplicação financeira rendeu mais do que o esperado.

Avance 3 casas

SORTE

Alta na bolsa de valores.

Avance 2 casas

SORTE

Preço dos insumos em queda.

Avance 3 casas

SORTE

Investir em painéis solares deu certo, economizou na conta de energia.

Avance 3 casas



SORTE

Adiantou a última parcela do financiamento do maquinário.

Avance 2 casas

SORTE

Fechou um ótimo acordo comercial.

Avance 3 casas

SORTE

Investir em marketing digital funcionou, atraiu novos clientes.

Avance 3 casas

SORTE

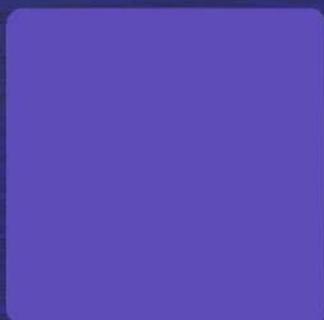
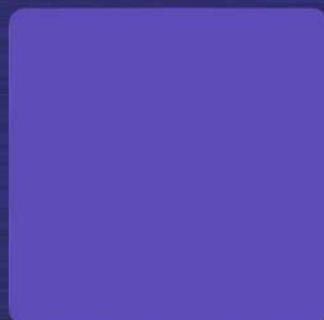
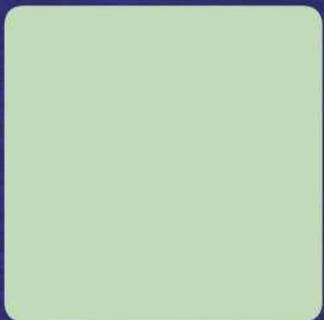
A capacitação aumentou o rendimento dos colaboradores.

Avance 2 casas

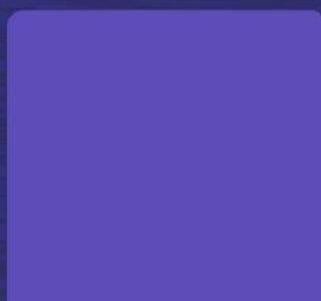
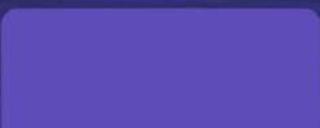
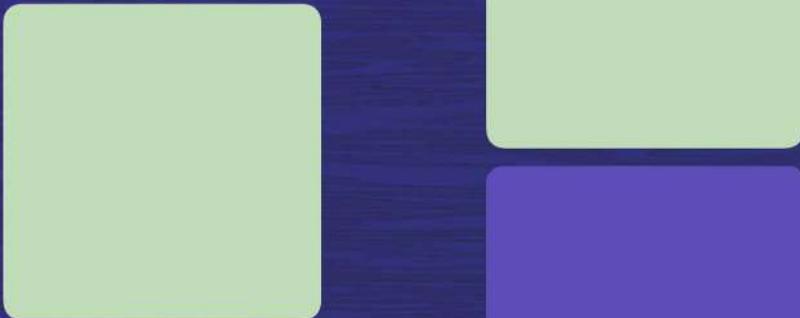
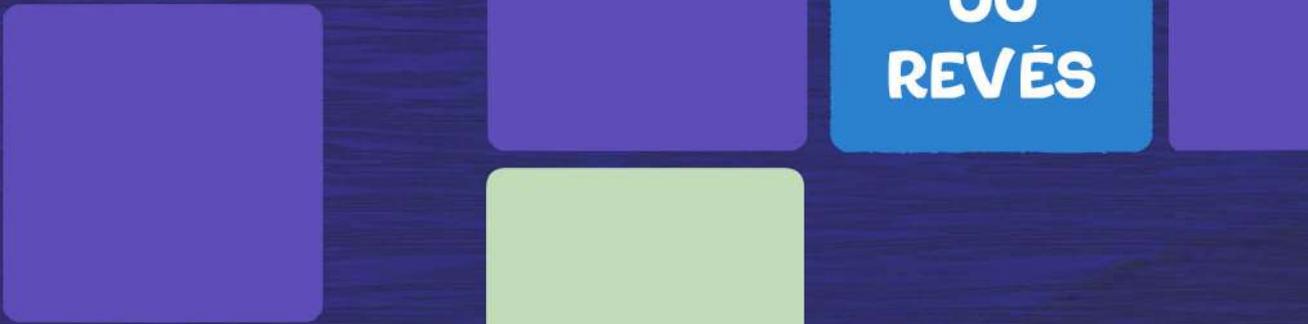
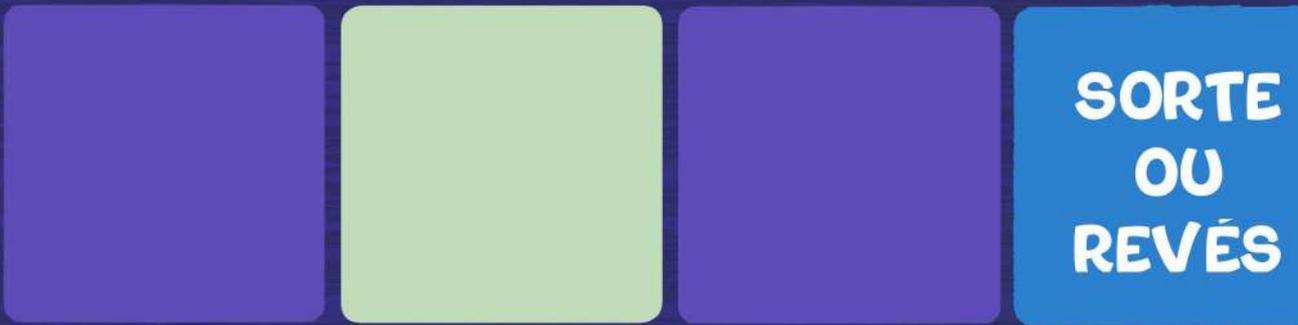
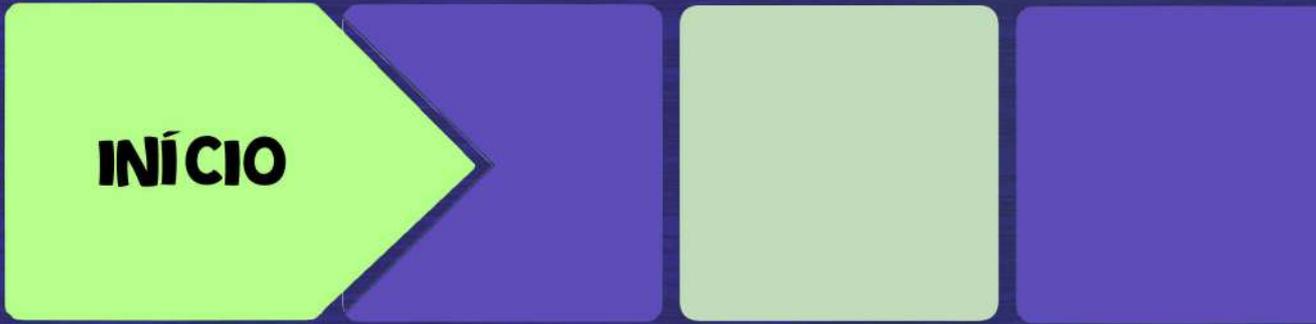




COLE AQUI









**SORTE
OU
REVÈS**

**SORTE
OU
REVÈS**

**SORTE
OU
REVÈS**

**SORTE
OU
REVÈS**



COLE AQUI

SUCESSO

SORTE
OU
REVÊS

SORTE
OU
REVÊS

SORTE
OU
REVÊS





REVÉS

Caiu na malha fina da receita federal.

Volte 3 casas

REVÉS

Um incêndio destruiu parte do seu estoque.

Volte 3 casas

REVÉS

Um ex-colaborador ganhou uma ação trabalhista contra a empresa.

Volte 2 casas

REVÉS

Atrasou o pagamento do imposto e foi multado.

Volte 2 casas



REVÉS

Período de recessão econômica.

Volte 3 casas

REVÉS

Aumento no preço dos insumos.

Volte 3 casas

REVÉS

Precisou renovar a frota.

Volte 2 casas

REVÉS

O salário dos colaboradores precisa ser reajustado.

Volte 2 casas



REVÉS

Precisou tomar um grande empréstimo com o banco.



Volte 3 casas

REVÉS

Um ataque *de um* software malicioso causou grande prejuízo.



Volte 2 casas

REVÉS

Grande aumento na conta de energia.



Volte 2 casas

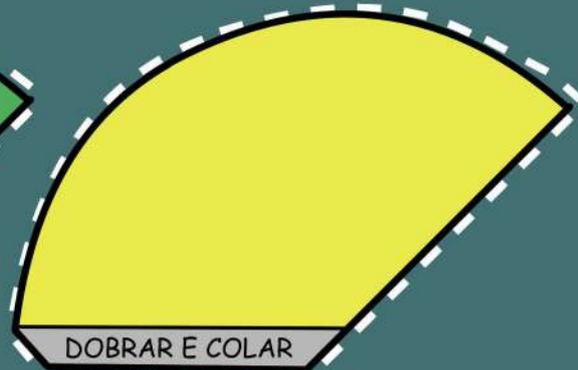
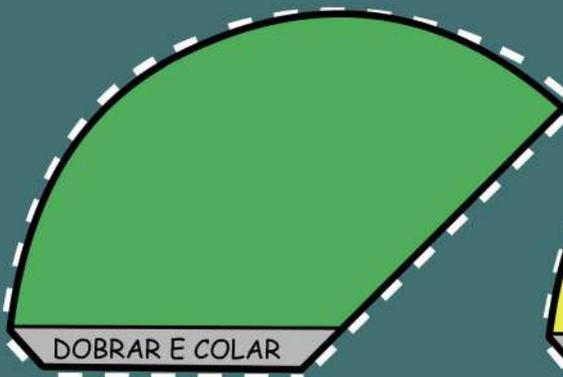
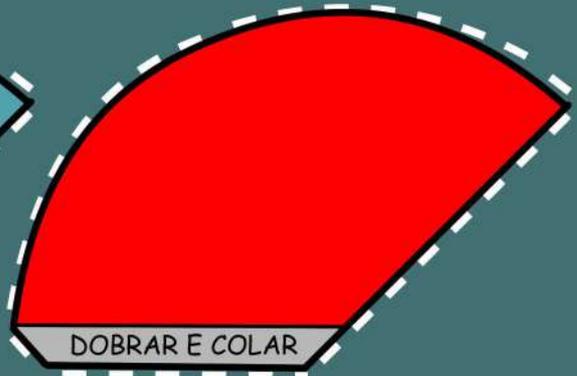
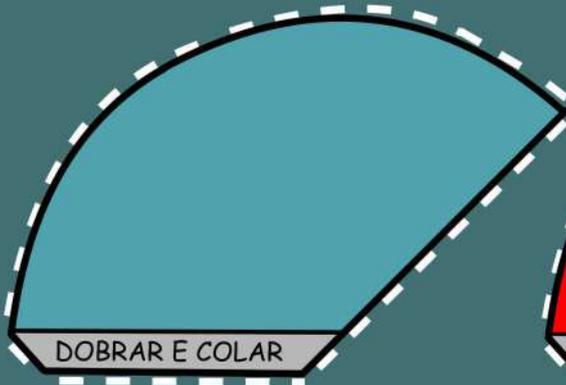
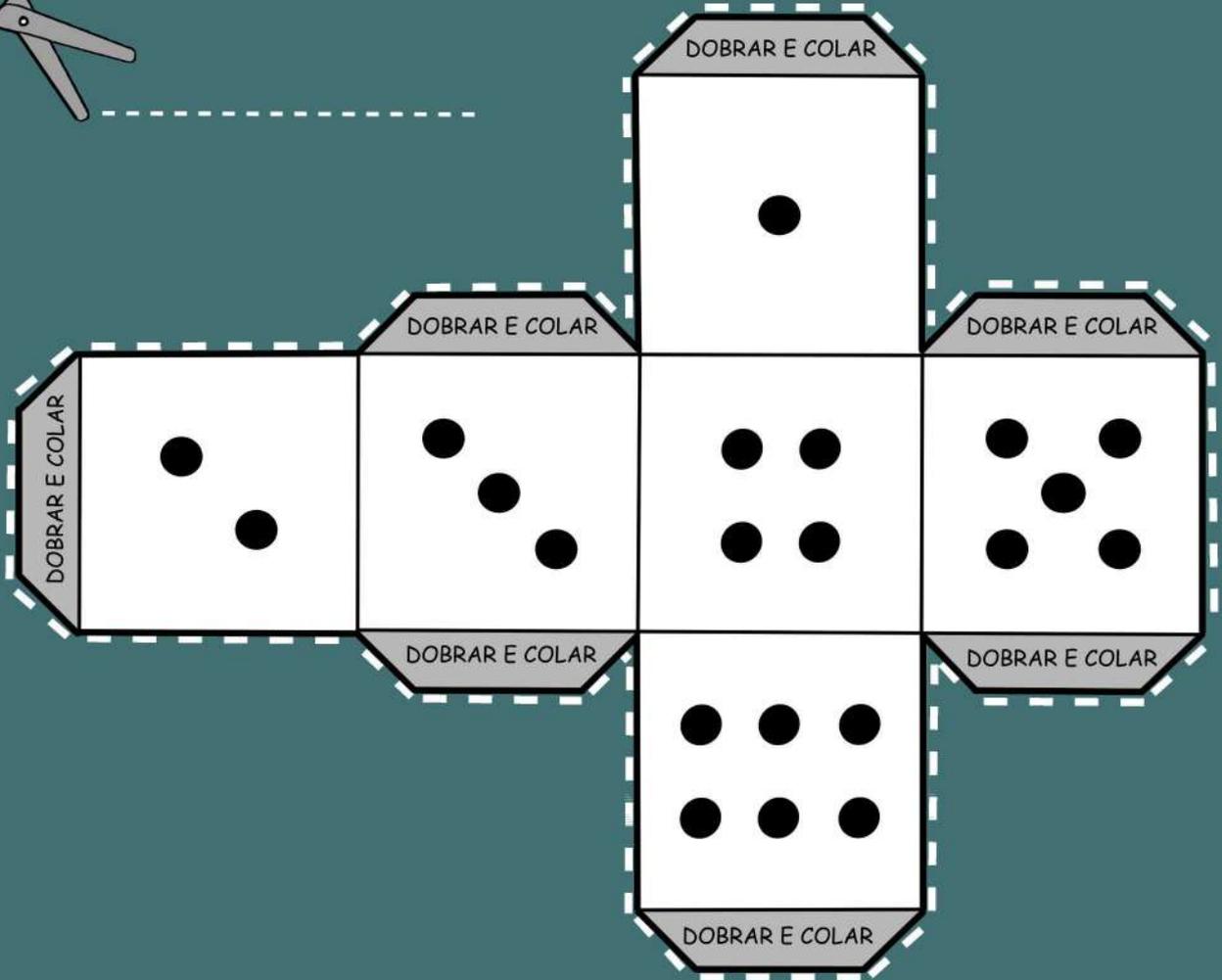
REVÉS

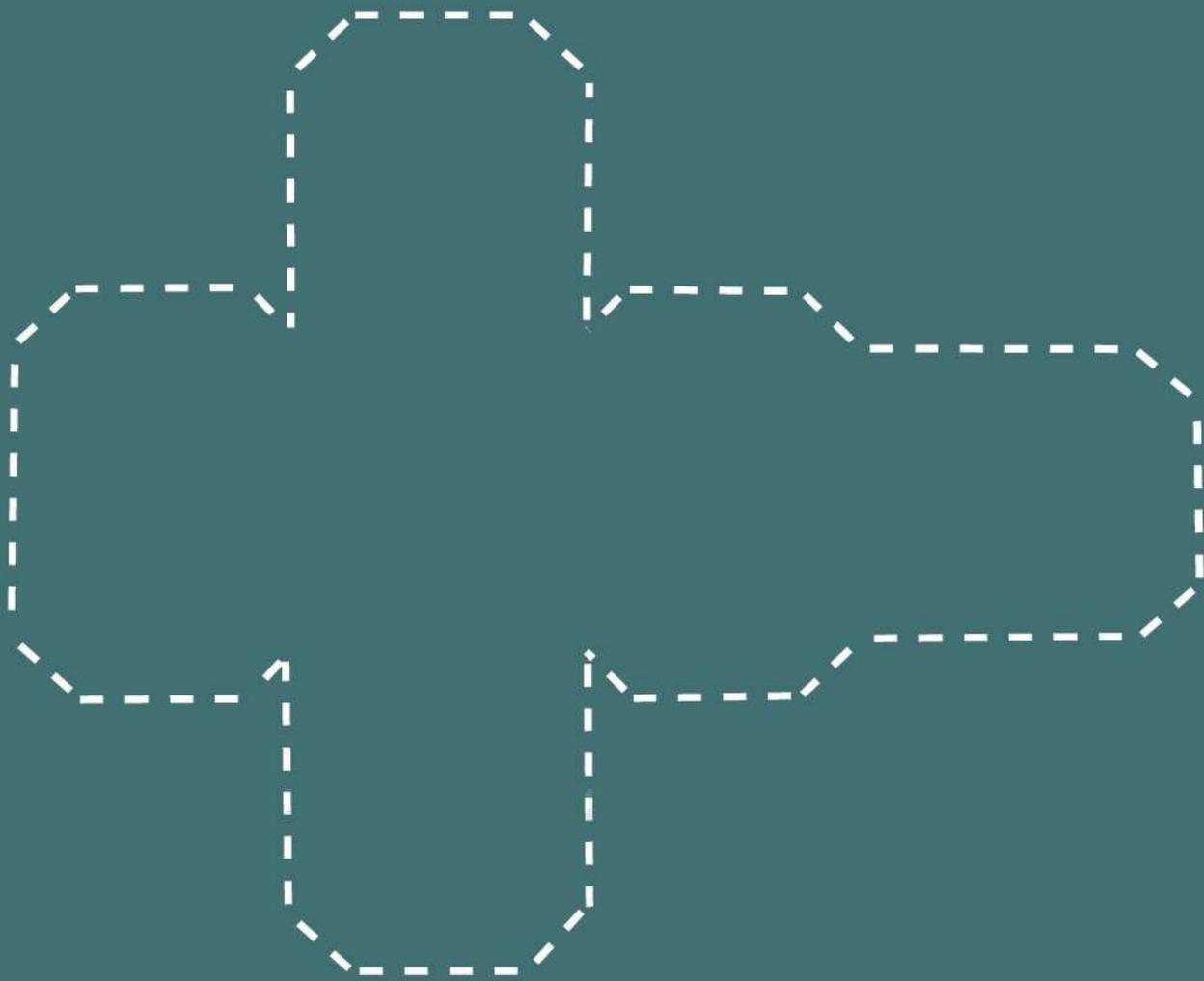
Inadimplência alta.



Volte 2 casas







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. 1. 24p

Mais gibis, cartilhas e guias em:

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

<https://almanquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

SOBRE OS AUTORES

Vívian Rique Gil Ferraro

Graduanda em Sistemas de Informação na UNIRIO.

Jobson Luiz Massollar da Silva

Bacharel em Informática pela Universidade Federal Fluminense (1990), Mestre em Engenharia de Sistemas e Computação pela COPPE/UFRJ (1993) e Doutor em Engenharia de Sistemas e Computação pela COPPE/UFRJ (2011) com ênfase em Engenharia de Software. Na área de Engenharia de Software tem atuado nos seguintes temas: Engenharia de Aplicações Web, Desenvolvimento Orientado por Modelos, Verificação e Validação de Sistemas e Sistemas Sensíveis ao Contexto. Atuou por mais de 20 anos na indústria em funções como analista de sistemas, coordenador de projetos e consultor de TI. Atuou também, por 8 anos, na Universidade Veiga de Almeida (UVA) como professor nos cursos de graduação em Ciência da Computação e Engenharia de Computação. Atualmente é professor adjunto no curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9342328333913115>

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-sanduiche) 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 "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

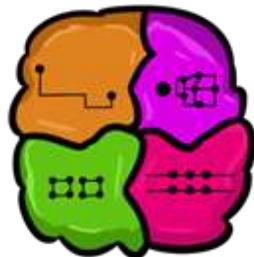
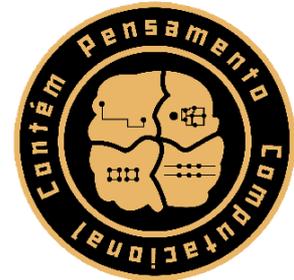
Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Sergipe - UFS (2023), com uma sólida experiência de sete anos como ilustrador digital e quadrinista.

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

AGRADECIMENTOS

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

APOIO



ISBN 978-857669570-7

