

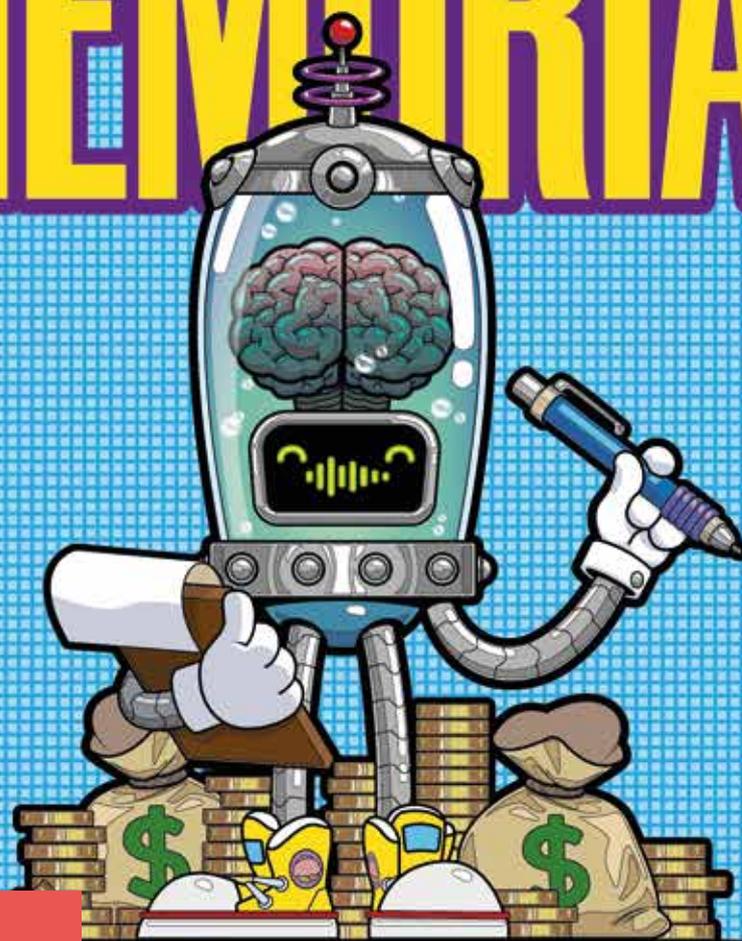
ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

14

Gestão
Financeira

contabilizando MEMÓRIAS



VOLUME 55

Contabilizando Memórias

JOGO



GABRIEL CAETANO FERREIRA DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
FELIPE MATHEUS DE SOUZA

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITOR

Prof^a. Dr^a. Bruna Silva do Nascimento

CAPA, ILUSTRAÇÃO E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Felipe Matheus de Souza

ELABORAÇÃO DO JOGO

Gabriel Caetano Ferreira da Silva

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C759 Contabilizando memórias [recurso eletrônico] / Gabriel Caetano Ferreira da Silva ... [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. 55).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-588-2 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Silva, Gabriel Caetano Ferreira da. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Souza, Felipe Matheus de. 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 – Almanques 004 (059)
2. Administração financeira 658.15



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

GABRIEL CAETANO FERREIRA DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
FELIPE MATHEUS DE SOUZA

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 55: Contabilizando Memórias

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 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 vinculada a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. Este gibi 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 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 55, apresentamos um jogo baseado nas definições, sobretudo terminologias, que estão presentes quando se fala em contabilidade financeira. "Contabilizando Memórias" é um jogo da memória que, além da perspicácia quanto à memorização do posicionamento das cartas na mesa, exige e oferece o conhecimento da contabilidade de custos aos jogadores. Estão presentes em parte dos seus cards os principais termos do assunto, enquanto a outra porção traz as definições desses vocábulos. Para além do exercício da memória, tem-se neste game a oportunidade de fixação de conhecimentos recorrentemente demandados quanto se estuda as contabilidades financeira e de custos. É uma forma divertida e dinâmica de, com uma mecânica simples, proporcionar uma experiência educativa sobre contabilidade.

(os Autores)

Manual do Usuário

SOBRE O JOGO

"Contabilizando Memórias" é um clássico jogo da memória, agora com cartas que remetem às principais terminologias dentro das contabilidades financeira e de custos. Os jogadores exercitam a memorização tanto quanto a captação do conhecimento, dado que o **cards match** é consumado não com itens iguais, mas a partir da correspondência correta entre vocábulo e definição. As cartas do jogo são apresentadas como cartas de termo ou definição. À medida que são feitos os pares corretos, são somadas as pontuações descritas nas cartas ao jogador que encontrou a dupla equivalente. Por fim, o jogo é concluído quando todas as cartas são reveladas e vence aquele que tiver a maior quantidade de pontos.

REGRAS DO JOGO

Objetivo

O objetivo do jogo é desafiar os jogadores para que encontrem pares de termos financeiros correspondentes, exercitando a memória e o conhecimento em contabilidade enquanto se divertem e acumulam pontos mirando a vitória.

Número de Jogadores: 2 a 3.

Manual do Usuário

SOBRE O JOGO

Objetos necessários

✓ **Coleção de cartas (26):**

- cartas de 5 pontos (10 pontos por par): 10 cartas que formam 5 pares;
- cartas de 10 pontos (20 pontos por par): 8 cartas que formam 4 pares;
- cartas de 15 pontos (30 pontos por par): 8 cartas que formam 4 pares.

✓ **Cartas de penalização (4):**

- cartas de -5 ou -10 pontos: 4 cartas individuais.

✓ **Fichas de Pontuação (3):** para acompanhamento dos pontos de cada jogador, se observada a necessidade.

Dinâmica de jogabilidade

✓ **Preparação:** distribua as cartas na mesa com o verso (lado do logotipo) virado para cima, certificando-se de misturá-la por, ao menos, 15 segundos.

✓ **Turnos:** os jogadores deverão definir a ordem do jogo a partir do "zerinho ou um", quando em três presentes, ou "par ou ímpar", quando em dois. O primeiro a "sair" inicia o turno, enquanto o último, finaliza. Se descoberta uma

Manual do Usuário

SOBRE O JOGO

dupla correspondente de cartas, o jogador da vez tem direito a mais uma retirada, a qual, independentemente do resultado, será sua última no turno.

- ✓ **Pontuação:** os jogadores acumulam pontos conforme descobrem os pares de cartas. As cartas possuem valores positivos, com exceção das de penalização (vermelhas). Toda pontuação deve ser detalhada na ficha de pontuação.
- ✓ **Fim do Jogo:** o jogo termina quando não há mais cartas na mesa. O jogador com mais pontos acumulados é declarado vencedor.

Vencedor

O jogador que acumular o maior número de pontos ao final do jogo é declarado vencedor.

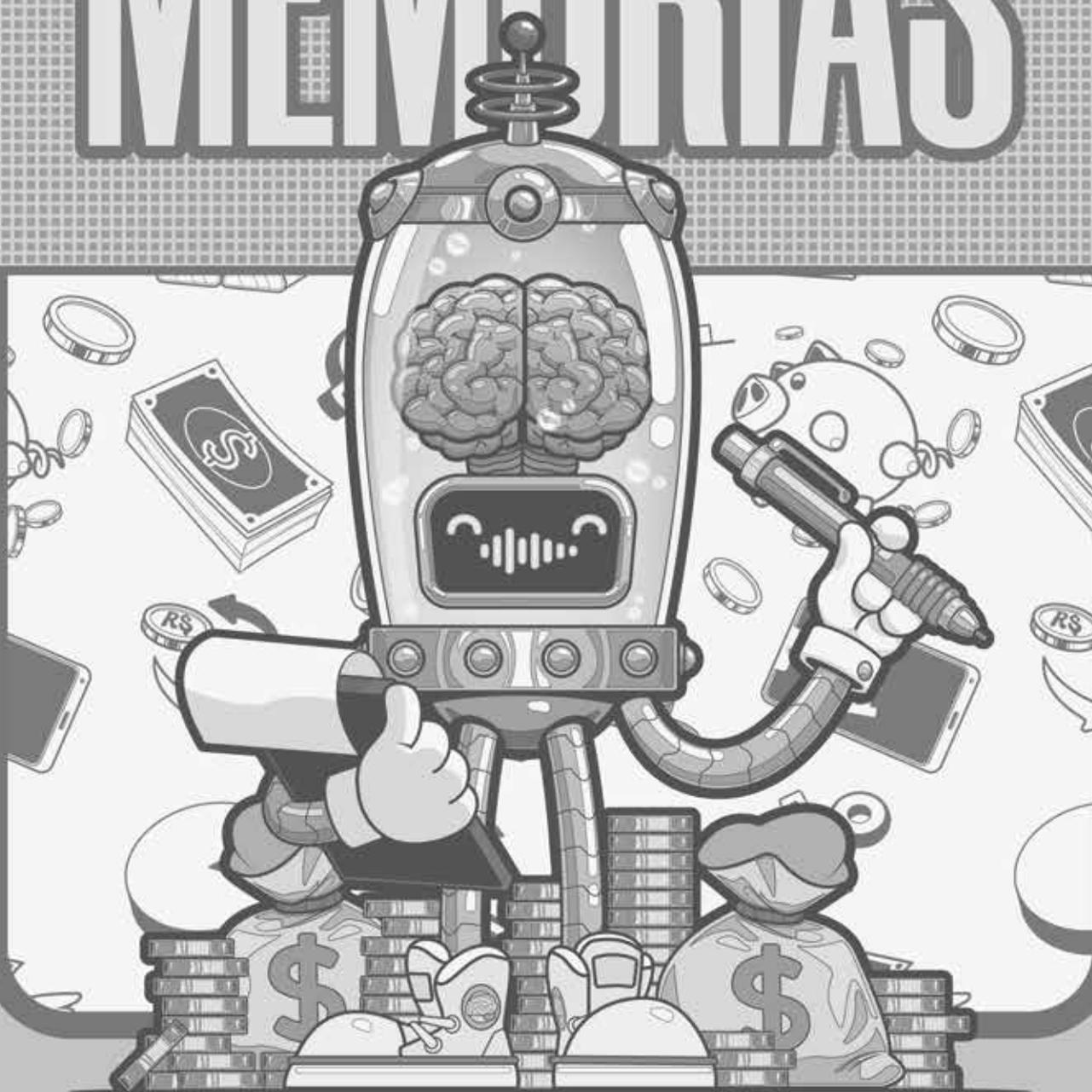
Fim do jogo

Para concluir o jogo, as cartas precisam estar zeradas – todos os pares devidamente revelados – e a pontuação total de cada um dos jogadores deve ser exposta.z

JOGO da MEMÓRIA

contabilizando

MEMÓRIAS



+5
pontos

CUSTO VARIÁVEL

A1

Gastos que mudam
proporcionalmente com
o nível de produção
ou vendas.

+5
pontos

A1

+5
pontos

CUSTO FIXO

A2

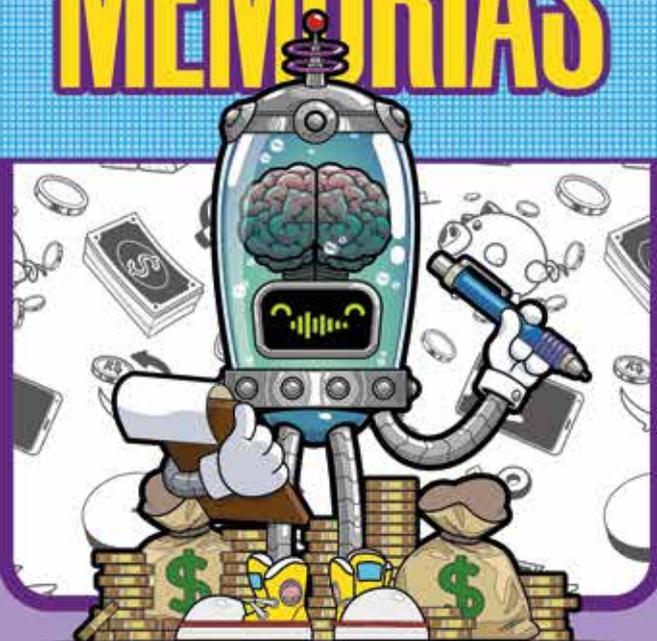
Gastos que permanecem
constantes,
independentemente
do volume de produção
ou vendas.

+5
pontos

A2

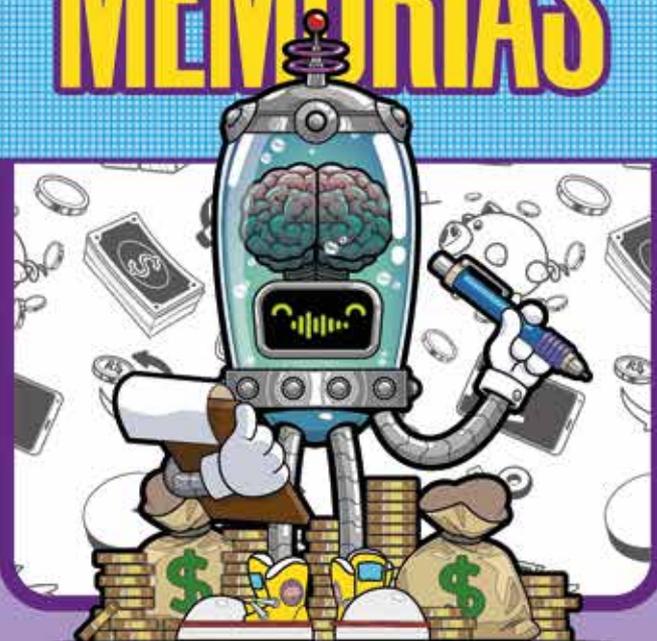
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



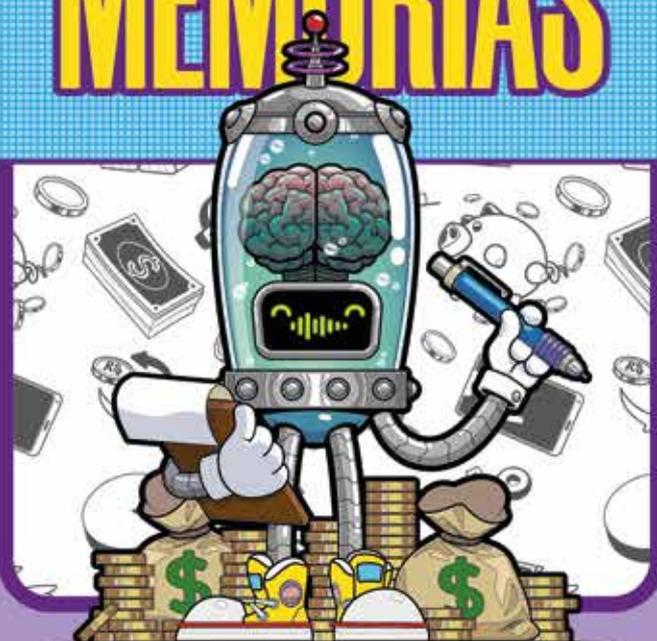
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



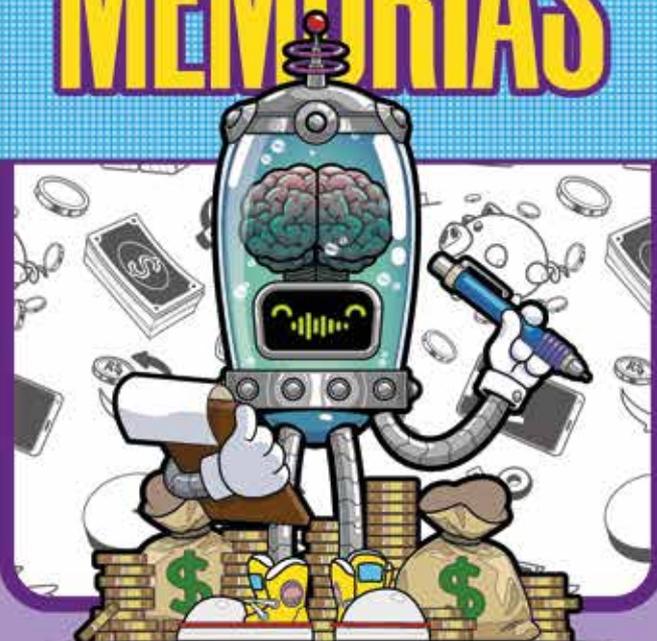
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



+5
pontos

CUSTO DIRETO

A3

Gastos que podem ser
diretamente atribuídos
a um produto
ou serviço.

+5
pontos

A3

+5
pontos

CUSTO INDIRETO

A4

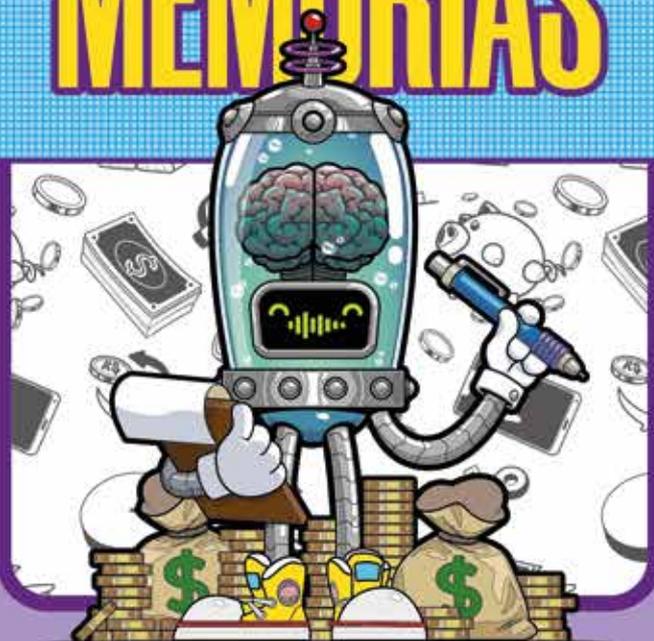
Gastos que não podem
ser facilmente atribuídos
a um produto ou serviço
específico.

+5
pontos

A4

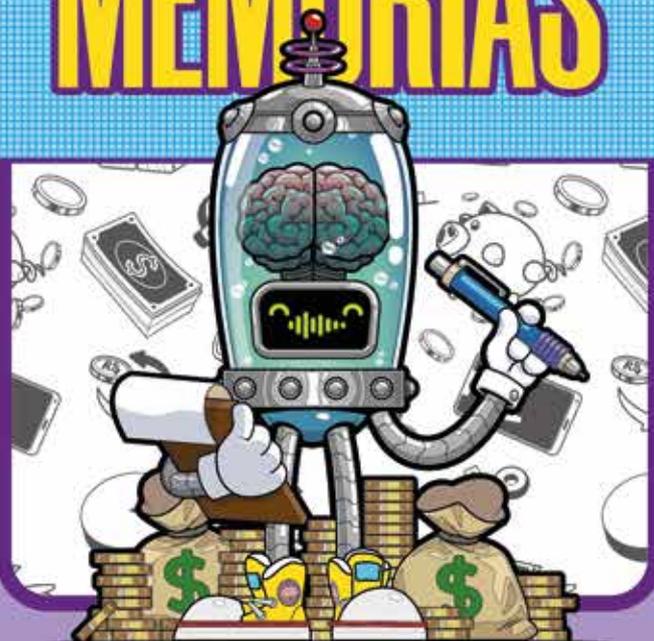
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



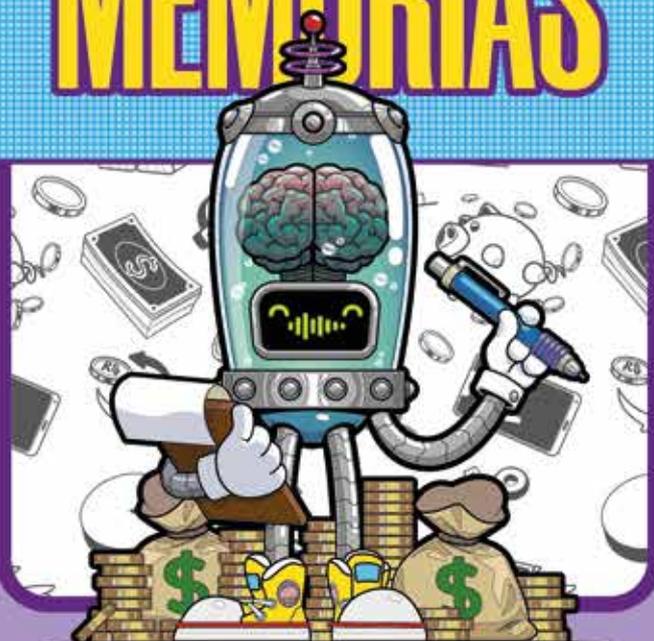
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



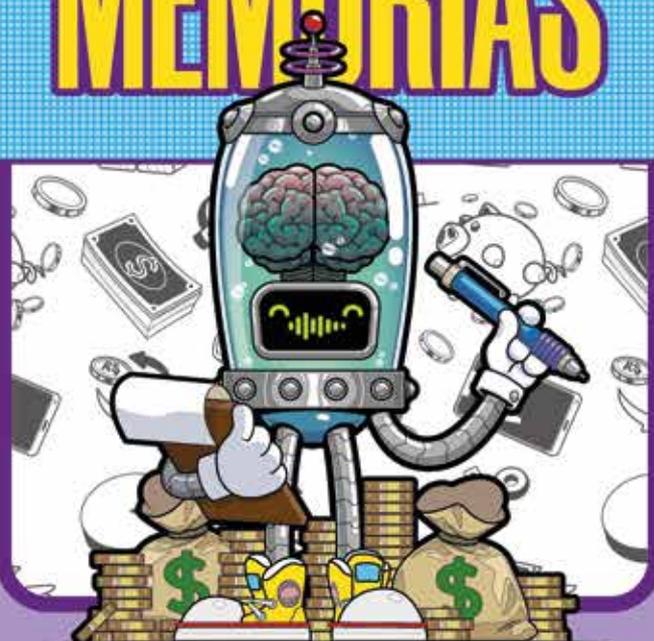
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



+5
pontos

CUSTO PADRÃO

A5

Custos estimados de materiais, mão de obra e custos indiretos de fabricação para um determinado nível de produção.

+5
pontos

A5

+10
pontos

CUSTO REAL

B1

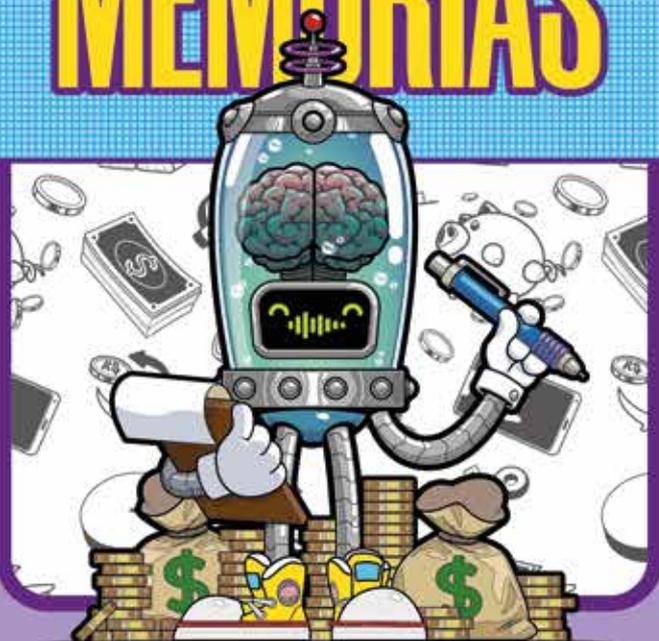
Custos reais incorridos durante o processo de produção ou vendas.

+10
pontos

B1

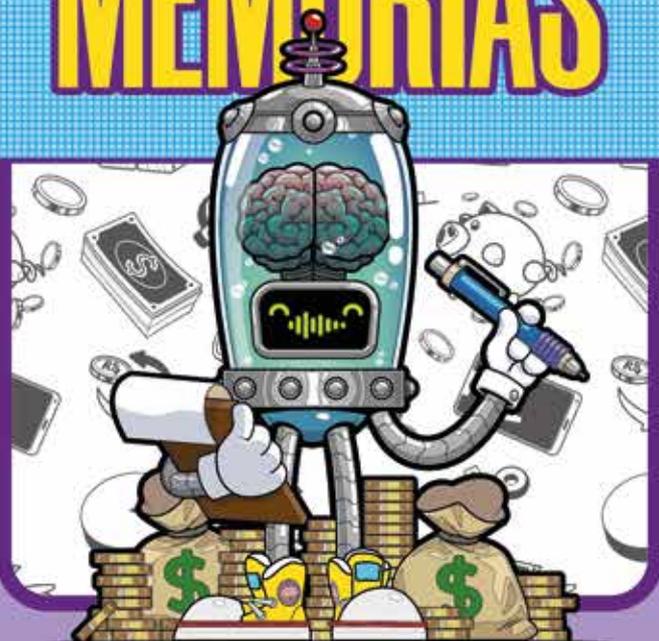
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



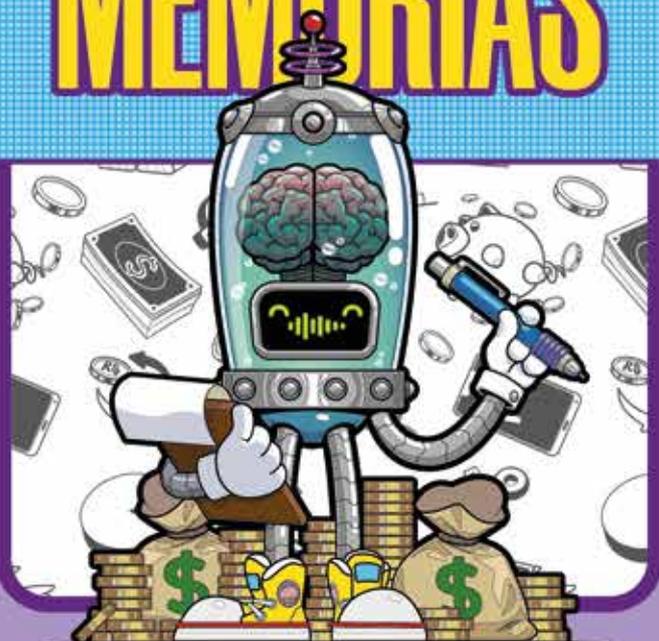
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



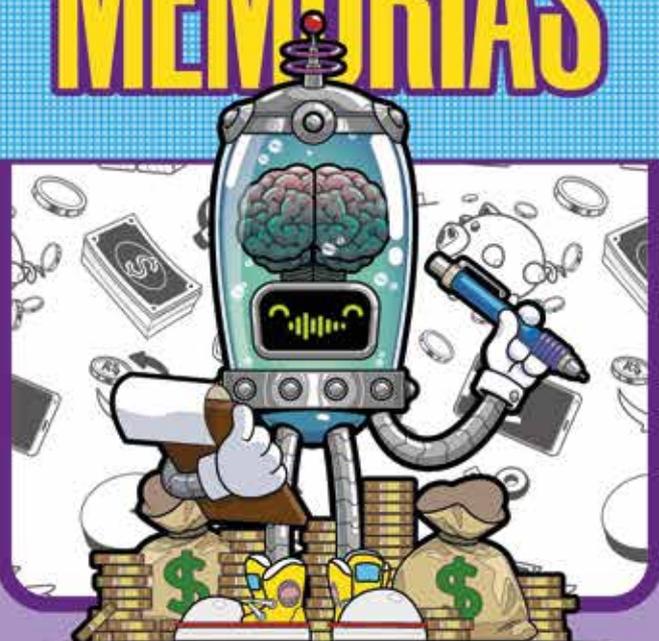
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



+10
pontos

CUSTO DE PRODUTOS VENDIDOS (CPV)

B2

Total dos custos
incorridos na fabricação
de produtos que foram
vendidos durante um
período.

+10
pontos

B2

+10
pontos

CUSTO DE PRODUÇÃO

B3

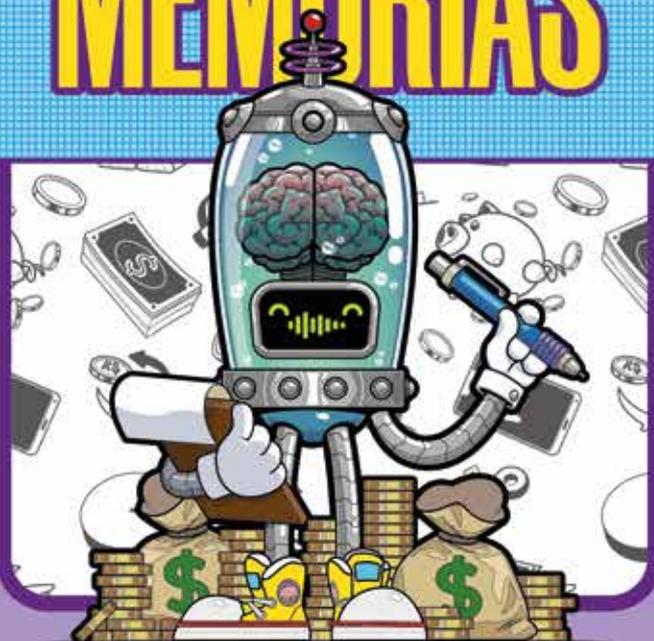
Soma dos custos diretos
e indiretos incorridos
na fabricação de
um produto.

+10
pontos

B3

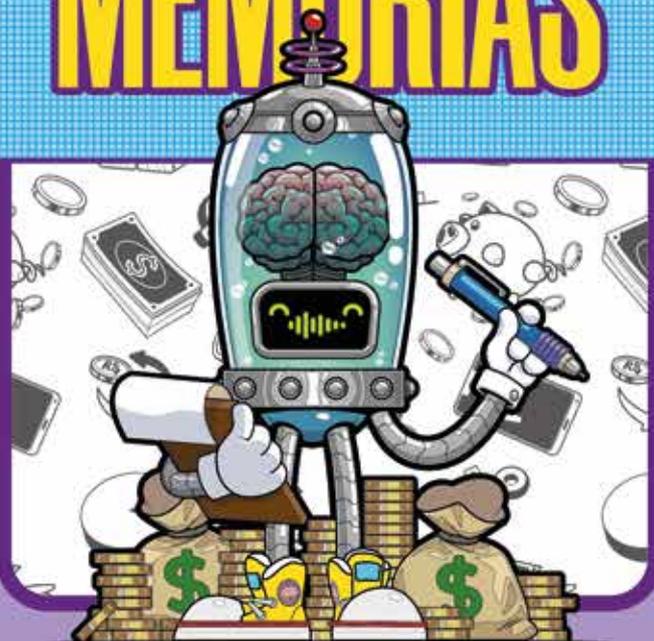
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



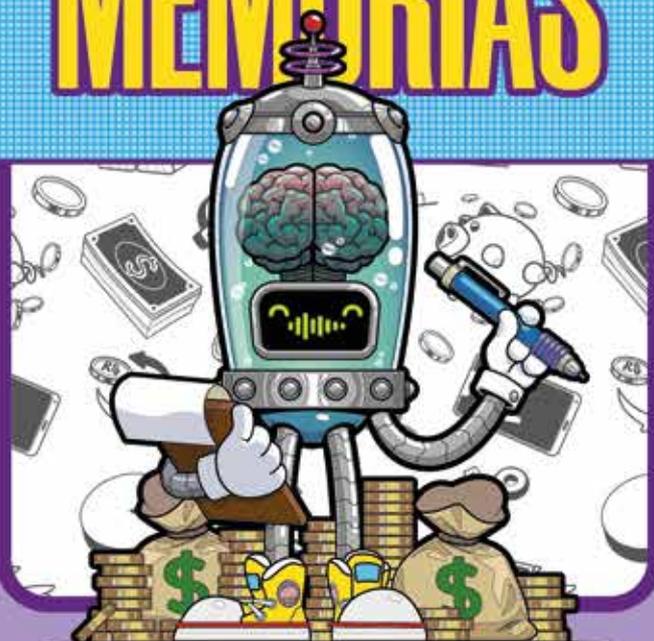
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



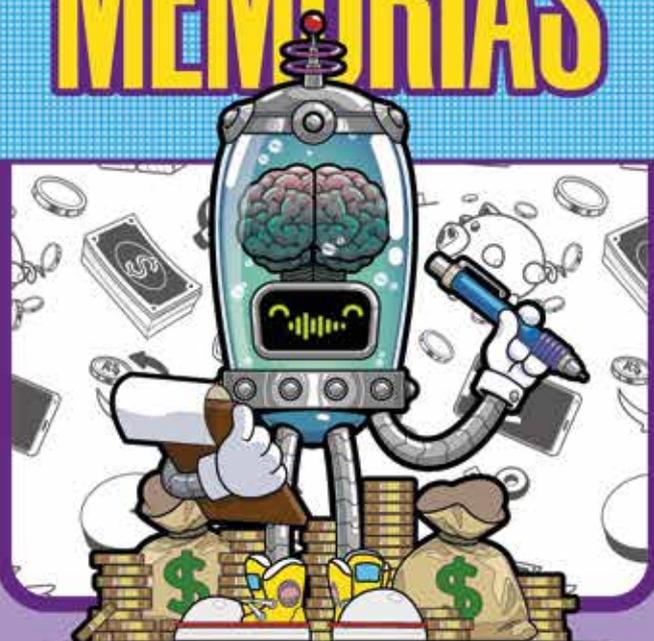
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



+10
pontos

INVENTÁRIO INICIAL

B4

Valor dos produtos em
estoque no início de um
período contábil.

+10
pontos

B4

+15
pontos

INVENTÁRIO FINAL

C1

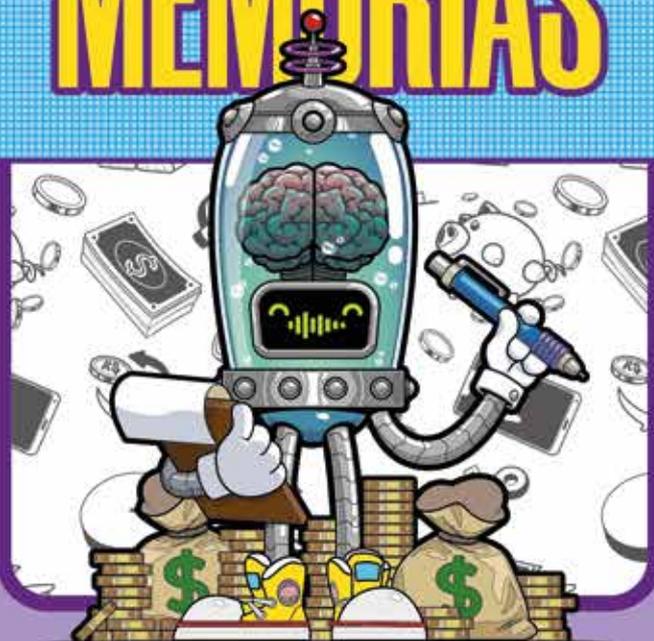
Valor dos produtos em
estoque no final de um
período contábil.

+15
pontos

C1

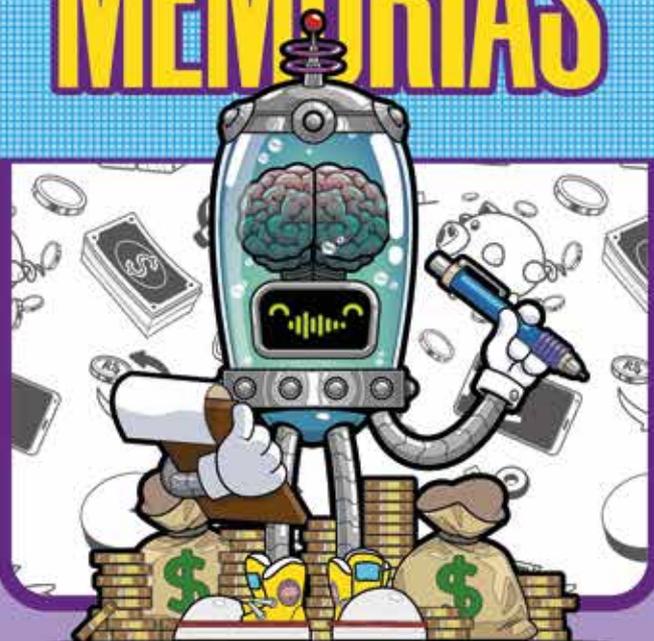
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



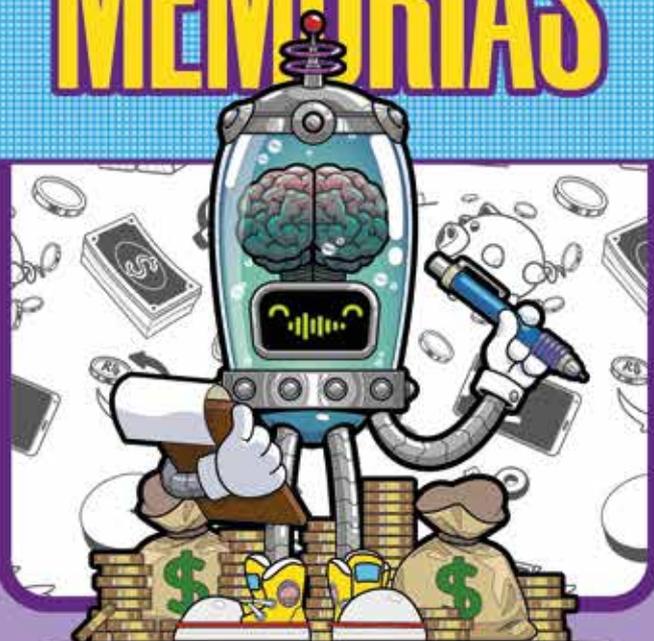
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



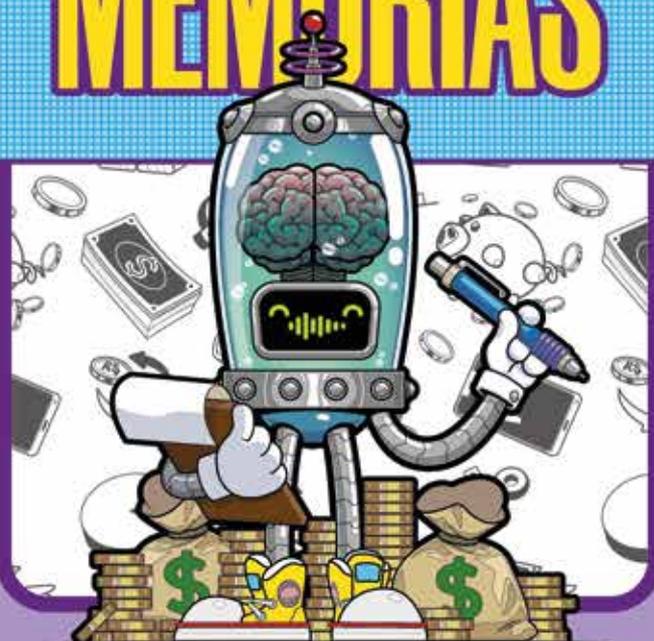
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



+15
pontos

CUSTO DE OPORTUNIDADE

C2

Benefício perdido ao escolher uma alternativa em detrimento de outra.

+15
pontos

C2

+15
pontos

CUSTO DE TRANSAÇÃO

C3

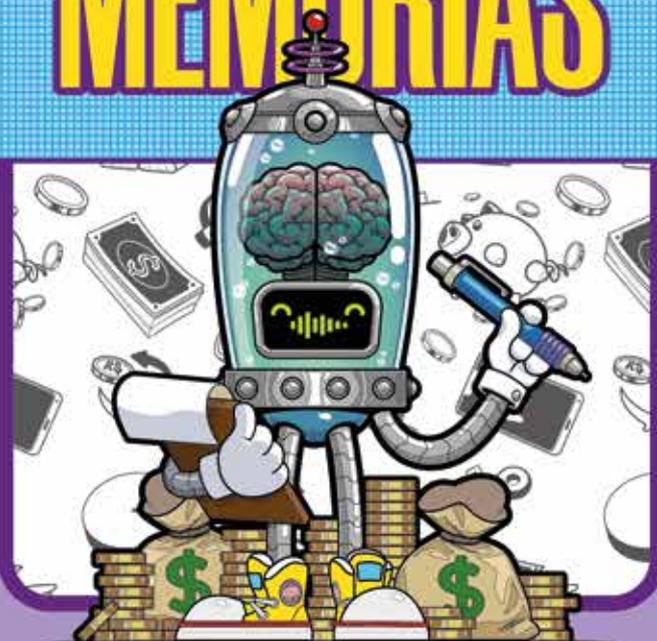
Custos associados à compra ou venda de um bem ou serviço, incluindo impostos, taxas e despesas administrativas.

+15
pontos

C3

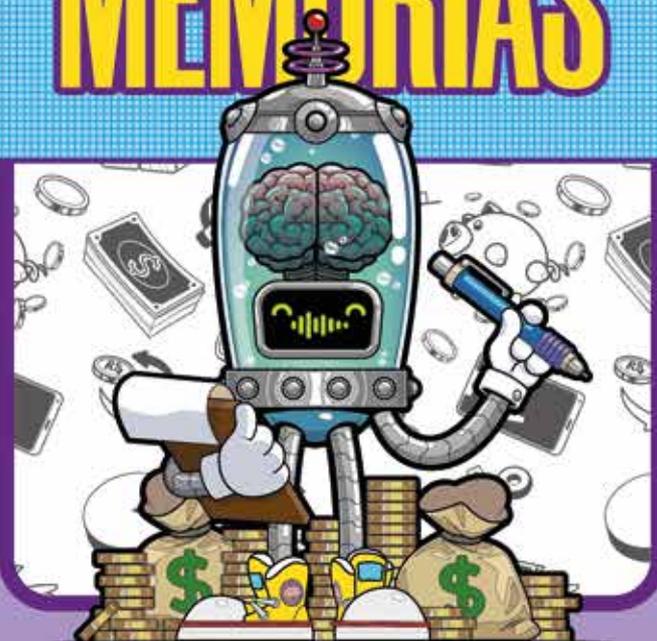
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



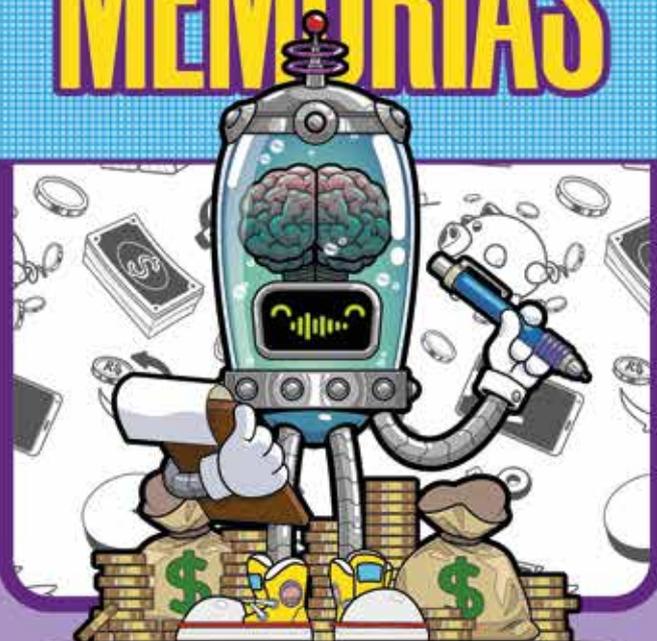
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



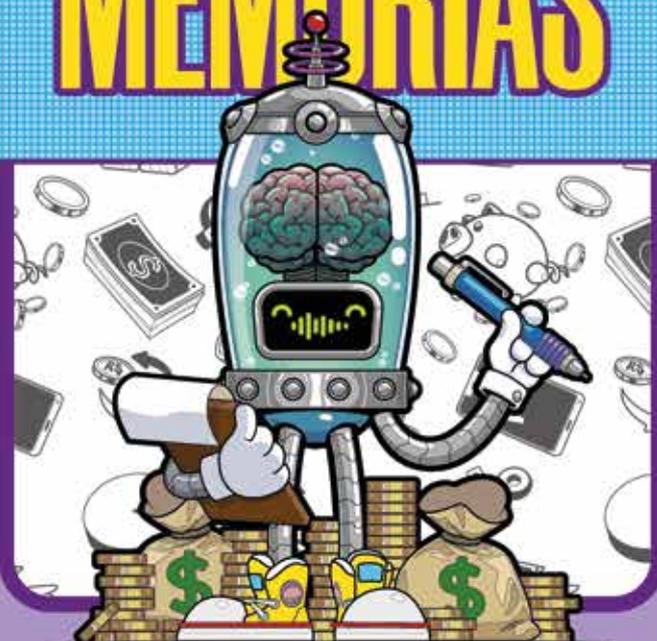
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



+15
pontos

CUSTO DE ARMAZENAGEM

C4

Custos associados ao armazenamento de estoque, como aluguel de espaço, segurança e manutenção.

+15
pontos

C4

-10
pontos

ESTOQUE OBSOLETEO

Produtos ou materiais que não podem mais ser vendidos devido à obsolescência.

D1

-10
pontos

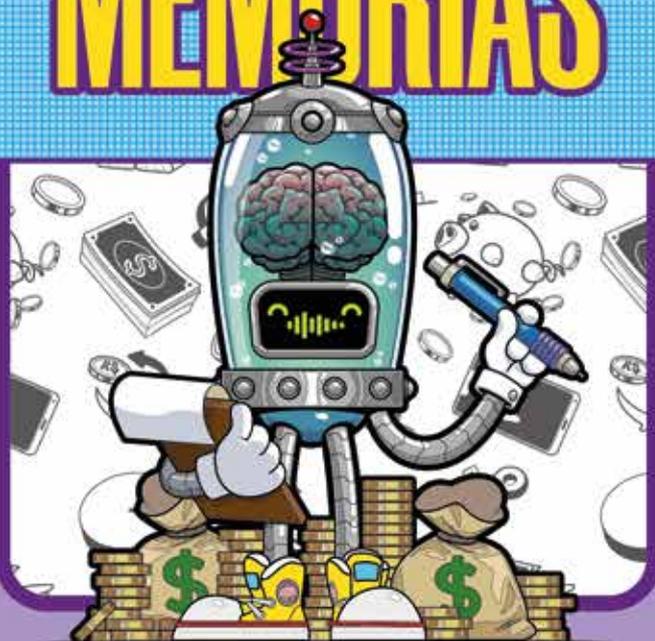
ESTOQUE EXCEDENTE

Quantidade de produtos em estoque além da demanda prevista.

D2

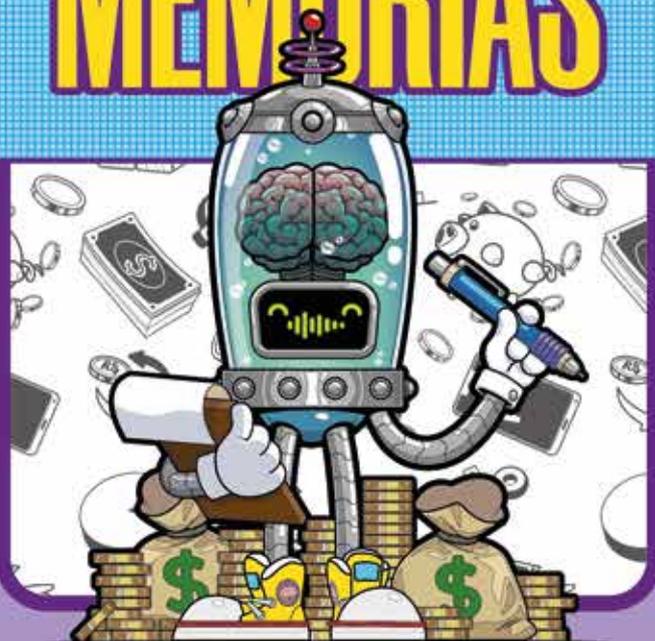
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



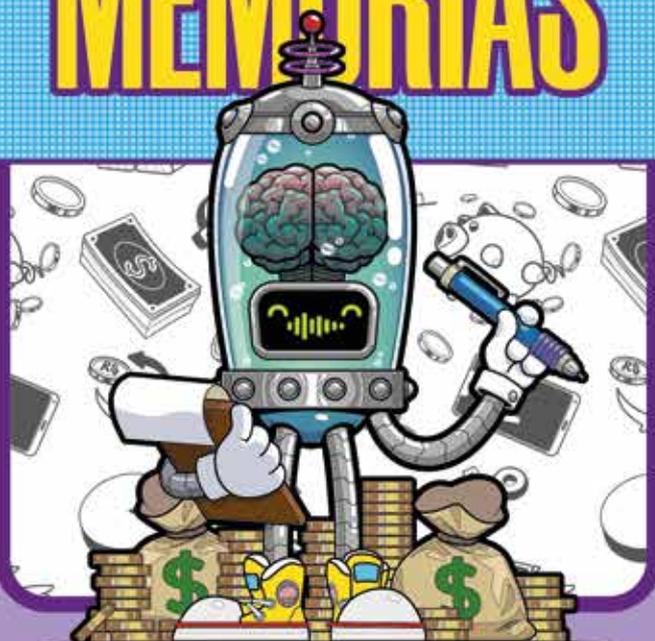
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



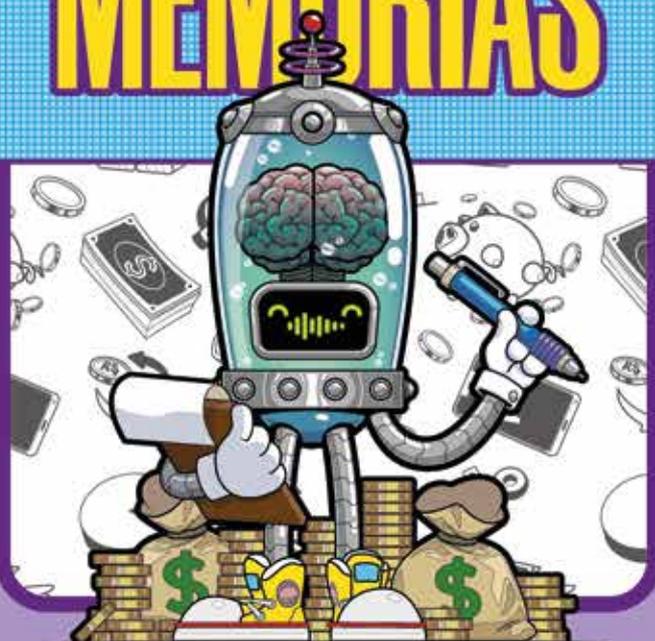
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



-5
pontos

PERDA POR OBSOLESCÊNCIA

Redução no valor dos estoques devido à falta de demanda ou desvalorização.

D3

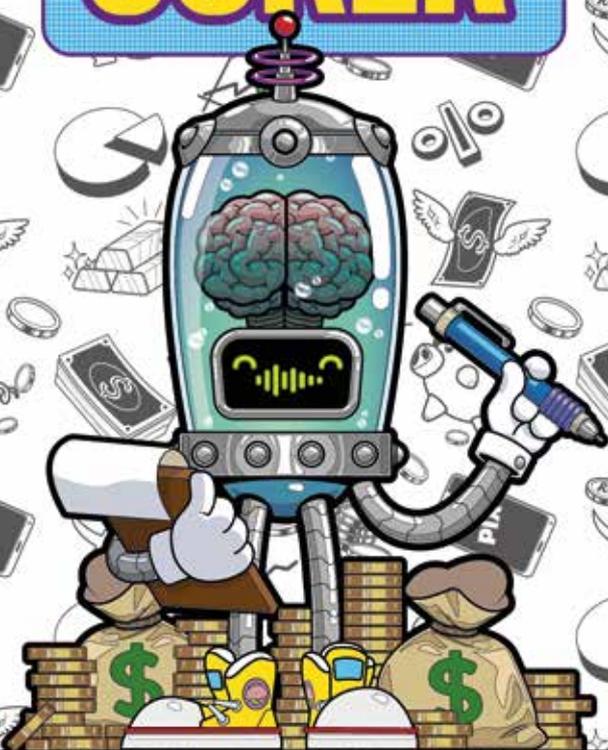
-5
pontos

DESPERDÍCIO DE MATERIAIS

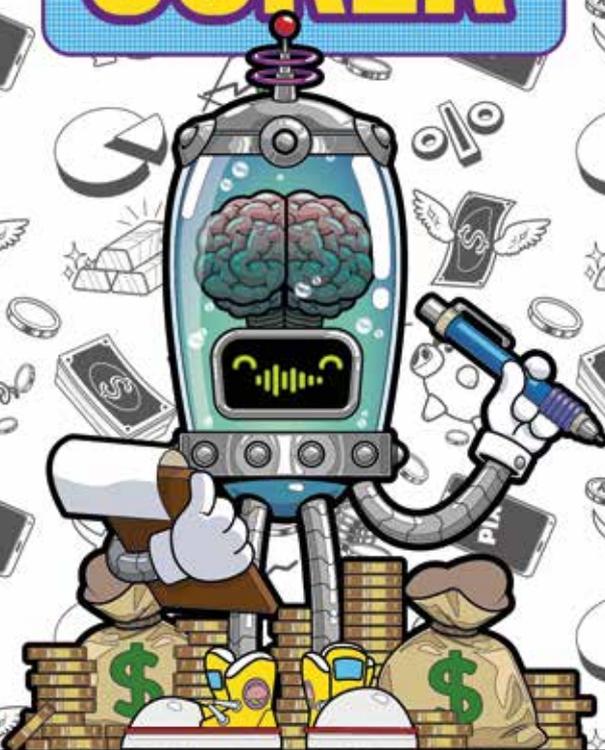
Perda de materiais durante o processo de produção devido a falhas ou ineficiências.

D4

JOKER

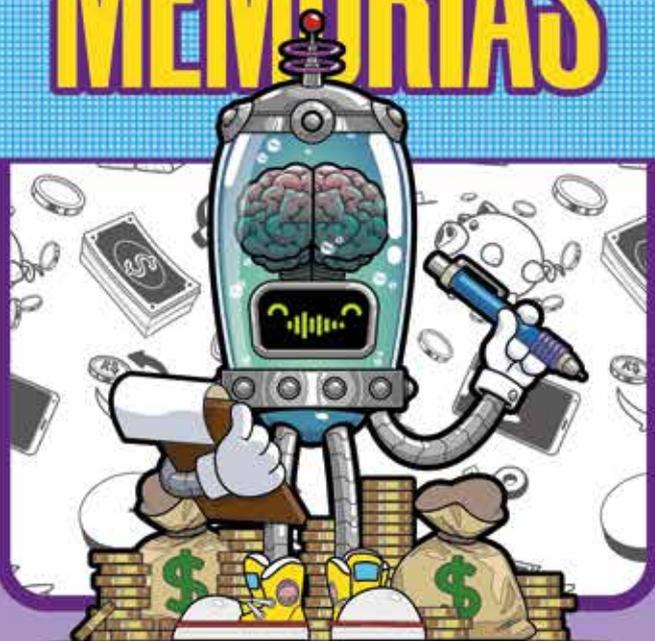


JOKER



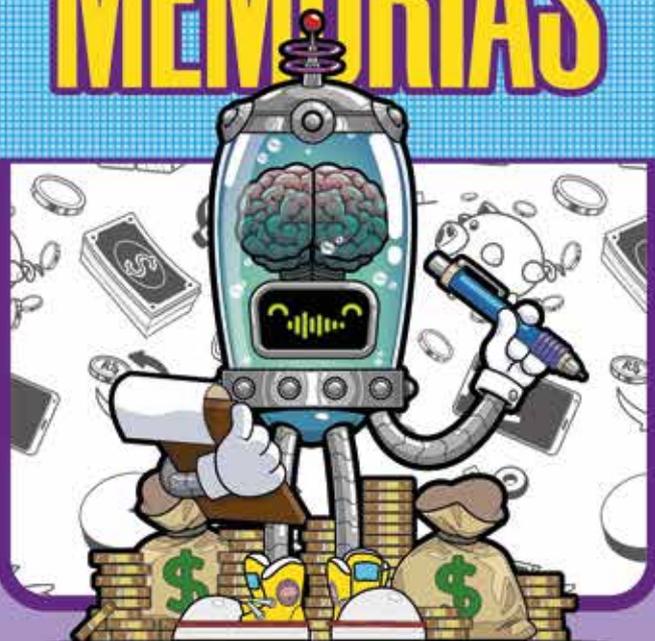
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



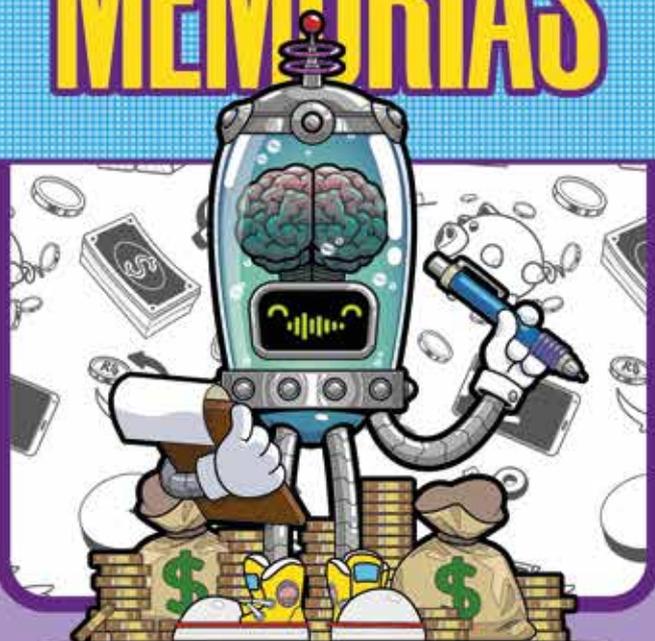
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



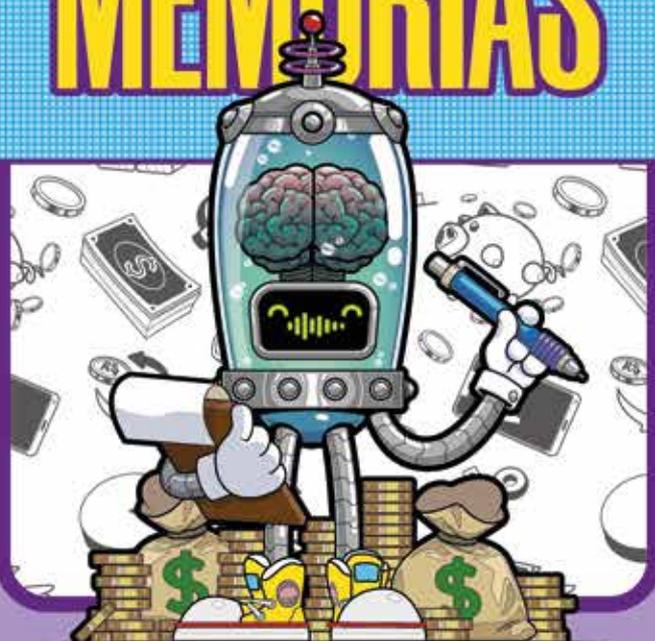
JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



JOGO da MEMÓRIA

contabilizando
MEMÓRIAS



<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>												

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>										
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>										

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>										
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>										

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>										
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>										

Jogador(a/e): _____

Ficha de Pontuação

SOMA = _____

BIBLIOGRAFIA

BELÉM, I. P. B. *et al.* Custo dos produtos (Mercadorias e Serviços) vendidos, inventários, estoques de matérias prima e produtos. **Almanaque para Popularização da Ciência da Computação: Gestão Financeira**, v. 10. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. Disponível em: <https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie14/S14V10small.pdf>. Acesso em: 1.º maio 2024.

CERYNO, P. **Gestão de Custos: Custo/Volume/Lucro**. [201-]. Apresentação do Microsoft Power Point. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1_Ss61H0xmlKjQ5o-7jKlztTxEABLTJ8J/view. Acesso em: 2 maio 2024.

MAGANINI, N. D. **Contabilidade de Custos**. [2017]. Apresentação do Microsoft Power Point. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4132432/mod_resource/content/1/Slide%20aula%2018102017.pdf. Acesso em: 2 maio 2024.

REIS, T. Custo de Produtos Vendidos: aprenda como analisar esse indicador. **Suno**, 2019. Disponível em: <https://www.suno.com.br/artigos/custo-de-produtos-vendidos/>. Acesso em: 2 maio 2024.

Mais gibis em:

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

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

SOBRE OS AUTORES



Gabriel Caetano Ferreira da Silva

Graduando em Engenharia de Produção
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 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>



Felipe Matheus de Souza

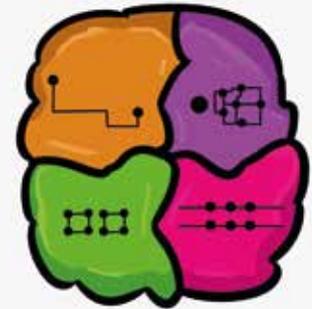
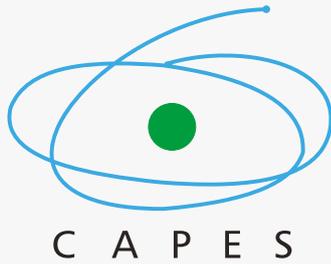
Discente da Graduação em Design Gráfico
na Universidade Federal de Sergipe - UFS e Técnico Gráfico em
Pré-Impressão pelo SENAI de Artes Gráficas Theobaldo De Nigris
(2012).

Portfólio: [behance.net/fs_artedesign](https://www.behance.net/fs_artedesign)

Agradecimentos

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

APOIO



CONTÉUDO INTELECTUAL DE VEICULAÇÃO GRATUITA, SUA VENDA É PROIBIDA.

ISBN 9788576695882



9 788576 695882 >

Acesse:
almanaquesdacomputacao.com.br