



Volume 53

CARTEADO DE LUCROS E PERDAS (L&P)

JOGO



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

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 ILUSTRAÇÕES 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 – Almanaque 004 (059)
2. Administração financeira 658.15



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)



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 (6º 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

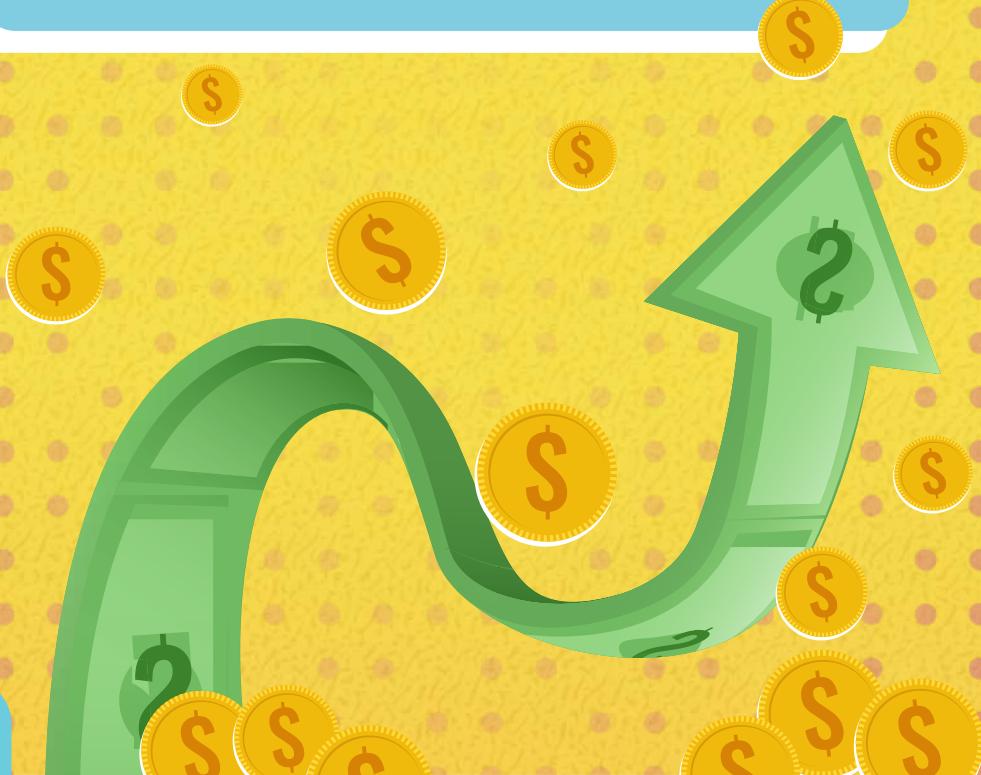
O jogo se iniciará assim que todos os jogadores possuírem quatro cartas, concedidas a eles da pilha de cartas previamente embaralhada. Elas podem variar de valores e tipo, valores entre 10k e 100k, e podendo ser uma carta de Lucro ou uma carta de Prejuízo.

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).

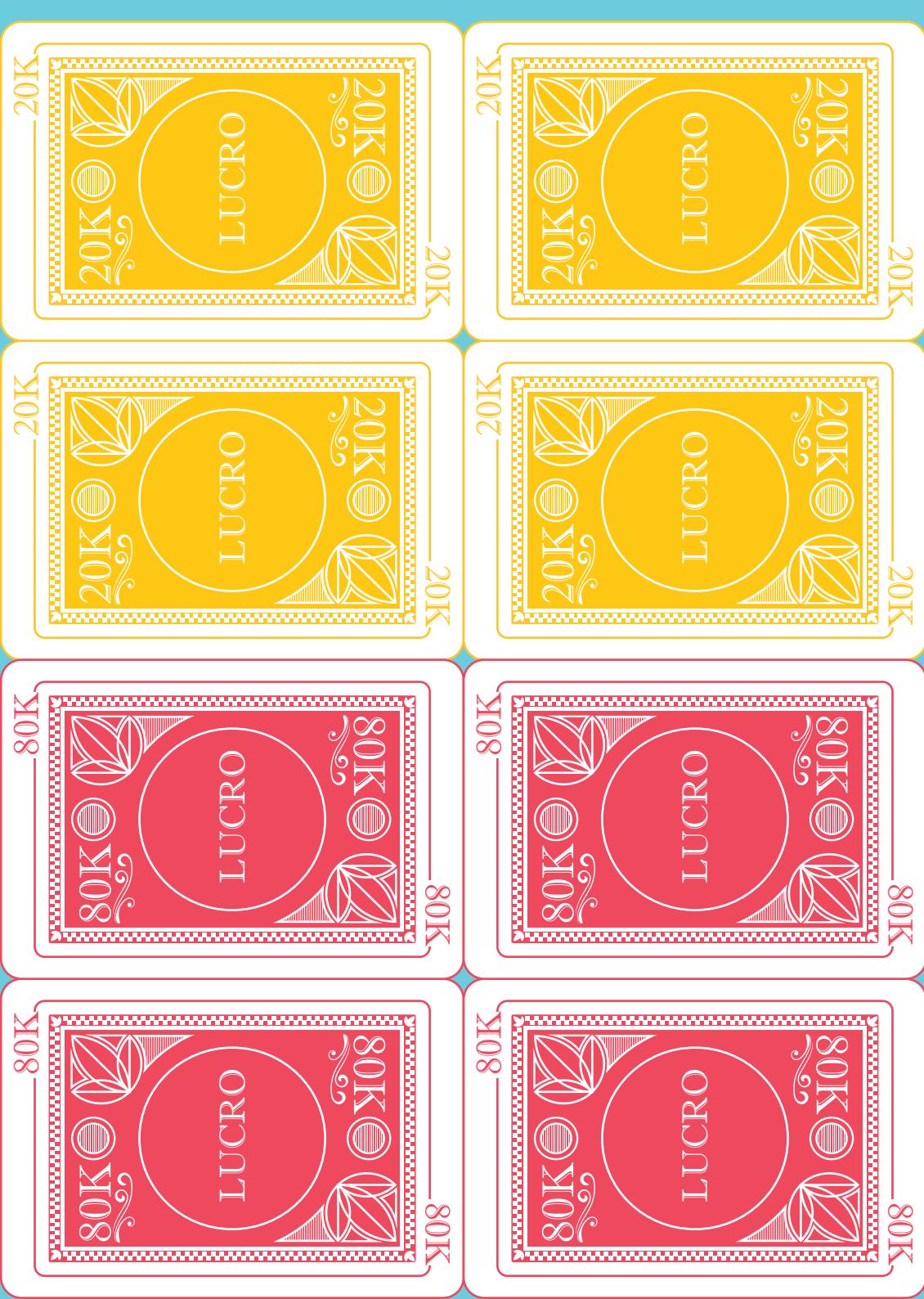
Fim do jogo

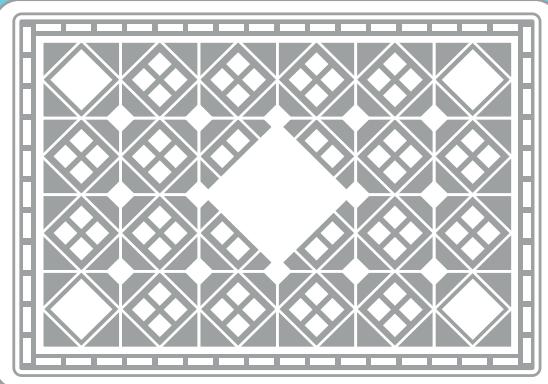
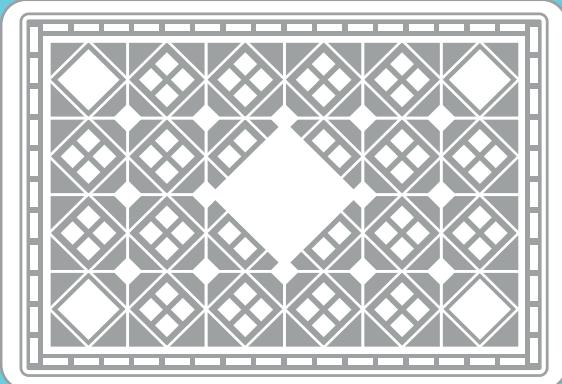
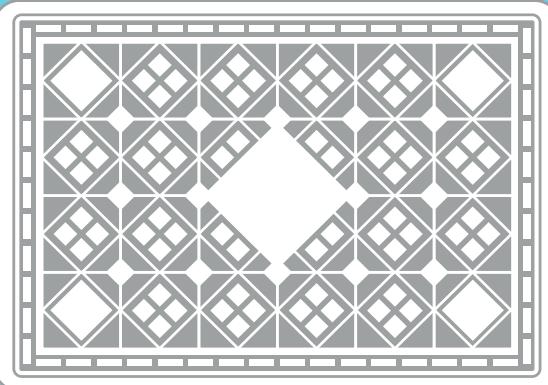
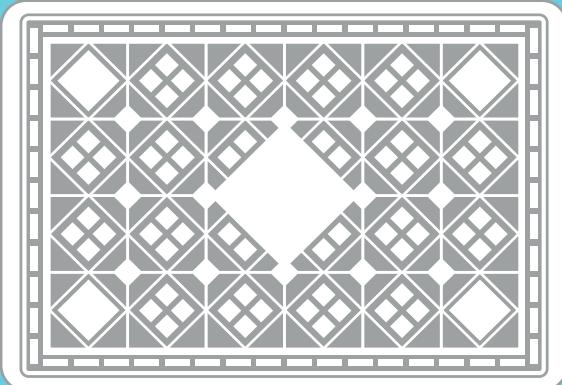
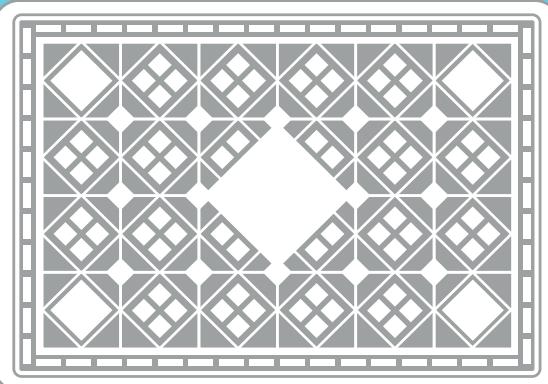
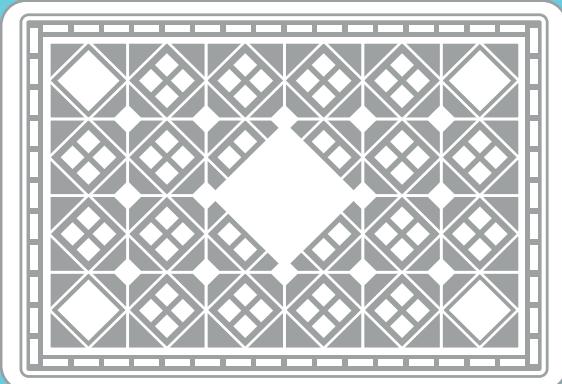
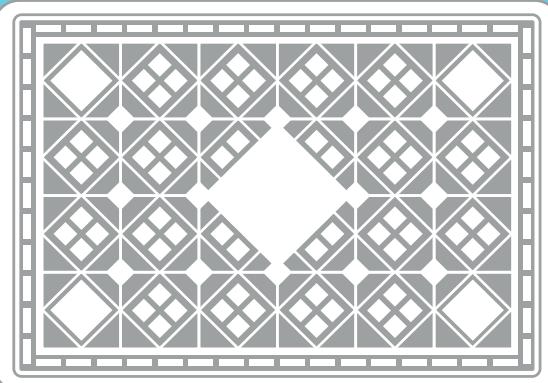
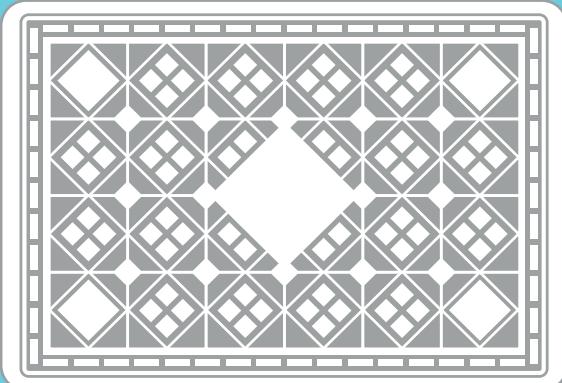
O jogo termina no fim do semestre (6º rodada). Todos os jogadores devem calcular os Lucros e Perdas em seus Registros (ver as anotações no seu Demonstrativo de seus Lucros e Perdas) e vence o jogador que obtiver o maior lucro líquido do jogo.

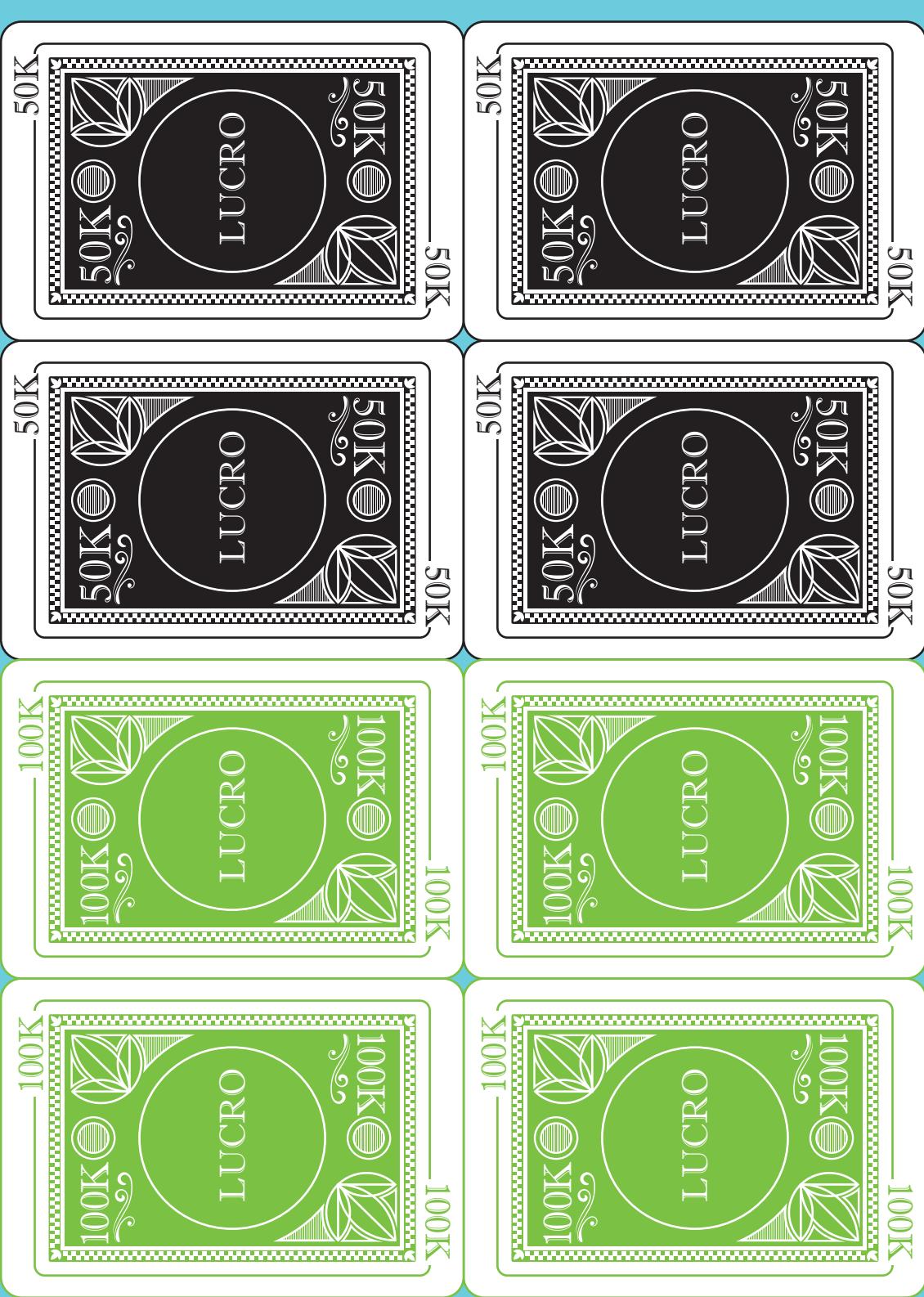


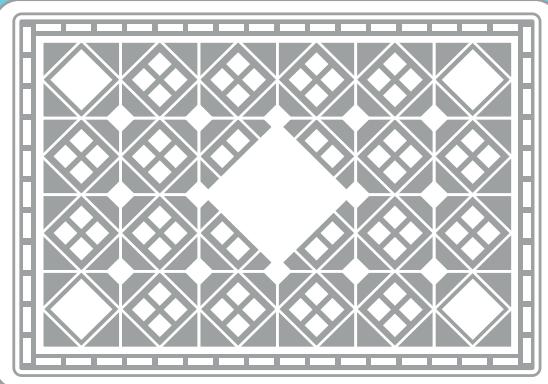
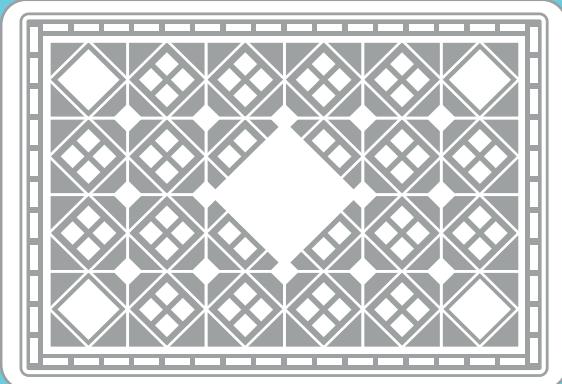
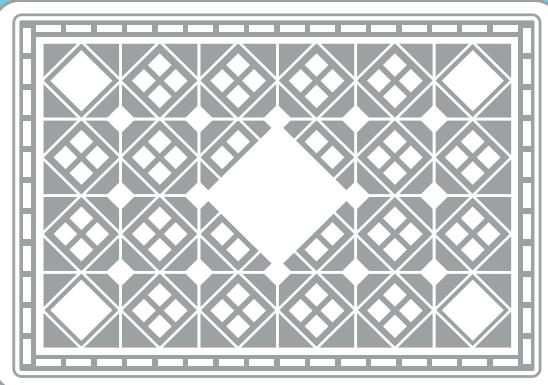
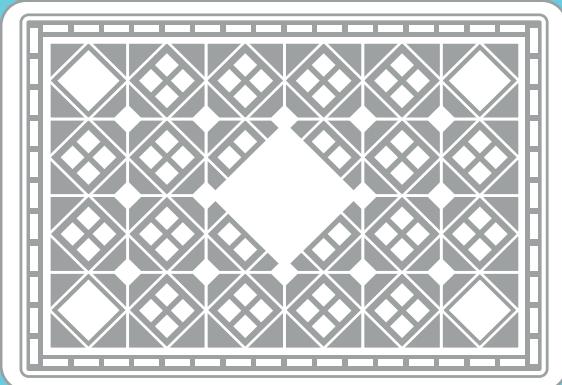
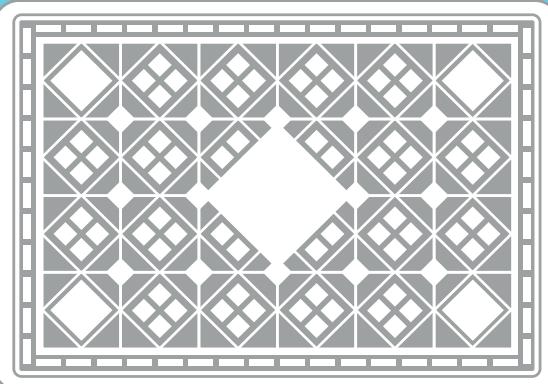
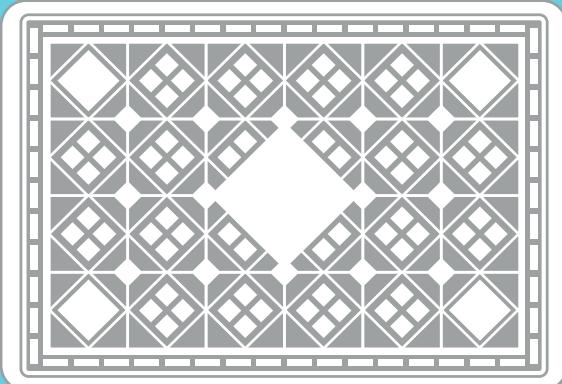
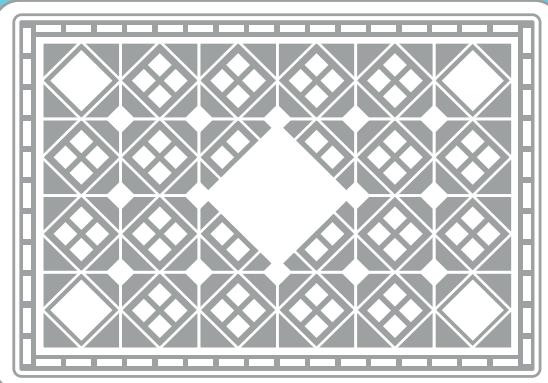
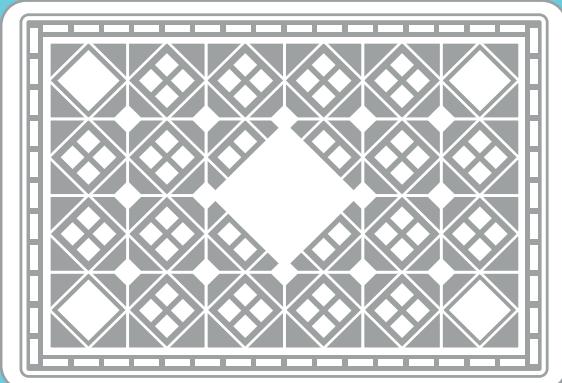
Demonstrativo de Lucros e Perdas

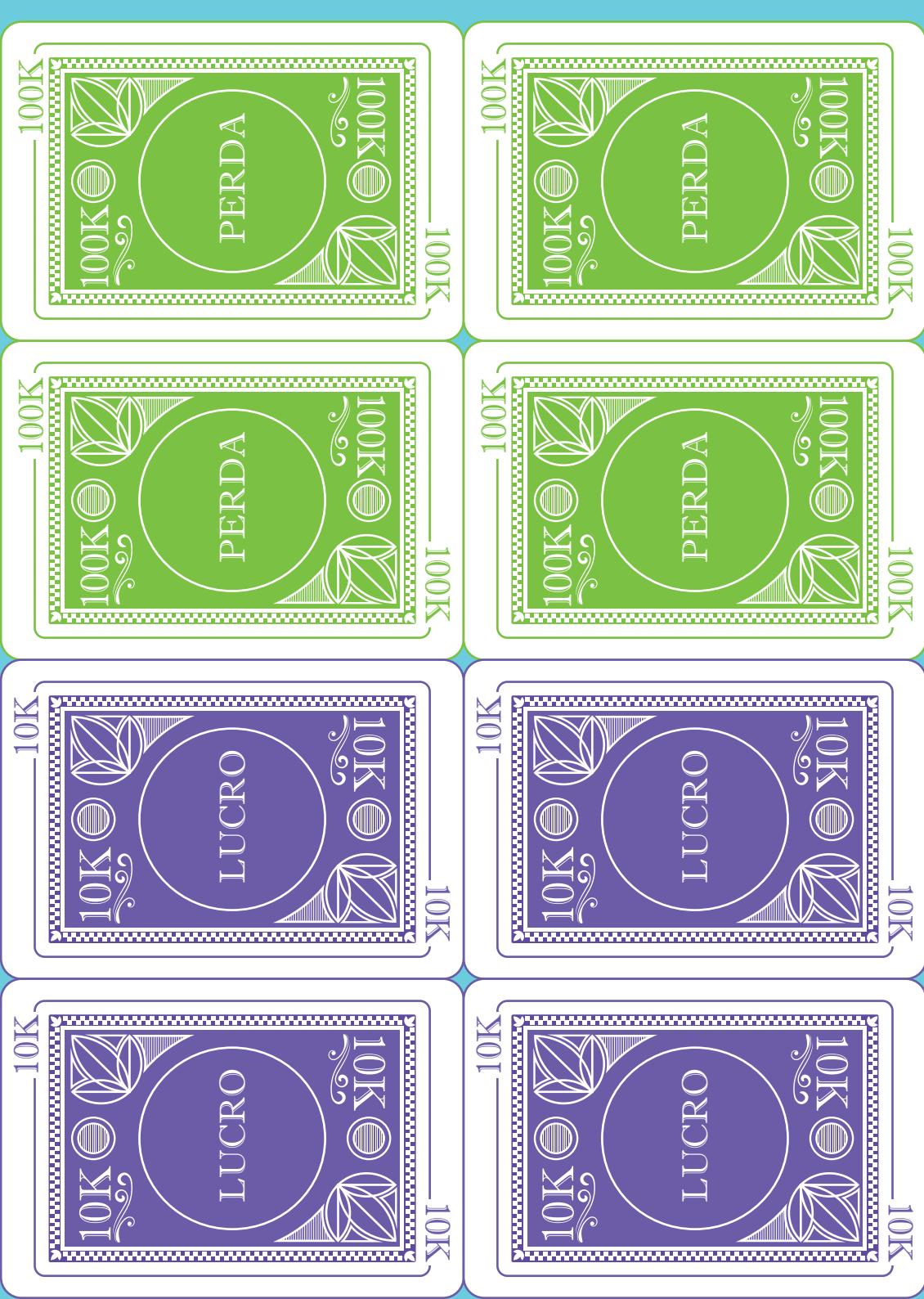
Demonstrativo de Lucros e Perdas

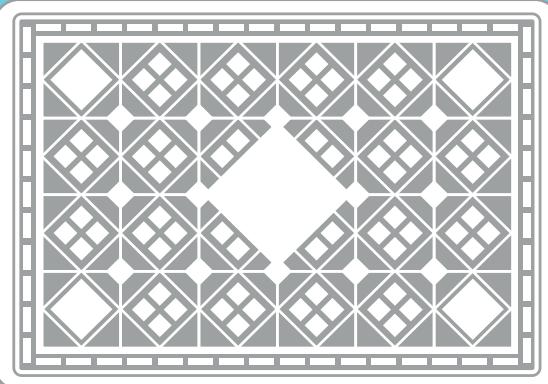
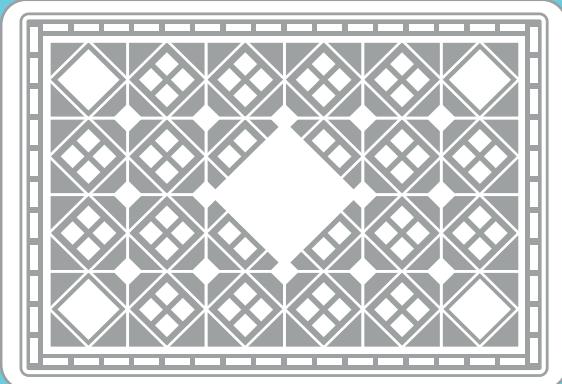
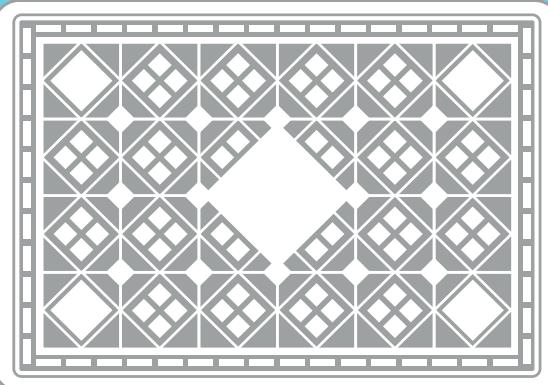
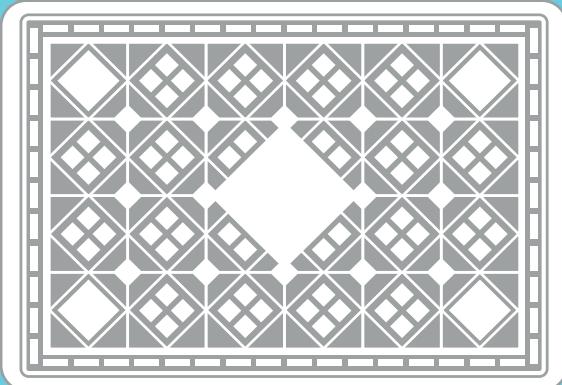
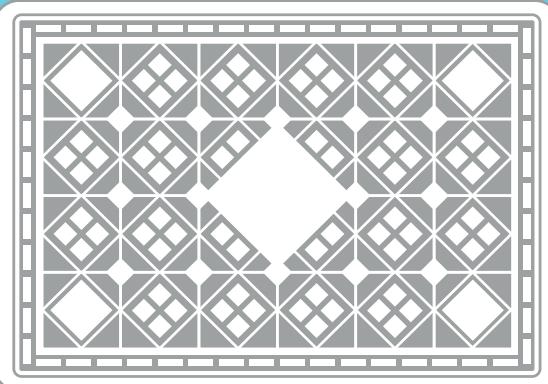
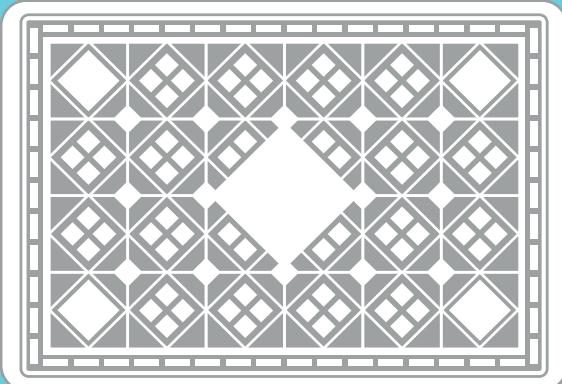
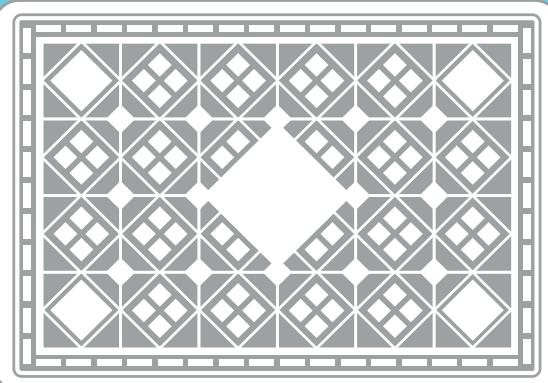
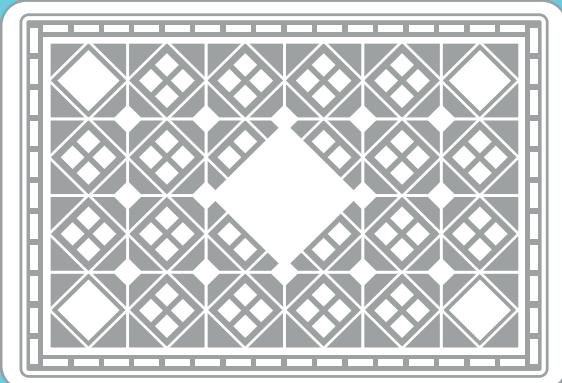




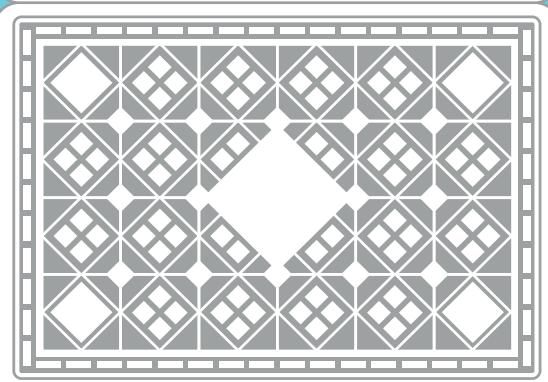
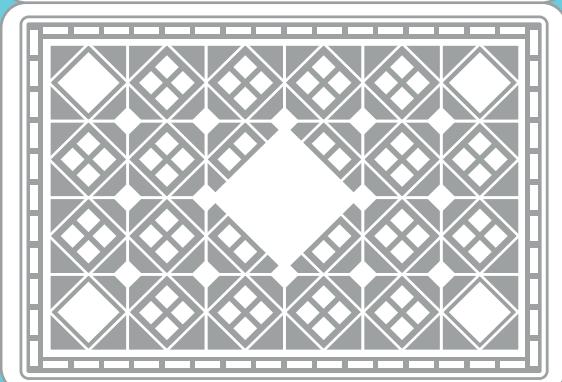
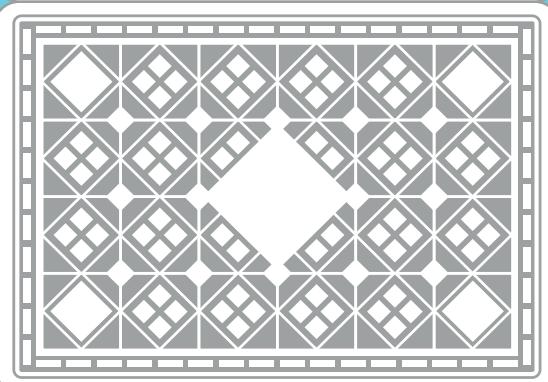
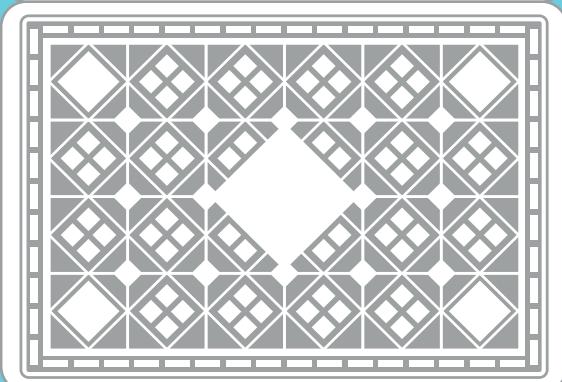
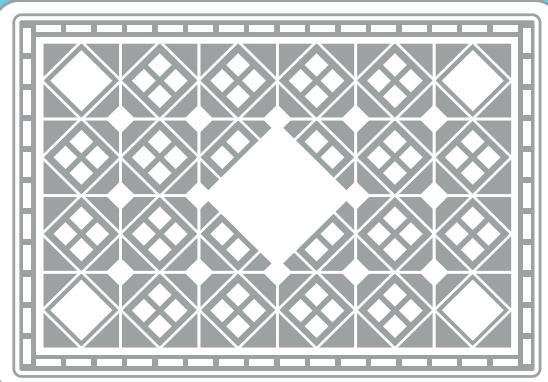
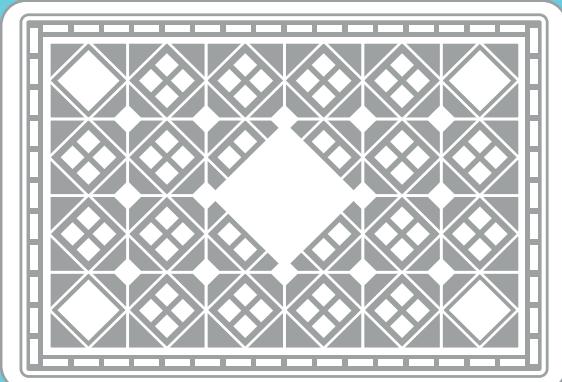
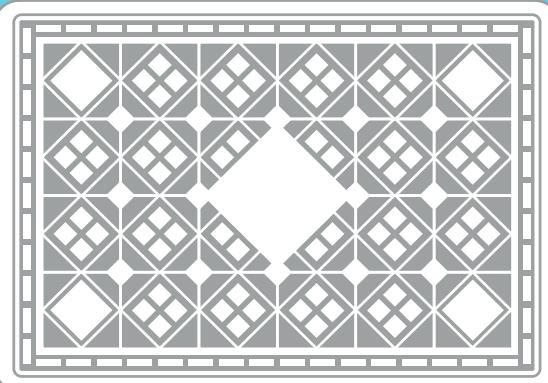
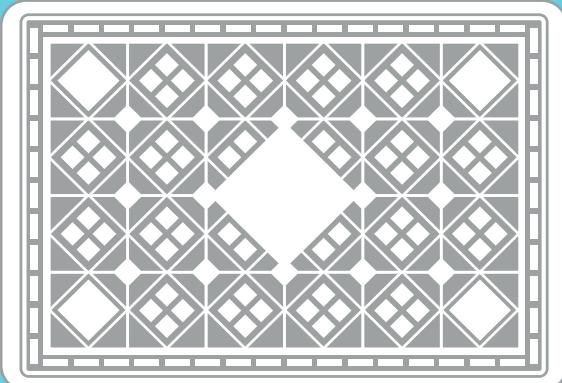


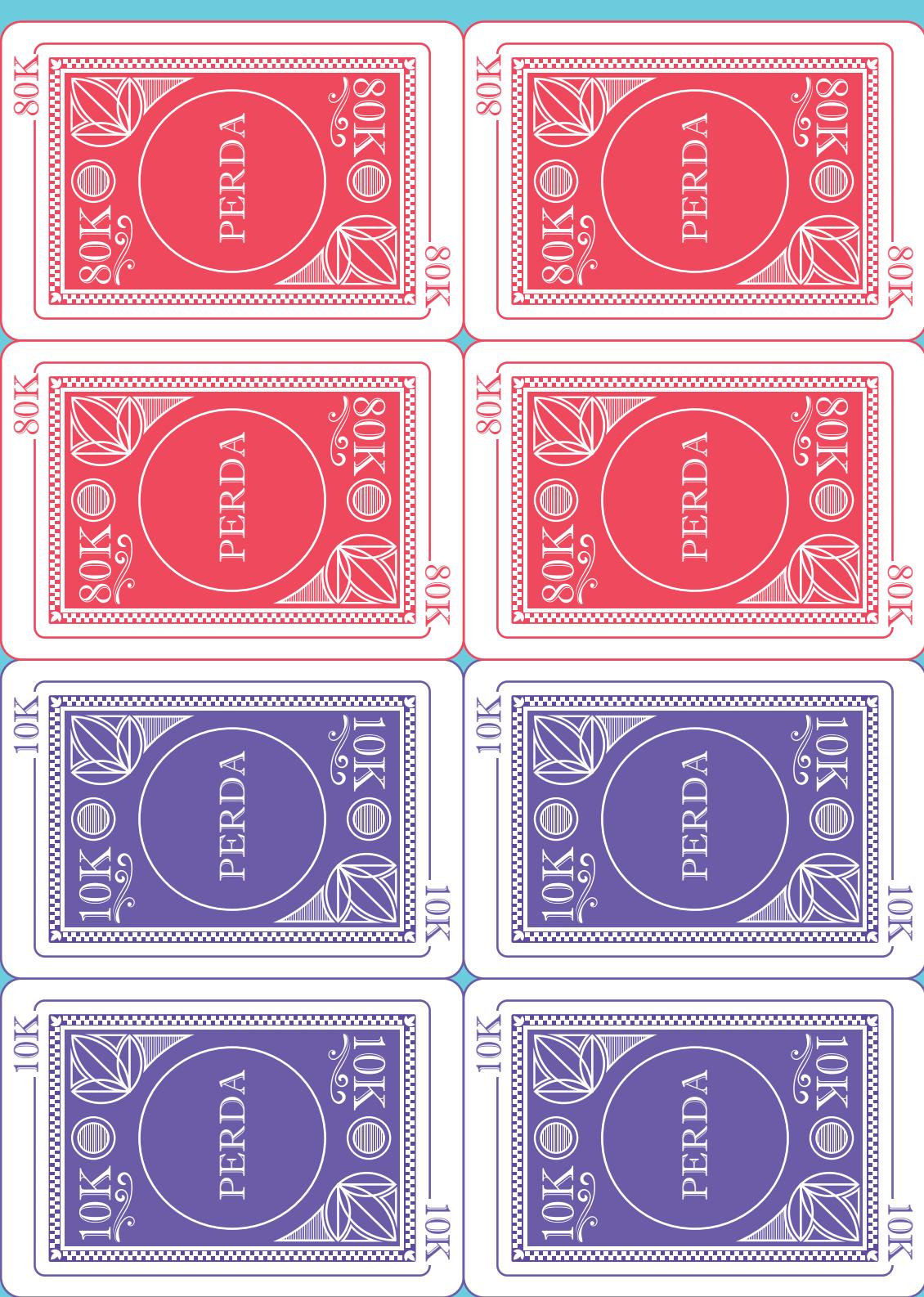


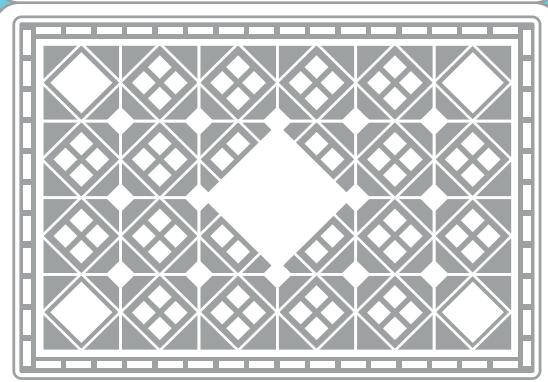
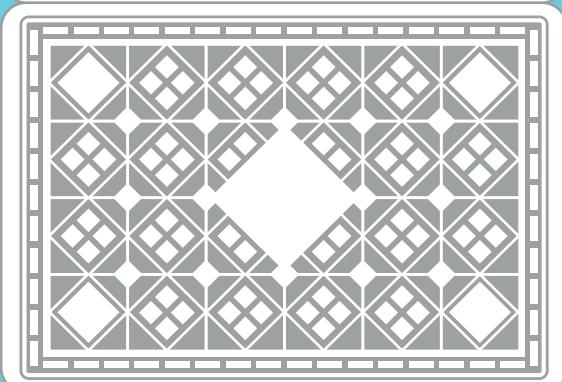
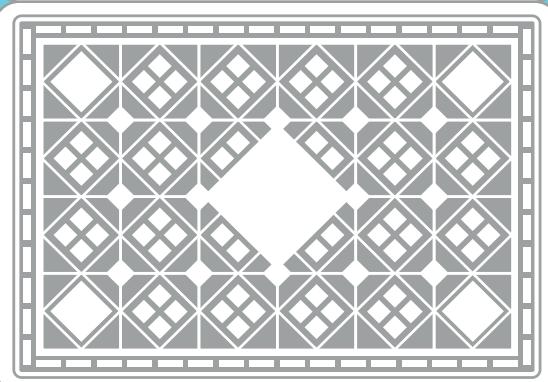
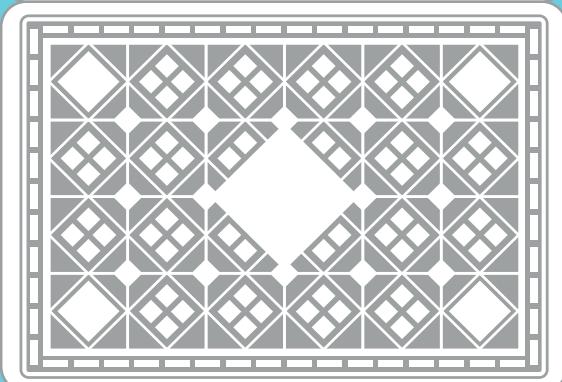
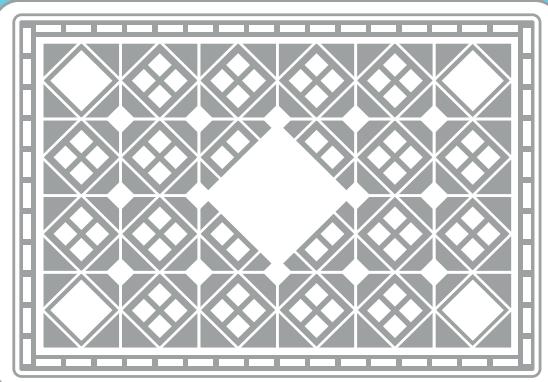
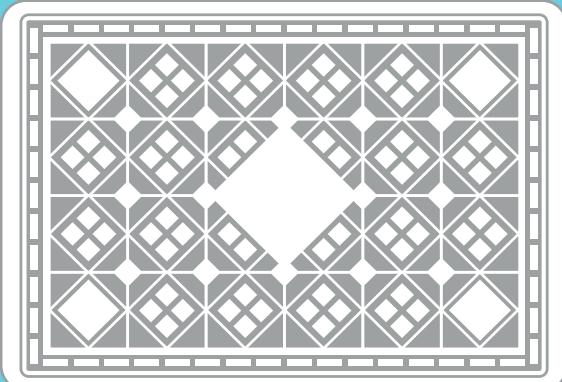
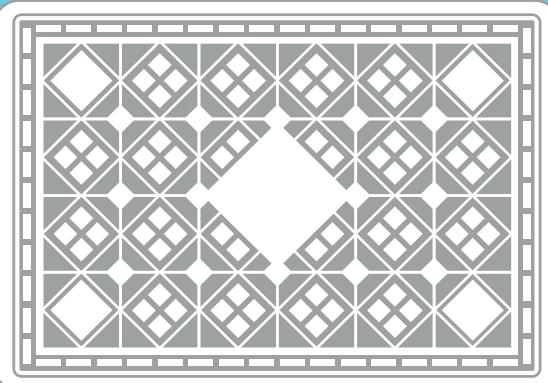
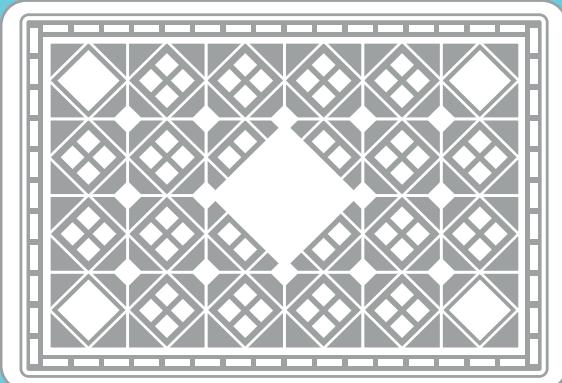












Bibliografia

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 Almanaque 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 "Almanaque para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC.

<http://almanaquedacomputacao.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/>.

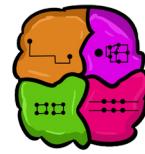
Behance: <https://www.behance.net/juniortaolf41e>

Agradecimentos

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

APOIO

CONTÉUDO INTELECTUAL DE VEICULAÇÃO GRATUITA, SUA VENDA É PROIBIDA.



ISBN 9788576695912



9 788578 695912 >

Acesse:
almanaquedacomputacao.com.br