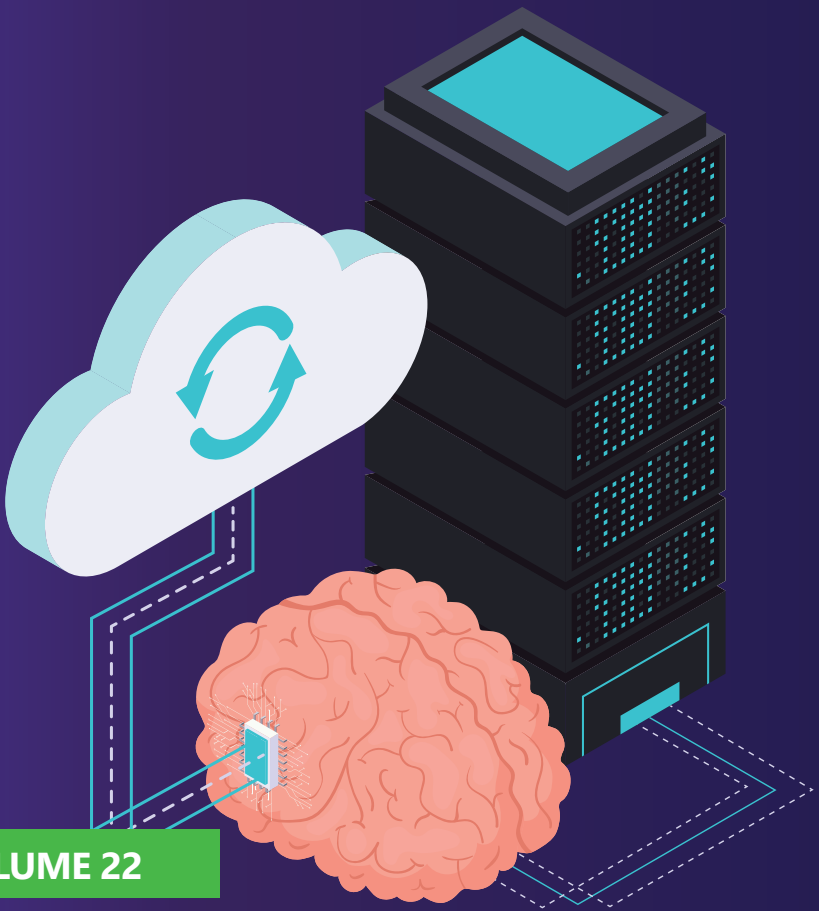
ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 14 Gestão Financeira



VOLUME 22

QUIZ DA MEMÓRIA

JOGO

LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO
FERNANDO LUIS RAMOS VIEIRA
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR
Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

VICE-REITOR
Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Ana Carolina Motta Monteiro

REVISÃO DO ENREDO
Antonio Alexandre Lima

REVISÃO GERAL
Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Q6 Quiz da memória [recurso eletrônico] / Luiz Otávio Pina de Souza Porto ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2022.

24 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 22).

Modo de acesso: World Wide Web.
ISBN 978-65-87003-97-9 (e-book)

1. Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogos. I. Porto, Luiz Otávio Pina de Souza. II. Vieira, Fernando Luis Ramos. III. Lima, Antonio Alexandre. IV. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. V. Monteiro, Ana Carolina Motta. VI. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VII. Título. VIII. Série.

CDU 004:658.15(059)

Ficha catalográfica elaborada por Jéssica Paola Macedo Müller – CRB-10/2662
Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático:
1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática – Almanaques 004(059)
2. Gestão financeira : Análise financeira 658.15

UNIRIO

SBC Sociedade Brasileira de Computação

CHANCELADO

LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO
FERNANDO LUIS RAMOS VIEIRA
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ANA CAROLINA MOTTA MONTEIRO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 22: Quiz da Memória

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2022

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenada pela profª. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvidas 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. O público-alvo das cartilhas são jovens e pré-adolescentes. O objetivo é fomentar ao público nacional o interesse pela área de Ciências, Matemática, Filosofia da Ciência e Pensamento Computacional.

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.

Com o propósito de alinhar integração social à diversão e ao aprendizado, este 22º volume é inspirado no clássico "jogo da memória" em que, além de incluir suas já conhecidas regras comuns, também possui perguntas que irão impactar diretamente na progressão do jogo.

A ideia é fazer com que os jogadores estejam atentos tanto à posição das cartas quanto às respostas das perguntas, pois como são apenas duas alternativas, caso um jogador erre, o outro saberá a resposta da pergunta.

(os Autores)

REGRAS DO JOGO!

DE 2 A 4 JOGADORES

CONTEÚDO: 20 CARTAS

OBJETIVO: SEJA O JOGADOR COM A MAIOR QUANTIDADE DE PARES DE CARTAS AO FIM DO JOGO

COMO JOGAR

As cartas devem ser embaralhadas e, em seguida, espalhadas na mesa com os desenhos de "lâmpada" virados para cima. Começa o jogo quem estiver à esquerda do jogador que distribui as cartas.

Cada jogador, em sua rodada, escolherá duas cartas da mesa para virar para cima. Se o jogador não virar duas cartas iguais, ou seja, fracassar em achar o seu par, ele não poderá responder as perguntas e deve retornar ambas as cartas para suas devidas posições e encerrar sua jogada.

Do contrário, ele deverá prosseguir e responder as duas perguntas correspondentes à letra escrita nas cartas para obter o par. O jogador que responder ambas as perguntas corretamente fica com as cartas. Se, ao menos, uma das perguntas for respondida incorretamente, o jogador não recebe as cartas e, por serem duas alternativas, o próximo jogador poderá memorizar a resposta correta. O jogo segue passando a rodada para o jogador à esquerda.

As cartas a partir da letra K foram propositalmente deixadas sem pergunta para que o professor/educador possa formular novas/outras, redirecionando ou ampliando o jogo.

O jogador que tiver mais pares de cartas ao fim do jogo é o vencedor.
Boa diversão!

FOLHA DE PERGUNTAS

A1) A DOAR (Demonstração de Origens e Aplicações de Recursos) se trata de um relatório contábil, que hoje em dia é:
a) Opcional
b) Obrigatório

A2) No relatório da DOAR (Demonstração de Origens e Aplicações de Recursos), o Lucro Líquido faz parte das origens de recursos:
a) Dos Acionistas
b) Das Operações

B1) Qual dos dois itens abaixo vem à mente quando falamos sobre CCL (Capital Circulante Líquido):
a) Ativo não circulante
b) Passivo circulante

B2) O CCL (Capital Circulante Líquido) também é conhecido como:
a) Capital de ciclo
b) Capital de giro

C1) Dividendos distribuídos fazem parte das:
a) Origens dos recursos
b) Aplicações dos recursos

C2) Um termo para meios de fortuna, bens e haveres:
a) Recursos
b) Aplicações

D1) Qual o documento que visa apresentar resumo de atividades realizadas?
a) Relatório
b) CCL (Capital Circulante Líquido)

D2) Quais dos itens a seguir não afetam o CCL Capital Circulante Líquido), porém são registrados na DOAR (Demonstração de Origens e Aplicações de Recursos)?
a) Depreciação, amortização e exaustão
b) Venda de bens recebíveis a curto prazo

E1) Qual o recurso capaz de atestar a veracidade ou a autenticidade de alguma coisa?
a) Realização
b) Demonstração

E2) Qual o termo que se refere ao ato de desenvolver com dedicação e por etapas, fazer ou ordenar uma estratégia?
a) Elaboração
b) Criação

F1) Qual o termo utilizado para um conjunto de mudanças que um fenômeno apresenta no curso do seu desenvolvimento, num determinado intervalo de tempo?
a) Variação
b) Amortização

F2) A análise da DOAR (Demonstração de Origens e Aplicações de Recursos) é feita em cima de um determinado período de tempo, que geralmente é de:
a) Curto à médio prazo
b) Médio à longo prazo

G1) São exemplos de Ativos Circulantes:
a) Aplicações financeiras, depósitos judiciais e tributos a recuperar
b) Caixa e equivalente de caixa, contas a receber e estoques.

G2) São exemplos de Passivos Não Circulantes:
a) Financiamentos a longo prazo, empresas controladas e planos de pensão e saúde
b) Matéria prima, empréstimos e impostos

H1) Qual é o significado de DOAR (Demonstração de Origens e Aplicações de Recursos)?
a) Demonstrativo de Origens e Atuações de Recursos
b) Demonstrativo de Origens e Aplicações de Recursos

H2) Quais empresas devem elaborar o DOAR?
a) Empresas de capital fechado
b) Empresas de capital aberto

I1) São exemplos de aplicações de recursos:
a) Remuneração de acionistas, integralização de novos investimentos e aquisição de direitos do ativo imobilizado
b) Redução do passivo exigível a curto prazo, lucro na venda de imobilizado e adições ao custo no passivo diferido

I2) São exemplos de origens de recursos:
a) Recursos de terceiros, realização do capital social e contribuições para reservas de capital e lucro líquido do exercício
b) Aumento do ativo realizável a longo prazo, dividendos propostos e pagos e variação no Capital Circulante Líquido (CCL)

J1) Quando o ativo circulante é menor do que o passivo circulante, tem se um:
a) CCL negativo ou de terceiros
b) CCL próprio

J2) Quando a empresa está operando com prejuízo, o consumo de Capital Circulante Líquido das operações representa uma aplicação e, como tal, deve ser apresentado na demonstração, no grupo de aplicações, como:
a) O primeiro item do grupo
b) O último item do grupo

A

A

B

B

C

C

D

D

E

E

F

F

G

G

H

H

I

I

J

J

GABARITO

A1) R: LETRA A
A2) R: LETRA B

B1) R: LETRA B
B2) R: LETRA B

C1) R: LETRA B
C2) R: LETRA A

D1) R: LETRA A
D2) R: LETRA A

E1) R: LETRA B
E2) R: LETRA A

F1) R: LETRA A
F2) R: LETRA B

G1) R: LETRA B
G2) R: LETRA A

H1) R: LETRA B
H2) R: LETRA B

I1) R: LETRA A
I2) R: LETRA A

J1) R: LETRA A
J2) R: LETRA A

K

K

L

L

M

M

N

N

O

O

P

P

Q

Q

R

R

S

S

T

T

U

U

V

V

ω

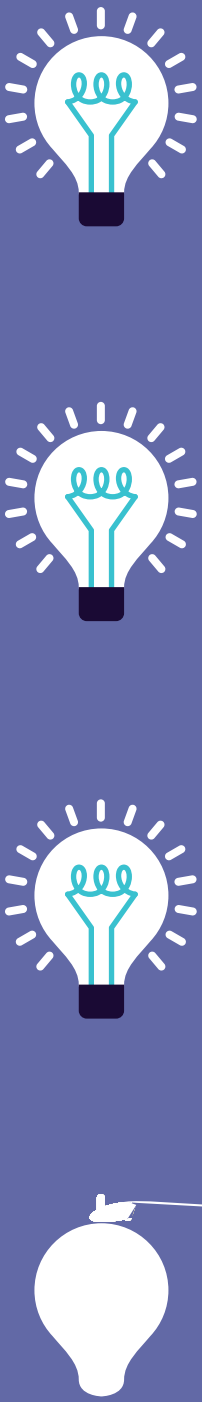
ω

x

x

y

y

z

z