

Administração de Ativos Circulantes de Curto Prazo: um estudo sobre a gestão de caixa em um jogo de empresas

Bruno Gil Saar Monteiro

(Graduando em Administração/UFF) E-mail: brunogil@id.uff.br

Camila de Souza Braz

(Graduanda em Administração/UFF) E-mail: camilabraz@id.uff.br

Resumo

Não há como tratar de gestão empresarial e administração sem dar a devida importância à administração financeira. Em um ambiente simulado não é diferente. O artigo é um estudo de caso que trata de um dos pontos importantes do gerenciamento financeiro da disciplina de laboratório de gestão em um curso de graduação de administração. Foram realizadas indagações a respeito da gestão do caixa de determinada organização no jogo de empresas. É importante que a organização realize uma gestão precisa dos recebimentos e pagamentos? Há retornos consideráveis a partir da previsibilidade aliada à aplicação dos valores em caixa? Foi avaliada a gestão financeira no decorrer da simulação com a implantação de ações corretivas dos ativos circulantes da empresa, tendo em vista obter um retorno sobre os valores que até então estavam em excesso na conta caixa do balanço patrimonial. Por fim, esse contexto foi analisado fora do ambiente simulado, demonstrando a importância para a gestão financeira em organizações reais e como o retorno pode ser impactado.

Palavras-chave: Liquidez; Ativo Circulante; Caixa; Jogos de Empresas.

1. Introdução

No panorama empresarial e de negócios, a gestão financeira desempenha grande trabalho atrelado às demais áreas organizacionais para gerar valor à organização. O controle das finanças está justamente em entender os fluxos financeiros a partir dos ativos e passivos de uma empresa. Em um ambiente simulado, onde as decisões gerenciais organizadas pelo simulador geram resultados para os participantes, a área financeira deve utilizar os dados para aperfeiçoar a gestão, por exemplo, do caixa da empresa. A gestão dos fluxos de caixa, prazos de recebimento e pagamento pode impactar de maneira muito significativa tanto para melhorar, quanto para piorar os resultados da organização.

Quando se trata da conta caixa no balanço patrimonial, relaciona-se a disponibilidade associada às necessidades financeiras, onde de um lado se tem a estrutura de investimentos e de outro a de financiamentos da empresa. Em termos, trata-se da gestão de ativos e passivos circulantes, ou administração financeira de curto prazo que busca atingir um equilíbrio entre a rentabilidade e os riscos (GITMAN, 2010). Com o que foi dito, é necessária uma gestão eficiente do caixa da empresa, utilizando-se de dados passados e das projeções futuras para que assim possam ser tomadas as decisões presentes.

A partir disto, este estudo analisou uma organização participante do jogo de empresas, buscando identificar e compreender as decisões a respeito da gestão de seu capital de giro e de seu caixa.

A pesquisa é constituída de cinco seções: o referencial teórico que aborda a gestão financeira de curto prazo, as decisões financeiras também no curto prazo e os jogos de empresas. Em sequência foram apresentados os procedimentos metodológicos, justificando a natureza da pesquisa, o ambiente de pesquisa, contextualizando a proposta da disciplina, a análise e discussão dos resultados, seguidos pelas considerações finais, com as contribuições, limitações e proposições.

2. Referencial Teórico

2.1 Gestão financeira de curto prazo

Para garantir a continuidade de uma organização, é necessária uma gestão financeira eficiente e capaz de manter o caixa da empresa com elevada liquidez, isto é, com capacidade de cumprir com suas obrigações de curto prazo, visto que o nível de liquidez da organização é capaz de identificar possíveis problemas de fluxo de caixa. Portanto, a gestão financeira é tão necessária quanto a capacidade de produção e vendas da organização (SILVA, 2005).

Segundo Gitman (2010), a administração financeira de curto prazo, que gera cada ativo e passivo circulantes da empresa, é uma das atividades mais importantes do administrador financeiro, na medida em que, nas organizações costuma-se ser elevado tanto o nível de investimento em ativos circulantes quanto o nível de financiamento em passivos circulantes.

Pode-se considerar que os principais ativos circulantes são as contas caixa, aplicações em títulos de curto prazo, contas a receber e estoques (LEMES JUNIOR et al., 2005). Estes são denominados capital de giro, pois representam a parte dos investimentos da organização que transitam do caixa para estoques, estoques para contas a receber e, contas a receber novamente para o caixa, de forma repetida durante a condução normal das operações (GITMAN, 2010). Para Assaf Neto e Silva (2002), o termo giro está associado a esta liquidez dos recursos na conversão em caixa no período máximo de um ano, período considerado de curto prazo.

Assim como a gestão dos ativos, os passivos circulantes também devem ser gerenciados com a finalidade de manter a saúde financeira da empresa em boas condições, visto que são as principais fontes de financiamento em curto prazo. Segundo Gitman (2010), considera-se como os principais passivos circulantes os valores devidos aos fornecedores, bancos e governo.

Dessa forma, a administração financeira de curto prazo exige um equilíbrio entre a gestão de ativos e passivos circulantes de modo a sustentar as operações normais da organização. Assim, cabe ao gestor identificar o montante de capital de giro suficiente para tal e, a partir daí tomar as decisões cabíveis para manutenção do fluxo de caixa.

2.2 Decisões financeiras de curto prazo

De acordo com Oliveira, Filho e Amaral (2001), as decisões financeiras, de maneira geral, devem ser eficazes em maximizar o resultado econômico dos investimentos, levando em consideração as limitações de recursos existentes. Quando se trata das decisões de curto prazo, há um impasse entre rentabilidade e liquidez. Conforme destacado por Assaf Neto e Silva (2002), decisões que aumentam a rentabilidade não necessariamente aumentam a liquidez, ao mesmo tempo em que, focar os esforços em aumentar a liquidez, pode reduzir a rentabilidade da empresa.

Segundo Braga et al. (2004), o capital de giro está inserido neste contexto de decisões financeiras de curto prazo, portanto, o processo de administração dos ativos e passivos circulantes exige uma tomada de decisão por parte do gestor financeiro que sustente as atividades diárias da organização. Tais decisões quando tomadas sem o devido cuidado

podem ter consequências negativas que impactam diretamente a capacidade de operação da empresa. Quando o objetivo é manter a liquidez, há um maior investimento em ativos circulantes para manter a empresa capaz de cumprir as suas obrigações, porém, é necessário planejar tal decisão de maneira que os ganhos compensem os custos, pois segundo Assaf Neto e Silva (2002) “posições de mais elevada liquidez imediata, ao mesmo tempo em que promovem segurança financeira para a empresa, apuram maior custo de oportunidade”.

A respeito de tais custos, conforme aponta Ross (2015), manter um valor em caixa acima do mínimo necessário pode não ser benéfico para organização, visto que o custo de oportunidade incorrido pelo caixa excedente poderia render juros caso fosse aplicado em investimentos em títulos negociáveis ou fundos de investimento em renda fixa. Ainda segundo o autor, tal custo em conjunto com os custos de transação, deve ser levado em consideração ao determinar a quantidade ideal de saldo de caixa.

2.3 Jogos de empresas

Em um país como o Brasil que tem como característica constantes mudanças setoriais e econômicas é de fundamental importância que os estudantes da área de gestão e administração estejam preparados para atuar em um mercado que requer capacidades. Quando essas capacidades não são inatas ao profissional, elas devem ser desenvolvidas no processo de aprendizagem (NICOLINI, 2003). Diante disso, um destaque na área do ensino em administração é a implantação dos chamados jogos de empresas na grade curricular, “pela possibilidade de vivência simulada de situações empresariais nas quais é necessária a tomada de decisão” (MOTTA, MELO e PAIXÃO, 2012).

Conceitualmente, conforme afirma Sauaia (2008), os jogos de empresas tratam do contexto empresarial simulado de forma que o processo decisório esteja diretamente ligado aos resultados, também sendo utilizado como proposta educativa, no qual problemas e situações empresariais são analisados por equipes de alunos, em uma sucessão de decisões e resultados.

Segundo Fortmuller (2009), os jogos de empresas buscam desenvolver competências e solucionar problemas estratégicos. Os jogos de empresas são utilizados em um ambiente que estimula os alunos a tomar decisões que impactam no resultado da organização. Desta forma, essa é uma ferramenta que oferece um pouco da vivência real ao gestor, trazendo desafios e situações que afetam as organizações na dinâmica de mercado.

Além do conhecimento adquirido de forma prática com o jogo de empresas, destaca-se a responsabilidade pelo aprendizado que é transferida aos alunos, tornando-os aprendizes por toda a vida, requisito mais que necessário em uma sociedade em rápida transformação (MOTTA, MELO e PAIXÃO, 2012).

3. Problema de Pesquisa

Apesar de resultados positivos ao analisar em um primeiro momento a estrutura dos componentes circulantes e a liquidez da empresa, é possível realizar uma análise minuciosa do que compõe o caixa e identificar alternativas de decisão para melhorar o desempenho da empresa. O excesso de caixa, que concretiza uma alta liquidez dos passivos da empresa, demonstra um custo de oportunidade perdido a cada etapa do ambiente simulado, por exemplo. Com isso buscou-se responder: quais os benefícios do uso da gestão de caixa?

4. Método de pesquisa

Esta pesquisa classifica-se como sendo de caráter exploratório, com o objetivo de prover critérios e compreensão do problema segundo Malhorta (2001). Também pode ser caracterizada como tendo um processo flexível, uma amostra pequena e uma análise

qualitativa dos dados. A pesquisa de natureza qualitativa se preocupa com o aprofundamento da compreensão de um grupo social ou organização, etc. (GERHARDT e SILVEIRA, 2009). As características da pesquisa qualitativa são principalmente a objetivação do fenômeno e a hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar o fenômeno, segundo Gerhardt e Silveira (2009).

A proposição é uma construção de caráter detalhado e profundo sobre uma empresa em um jogo de empresas, por meio do estudo de caso, conforme conceitua Vergara (1990). Como citado, o objeto de pesquisa trata-se da empresa HYPER S.A. fundada para uma disciplina de graduação no curso de administração.

A coleta de dados foi realizada a partir dos relatórios gerenciais fornecidos no decorrer da disciplina de formação. Os dados são caracterizados como primários, por terem fins diferentes do que o problema em pauta (MALHOTRA, 2001).

4.1 Descrição da pesquisa

A pesquisa foi realizada durante a disciplina de Laboratório de Gestão Simulada II (LAGOS II) da grade de graduação em administração de uma universidade federal no estado do Rio de Janeiro, na qual o jogo de empresas faz parte do processo de didática ministrado.

O jogo de empresas, como já conceituado, trata-se de uma simplificação da realidade de organizações empresariais, tendo como objetivo o aprendizado vivencial dos alunos. Para aplicar o jogo de empresas é utilizado o simulador GREGO MIX, que recria um ambiente composto por vários agentes que interagem entre si, buscando o atingimento de resultados a partir dos dados fornecidos.

Na disciplina LAGOS II, a turma é dividida em equipes que são classificadas como indústria ou atacado do mercado de tecnologia de um determinado país. Os integrantes que compõem a equipe assumem uma função gerencial ou funcional das áreas de: presidência, planejamento, produção, recursos humanos, finanças e marketing, ficando cada um responsável pelas decisões a serem tomadas no decorrer do jogo.

No decorrer da disciplina, são tomadas decisões gerenciais cabíveis a cada tipo de empresa, como por exemplo, a indústria decide o quanto irá produzir, a que preço serão vendidos os produtos, quem será o comprador, qual será o prazo, etc. E o mesmo funciona para a empresa atacadista, que a partir da compra acertada com a indústria, decide qual será o preço disponibilizado para venda ao varejo, que está integrado como componente do simulador, quantos vendedores serão alocados para cada produto, quais serão os orçamentos comerciais e promocionais, as comissões sobre as vendas, etc.

A partir da entrega dos formulários de decisão, todos os dados são processados pelo software do jogo, o qual gera relatórios que são entregues às equipes, dos quais contêm informações financeiras e contábeis, como demonstração de resultado do exercício, balanço patrimonial, bem como relatórios de custos e de panorama geral do mercado.

Cabe a cada equipe analisar os relatórios disponibilizados para traçar a devida estratégia para o próximo trimestre, pois essa é a periodicidade utilizada na disciplina de laboratório.

Neste estudo, abordaremos o contexto empresarial da indústria HYPER S.A., relatando suas decisões ao longo do jogo, explicitando as decisões que tratam da gestão de curto prazo, do planejamento de caixa e projeção dos resultados.

5. Discussão dos resultados

Nesta seção do artigo serão tratados e analisados os resultados das ações da indústria HYPER a partir da experiência vivencial de dois diretores da própria empresa, sendo estes de planejamento e recursos humanos e dos relatórios contábeis emitidos a cada rodada.

Por tratarmos da gestão de curto prazo e das decisões realizadas no período do jogo de empresas, optou-se por utilizar como base o índice de liquidez corrente, que segundo Martins et al. (2018) trata-se da disponibilidade de recursos disponíveis no curto prazo para saldar as dívidas também no curto prazo. Não foi utilizado o índice de liquidez seca, pois esse índice trata em seu numerador dos disponíveis subtraindo-se a conta de estoque e os resultados de estoque para a indústria objeto da pesquisa são irrisórios perante a totalidade. Foram obtidos níveis de estoque somente nos trimestres 4, 5 e 6, e seus valores não alteraram significativamente os índices.

(1)

$$\text{Liquidez Corrente} = \frac{\text{Ativos Circulantes}}{\text{Passivos Circulantes}}$$

Os gráficos a seguir apresentam os resultados de liquidez, calculados a partir dos relatórios gerenciais e dos níveis de caixa da empresa alocados na conta Banco do balanço patrimonial.

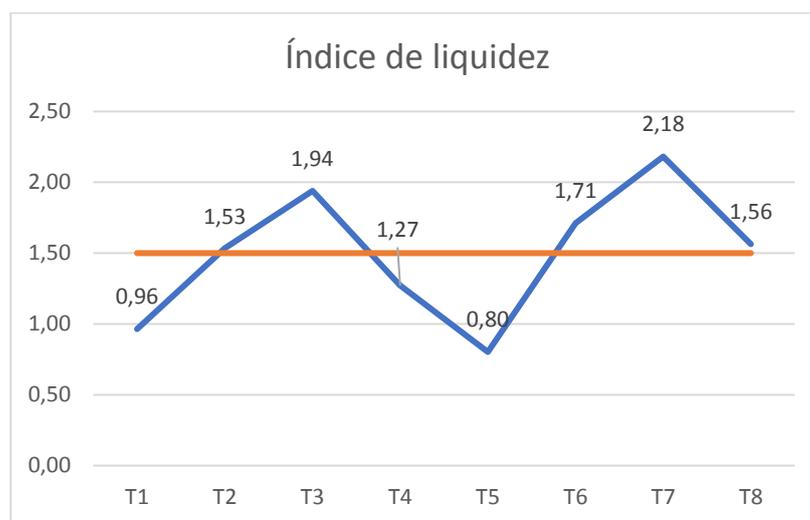


Figura 1: Índice de liquidez.
Fonte: Elaboração própria.

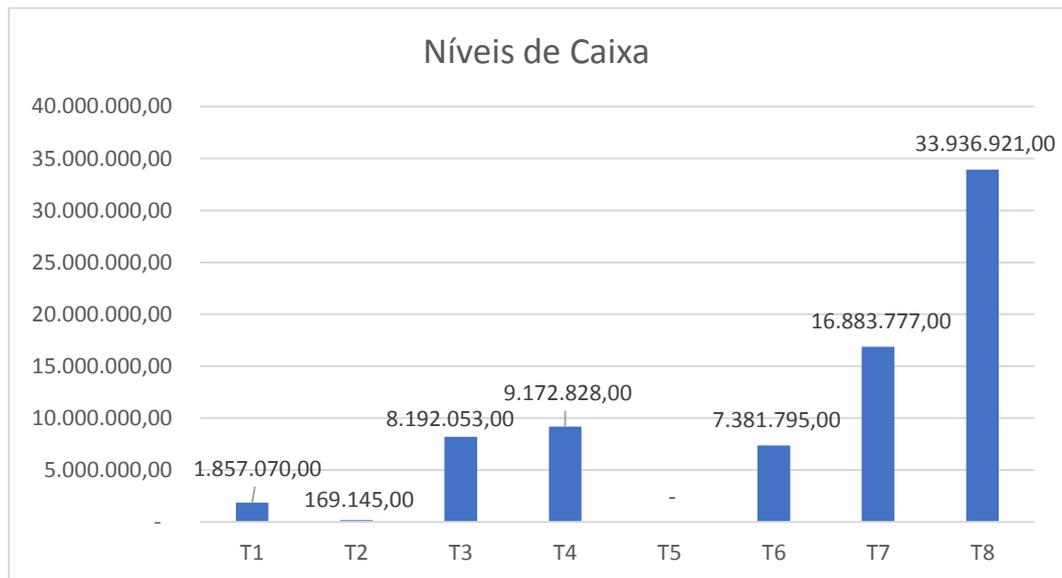


Figura 2: Níveis de Caixa.
Fonte: Elaboração própria.

A área de controle financeiro da indústria aqui tratada focou desde o princípio nos parâmetros de negociação junto aos atacados, controles de custos, decisões sobre compra e ampliação da planta produtiva, juntamente aos diretores de planejamento e de produção. Foram utilizados sistemas de dados como ferramentas para que as decisões fossem tomadas, porém ocorreram dificuldades para prever e projetar as demonstrações contábeis.

De acordo com Barbosa e Quintana (2013), o gestor financeiro está incumbido de tratar da administração dos recursos que envolvem as atividades operacionais da organização, principalmente com as relacionadas às decisões de curto prazo, no que tange à administração dos recursos atribuídos às atividades de investimento e financiamento.

O ano 1 foi marcado principalmente por decisões em sua maioria tomadas por instinto, que se agravavam pelo desconhecimento do ambiente por parte dos diretores funcionais. Conforme o amadurecimento do grupo, bem como de estudos a partir de artigos científicos, percebeu-se a evolução do processo de tomada de decisão.

Com os resultados positivos sobre as decisões de T1 a T3, em decorrência das vendas de toda a produção por bons preços, o índice de liquidez teve seu crescimento ampliado, como descrito no gráfico 1. Logo no primeiro trimestre foi requisitado um empréstimo junto ao banco utilizado para ampliar o número de máquinas do processo, possibilitando que a HYPER pudesse ofertar uma quantidade bem superior de seu produto final.

Por meio do uso de planilhas de controle, os diretores funcionais puderam tomar suas decisões baseadas nas informações de custo de produção e formular um preço que atendia à rentabilidade desejada em cada produto ofertado.

A queda da liquidez evidenciada de T3 para T4 e de T7 para T8 foi consequência principalmente dos impostos apurados de todo o ano, que são descontados no último período da simulação, onde os valores são alocados na conta Dívidas Fiscais do passivo circulante, compondo assim o denominador do índice de liquidez.

Ao analisar a evolução dos níveis de caixa, foi perceptível o crescimento nos trimestres 6, 7 e 8, justamente quando aconteceram os dois resgates da aplicação bancária realizada no trimestre 5, e também os maiores retornos sobre as vendas efetuadas.

A aplicação bancária de recursos disponíveis trata de uma alternativa proposta pelo agente bancário, representado pelo docente da disciplina e controlado pelo sistema do

simulador. Foi um serviço contratado pela empresa, no qual determinado recurso passaria para a qualidade de investimento imobilizado, deixando de constar na parte circulante dos ativos, vigorando agora como não circulante. Este recurso renderia juros a serem resgatados no fim do ano.

No trimestre 5, a HYPER realizou a aplicação de \$10.000.000,00 junto ao banco, buscando movimentar esse valor que estava parado, evitando assim um custo de oportunidade por falta de investimento. Todavia, a não projeção dos resultados de balanço e demonstração do exercício trouxeram incertezas quanto à gestão do caixa organizacional. Nesse mesmo trimestre o valor da conta caixa zerou e com uma maior investigação nos relatórios contábeis, houve uma negatização que foi alocada nos passivos circulantes, devido à aplicação e a não projeção de disponibilidade para o trimestre.

Visto isso, a liquidez corrente de T4 para T5 ao invés de reverter sua queda em crescimento, acabou se reduzindo mais ainda, chegando ao menor índice desde o início de suas atividades.

O ano 2 trouxe mudanças tanto dentro do ambiente simulado, como internamente nas organizações. Ocorreram movimentos de inovação em outras indústrias, como a verticalização da cadeia produtiva, e atacados, que buscaram atingir o mercado internacional dentro do jogo. A HYPER por sua vez melhorou seus resultados por meio de descontos sobre a matéria-prima adquirida para a confecção de seus produtos, o que trouxe significativos acréscimos em sua rentabilidade sobre cada produto, possibilitando que tais descontos fossem também repassados a seus clientes atacadistas. A isso se deve tamanha elevação dos níveis de caixa e de liquidez no segundo ano, conforme demonstrado nos gráficos.

No segundo trimestre do segundo ano (T6) foi feito o resgate de metade do valor aplicado em T5, ou seja, 5 milhões retornariam à disponibilidade da empresa. Tal decisão foi tomada com a intenção de cobrir o saldo negativo decorrente da aplicação e manter a política de distribuição de dividendos que já era padrão da empresa. O valor resgatado foi suficiente para tal operação e o saldo de caixa restante adveio somente dos resultados das vendas. Voltando ao índice de liquidez, esse cresceu mais do que o dobro de um trimestre para o outro, e resgatando os conceitos evidenciados por Ross (2015), o excesso de caixa aponta para um aumento de custo de oportunidade, e segundo Assaf Neto (2002) o aumento da liquidez ao mesmo passo que aumenta a segurança para saldar dívidas, incorre na queda da rentabilidade.

Como resultado final do ano 2, houve uma queda no índice novamente em decorrência das dívidas fiscais e um alto valor atribuído à conta caixa. Caso as decisões para o próximo ano não sofram alterações, intuitivamente é possível prever um aumento da liquidez e do nível de caixa. Nesse caso, a empresa deverá rever suas decisões financeiras, implantando sistemas de apoio para o máximo de previsibilidade dos resultados e dos relatórios, pois assim poderá lidar com mais segurança sobre as suas aplicações.

6. Conclusões

A presente pesquisa, de caráter exploratório, buscou por meio do estudo de caso contextualizar os fatos ocorridos dos dois anos simulados da empresa HYPER S.A. do ramo industrial de fabricação de produtos para distribuição e venda. Baseado na literatura existente sobre gestão financeira de curto prazo, a partir da experiência vivencial dos autores e dos relatórios contábeis disponibilizados na disciplina, procurou-se por meio da pesquisa identificar quais seriam os benefícios da gestão do caixa, por meio dos conceitos de ativo e passivo circulante. Por meio do controle do caixa, o gestor potencializa sua previsibilidade para a tomada de decisão, minimiza as perdas com custo de oportunidade e maximiza o seu resultado com a gestão do capital.

Como relatado, a empresa objeto desta pesquisa obteve desempenho consideravelmente bom, ou seja, alcançou objetivos traçados no planejamento e distribuiu dividendos a seus acionistas. Porém, ao analisar o seu panorama financeiro, é possível constatar pontos a serem melhorados tecnicamente. Seu excesso de caixa, bem como sua flutuação do índice de liquidez apontam precariedade na previsão de resultado futuro. O alcance da rentabilidade desejada não significa que a organização está gerindo devidamente suas disponibilidades. O custo de oportunidade decorrente da não aplicação de valores em excesso influencia no balanceamento de risco e retorno da empresa.

Tal situação problema é totalmente associável ao mundo organizacional real, de fora dos jogos de empresas. Uma empresa que não realiza planejamento financeiro a partir de dados passados e projeções de vendas e resultados pode estar deixando de lado um ponto importante sobre o seu desempenho. A análise dos índices, como por exemplo, o de liquidez exemplificado na pesquisa, dentro do contexto da organização e do setor, pode indicar pontos a serem revistos. A atenção da organização e principalmente da área financeira não deve se ater a números e valores absolutos. Tudo deve ser relativizado em índices para uma análise concreta, de forma que a empresa tenha plena noção de sua relação risco/retorno, associada às suas necessidades e disponibilidades.

Essa pesquisa tem sua importância também na graduação e no contexto da disciplina na qual está inserida. Ela expõe aos leitores, podendo ser futuros discentes ou docentes da área, a importância da análise financeira de curto prazo, e como a otimização das operações analíticas pode contribuir para potencializar resultados. A disciplina de laboratório possibilita um olhar crítico e analítico sobre os acontecimentos e propõe a estruturação de um estudo científico sobre problemas vivenciados no jogo, mas que são possíveis fora da universidade, e em qualquer organização a qual o administrador irá agir.

Como limitações, podemos levantar pontos a partir do jogo de empresas, e consequentemente sobre a pesquisa. Quanto aos jogos, por ser uma representação da realidade que acontece dentro de um simulador, as decisões são muito mais simplificadas de forma a atender à dinâmica da disciplina. Como cada decisão representa um trimestre da realidade, assim como os acontecimentos e resultados ocorrem todos na mesma data, a fim de representar o espaço de tempo de três meses, um fluxo de caixa semanal ou mensal fica inviabilizado, por exemplo. Todas as compras e vendas são realizadas na mesma data pelo mesmo motivo, e a partir daí o controle sobre as disponibilidades deve ser tratado de maneira específica. Já dentro do contexto do estudo, apesar do êxito das análises, poderia ter sido realizada uma pesquisa junto ao setor como um todo, para entender se todos os outros agentes controlavam sua gestão de caixa de maneira a prover análises significativas dos resultados.

Para o futuro, indica-se a proposição de aplicação de um modelo de controle de caixa, com provisionamento de resultados, como por exemplo, um sistema de apoio financeiro, que trabalhe com a previsão de demanda e maximização de lucro com a utilização de modelos matemáticos. Poderia ser desenvolvido e aplicado no início do jogo, com o objetivo de testar se a empresa é capaz de manter sua liquidez sem flutuações e aproveitando o máximo de seu caixa.

7. Referências

- ASSAF NETO, A; SILVA; C. A. T. **Administração do capital de giro**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- BARBOSA, A. S. dos; QUINTANA, A. C. Gestão de Disponível: um Estudo em Micro, Pequenas e Médias Empresas. **Revista de Administração da UNIMEP**. v.11, n.3, Set/Dez-2013.

- BRAGA, R.; NOSSA, V.; MARQUES, J. A. V. C. Uma proposta para a análise integrada da liquidez e rentabilidade das empresas. **Revista Contabilidade & Finanças**, edição especial, p. 51-64, jun. 2004.
- FORTMULLER, R. Learning Through Business Games: Acquiring Competences Within Virtual Realities. **Simulation & Gaming**, v. 40, n. 1, p 68-83, 2009.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de Pesquisa**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2009.
- GITMAN, L. J. **Princípios de Administração Financeira**. 12 ed. São Paulo: Editora Pearson, 2010.
- LEMES JUNIOR, A. B.; RIGO, C. M.; CHEROBIM, A. P. M. S. **Administração Financeira: princípios, fundamentos e práticas brasileiras**. São Paulo, 2005.
- MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing**. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.
- MARTINS, E.; MIRANDA, G. J.; DINIZ, J. A. **Análise Didática das Demonstrações Contábeis**. 2 ed. São Paulo, Atlas, 2018.
- MOTTA, G. da S.; MELO, D. R. A. DE; PAIXÃO, R. B. O jogo de empresas no processo de aprendizagem em administração: o discurso coletivo de alunos. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 16, p. 342–359, 2012.
- NICOLINI, A. Qual será o Futuro das Fábricas de Administradores? **Revista de Administração de Empresas FVG**, São Paulo, v. 43, n.2, p. 44-54, abr-maio-jun, 2003.
- OLIVEIRA, A. F. C. S.; FILHO, A. D. P.; AMARAL, H. F. A relevância da gestão financeira de curto prazo. **Cont. Vista & Ver**. Belo Horizonte, v. 12, n. 3, p. 35-50, dez. 2001.
- ROSS, S. A. **Administração financeira**. 10. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015.
- SAUAIA, A. C. A. **Laboratório de gestão: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada**. Barueri: Manole, 2008
- SILVA, J. P. **Análise financeira das empresas**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2005.
- VERGARA, S. C. **Tipos de pesquisa em administração**. 1990.