

A Cultura do Litoral Leste do Ceará em Jogos de Tabuleiro: Valorização do Território e da Identidade Cultural por Meio da Ludicidade

Title: The Culture of Ceará's Eastern Coast in Board Games: Valuing Territory and Cultural Identity through Playfulness

Andressa B. Ferreira¹, Ingrid de C. Gondim¹, Iasmim de C. Gondim¹, Maria C. da S. Domingos¹, Gabriel Marchon¹, João V. Silva¹, Yane B. Fernandes¹, Guilherme E. R. Silva¹

¹Instituto Federal do Ceará (IFCE)

andressa.ferreira@ifce.edu.br {ingrid.castro09, iasmim.gondim08, marchonreboucas, guilherme.rocha04, joao.vitor.silva61, yane.bezerra60, maria.camily10,}@aluno.ifce.edu.br

Resumo. Introdução e Objetivo: Apresentar o desenvolvimento e a avaliação de jogos de tabuleiro baseados na cultura dos municípios do litoral leste do Ceará. **Etapas:** Foram desenvolvidos oito jogos autorais, cada um inspirado em aspectos culturais, históricos e socioeconômicos de um município. O processo envolveu levantamento cultural, estudo de mecânicas de jogos, prototipagem, validação por especialistas e aplicação em escolas públicas, além de apresentação em evento aberto à comunidade. A avaliação foi conduzida de forma qualitativa, com base nas percepções e feedbacks dos participantes. **Resultados:** Os resultados indicam boa receptividade e engajamento, evidenciando o potencial dos jogos como instrumentos de mediação cultural e valorização do território. **Palavras-chave:** Jogos de Tabuleiro; Cultura Local; Identidade; Ludicidade.

Abstract. Introduction and Objective: This study presents the development and evaluation of board games based on the culture of municipalities in the eastern coast of Ceará, Brazil. **Methods:** Eight original games were created, each inspired by the cultural, historical, and socioeconomic aspects of a municipality. The process involved cultural research, study of game mechanics, prototyping, validation by experts, implementation in public schools, and presentation at a community event. Evaluation was conducted qualitatively, based on participants' perceptions and feedback. **Results:** Findings indicate positive reception and engagement, highlighting the potential of these games as tools for cultural mediation and territorial valorization.

Keywords: Board Games; Local Culture; Identity; Playfulness.

1. Contextualização

Os jogos, enquanto artefatos culturais, constituem espaços de representação simbólica nos quais práticas sociais, saberes tradicionais e narrativas coletivas podem ser recriados, reinterpretados e compartilhados (Feitosa et al., 2024). Segundo Moura et al.

(2024), mais do que dispositivos de entretenimento, os jogos operam como formas de expressão cultural, capazes de traduzir modos de vida, relações de trabalho, crenças e dinâmicas territoriais em experiências interativas.

Diante desse cenário, a produção de jogos vinculados a contextos locais possibilita não apenas a construção de experiências lúdicas, mas também a valorização de identidades culturais e a preservação de território e memórias sociais (Feitosa et al., 2024; Caputo e Martinhago, 2024).

Com base nessa perspectiva, foi concebido o projeto de extensão Tabuleiros do Saber no Instituto Federal do Ceará (IFCE), em parceria com a Universidade Federal do Ceará (UFC) e o Ministério da Educação (MEC), voltado à criação de jogos de tabuleiro inspirados na cultura dos municípios do litoral leste do Ceará (composto por Aracati, Jaguaruana, Beberibe, Fortim, Icapuí, Itaiçaba, Cascavel e Pindoretama), nos quais cada cidade é representada por suas práticas, narrativas e elementos simbólicos.

Ao todo, foram desenvolvidos oito jogos autorais, um dedicado a cada município, concebidos para serem distribuídos às escolas públicas e utilizados não apenas como instrumentos pedagógicos, mas principalmente como dispositivos de valorização cultural, identidade e pertencimento. Os jogos foram apresentados à comunidade e a escolas dos municípios envolvidos, encontrando-se atualmente em fase de avaliação quanto às suas contribuições para o engajamento e a valorização cultural. Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo apresentar o processo de desenvolvimento dessas produções e analisar seu potencial como estratégia de valorização do território e da identidade regional.

Diante disso, esta pesquisa contribui para a área de jogos e cultura ao ampliar a discussão sobre o papel dos jogos analógicos como mediadores culturais em contextos educacionais, especialmente em realidades regionais pouco exploradas na literatura.

2. Referencial Teórico

Os jogos têm sido amplamente compreendidos como artefatos culturais que transcendem sua função de entretenimento, constituindo-se como formas de expressão simbólica e produção de significado (Moura, 2024).

De acordo com Huizinga (2000), o jogo é um elemento fundamental da cultura, anterior até mesmo a diversas formas institucionalizadas de organização social, sendo responsável por estruturar práticas simbólicas e sociais. Complementarmente, Caillois (1990) destaca que os jogos organizam experiências por meio de regras e sistemas que refletem valores e estruturas culturais, permitindo compreender o jogo como uma manifestação das dinâmicas sociais de determinado contexto. Nessa perspectiva, os jogos podem ser entendidos como espaços de representação nos quais elementos culturais são incorporados, reinterpretados e experienciados pelos jogadores.

Para Geertz (2008), a cultura consiste em um sistema de significados compartilhados, sendo construída e transmitida por meio de símbolos e práticas sociais. Segundo o autor, ao serem transpostos para o contexto dos jogos, esses elementos simbólicos passam a ser vivenciados de forma interativa, possibilitando não apenas a compreensão, mas também a ressignificação de práticas culturais.

De maneira semelhante, Hall (2015) argumenta que a identidade cultural é construída a partir de processos históricos e sociais, sendo constantemente negociada e reconstruída pelos sujeitos. Nesse sentido, experiências lúdicas que incorporam elementos locais podem contribuir para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e para a valorização de identidades regionais.

A relação entre cultura e território também se mostra central nesse debate. Segundo Haesbaert (2019), o território deve ser compreendido não apenas como um espaço físico, mas como uma construção social e simbólica, marcada por relações de poder, pertencimento e identidade. Para o autor, essa perspectiva é particularmente relevante quando se consideram comunidades tradicionais e contextos locais, nos quais práticas como a pesca, o artesanato e a agricultura não apenas estruturam a economia, mas também constituem formas de vida e de produção cultural.

Diegues (2021) reforça essa compreensão ao destacar a importância dos saberes tradicionais e das relações entre comunidades e seus ambientes na construção de identidades culturais e na manutenção da diversidade sociocultural.

No campo dos jogos, pesquisas recentes têm evidenciado o potencial dessas mídias como instrumentos de mediação cultural. Feitosa et al. (2024), por exemplo, discutem o uso de elementos do folclore brasileiro no desenvolvimento de jogos, destacando sua contribuição para a valorização cultural. De forma semelhante, Caputo e Martinhago (2024) evidenciam que jogos de tabuleiro podem atuar como ferramentas educativas e culturais, articulando ludicidade e construção de conhecimento. Outros estudos, como o de Caputo e Martinhago (2024), reforçam que jogos possibilitam a aproximação dos sujeitos com contextos sociais e culturais específicos, favorecendo o engajamento e a construção de significados.

Além disso, a utilização de jogos no contexto educacional tem sido associada a abordagens que valorizam a aprendizagem contextualizada. Conforme apontam Oliveira et al. (2020), jogos educativos, especialmente os analógicos, promovem interação social, colaboração e desenvolvimento de habilidades cognitivas. Nesse sentido, o uso de jogos baseados em contextos culturais locais amplia o potencial pedagógico dessas ferramentas, ao integrar conhecimento formal, experiência lúdica e identidade sociocultural.

3. Condução Metodológica

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa aplicada, de abordagem quali-quantitativa e caráter exploratório, tendo como objetivo investigar o potencial de jogos de tabuleiro baseados em contextos culturais locais como instrumentos de mediação cultural e educacional.

Participaram das atividades aproximadamente 156 indivíduos, incluindo estudantes do ensino médio, professores da educação básica e membros da comunidade local. As aplicações ocorreram em seis escolas públicas, distribuídas nos municípios de Aracati, Jaguaruana e Itaiçaba, além de um evento aberto à comunidade realizado em espaço público na cidade de Aracati, que contou com 73 participantes. O público envolvido apresenta diversidade de perfis, incluindo sujeitos com diferentes níveis de familiaridade com jogos de tabuleiro.

O desenvolvimento e a aplicação dos jogos seguiram um processo sequencial que integrou etapas de investigação, concepção, validação e implementação. Inicialmente, foram realizadas visitas às escolas com o uso de jogos de tabuleiro existentes, visando observar dinâmicas de interação, níveis de engajamento e formas de apropriação em contexto educacional, o que subsidiou decisões de design.

Em seguida, foi conduzido um levantamento cultural dos municípios do litoral leste do Ceará, envolvendo aspectos históricos, sociais, econômicos e culturais, cujas informações foram sistematizadas e discutidas coletivamente pela equipe, constituindo a base conceitual dos jogos. Paralelamente, realizou-se um estudo de mecânicas a partir

da análise de mais de 200 mecânicas catalogadas na plataforma Ludopedia, com o objetivo de orientar a tradução dos elementos culturais em sistemas lúdicos.

Com base nessas etapas, os jogos foram prototipados e avaliados por uma banca composta por 10 participantes com experiência em jogos de tabuleiro, considerando critérios como jogabilidade, clareza das regras, equilíbrio e coerência temática, sendo posteriormente ajustados de forma iterativa. Após essa fase, os jogos foram produzidos com materiais de baixo custo, com participação de artesãos locais quando possível, e aplicados em escolas públicas e em eventos comunitários.

Os dados qualitativos foram analisados por meio de análise temática, buscando identificar padrões recorrentes nas percepções dos participantes, especialmente em categorias como engajamento, identificação cultural e compreensão das dinâmicas de jogo. Os mesmos foram tratados por meio de estatística descritiva, utilizando percentuais e frequências simples para caracterizar tendências observadas durante as aplicações. Esses dados possuem caráter exploratório e foram utilizados para complementar e fortalecer a interpretação dos achados qualitativos.

A pesquisa seguiu princípios éticos básicos relacionados à participação voluntária e à preservação da identidade dos participantes, sendo os dados apresentados de forma agregada e anonimizada. Como limitação, destaca-se que os dados quantitativos não foram obtidos por meio de instrumentos padronizados, o que restringe análises inferenciais. Além disso, as aplicações ocorreram em contexto pontual e mediado, o que pode influenciar o nível de engajamento observado.

4. Os Jogos

Esta seção apresenta os jogos desenvolvidos no âmbito do projeto Tabuleiros do Saber, destacando seus principais elementos, mecânicas e relações com os contextos culturais que os inspiraram. Cada jogo foi concebido a partir de aspectos específicos dos municípios do litoral leste do Ceará, buscando traduzir, em experiências lúdicas, práticas, narrativas e saberes característicos desses territórios.

4.1 Tear da Noite (Jaguaruana)

O jogo Tear da Noite (Figura 1) foi desenvolvido com base na tradição artesanal de Jaguaruana, reconhecida pela produção de redes, elemento central da identidade cultural do município. Além do aspecto produtivo, o jogo incorpora elementos do imaginário local, como narrativas e figuras simbólicas associadas à cultura popular.



Figura 1: Jogo de cartas sobre Jaguaruana-CE

A proposta do jogo consiste na construção de redes por meio da combinação de recursos, representando o processo artesanal de produção. Para isso, utiliza mecânicas como *set collection* e *crafting*, nas quais os jogadores devem reunir e organizar elementos específicos para alcançar seus objetivos. Essa dinâmica busca simular, de forma lúdica, o fazer manual característico da região, ao mesmo tempo em que valoriza o conhecimento tradicional associado à atividade.

4.2 Passagem das Pedras (Itaíçaba)

O Passagem das Pedras (Figura 2) tem como base a história e os eventos marcantes do município de Itaíçaba, propondo uma experiência centrada na cooperação entre os jogadores. A narrativa do jogo coloca os participantes diante de situações de crise, como a cheia do rio Jaguaribe, que exigem organização coletiva e tomada de decisão conjunta.



Figura 2: Jogo de tabuleiro sobre Itaíçaba-CE

A principal mecânica adotada é a cooperação, associada à resolução de problemas e à gestão de recursos, permitindo que os jogadores atuem de forma colaborativa para superar desafios. Essa estrutura reflete aspectos da organização social e da memória coletiva da comunidade, evidenciando a importância da ação conjunta em momentos críticos da história local.

4.3 Caiçara (Icapuí)

O jogo Caiçara (Figura 3) foi desenvolvido a partir das práticas socioeconômicas e ambientais do município de Icapuí, com destaque para a pesca artesanal e a relação da comunidade com o meio ambiente. A proposta do jogo envolve a gestão de recursos naturais, considerando aspectos de sustentabilidade e equilíbrio ecológico.



Figura 3: Jogo de tabuleiro sobre Icapuí-CE

Para isso, são utilizadas mecânicas como coleta e gestão de recursos, além de elementos cooperativos que incentivam a tomada de decisões coletivas. O jogo busca

representar, de forma lúdica, os desafios enfrentados pelas comunidades locais na manutenção de suas atividades produtivas, ao mesmo tempo em que promove a reflexão sobre práticas sustentáveis.

4.4 Rapadura (Pindoretama)

O jogo Rapadura (Figura 4) aborda o processo produtivo de um dos elementos mais emblemáticos da cultura do município, conhecido como a Cidade da Rapadura, explorando as etapas de produção e os recursos envolvidos.



Figura 4: Jogo de cartas sobre Pindoretama-CE

Sua dinâmica baseia-se em mecânicas de coleção e gestão de recursos, nas quais os jogadores devem organizar insumos e etapas produtivas para alcançar seus objetivos. Essa estrutura permite representar o ciclo produtivo da rapadura, evidenciando sua importância cultural e econômica, além de aproximar os jogadores de um saber tradicional amplamente difundido na região.

4.5 A Lenda da Cascavel (Cascavel)

O jogo A Lenda da Cascavel (Figura 5) foi desenvolvido com base nas narrativas da cultura popular do município de Cascavel, trazendo como elemento central a lenda da cobra adormecida, símbolo de tensão e equilíbrio coletivo. Além do aspecto mítico, o jogo incorpora práticas culturais, econômicas e religiosas da região, representadas por recursos como fé, artesanato e turismo.



Figura 5: Jogo de tabuleiro sobre Cascavel-CE

O jogo consiste na exploração cooperativa do território, em que os jogadores assumem o papel de guardiões responsáveis por manter a lenda sob controle enquanto acumulam pontos culturais. Para isso, utiliza mecânicas como rolagem de dados,

gerenciamento de recursos e cooperação, nas quais os jogadores precisam equilibrar objetivos individuais e coletivos. Essa dinâmica busca representar, de forma lúdica, a relação entre cultura, território e coletividade, incentivando a tomada de decisões conjuntas diante de riscos compartilhados.

4.6 Guerra do Comércio (Fortim)

O jogo A Guerra do Comércio (Figura 6) foi desenvolvido com base na dinâmica econômica do município de Fortim, destacando atividades como pesca, agricultura e turismo, elementos centrais da identidade produtiva local. Além do aspecto econômico, o jogo incorpora eventos e práticas culturais da região, como o festival gastronômico, aproximando os jogadores do cotidiano e das interações entre diferentes setores produtivos.

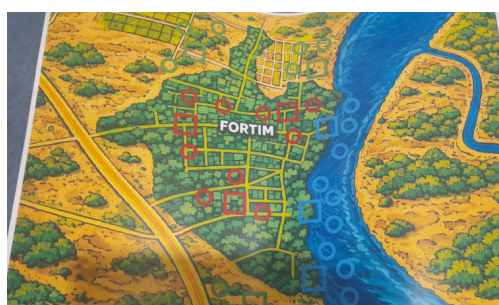


Figura 6: Jogo de tabuleiro sobre Fortim-CE

A proposta do jogo consiste na gestão e expansão de uma economia local por meio da alocação de trabalhadores, aquisição de recursos e construção de empreendimentos. Essa dinâmica busca simular, de forma lúdica, os processos de crescimento econômico e tomada de decisão, ao mesmo tempo em que evidencia as interdependências entre os setores produtivos.

4.7 SiliCORgrafia (Beberibe)

O jogo *SiliCORgrafia* (Figura 7) foi desenvolvido com base na tradição artesanal da silicografia, prática característica do município de Beberibe, reconhecida pela produção de garrafas decoradas com areia colorida.

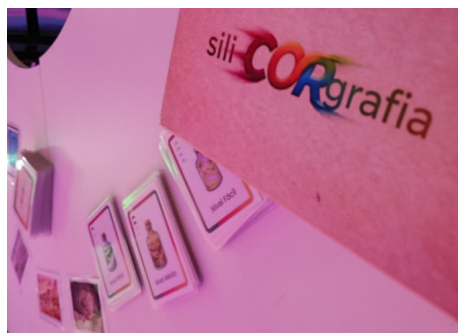


Figura 7: Jogo de cartas sobre Beberibe-CE

A proposta consiste na criação de composições de silicografia por meio da coleta e combinação de cartas de cores. Para isso, utiliza mecânicas como coleta em tempo

real, negociação e formação de conjuntos, nas quais os jogadores competem para completar objetivos com diferentes níveis de dificuldade. Essa dinâmica busca simular o processo criativo da produção artesanal, ao mesmo tempo em que estimula habilidades estratégicas e de interação social.

4.8 Guardiões da Memória (Aracati)

O jogo Guardiões da Memória (Figura 8) aborda as histórias, lendas e personagens do município de Aracati, tendo como eixo central a preservação da memória cultural diante das cheias do rio Jaguaribe. Além do aspecto histórico, o jogo incorpora elementos simbólicos que representam o esquecimento e a resistência cultural.



Figura 8: Jogo de tabuleiro sobre Aracati-CE

A jogabilidade está centrada na coleta e preservação de fragmentos de memória por meio da exploração de locais históricos e enfrentamento de desafios baseados em narrativas locais. Para isso, utiliza mecânicas como blefe, gestão de recursos, movimento tático e resolução de eventos, nas quais os jogadores precisam equilibrar risco e recompensa. Essa dinâmica busca representar a importância da memória coletiva e da identidade cultural, ao mesmo tempo em que promove a imersão em narrativas regionais e a tomada de decisões.

5. Resultados e Discussão

Os resultados deste estudo concentram-se na análise das aplicações dos oito jogos desenvolvidos em contextos educacionais e comunitários, considerando evidências empíricas coletadas em escolas públicas dos municípios de Aracati, Jaguaruana e Itaipaba, bem como em evento aberto realizado na cidade de Aracati. Ao todo, participaram das atividades aproximadamente 156 indivíduos, incluindo estudantes, professores e membros da comunidade, sendo 73 participantes no evento aberto (Figura 9) e cerca de 83 estudantes nas aplicações escolares (Figura 10). As análises possuem caráter quali-quantitativo, combinando observações sistemáticas, registros de campo e dados descritivos obtidos durante as interações.

De modo geral, observou-se elevado nível de engajamento dos participantes durante as sessões de jogo. Com base em registros de observação estruturada, estima-se que cerca de 85% dos participantes permaneceram engajados durante toda a atividade, demonstrando participação ativa, colaboração e interesse contínuo. Adicionalmente, aproximadamente 78% dos participantes solicitaram repetir a experiência ou experimentar outros jogos do projeto, indicando interesse prolongado para além da primeira interação. Esse engajamento mostrou-se particularmente associado à presença

de referências culturais reconhecíveis, sugerindo que a proximidade entre o conteúdo do jogo e o contexto sociocultural dos participantes atua como fator motivador para a interação lúdica.



Figura 9: Avaliação dos jogos por alunos e professores



Figura 10: Evento na cidade de Aracati - CE

No que se refere à identificação cultural, observou-se que aproximadamente 80% dos participantes verbalizaram reconhecer elementos culturais locais durante ou após as partidas, estabelecendo relações com práticas, espaços ou narrativas de seu cotidiano. Esse dado foi obtido a partir de registros de fala e respostas espontâneas durante as aplicações. Em relação à compreensão das regras e à experiência de uso, estima-se que cerca de 88% dos participantes conseguiram compreender a dinâmica dos jogos após a primeira rodada, especialmente nos casos em que as mecânicas estavam diretamente associadas às práticas culturais representadas.

Outro aspecto relevante refere-se ao papel da mediação. Em contextos nos quais houve explicação prévia dos elementos culturais e acompanhamento durante as partidas, o nível de engajamento e compreensão foi visivelmente superior. Esse resultado sugere que a integração dos jogos a práticas pedagógicas estruturadas potencializa seus efeitos como instrumentos de mediação cultural.

No que diz respeito ao alcance da proposta, destaca-se a diversidade dos públicos envolvidos. Aproximadamente 30% dos participantes do evento comunitário não possuíam vínculo direto com as instituições escolares, o que evidencia a capacidade

dos jogos de extrapolar o ambiente educacional formal e atuar como dispositivos de articulação entre comunidade, cultura e território.

Entretanto, é importante destacar as limitações deste estudo. Os dados quantitativos apresentados possuem caráter descritivo e exploratório, não sendo derivados de instrumentos padronizados ou escalas validadas. Além disso, a coleta ocorreu em contexto de aplicação pontual, o que impede inferências sobre impactos de longo prazo. O alto nível de engajamento observado pode também estar associado ao caráter inovador da proposta, sendo necessário investigar sua sustentação em usos continuados.

Diante desses aspectos, os resultados indicam que jogos de tabuleiro baseados em contextos culturais locais configuram uma abordagem promissora para a mediação cultural e educacional. A combinação de evidências qualitativas e indicadores quantitativos sugere que o alinhamento entre mecânicas e temáticas, aliado à proximidade com o contexto dos participantes, favorece tanto o engajamento quanto a identificação cultural. No entanto, sua efetividade depende de fatores como mediação, continuidade de uso e aprofundamento metodológico das estratégias de avaliação.

Esses achados contribuem para o campo ao evidenciar que o design de jogos pode operar como prática situada, articulando cultura, território e ludicidade na construção de experiências significativas. Ao mesmo tempo, reforçam a necessidade de desenvolvimento de instrumentos mais robustos de avaliação, capazes de mensurar de forma sistemática os impactos educacionais e culturais dessas abordagens.

6. Considerações Finais e Trabalhos Futuros

Este trabalho apresentou o desenvolvimento de oito jogos de tabuleiro e cartas baseados na cultura dos municípios do litoral leste do Ceará, evidenciando seu potencial como instrumentos de mediação cultural. Os resultados alcançados até o momento, centrados na produção dos jogos e nas percepções coletadas em aplicações em escolas e em evento aberto à comunidade, indicam boa receptividade e engajamento, especialmente quando os elementos culturais representados dialogam diretamente com a realidade dos participantes.

Além disso, o estabelecimento de parcerias com escolas e instituições contribuiu para a viabilidade do projeto e ampliou seu alcance, reforçando o interesse de diferentes atores na utilização dos jogos como recurso educacional e cultural. Esses aspectos apontam para a relevância da proposta, ao evidenciar que o *design* de jogos pode atuar como estratégia para valorização do território e fortalecimento da identidade local.

Como trabalhos futuros, pretende-se aprofundar a avaliação dos jogos por meio de instrumentos mais sistemáticos de coleta e análise de dados, bem como ampliar sua aplicação em novos contextos. Também se vislumbra a possibilidade de produção em maior escala, a partir das articulações já iniciadas.

7. Agradecimentos

Agradecemos a Rede Interset CE pela parceria e apoio financeiro. Agradecemos a ProExt IFCE pelo apoio logístico, de infraestrutura e intelectual.

Referencias

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAPUTO, Matheus; MARTINHAGO, Alexandre. Computados: Um jogo de tabuleiro para auxiliar no ensino aprendizagem de História da Computação. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2024, Curitiba. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024.

DIEGUES, Antonio Carlos. *O mito moderno da natureza intocada*. 6. ed. São Paulo: Hucitec, 2021.

FEITOSA, Ângelo C. A. et al. Incentivando educação cultural: desenvolvimento de uma proposta de jogo de cartas tematizado por figuras do folclore brasileiro. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2024, Curitiba. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

HAESBAERT, Rogério. *O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade*. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2019.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 12. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MOURA, Thiago et al. IsoPuzzle: Conectando Educação e Cultura por meio de Jogos Interdisciplinares. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2024, Curitiba. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024.

OLIVEIRA, Wilk et al. A influência dos jogos educativos analógicos e digitais na interação social dos estudantes. In: *Workshop de Informática na Escola (WIE)*, 2020, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020.