**Correções a serem realizadas no artigo Satere:**

Avaliação geral:Comente sobre os motivos para a aceitação ou rejeição do trabalho. Aponte quais as restrições para aceitação do trabalho quando for o caso.:

O protótipo se refere a um jogo para Android que objetiva auxiliar na aprendizagem da língua indígena Sateré Mawé. O jogo apresenta um visual atrativo com três minijogos: caça palavras, palavras cruzadas e jogo da memória. No entanto, não foi possível executar o jogo no Tablet Samsung Galaxy Tab A (Android 8.1.0).

Com relação ao artigo, o texto precisa ser revisado pois nem sempre apresenta uma concatenação clara de ideias. Algumas frases com palavras faltando ou em excesso, como "A próxima figura 6 representa".

Na Seção 2, é importante incluir referências e/ou links para Unity 3D e Construct 2. A citação "... GameFlow, Rogers (2014)." está com formatação errada.

Os autores mencionam no segundo parágrafo da Seção 3 que com a Figura 2 "é possível verificar a arquitetura do jogo" (conceitualmente errado). No contexto de Engenharia de Software, um fluxograma (o que é apresentado na figura) não apresenta a arquitetura de um software e sim uma sequência operacional de atividades.

Por fim, algumas correções pontuais:

- Digitação: tempo,. ; principias ; mecãnicas ; Brainstorns ; sao ; a ; dentre e fora ; ou do da ; irar ; feedcack ;

- Acentuação: memoria ; contrario; sera; vitoria;

- Palavras em outro idioma devem estar em itálico: puzzle; game; gameplay; Sehay etiat Wemaharap;

- Sateré Mawé ora aparece com hífen, ora sem hífen;

- Aspas em: ginástica mental;

- Android (letra maiúscula);

- Concordância: "foi realizado uma busca"; "um dos níveis existente";

- Pontuação (vírgulas passando e/ou faltando);

- Legendas de figuras: terminar com ponto final;

- Referências: verificar a formatação dos nomes das revistas.