

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

Julia de Barros

**JOGO EDUCACIONAL DIGITAL BILÍNGUE:
“PARTIU FESTA!”**

**São Caetano do Sul – SP
2025**

**JOGO EDUCACIONAL DIGITAL BILÍNGUE:
“PARTIU FESTA!”**

JULIA DE BARROS

1. EDIÇÃO

UNIVERSIDADE MUNICIPAL SÃO CAETANO DO SUL - USCS

**São Caetano do Sul - SP
2025**

FICHA CATALOGRÁFICA

BARROS, Julia de

JOGO EDUCACIONAL DIGITAL BILÍNGUE: “PARTIU FESTA!” / Julia de BARROS, 2025.

Produto Educacional (mestrado) – USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Mestrado em Educação, 2025.

Orientação: Profa. Dra. Elizabete Cristina Costa Renders

1. Jogo Educacional Digital; 2. Bilíngue para Surdos; 3. Libras; 4. Língua Portuguesa na Modalidade Escrita; 5. Pedagogia dos Multiletramentos.

ISBN 978-65-01-72089-0

PARTIU FESTA! © 2025 by Julia de Barros is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Aos meus alunos e minhas alunas, dedico este Jogo Educacional Digital.

Meus alunos e minhas alunas são minha inspiração e minha motivação, além de serem afetuosos, criativos, alegres e inteligentes.

Sou feliz por compartilhar momentos e aprendizados com vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente, com afeto, as professoras bilíngues, a quem chamarei de Anne e Vitória. Compartilhando suas experiências, opiniões e tempo, proporcionaram o desenvolvimento deste protótipo de jogo educacional digital bilíngue de maneira colaborativa. Vocês são, além de parceiras, referências de profissionais sensíveis, comprometidas e criativas.

À Equipe Hard Diggers, principalmente ao Guilherme, pela colaboração no desenvolvimento visual do protótipo do Jogo Digital Bilíngue. A equipe proporcionou aprendizados, parceria e comprometimento com a proposta. Sou grata pela possibilidade desta parceria, vocês são fonte de inspiração.

Agradeço à minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Elizabete Cristina Costa Renders, pelo incentivo e por acreditar neste produto educacional. Sua orientação e motivação foram fundamentais para o desenvolvimento deste protótipo deste jogo.

Por fim, agradeço aos meus pais, Mauro e Rosangela, que sempre me incentivaram a ir atrás de minhas ideias e sonhos. Vocês possibilitaram a criação deste jogo, pelo constante incentivo de poder ir além.

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	5
APRESENTAÇÃO.....	7
1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	8
2 MATERIAL DIDÁTICO.....	10
2.1. Metodologia de Elaboração.....	11
2.2. O Protótipo de Jogo Educacional Digital Bilíngue: “PARTIU FESTA!”	12
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	17
SOBRE A AUTORIA.....	18
3.1 Julia de Barros.....	18
3.2 Elizabete Cristina Costa Renders (orientadora).....	18
APÊNDICE A: ROTEIRO DO JOGO “PARTIU FESTA!”:.....	21

APRESENTAÇÃO

Este Produto Educacional é resultado da pesquisa de mestrado: A Pedagogia dos Multiletramentos no Ensino da Língua Portuguesa na Modalidade Escrita no Âmbito da Educação Bilíngue para Surdos, defendida no dia 11 de agosto de 2025. Dissertação proveniente do Programa Profissional de Pós-Graduação Stricto Sensu (mestrado) em Educação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul.

Trata-se de um protótipo de um jogo digital bilíngue (Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa na modalidade escrita). Este jogo objetiva ser material didático para o desenvolvimento da Língua Portuguesa na modalidade escrita de maneira contextualizada ao enredo do jogo e a Língua Brasileira de Sinais. Ele deve ser compatível com computadores e celulares nos sistemas Android e IOS.

O objetivo principal do Jogo Educacional Digital Bilíngue é fomentar o uso da Pedagogia dos Multiletramentos em materiais didáticos para estudantes surdos.

1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O presente produto educacional tem origem na dissertação *A Pedagogia dos Multiletramentos no Ensino da Língua Portuguesa na Modalidade Escrita no Âmbito da Educação Bilíngue para Surdos*. A investigação delimita-se ao campo da formação profissional, ao focalizar o aprimoramento do trabalho docente por meio de estratégias e metodologias que favoreçam um ensino equitativo da Língua Portuguesa escrita a estudantes surdos, tomando como base a Educação Bilíngue e a abordagem da Pedagogia dos Multiletramentos.

Considerando que seu público é formado por pessoas surdas inseridas em contextos bilíngues e multiculturais, exige-se que o produto apresente caráter bilíngue e se valha dos princípios da Pedagogia dos Multiletramentos. Sugere-se que a interpretação em Libras seja feita, de preferência, por uma pessoa surda ou por alguém que tenha a Libras como primeira língua, garantindo representatividade. A inserção integrada da Língua Portuguesa na modalidade escrita e da Libras visa evitar o aprendizado fragmentado de ambas as línguas.

A estrutura da Língua Brasileira de Sinais apresenta parâmetros específicos que podem gerar variações quando se traduz um sinal para a Língua Portuguesa escrita, em razão do contexto de determinadas palavras. Da mesma forma, a seleção vocabular em português pode se modificar de acordo com a sinalização.

Rojo (2009) observa que o jogo digital constitui prática cotidiana mediada pela escrita em ambientes tecnológicos, o que promove o letramento digital. Nessa perspectiva, o desenvolvimento de um jogo digital bilíngue contribui também para o letramento multissemiótico, em consonância com os fundamentos da Pedagogia dos Multiletramentos.

De acordo com Batista, Kumada e Navarro (2023), o uso de jogos digitais favorece a educação inclusiva, alinhando-se à perspectiva dos letramentos multissemióticos. Os autores enfatizam que:

Desse modo, para uma efetiva educação inclusiva (e aqui lê-se também a inclusão digital) dos surdos, é essencial a busca de equiparação de contato com a sociedade letrada de forma coerente com a era digital em que estes aprendizes estão inseridos (Batista; Kumada; Navarro, 2023, p. 357).

Os mesmos pesquisadores identificaram uma produção ainda reduzida de jogos educativos digitais para surdos no período de 2006 a 2018, registrando-se em 2014 o maior número, com apenas cinco títulos. Diante dessa lacuna, o presente

produto educacional pretende contribuir para a ampliação da oferta de recursos digitais voltados à aprendizagem de pessoas surdas.

2 MATERIAL DIDÁTICO

Por ser um protótipo, trata-se de uma versão inicial do jogo educacional digital bilíngue. Ele apresenta a estrutura e o design da tela inicial, funcionamento do ícone para a janela em Libras e primeira fase: construção do avatar. Assim sendo, servindo como um modelo visual. Essa versão não inclui funcionalidades ativas, seu objetivo é representar a interface e parte da experiência do jogador, permitindo ajustes antes da finalização do jogo.

O protótipo foi desenvolvido pela Equipe Hard Diggers, equipe composta por professores e estudantes de jogos digitais na Universidade Municipal de São Caetano do Sul. A equipe utilizou direcionamentos de enredo, temáticas, funcionalidade e público alvo determinados pela pesquisadora e pelas participantes voluntárias em rodas de conversa para desenvolvimento do jogo. Possibilitando um protótipo e organização da proposta com uma interface intuitiva, acessível e multissemiótica, primando pela Pedagogia dos Multiletramentos.

O jogo educacional digital bilíngue intitulado “Partiu Festa!” é proposto como material didático para o ensino de língua portuguesa na modalidade escrita para estudantes surdos de seis a dez anos de idade. Porém, pode ser utilizado para o público ouvinte de mesma faixa etária para o aprendizado de Libras (Língua Brasileira de Sinais).

A partir da Pedagogia dos Multiletramentos, o jogo “Partiu Festa!” utiliza de maneira convidativa uma linguagem visual voltada a faixa etária do público-alvo, além de ambientação em vivências possíveis dos jogadores. Assim sendo, haverá identificação do jogador com seu personagem no jogo e interesse nas fases que o compõem.

Com o Jogo “Partiu Festa!” será possível proporcionar, em ampla escala, um material didático baseado na Pedagogia dos multiletramentos para estudantes surdos brasileiros com uso da tecnologia. Consequentemente, espera-se que o jogo, ao ser finalizado e publicado, torne mais acessível e plural os materiais didáticos para estudantes surdos na faixa etária de seis a dez anos de idade.

Aponta-se que este jogo se destina a uso de material didático em plano de ensino de professores bilíngues, porém pode ser ampliado para uso em casa, com familiares, amigos e colegas como entretenimento.

2.1. Metodologia de Elaboração

A partir da metodologia *Design Based Research* (DBR), em português, Pesquisa de Desenvolvimento (Matta; Silva; Boaventura, 2014). A DBR é “uma abordagem baseada em ciclos de estudo, análise, projeção, aplicação, resultados, que depois serão reciclados” (Matta; Silva; Boaventura, 2014, p. 27). Segundo os autores, a Pesquisa de Desenvolvimento demanda a atuação conjunta de membros da comunidade escolar e de pesquisadores, tanto para a identificação do problema quanto para a elaboração da solução.

Assim sendo, a articulação do resultado da dissertação e produção deste produto educacional foi realizada com duas participantes voluntárias, professoras bilíngues inseridas em instituição de Educação Bilíngue na Região do Grande ABC Paulista¹. Futuramente, após finalização do desenvolvimento do jogo digital bilíngue, será proposta a apresentação para a comunidade desta instituição.

Nos referenciamos na Pesquisa de Desenvolvimento para elaboração da solução inovadora para problemas na educação em colaboração com participantes da comunidade escolar, professoras bilíngues (Matta; Silva; Boaventura, 2014).

A elaboração de enredo, temáticas das fases, características visuais do protótipo incorporou as contribuições das professoras participantes da pesquisa, em busca de refletir as vivências do público-alvo, seus interesses e o objetivo de ensino-aprendizagem para estes estudantes.

A participação de membros da comunidade escolar na elaboração e prototipagem deste material didático é fundamental para garantir que o produto atenda às necessidades reais do contexto educativo. Essa colaboração favorece a adequação pedagógica, a pertinência cultural e a viabilidade prática do material. Além disso, o envolvimento coletivo fortalece o sentido de pertencimento e legitima o processo de desenvolvimento, ampliando as chances de implementação efetiva e de impacto positivo na aprendizagem.

A elaboração visual do protótipo do jogo foi realizada em parceria com a Equipe *Hard Diggers*. por meio de compartilhamento. A equipe também participou da elaboração do roteiro do jogo (Apêndice A), a partir de diálogos via e-mails de

¹ A Região do Grande ABC Paulista integra a Região Metropolitana de São Paulo e é composta por sete municípios: Santo André, São Bernardo do Campo, São Caetano do Sul, Diadema, Mauá, Ribeirão Pires e Rio Grande da Serra.

encaminhamentos de construção provenientes de encontros com as professoras participantes.

O roteiro do jogo foi formulado em construção coletiva com duas professoras bilíngues participantes em rodas de conversa, encontros formativos e aplicação/análise/validação do objeto de aprendizagem, como previsto na metodologia da Pesquisa de Desenvolvimento. O jogo possui conteúdos que concordam com os Parâmetros Curriculares Nacionais previstos para os anos iniciais do ensino fundamental no ensino de língua portuguesa na modalidade escrita.

2.2. O Protótipo de Jogo Educacional Digital Bilíngue: “PARTIU FESTA!”

Esta subseção é destinada a apresentação visual do protótipo do jogo “Partiu Festa!”.

Apesar do jogo ser composto por fases, em que, para ir para a próxima etapa, o jogador precisará concluir corretamente a atual e haver opções dos níveis de dificuldade entre fácil, médio e difícil. Será apresentado a tela do menu, funcionalidade do ícone para a interpretação em Libras, criação do avatar e parcialmente a Fase dois, intitulada parque poluído.

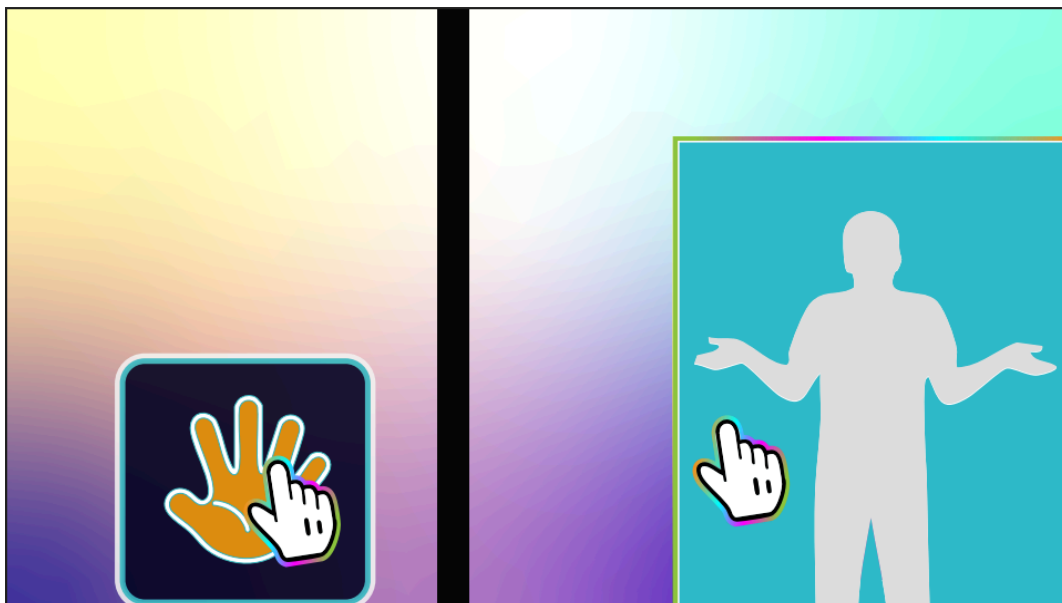
FIGURA 1: MENU INICIAL DO JOGO



Fonte: Elaboração Equipe Hard Diggers e autora, 2025.

Observa-se que há um ícone em formato de mão no canto direito da tela, o mesmo ao ser selecionado possibilita a abertura da janela de interpretação em Libras, como apresenta a Figura 2, a seguir:

FIGURA 2: USO DO ÍCONE PARA INTERPRETAÇÃO EM LIBRAS



Elaboração: Equipe Hard Diggers, 2025.

Textos em língua portuguesa na modalidade escrita presentes no menu, fases do jogo e créditos estarão presentes também em Língua Brasileira de Sinais ao acessar o ícone representado na Figura 2. Assim, ambas as línguas serão apresentadas de maneira contextualizada entre elas e com a linguagem visual e multissemiótica presente no jogo.

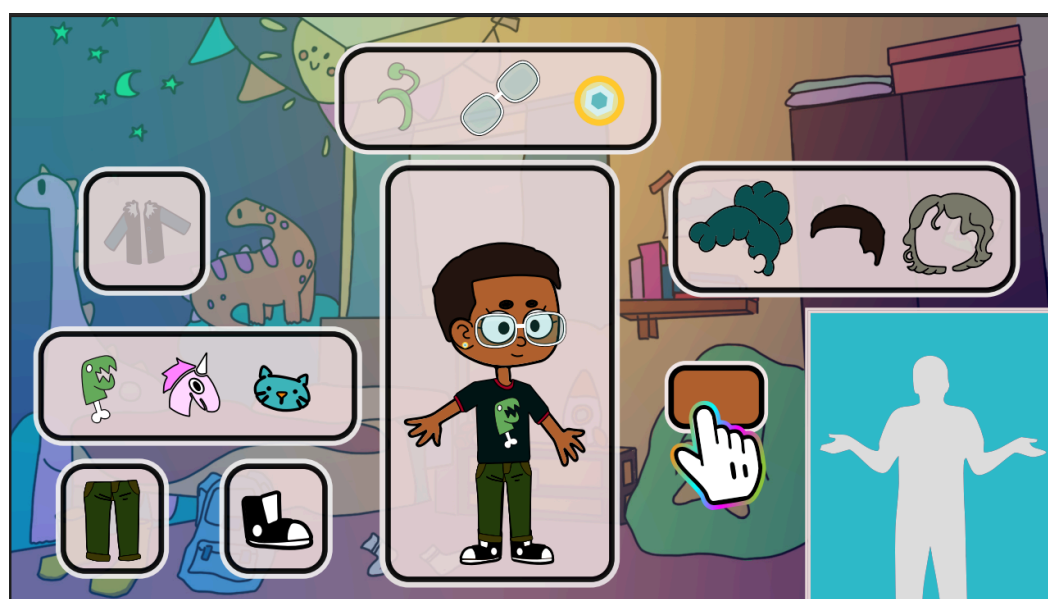
As Figuras 3 e 4 apresentam não somente a fase de criação do avatar, um momento de livre escolha da representação do jogador em personagem, mas também do uso do ícone de interpretação em Libras.

FIGURA 3: CRIAÇÃO DO AVATAR 1



Elaboração: Equipe Hard Diggers, 2025.

FIGURA 4: CRIAÇÃO DO AVATAR 2



Elaboração: Equipe Hard Diggers, 2025.

Em construção com as professoras participantes, deliberamos sobre a importância de haver não somente a presença de diferentes tons de pele, mas a escolha do implante coclear, uma vez que a maioria de seus estudantes o utilizam. Logo, ao proporcionar escolhas variadas para a criação do avatar, respeitando a individualidade do jogador e a possibilidade de se refletir no avatar.

Por fim, apresentamos a Figura 5, que ilustra a fase dois do jogo, intitulada “Parque Poluído” em nosso roteiro.

FIGURA 5: PARQUE POLUÍDO



Elaboração: Equipe Hard Diggers e autora, 2025.

As figuras apresentadas refletem a construção de recursos pedagógicos alicerçados na Pedagogia dos Multiletramentos, articulando diferentes linguagens e semioses que dialogam com as vivências das crianças surdas, público-alvo do jogo educacional.

Ao incorporar elementos visuais, gráficos e iconográficos, o material proporciona uma experiência multimodal que aproxima o aluno do universo textual e cultural da Língua Portuguesa na modalidade escrita, respeitando suas formas de interação e comunicação. Conforme Rojo (2009), os multiletramentos ampliam as possibilidades de letramento ao considerar a diversidade cultural, linguística e tecnológica, permitindo que o aprendizado seja situado na realidade social e cognitiva do estudante.

Dessa maneira, o uso da linguagem visual no contexto do jogo digital não se limita à ilustração, mas atua como recurso mediador de sentido, favorecendo a compreensão textual e o engajamento das crianças com atividades educativas que exploram múltiplas formas de representação.

Além disso, o jogo educacional digital possibilita o acesso a textos multissemióticos, característicos da sociedade contemporânea e presentes na comunicação cotidiana, tornando-se ferramenta relevante para o ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa escrita por estudantes surdos.

Batista, Navarro e Kumada (2023) destacam que jogos digitais bilíngues promovem caminhos para o letramento e a inclusão digital, articulando aspectos linguísticos, visuais e interativos que ampliam as oportunidades de aprendizagem de forma lúdica e significativa. Ao integrar imagens, símbolos e textos multimodais, o material didático propicia aos alunos experiências de leitura e escrita contextualizadas, fortalecendo a compreensão e produção textual, e ao mesmo tempo, respeitando a identidade linguística do sujeito surdo, favorecendo um processo de alfabetização e letramento inclusivo e inovador.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O protótipo do jogo educacional digital bilíngue “Partiu Festa!” representa a materialização de uma proposta pedagógica comprometida com a inclusão e a valorização da diversidade linguística. Fundamentado na Pedagogia dos Multiletramentos e na metodologia de Pesquisa de Desenvolvimento, o produto evidencia a relevância de recursos que integram Libras e Língua Portuguesa escrita, articulando diferentes linguagens e semioses para favorecer a aprendizagem de crianças surdas.

A construção colaborativa, envolvendo professoras bilíngues e equipe de desenvolvimento, assegurou a pertinência cultural, a adequação pedagógica e a acessibilidade necessárias a um material didático contemporâneo e sensível às especificidades do público-alvo.

Embora se trate de um protótipo, este trabalho sinaliza caminhos promissores para a ampliação de práticas educativas que utilizem jogos digitais como ferramenta de letramento e alfabetização. Espera-se que a versão final do jogo fortaleça a produção de materiais inovadores para a educação bilíngue, contribuindo para a inclusão digital, o desenvolvimento da competência leitora e escritora e o reconhecimento da identidade surda em ambientes de ensino.

Desse modo, “Partiu Festa!” configura-se não apenas como um recurso didático, mas como uma experiência de aprendizagem significativa, que une tecnologia, ludicidade e compromisso social.

SOBRE A AUTORIA

Por se tratar de pesquisa de desenvolvimento, o protótipo do aplicativo inclui a coautoria das professoras participantes, cujas identidades permanecem confidenciais em consonância com os compromissos éticos da pesquisa.

3.1 Julia de Barros

Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação USP (2019), onde realizou pesquisa científica com foco na educação para surdos na época imperial. Pós-graduação em Educação Interativa e Aplicada com Surdos (2020), Especialização em Alfabetização (2021). Em 2025, finalizou a pós-graduação stricto sensu em educação, intitulada: A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NA MODALIDADE ESCRITA NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO BILÍNGUE PARA SURDOS.

Autora possui foco de estudo e trabalho em Educação Especial e Inclusiva, atualmente trabalhando como Assistente Pedagógica na Creche Municipal de Santo André. No período de 20023 a 2025 atuou como Professora de Atendimento Educacional Especializado (PAEE) Bilíngue (Libras e Português) em turma de Educação Infantil com estudantes de três a cinco anos de idade e em turma bilíngue de Educação Para Jovens e Adultos, ambas em Polo de Educação para Deficientes Auditivos e Surdos da Rede Municipal de Santo André. Além de ser Professora de projeto "Minha Escola é Polo DV" em Polo de Educação para Deficientes Visuais da Rede Municipal de Santo André, no mesmo período.

Experiência na área de Educação desde 2014 em Educação Infantil e Ensino Fundamental I e encantamento pela Educação Bilíngue desde o primeiro contato com a Libras em 2012.

Link para acessar o Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1633442241502209>

3.2 Elizabete Cristina Costa Renders (orientadora)

Pós Doutora (2015) e Doutora em Educação (2012) na área de Ensino e Práticas Culturais pela UNICAMP, com pesquisas desenvolvidas sobre a educação inclusiva e equitativa. Professora permanente no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de São Caetano do Sul -USCS (2017-atual).

É líder do grupo de pesquisa ACESSI (Acessibilidade escolar e inclusão social) e membro do grupo diretor do INCLUDE - rede internacional de colaboração em pesquisa sobre o desenho universal para aprendizagem. Coordenadora do Laboratório de Práticas Educacionais Inclusivas da USCS.

Em suas pesquisas, destacam-se temas como: educação inclusiva, design pedagógico, desenho universal para aprendizagem, epistemologias emergentes, formação de professores, educação especial na perspectiva inclusiva, universidade inclusiva.

Link para acessar o Currículo Lattes:
https://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/busca.do?sessionId=6439438D3969A839F4FCB423A178803F.buscatextual_0 .

REFERÊNCIAS

- BATISTA, L. dos S.; NAVARRO, A. de M.; KUMADA, K. M. O. Análise sobre Jogos Digitais Bilíngues para Surdos: um Caminho para o Letramento e a Inclusão Digital. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, [S. l.], v. 31, p. 353–377, 2023. DOI: 10.5753/rbie.2023.2933. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/2933>. Acesso em: 27 set. 2025.
- MATTA, A. E. R.; SILVA, F. de P. S. da; BOAVENTURA, E. M. Design-based research ou pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade [online]**, vol.23, n.42, p.23-36, 2014. ISSN 0104-7043. <https://doi.org/10.2014/jul.dezv23n42003>. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-70432014000200023&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 17 jan. 2024.
- ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola editorial, 2009.

APÊNDICE A: ROTEIRO DO JOGO “PARTIU FESTA!”:

Estrutura Geral

- Jogo voltado para crianças de 6 a 10 anos.
- Ambientado em uma cidade.
- O jogador percorre fases em forma de caça ao tesouro, resolvendo desafios para juntar *cards* e ir até o endereço do amigo que o convidou para a festa.
- Haverá três níveis de dificuldade (Fácil, Médio, Difícil) - cada um com cinco fases.
 - Diferença entre níveis: quantidade e complexidade das pistas em língua portuguesa na modalidade escrita.
- Tela piscar verde ao acertar, vermelho ao errar, ritmo da luz será diferente e com som destoante entre eles.

Sistema de Fases e Mapa

Mapa da cidade aparece em branco, com a primeira fase desbloqueada.

Ao concluir cada fase:

- Um trajeto no mapa é revelado.
- Novo local aparece para a próxima fase.
- O jogador recebe três *cards*: dois normais e um dourado com dica escrita no verso (tela dará zoom na escrita) sobre o próximo passo para chegar na casa dos amigos.

O Jogo

Aparece na tela “Qual seu nome?”

- A criança digita o próprio nome.

Criação do Avatar

Início do jogo: “recebe convite para ir ao amigo para festa com jogo de *cards*”

Inicia o jogo, convite aparece na tela, clica nele para abrir e conteúdo se revela. Convite simples e curto em língua portuguesa na modalidade escrita, tela apresentará ícone para Libras no canto inferior direito. Ao ícone ser clicado, janela grande abrirá do lado direito com a interpretação do conteúdo escrito em Língua Brasileira de Sinais.

- Conteúdo do convite:

“Olá ‘*Nome da criança aqui*’! Tudo bem?

Estamos preparando uma festa muito especial aqui em casa e você foi convidado!

Vai ter jogos, comida, brincadeiras e uma grande surpresa no final!

A festa será em nossa casa, você descobrirá o endereço no caminho!

Aposto que vai ser uma aventura chegar aqui!

Estamos esperando por você. Nos vemos em breve!

Seus amigos, Laurice e Nico.”

- Personalização: “se arrumar para ir à casa do amigo” – Aparece a pergunta ‘vamos nos arrumar para a festa?’ e abre a edição do personagem.
- Opções de personalização:
 - Acessórios e roupas (óculos, boné, brincos, etc.)
 - Implante coclear
 - Pintura facial e maquiagem
 - Escolha de características físicas.

Cards recebidos ao fim da criação:

- *Card* do com várias roupinhas.
- *Card* do avatar da criança.
- *Card* dourado do convite com a informação: "precisa pegar o ônibus para iniciar o caminho".

Quadrinhos serão ilustrativos e sem falas, levando a criança a interpretar as imagens e os acontecimentos com clareza e diversão, deixando a escrita para as fases em si.

Primeiro quadrinho:

Criança sai de casa, atravessa jardim, chega na calçada, vê o ponto de ônibus do outro lado da rua, mostra a rua e o sinal de pedestre vermelho.

“Vamos deixar tudo certo para atravessar a rua”

Fase 1 começa.

Fase 1 – Sinalização e Travessia

Objetivo: chegar ao ponto de ônibus.

- Atividades:
 - Interpretar semáforo e faixa de pedestre.
 - Colocar os sinais e placas corretos no lugar certo.
 - Ajudar uma pessoa a atravessar antes de seguir.
- Cards:
 - Faixa de pedestre.
 - Semáforo.
 - Pessoa ajudada (dourado → verso "precisam passar pelo parque").

Segundo quadrinho:

Sinal de pedestre fica verde, criança pega no braço do idoso, atravessam a rua juntos, chegam no ponto de ônibus, criança se despede do idoso, ônibus chega.

Tela preta.

Terceiro quadrinho:

Ônibus chega no ponto, criança desce e vê o parque a frente, mostra amigos em um piquenique, eles acenam quando a vê, criança se senta e come, todos olham preocupados para a tela (olhando para o chão), mostra sujeira do piquenique no chão do parque .

“Vamos limpar nossa sujeira antes de continuar nossa aventura?”

Fase 2 começa.

Fase 2 – Parque Poluído

Criança está no parque e precisa limpar o local corretamente .

- Atividades:
 - Colocar cada lixo em sua respectiva lixeira.
- Ensinaamentos:
 - Cores das lixeiras :
 - Azul: papel.
 - Vermelho: plástico.
 - Verde: vidro.
 - Amarelo: metal.
 - Preto: madeira.
 - Marrom: orgânico.

- **Cards:**
 - Parque limpo.
 - Animais felizes.
 - Conjunto dos lixos (dourado → verso " Ir até o final da rua do parque").

Quarto quadrinho:

Criança anda com dois amigos do piquenique pelo parque, apontam para algo, amigo três aparece com sua família e está chorando, criança faz pergunta por balão de fala: “o que aconteceu?”, amigo três com balão de fala responde: “meu cachorro fugiu!” amigo três aponta para um lugar com vários cachorros.

“Vamos ajudar o amigo 3 a encontrar o cachorro dele?”

Fase 3 começa.

Fase 3 – O Cachorro Fugiu

Encontro com o amigo que perdeu o cachorro.

- **Atividades:**
 - Conversar com personagens no cenário (família do amigo) .
 - Recolher dicas de como o cachorro é e está (branco, está enrolado em linha, manchas pretas, orelhas pretas etc.).
 - Identificar , entre vários, o cachorro correto pelas características.
- **Cards:**
 - Amigo três feliz por reencontrar o cachorro.
 - Tag de coleira em forma de osso com o nome do cachorro.
 - Cachorro feliz (dourado → verso "a chuva está chegando").

Quinto quadrinho:

Todos felizes, gotas da chuva começam a cair, chuva se intensifica e crianças e cachorro parecem preocupados, uma das crianças aponta para o pai do amigo três, mostra o pai sorrindo, mostra ele mais de longe abrindo uma mochila com uma seleção de itens: uma toalha, um jornal, uma esponja, um grande guarda - chuva e carteira.

“Precisamos nos proteger da chuva”

Fase 4 começa

Fase 4 – A Chuva

Nuvens escuras e trovões anunciam a chuva.

- **Atividades:**

- Ligar o nome dos itens aos itens corretos.
- Escolher o guarda-chuva entre os itens disponíveis.
- Cards:
 - Nuvem com chuva .
 - Um raio.
 - Guarda-chuva (dourado → verso " Só tocar a campainha ").

Tela neutra com o guarda -chuva em evidência.

Criança precisa clicar no guarda-chuva pra ele abrir.

Quando ele abre, um papel com endereço Rua do Balanço, 23 – Vila Parquinho – Cidade Encantada e descrição da casa do Nico e Larice cai do guarda -chuva.

Sexto quadrinho:

Raio caindo de uma nuvem, crianças na chuva protegidas pelo guarda-chuva com o papel na mão, silhuetas das crianças estão pequenas na parte de baixo do quadro e há várias casas parecidas do outro lado da rua.

“Precisamos descobrir qual é a casa de Larice e Nico”

Fase 5 começa.

Fase 5 – Casa de Larice e Nico

Casas variadas do outro lado da rua .

- Atividades
 - Clicar para ler o bilhete que descreve a casa (quantas vezes forem necessárias) .
 - Ao abrir o bilhete, surge informação (cor da casa, da porta, quantidade de janelas, se há um vaso de flor na janela etc.).
- Objetivo:
 - identificar a casa correta com base nas dicas.
- Cards:
 - Janela.
 - Vaso de flor.
 - Casa correta com os amigos (dourado → verso "Você chegou!").

Aparece a campainha na tela para a criança clicar.

Quando ela clica luz branca pisca na tela com o som da mesma.

Sétimo quadrinho:

Porta fechada e a criança com seus amigos na frente da porta esperando, porta se abrindo, porta aberta e os amigos Larice e Nico recebendo todos de braços abertos com sorrisos nos rostos, todos entram felizes na casa, comidas e bebidas em cima

da mesa, jogos e brinquedos pelo chão, todos sorriem, todos brincando e comendo, Larice e Nico aparecem com as mãos escondidas atrás das costas para entregar a surpresa final, Larice entrega um último cartão dourado para a criança, todos olham surpresos com a luz dourada reluzindo em seus rostos.

Cartão dourado aparece na tela. É a imagem de todos os amigos juntos e sorrindo.

Ao clicar revela a frase → “Parabéns, você ganhou!”

Tela preta .

Volta ao Menu principal.

Ao encerrar o jogo:

- Fases re-jogáveis
 - Menu Principal agora tem a opção “Fases” onde a criança pode jogar novamente a fase de sua escolha
- Cards como itens colecionáveis
 - Permitir rever os cards após terminar a fase (como em uma galeria) .