

## RESUMO

Diante das dificuldades encontradas para a alfabetização das novas gerações de alunos e de um contexto em que a evolução tecnológica amplia as formas de disseminação e de acesso à informação, explorando o uso de recursos multimídias e jogos eletrônicos, percebe-se a falta de recursos didáticos inovadores e que atendam a essa expectativa tecnológica. Diante do potencial dos jogos eletrônicos como ferramenta educacional, apresenta-se aqui o desenvolvimento de um protótipo de um jogo, denominado Jogo da Alfabetização, que visa auxiliar os alunos em estágio inicial de aquisição da consciência fônica, mediante o uso de recursos multimídias, apoiado na mescla dos métodos fônico e método das boquinhas. O desenvolvimento do protótipo baseou-se em critérios de interatividade, portabilidade, apelo visual e mobilidade, favorecendo os processos de apropriação do conhecimento e utilizou uma metodologia ágil para o seu desenvolvimento, o que tornou possível a detecção de falhas e necessidades de melhoria. O potencial da ampliação e inovação das ferramentas educacionais dotadas de recursos multimídias, em especial no formato de jogos eletrônicos, pode ser observado pelo interesse crescente das crianças pela área.

**Palavras-Chave:** Alfabetização; Jogos Educacionais; Multimídia; Consciência Fônica