

EduApp4Syria — Antura and the Letters y Feed the Monster refuerzan la alfabetización de niños refugiados sirios en Jordania

AI in Education · Buena práctica · Jordania

Puntuación de calidad: 67/100

Solidez de la evidencia: Moderada

Resumen

Dos juegos móviles ganadores de un concurso internacional — Antura and the Letters y Feed the Monster — ofrecieron un programa de alfabetización de 27 horas a niños refugiados sirios en el campamento de Azraq, Jordania, generando grandes avances en lectura frente a un grupo de control equiparado, en ambos sexos y todos los grupos de edad.

Dimensiones clave

Dimensión	Puntuación
Evidence of learning impact	2/3
Equity & inclusion	3/3
Transparency, ethics & data protection	2/3
Teacher capability & pedagogy	1/3
Scalability & sustainability	2/3

Evaluated by C-NAPSE

Fuentes de datos

C-NAPSE web research — consultado el 2026-09-25

Cologne Game Lab (TH Köln) & Apps Factory, funded by Norad / All Children Reading: A Grand Challenge for Development — consultado el 2026-09-25

Cologne Game Lab impact evaluation — consultado el 2026-09-25

INEE: Antura and the Letters — Impact and technical evaluation — consultado el 2026-09-25

DL4D: EduApp4Syria portfolio — consultado el 2026-09-25

Citar — Evidoria. EduApp4Syria — Antura and the Letters y Feed the Monster refuerzan la alfabetización de niños refugiados sirios en Jordania. ID persistente: ddc9fe02-f2d3-4ff2-81d3-4cf8c8c92756.