

EduApp4Syria — Antura and the Letters e Feed the Monster Reforçam a Literacia de Crianças Refugiadas Sírias na Jordânia

AI in Education · Boa prática · Jordânia

Pontuação de qualidade: 67/100

Força da evidência: Moderada

Sumário

Dois jogos móveis vencedores de um concurso internacional — Antura and the Letters e Feed the Monster — proporcionaram um programa de literacia de 27 horas a crianças refugiadas sírias no campo de Azraq, na Jordânia, produzindo ganhos de leitura significativos face a um grupo de controlo equiparado, em ambos os géneros e faixas etárias.

Dimensões-chave

Dimensão	Pontuação
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

Avaliado por C-NAPSE

Fontes de dados

C-NAPSE web research — acedido a 2026-09-25

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

Cologne Game Lab impact evaluation — acedido a 2026-09-25

INEE: Antura and the Letters — Impact and technical evaluation — acedido a 2026-09-25

DL4D: EduApp4Syria portfolio — acedido a 2026-09-25

Citar — Evidoria. EduApp4Syria — Antura and the Letters e Feed the Monster Reforçam a Literacia de Crianças Refugiadas Sírias na Jordânia. ID persistente: ddc9fe02-f2d3-4ff2-81d3-4cf8c8c92756.