

PLATAFORMA WEB EDUCACIONAL CAMBLE KIDS: digitalização e gamificação de jogos linguísticos do Projeto Conlang

Yngrid dos Santos Paiva[1]
Gabriel Azevedo Marques[2]
Beatriz Habara Morgon[3]
Angelo Antonio da Costa Costa[4]
Josué de Sousa Mendes[5]
Alex Helder Cordeiro do Rosário de Oliveira[6]

RESUMO: Este artigo apresenta a plataforma Camble *Kids*, solução web educacional desenvolvida para digitalizar e gamificar jogos linguísticos vinculados ao Projeto Conlang, da iniciativa Educação Linguística da Universidade Federal de São Carlos. O sistema transpõe para o ambiente digital materiais lúdico-pedagógicos associados ao universo do material didático Missão Siriws e à língua inventada Camble, ampliando acesso, interatividade e possibilidades de uso em contextos escolares. Metodologicamente, o trabalho configura-se como relato descritivo, de abordagem qualitativa e documental, elaborado a partir do repositório do projeto, da aplicação publicada e dos materiais institucionais do Eduling/UFSCar. Os resultados indicam uma interface única com tela introdutória, seleção de jogos e quatro experiências gamificadas: Memória Camble, Dominó Camble Educativo, UNO Camble e *Cambleplay*. Conclui-se que a plataforma articula educação linguística, cultura digital e aprendizagem baseada em jogos.
Palavras-chave: Educação linguística; Gamificação; Jogos educacionais; Projeto Conlang.

ABSTRACT: This article presents Camble Kids, a web-based educational platform developed to digitalize and gamify language games linked to the Conlang Project, part of the Linguistic Education initiative at the Federal University of São Carlos. The system transposes playful-pedagogical materials associated with the Missão Siriws teaching universe and the invented language Camble into a digital environment, expanding access, interactivity, and possibilities of use in school contexts. Methodologically, the paper is a descriptive report with a qualitative and documentary approach, based on the project repository, the published application, and institutional

[1] Graduanda em Sistemas para Internet, IFB – Campus Brasília. E-mail: yngridpaiva.pro@gmail.com
[2] Graduando em Sistemas para Internet, IFB – Campus Brasília. E-mail: gabrielzvd616@gmail.com
[3] Mestranda em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de São Carlos (PPGL-UFSCar). E-mail: beatrizmorgon@estudante.ufscar.br
[4] Graduando em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). E-mail: olegna.oinotna@gmail.com
[5] Docente no eixo Informação e Comunicação, IFB – Campus Brasília. E-mail: josue.mendes@ifb.edu.br
[6] Docente no eixo Informação e Comunicação, IFB – Campus Brasília. E-mail: alex.oliveira@ifb.edu.br

materials from Eduling/UFSCar. The results indicate a single interface with a thematic introductory screen, game selection, and four gamified experiences: Memória Camble, Dominó Camble Educativo, UNO Camble, and Cambleplay. It is concluded that the platform articulates linguistic education, digital culture, and game-based learning.
Keywords: Linguistic education; Gamification; Educational games; Conlang Project.

Introdução

A transformação digital da educação tem ampliado o interesse por recursos capazes de aproximar conteúdos curriculares, ludicidade e interatividade. Em especial, propostas que combinam aprendizagem baseada em jogos, mediação tecnológica e participação ativa dos estudantes têm se destacado como estratégias relevantes para o fortalecimento do engajamento e da construção de sentido em sala de aula. Ao mesmo tempo, muitos materiais pedagógicos inovadores ainda permanecem restritos a formatos impressos, aplicações presenciais ou dinâmicas físicas, o que limita escalabilidade, reuso e circulação em diferentes contextos escolares.

Nesse cenário, a plataforma Camble *Kids*, disponibilizada na web, emerge como uma proposta de digitalização e gamificação de jogos linguísticos associados ao Projeto "Conlang na escola: língua inventada e conhecimento da linguística", inserido na iniciativa Educação Linguística da Universidade Federal de São Carlos. O contexto de origem do projeto está diretamente relacionado ao objetivo de transformar materiais didáticos e jogos previamente vinculados ao universo "Missão Siriws" e à língua inventada Camble em experiências interativas acessíveis por navegador. Essa vinculação é importante porque insere a aplicação em um projeto educacional mais amplo, orientado à exploração científica, criativa e reflexiva da linguagem.

No portal institucional do Eduling/UFSCar, o Projeto Conlang é apresentado como uma proposta que utiliza a criação de línguas inventadas como ferramenta didática e científica para explorar o funcionamento da linguagem, com foco em estudantes do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental e em professores da educação básica. O material do aluno informa que o livro "Missão Siriws" articula personagens, narrativa e diferentes jogos usados ao longo do percurso pedagógico. A plataforma Camble *Kids* nasce justamente desse ecossistema, buscando converter tais recursos em uma plataforma web de jogos.

Do ponto de vista tecnológico, o repositório público do projeto indica uma aplicação centrada em HTML, CSS e JavaScript, com diretórios para ativos visuais, arquivos de dados, documentação associada aos materiais didáticos, trilha sonora e resultados de testes. A aplicação

publicada apresenta uma tela inicial temática, catálogo de jogos e quatro experiências principais: Memória Camble, Dominó Camble Educativo, UNO Camble e *Cambleplay*.

Diante disso, o objetivo deste artigo é apresentar a plataforma Camble *Kids* como solução educacional digital, descrevendo a problemática que motivou sua criação, sua relação com o Projeto Conlang e com o portal Eduling/UFSCar, o processo de digitalização dos jogos, a organização de suas funcionalidades, a arquitetura tecnológica da aplicação e o potencial pedagógico da plataforma. Em vez de tratar o sistema apenas como software isolado, o artigo o posiciona como produto educacional gamificado vinculado a um contexto formativo mais amplo.

Referencial Teórico

A discussão sobre gamificação e aprendizagem baseada em jogos tem ocupado lugar central nas pesquisas sobre inovação pedagógica e cultura digital. Tais abordagens partem do reconhecimento de que dinâmicas lúdicas, desafios progressivos, regras claras, feedback e participação ativa podem ampliar motivação, engajamento e permanência dos estudantes em experiências de aprendizagem, desde que articuladas a objetivos pedagógicos claros (Kapp, 2012; Prensky, 2001; Dichev, Dichev, 2017).

No campo da educação linguística, estratégias lúdicas possuem valor particular porque permitem explorar vocabulário, formação de palavras, relações semânticas, padrões sonoros, estruturas sintáticas e processos de interpretação de forma mais concreta, participativa e experimental. Em vez de reduzir o ensino da língua à memorização normativa, práticas desse tipo favorecem observação, formulação de hipóteses, comparação de estruturas e criatividade linguística.

O Projeto Conlang do Eduling/UFSCar se insere nessa perspectiva ao propor a invenção de línguas artificiais como ferramenta para desvendar estruturas da linguagem. Segundo o portal institucional, a proposta estimula estudantes a refletirem sobre sons, palavras e frases, articulando ciência, criatividade e descoberta (Eduling, 2026b). O projeto também enfatiza oferta gratuita de materiais, integração com a prática docente e aplicação em contextos do Ensino Fundamental II (Eduling, 2026c).

A digitalização de materiais didáticos lúdicos amplia essas possibilidades ao permitir replicação, acesso remoto, reaproveitamento, experimentação autônoma e adaptação a diferentes contextos de uso. No caso de jogos originalmente físicos, a transposição para plataforma web exige

não apenas converter conteúdo, mas redesenhar interação, feedback e fluxo de uso para o ambiente digital. Isso envolve decisões sobre *interface*, navegação, lógica de regras, modo *single-player* ou *multiplayer* local, representação visual dos objetos do jogo e organização de dados.

Sob a perspectiva tecnológica, aplicações web educacionais baseadas em HTML, CSS e JavaScript continuam sendo soluções relevantes por sua acessibilidade, independência de instalação e compatibilidade com múltiplos dispositivos. Esse modelo é particularmente adequado a projetos educativos que buscam ampla circulação e custo reduzido de adoção. Quando a aplicação utiliza arquivos de dados externos, lógica em JavaScript e interface em página única ou fluxo contínuo, torna-se possível construir experiências interativas relativamente ricas sem a necessidade de infraestrutura complexa de *back-end*.

Por fim, estudos sobre metodologias ativas e cultura digital reforçam que o uso de tecnologias na educação é mais significativo quando articulado a objetivos formativos claros, participação ativa e experiências de aprendizagem contextualizadas (Bacich; Moran, 2018; Moran, 2018; Santaella, 2003).

Metodologia

O objetivo metodológico foi sistematizar o processo de criação da plataforma Camble *Kids*, considerando sua origem no Projeto Conlang/Eduling-UFSCar, sua relação com o material didático "Missão Siriws", sua organização tecnológica, suas funcionalidades e sua contribuição como recurso de digitalização e gamificação de jogos linguísticos.

A unidade de análise foi a própria plataforma Camble *Kids*, compreendida como artefato educacional e tecnológico. A análise não se limitou ao código-fonte, pois o sistema está vinculado a um contexto pedagógico anterior. Por isso, foram considerados três conjuntos de evidências: os materiais institucionais do Eduling/UFSCar, especialmente os conteúdos relacionados ao Projeto Conlang e ao material do aluno; o repositório público do projeto, utilizado para identificar estrutura de arquivos, linguagens, organização dos dados e lógica de funcionamento; e a aplicação publicada na web, observada para verificar interfaces, fluxos de navegação, jogos disponíveis e experiência de uso.

O procedimento metodológico foi organizado em cinco etapas. A primeira consistiu na identificação do contexto de origem do projeto, com foco na relação entre educação linguística, criação de línguas inventadas, narrativa "Missão Siriws" e jogos pedagógicos. A segunda etapa

envolveu a análise da proposta de digitalização, verificando como jogos originalmente associados ao material didático foram transpostos para uma plataforma web. A terceira etapa concentrou-se na estrutura tecnológica da aplicação, observando arquivos principais, diretórios, recursos visuais, arquivos de dados e lógica em JavaScript. A quarta etapa examinou as funcionalidades implementadas, incluindo tela inicial, catálogo de jogos, Memória Camble, Dominó Camble Educativo, UNO Camble e *Cambleplay*. A quinta etapa sistematizou o potencial educacional, os limites atuais e as possibilidades de evolução da plataforma.

A análise foi guiada por quatro critérios: aderência pedagógica, funcionalidade, coerência tecnológica e potencial de uso educacional. A aderência pedagógica foi observada pela relação entre a plataforma e os objetivos do Projeto Conlang. A funcionalidade foi analisada a partir dos fluxos de navegação e das mecânicas dos jogos. A coerência tecnológica foi verificada pela compatibilidade entre a proposta do sistema e sua implementação em HTML, CSS, JavaScript e arquivos de dados. O potencial de uso educacional foi avaliado considerando acesso por navegador, reutilização dos materiais, possibilidade de aplicação em contextos escolares e preservação da identidade narrativa do projeto original.

Por se tratar de um relato de desenvolvimento, este trabalho não realizou experimento controlado com estudantes, teste de aprendizagem, avaliação estatística de desempenho ou validação pedagógica formal com professores. A contribuição do artigo está na descrição estruturada do processo de digitalização dos jogos e na apresentação da plataforma como produto educacional derivado de um projeto acadêmico existente. Dessa forma, a metodologia adotada permite compreender o Camble *Kids* como uma solução que articula material didático, narrativa, jogos linguísticos e tecnologia web em um único ambiente digital.

Contexto de Origem: Eduling, Conlang e Missão Siriws

A plataforma Camble *Kids* nasce de um contexto educacional e científico já existente. No portal do Eduling/UFSCar, o Projeto Conlang é descrito como uma iniciativa que utiliza a criação de línguas inventadas como instrumento para investigar e ensinar aspectos da linguagem, apoiando-se em oficinas, materiais didáticos e experiências aplicadas em escolas. A proposta declara como foco estudantes do Ensino Fundamental II e professores da educação básica, enfatizando criatividade, raciocínio analítico, curiosidade científica e valorização da diversidade linguística.

Dentro desse ecossistema, o material do aluno vinculado ao projeto apresenta o universo

“Missão Siriws”, narrativa em que personagens precisam compreender a língua do planeta Camble para avançar na história. Ao longo do percurso aparecem jogos como Dominó, UNO Camble, Jogo da Memória e *Cambleplay*, compondo a dimensão lúdica do material pedagógico (Eduling, 2026d).

Assim, a motivação central do sistema é clara: converter para o ambiente digital recursos gamificados que já tinham função pedagógica dentro do Projeto Conlang. Tal movimento amplia o alcance do material, facilita acesso por navegador e permite explorar novas formas de interação, sem romper com o enredo, com a ambientação ou com os objetivos formativos originais. A escolha do nome Camble *Kids*, na interface publicada, reforça essa conexão com o universo narrativo e com o público infantojuvenil do projeto.

Processo de Desenvolvimento e Estratégia de Digitalização

O desenvolvimento da plataforma Camble *Kids* pode ser compreendido como uma estratégia de transposição digital orientada por produto educacional. Em vez de criar jogos sem vínculo com uma proposta pedagógica prévia, o projeto parte de materiais já consolidados no contexto do Eduling/UFSCar e busca recriá-los em formato interativo. Isso significa que a digitalização envolve, simultaneamente, preservação do conteúdo didático e adaptação da mecânica de uso ao ambiente web.

A estrutura do repositório sugere uma organização relativamente enxuta e coerente com esse objetivo. Os diretórios “assets”, “data”, “eduling_docs”, “soundtrack” e “test-results” indicam separação entre recursos visuais, arquivos de conteúdo dos jogos, documentação associada aos materiais pedagógicos, elementos sonoros e registros de teste. Já os arquivos principais “index.html”, “app.js” e “styles.css” apontam para uma aplicação centrada em *front-end* web, com interface, estilo e lógica concentrados em tecnologias acessíveis e amplamente portáveis.

Esse desenho sugere uma estratégia de desenvolvimento focada em acessibilidade, baixo custo de execução e facilidade de publicação. Como a aplicação é disponibilizada diretamente na web pública, a adoção de HTML, CSS e JavaScript favorece o uso em navegadores comuns, sem necessidade de instalação local por parte do público. Trata-se de uma escolha coerente com produtos educacionais destinados à circulação ampla e potencial aplicação em contextos escolares.

Também é significativo que a lógica dos jogos tenha sido organizada a partir de arquivos de dados externos em JSON, carregados dinamicamente pela aplicação. Esse detalhe revela uma preocupação com separação entre conteúdo e lógica, o que pode facilitar ajustes, manutenção e

evolução de parte do sistema, sem necessidade de reescrita integral da interface. No arquivo principal de script, os dados são associados explicitamente a cinco conjuntos: Memória, Dominó, UNO, *Cambleplay* e textos de interface.

Arquitetura e Tecnologias Utilizadas

A arquitetura da plataforma Camble *Kids* é baseada em aplicação web estática de *front-end*, estruturada principalmente por HTML, CSS e JavaScript. O repositório indica predominância de HTML, seguido de CSS e JavaScript, sem evidências de uso de *back-end* tradicional, banco de dados remoto ou autenticação de usuários. Isso caracteriza uma solução orientada à entrega direta da interface e da lógica interativa no navegador.

O arquivo "index.html" concentra a estrutura de apresentação do sistema, incluindo cabeçalho, tela de introdução temática, catálogo de jogos e áreas específicas de execução para cada experiência lúdica. O CSS responde pela identidade visual, pelo caráter infantil da ambientação, pela responsividade e pelo reforço da estética associada ao universo Camble *Kids*. Já o JavaScript implementa a lógica dos jogos, os estados da aplicação, a criação de jogadores, controle de turnos, efeitos visuais, carregamento dos arquivos de dados e gerenciamento das diferentes telas.

No script principal, observa-se um objeto de estado que reúne dados, telas correntes, temporizadores e módulos dos jogos. Também aparecem constantes para cores dos jogadores, equilíbrio de *bots* e caminhos dos arquivos de dados. A função de carregamento assíncrono dos arquivos JSON confirma que os conteúdos são distribuídos em múltiplos arquivos externos, o que constitui uma decisão arquitetural importante: a aplicação não depende de conteúdo rigidamente embutido em uma única página, mas opera com estrutura mais organizada e modular.

Em termos de publicação, o usuário informou a disponibilização da plataforma em endereço público no Render, e a própria aplicação pode ser acessada via navegador no domínio informado. A ausência de *back-end* pesado, associada à natureza estática da aplicação, é compatível com modelos de hospedagem simples, de baixo custo e adequados a produtos educacionais experimentais ou em expansão inicial.

Funcionalidades e Organização da Plataforma

A interface publicada apresenta a plataforma sob o título Camble *Kids* e a descreve como um ambiente de "jogos de linguagem para pequenos exploradores". Logo na abertura, há uma tela

introdutória temática, com chamada para exploração dos jogos e ambientação espacial, reforçando o vínculo com o universo "Missão Siriws" e com a ideia de jornada narrativa. Após essa introdução, o usuário é conduzido ao catálogo das experiências disponíveis.

O catálogo principal explicita quatro jogos centrais: Memória Camble, Dominó Camble Educativo, UNO Camble e *Cambleplay*. Para cada um deles, a interface apresenta subtítulo temático, ilustração ou ícone representativo, breve descrição pedagógica e botão de acesso. Além disso, o texto do site enfatiza que o ambiente convida o usuário a "descobrir", "jogar junto" e "aprender brincando", deixando clara a articulação entre ludicidade, cooperação e formação linguística.

O Memória Camble é descrito como uma atividade de associação entre imagens, verbos e palavras em Camble. O Dominó Camble Educativo propõe conexões visuais e lexicais. O UNO Camble trabalha aproximação numérica a um alvo em rodadas sucessivas. O *Cambleplay*, por sua vez, amplia a experiência para um jogo de tabuleiro digital, no qual o participante rola dado, cumpre missões, responde perguntas e acompanha o conserto da nave. Essa diversidade de mecânicas indica que a plataforma não se limita a um único tipo de jogo, mas reúne diferentes formas de interação com a linguagem e com o universo narrativo.

Outro elemento relevante é a presença de modos de uso variados. A interface menciona opção solo com *bots* e grupo local, com quantidade total de jogadores ajustável em diferentes jogos. O JavaScript confirma a geração de participantes humanos ou *bots*, com nomes, cores e parâmetros específicos. Isso amplia o potencial de uso tanto para contextos individuais quanto para dinâmicas coletivas em sala de aula.

Descrição dos Jogos Digitalizados

O primeiro conjunto de jogos digitalizados é o Memória Camble. Na interface, ele aparece como "missão de pares" e é descrito como atividade de associação entre imagens, verbos e palavras em Camble. A configuração permite selecionar modo de partida, número de jogadores, tipo do baralho e nível de dificuldade, o que sugere preocupação com adaptação da experiência a diferentes perfis de uso.

O segundo jogo é o Dominó Camble Educativo, apresentado como "missão de conexões". Sua lógica está voltada a conectar associações visuais e palavras em Camble, reunindo elementos de reconhecimento e correspondência. A interface reserva áreas para mesa de dominó, mão do

jogador da vez e indicadores de estado, o que mostra tentativa de reproduzir no ambiente digital componentes tradicionais do jogo físico.

O terceiro módulo é o UNO Camble. Diferentemente da versão convencional de UNO, a descrição da interface destaca a montagem do número mais próximo do alvo como objetivo central da rodada. Isso indica adaptação da lógica do jogo para fins pedagógicos específicos, combinando competição lúdica com raciocínio numérico e regras próprias do universo didático trabalhado no projeto.

Por fim, o *Cambleplay* assume papel de jogo de tabuleiro digital narrativamente mais elaborado. O material do aluno do Eduling/UFSCar já indicava que esse jogo poderia ser utilizado após a leitura do livro "Missão Siriws", articulando perguntas e respostas sobre a trajetória dos personagens. Na versão digital, a interface mostra rolagem de dado, objetivos da vez, categorias de jogada, peças associadas ao conserto da nave e painel auxiliar para apoio em dispositivos móveis. O jogo, portanto, materializa, de forma mais evidente, a convergência entre narrativa, ludicidade e aprendizagem linguística.

Interfaces e Espaços para Inserção de Figuras

Para ilustrar este artigo, as seguintes capturas de tela do sistema demonstram a apresentação e a interface da plataforma. Essas figuras podem reforçar, visualmente, o argumento central do artigo: a plataforma traduz para o ambiente web materiais e jogos previamente presentes no ecossistema do Projeto Conlang, preservando identidade temática e ampliando interatividade.

Figura 1 – Tela inicial da plataforma Camble *Kids*.



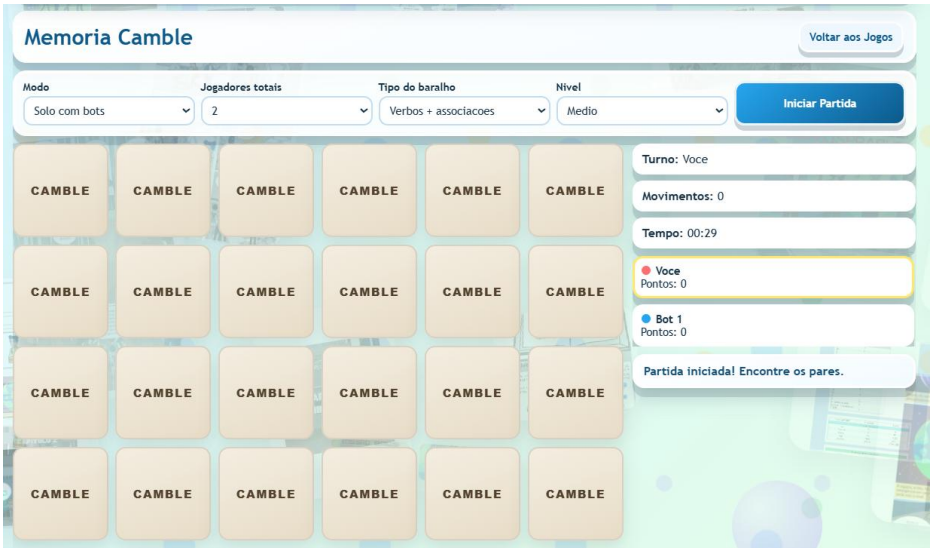
Fonte: https://edulingproject.onrender.com/

Figura 2 – Catálogo de jogos da plataforma.



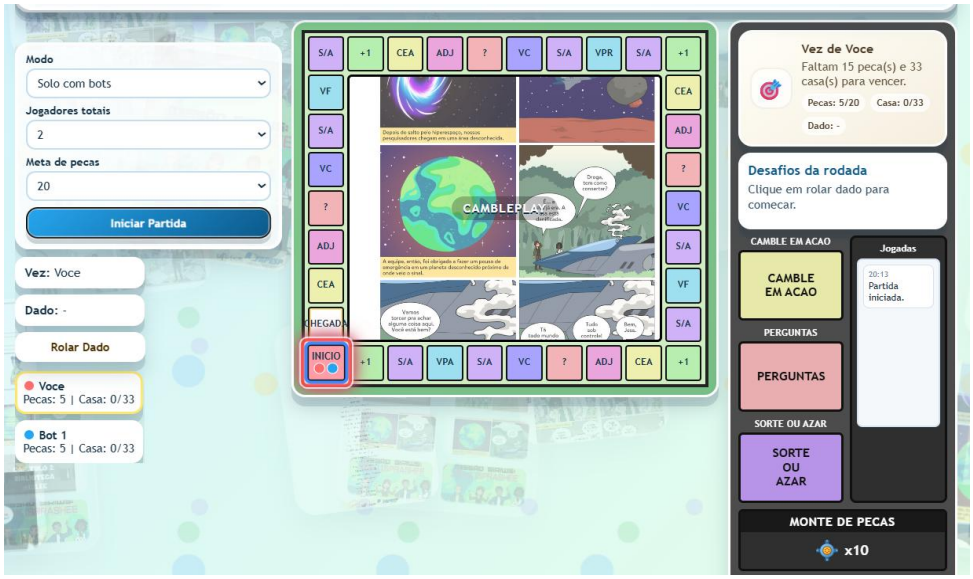
Fonte: https://edulingproject.onrender.com/

Figura 3 – Interface do jogo Memória Camble.



Fonte: https://edulingproject.onrender.com/

Figura 4 – Interface do *Cambleplay*.



Fonte: https://edulingproject.onrender.com/

A presença de capturas da plataforma também favorece a compreensão do leitor sobre ambientação, usabilidade e organização dos fluxos de navegação.

Resultados e Discussão

Os resultados observados indicam que a plataforma Camble *Kids* cumpre o objetivo de transpor jogos linguísticos vinculados ao Projeto Conlang para um ambiente web acessível, interativo e organizado em torno de uma identidade visual própria. A tela inicial, o catálogo de jogos e os quatro módulos disponíveis — Memória Camble, Dominó Camble Educativo, UNO Camble e *Cambleplay* — demonstram que a solução não se limita à reprodução digital de materiais físicos, mas reorganiza os jogos em uma experiência navegável, com ambientação temática e possibilidades de uso individual ou coletivo.

Esses resultados dialogam diretamente com a discussão teórica sobre gamificação e aprendizagem baseada em jogos, pois a plataforma incorpora elementos como desafio, regras, progressão, feedback visual, participação ativa e ludicidade. Conforme discutido por Kapp (2012), Prensky (2001) e Dichev e Dicheva (2017), esses elementos podem favorecer o engajamento quando articulados a objetivos pedagógicos claros. No caso do Camble *Kids*, a gamificação aparece vinculada ao ensino de aspectos linguísticos, uma vez que os jogos mobilizam associação entre imagens, palavras, verbos, números, perguntas e elementos narrativos do universo Camble.

A relação com a educação linguística também se evidencia na forma como os jogos estimulam observação, comparação e formulação de hipóteses sobre a linguagem. O Memória Camble e o Dominó Camble Educativo, por exemplo, favorecem associações visuais e lexicais, permitindo que o estudante reconheça padrões e estabeleça relações entre signos e significados. Já o *Cambleplay* amplia essa experiência ao articular narrativa, perguntas e progressão no tabuleiro, aproximando a aprendizagem linguística de uma dinâmica investigativa e participativa.

Outro resultado relevante está na preservação da identidade pedagógica do Projeto Conlang. A plataforma mantém vínculo com o universo “Missão Siriws” e com a língua inventada Camble, o que reforça a coerência entre o produto digital e o material didático de origem. Esse aspecto sustenta a ideia, presente no referencial teórico, de que tecnologias educacionais são mais significativas quando não aparecem como recursos isolados, mas integradas a objetivos formativos, contexto de uso e práticas pedagógicas intencionais.

Do ponto de vista tecnológico, os resultados também confirmam a pertinência do uso de HTML, CSS e JavaScript em uma aplicação educacional web. A organização em arquivos de interface, estilo, lógica e dados externos favorece manutenção, adaptação e publicação em

navegador. Essa característica amplia o potencial de circulação da plataforma, especialmente em contextos escolares que demandam recursos de baixo custo, sem instalação local e com acesso simplificado.

Apesar dos avanços, os resultados também apontam limites importantes. A plataforma, no estado analisado, não apresenta recursos visíveis de acompanhamento do progresso dos estudantes, registro persistente de desempenho, relatórios para professores ou validação pedagógica formal com usuários. Assim, sua contribuição principal está na digitalização e gamificação dos jogos linguísticos, enquanto etapas futuras podem aprofundar avaliação de aprendizagem, acessibilidade, usabilidade e integração com práticas docentes.

Dessa forma, os resultados sustentam que o Camble *Kids* representa uma iniciativa promissora de articulação entre educação linguística, cultura digital e aprendizagem baseada em jogos. A plataforma demonstra potencial para ampliar o acesso aos materiais do Projeto Conlang, favorecer experiências interativas com a linguagem e fortalecer o uso de jogos como estratégia pedagógica. Ao mesmo tempo, seu desenvolvimento futuro pode ampliar o alcance didático do sistema por meio de testes com usuários, recursos de acompanhamento docente e melhorias de acessibilidade.

Considerações Finais

Este artigo apresenta a plataforma Camble *Kids* como uma plataforma web educacional voltada à digitalização e gamificação de jogos linguísticos vinculados ao Projeto Conlang do Eduling/UFSCar. A partir do repositório público, da aplicação publicada e dos materiais institucionais associados, foi possível reconstruir a lógica de origem do projeto, sua vinculação ao universo “Missão Siriws”, sua organização tecnológica e sua contribuição pedagógica.

Os achados indicam que o sistema não nasce como jogo isolado, mas como desdobramento digital de materiais didáticos já inseridos em prática educativa concreta. Essa característica diferencia o projeto, pois lhe confere forte aderência pedagógica e coerência com objetivos de educação linguística. A plataforma estrutura uma experiência integrada composta por tela introdutória, catálogo de jogos e quatro módulos principais - Memória Camble, Dominó Camble Educativo, UNO Camble e *Cambleplay* - apoiados por arquivos de dados e lógica em JavaScript.

Conclui-se que a plataforma Camble *Kids* representa uma iniciativa promissora de uso de

tecnologias web para ampliar circulação e interatividade de materiais educacionais lúdicos. Seu valor está tanto na dimensão técnica da digitalização quanto na fidelidade ao projeto formativo de origem. Como trabalhos futuros, recomenda-se aprofundar avaliação com usuários, observar impactos pedagógicos do uso dos jogos, ampliar recursos de acessibilidade e explorar mecanismos de acompanhamento didático para professores.

Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

CAMBLE KIDS. **Camble Kids**: plataforma de jogos linguísticos. 2026. Disponível em: https://edulingproject.onrender.com/. Acesso em: 11 maio 2026.

DICHEV, Christo; DICHEVA, Darina. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. **International Journal of Educational Technology in Higher Education**, v. 14, n. 9, 2017. DOI: 10.1186/s41239-017-0042-5. Disponível em: https://link.springer.com/article/10.1186/s41239-017-0042-5. Acesso em: 10 maio 2026.

EDULING. **Eduling — Português (Brasil)**. Universidade Federal de São Carlos, 2026a. Disponível em: https://www.eduling.ufscar.br/pt-br. Acesso em: 11 maio 2026.

EDULING. **Projeto Conlang**: propostas e objetivos. Universidade Federal de São Carlos, 2026b. Disponível em: https://www.eduling.ufscar.br/pt-br/projeto-conlang/propostas-e-objetivos. Acesso em: 11 maio 2026.

EDULING. **Projeto Conlang**: público-alvo. Universidade Federal de São Carlos, 2026c. Disponível em: https://www.eduling.ufscar.br/pt-br/projeto-conlang/publico-alvo. Acesso em: 10 maio 2026.

EDULING. **Material do aluno**. Universidade Federal de São Carlos, 2026d. Disponível em: https://www.eduling.ufscar.br/pt-br/materiais/material-do-aluno. Acesso em: 10 maio 2026.

EDULING. **Materiais**. Universidade Federal de São Carlos, 2026e. Disponível em: https://www.eduling.ufscar.br/pt-br/materiais. Acesso em: 9 maio 2026.

GABRIELAZM. **Edulingproject**. GitHub, 2026. Disponível em: https://github.com/GabrielAzM/edulingproject. Acesso em: 11 maio 2026.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 35-76.

PRENSKY, Marc. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.