

❖ **Artigo 1:**

https://sci.ldubgd.edu.ua/bitstream/123456789/15771/1/Smotr_Karabyn_2024_3L_Person_IST%20%282%29.pdf

Métodos:

- Ferramentas da biblioteca Python no ambiente Jupyter Notebook.

Métricas:

- Gráfico de Dispersão com Linha de Regressão foi construído para representar a relação entre o nível de participação no curso gamificado e o desempenho acadêmico geral.
- Uma matriz de correlação de mapa de calor foi criada para exibir o nível de dependência entre o número de tentativas de cada teste e a nota final do exame,

Juntamente com outros gráficos.

Resultados:

- Uma das principais conclusões do estudo é que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para aumentar a motivação dos alunos de educação em TI e melhorar seu desempenho acadêmico.
- É importante observar que a implementação de tecnologias de gamificação na educação apresenta seus desafios, como selecionar ferramentas adequadas, aumentar a carga de trabalho para criar materiais gamificados e organizar o processo de aprendizagem com elas.
- No entanto, considerando as possibilidades das tecnologias modernas e o uso adequado da gamificação na educação, ela pode se tornar uma ferramenta eficaz para melhorar a qualidade da educação.

❖ **Artigo 2:**

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/11115259>

Métodos:

- Random Forest, Decision Tree, Naïve Bayes, Logistic Regression, Multilayer Perceptron, Support Vector Machine, and K-Nearest Neighbors.

Métricas:

- Esses modelos analisam dados dos alunos para identificar padrões, prever o desempenho e personalizar os caminhos de aprendizagem.
- Ao analisar dados – como pontuações em testes e níveis de engajamento – os educadores podem criar estratégias de ensino direcionadas.

Resultados:

- *A gamificação adiciona elementos de jogo a ambientes não relacionados a jogos, como plataformas de aprendizado online. Ela aumenta o engajamento ao tornar o aprendizado interativo e imersivo.*