Concernant les articles, cas d’études en général sur l’utilisation de la ludification, il en ressort que cela à un impacte bénéfique sur les étudiant car ceux-ci sont plus investis et plus curieux dans l’apprentissage d’un langage de programmation ou bien dans l’apprentissage de concepts qui se rattachent à un langage.

Dans l’un des articles faisant état d’une approche en milieu éducatif, la manière de faire comprendre au mieux un concept informatique (orienté objet) fu par l’utilisation des logiciel « Alice 2.0 », « GAPS 1.0 », « Greenfoot » et « Darwin » à travers des réalisations des étudiants en petits groupes afin de mettre en situation l’orienté objet. Aussi dans cette article, l’auteur dit que le fait d’intégrer les jeux donc la ludification à un tutoriel en ligne pourrait mener à une bien meilleure compréhension. De plus dedans, il en ressort que les échecs, difficultés que l’étudiant rencontre est souvent du par le manque de « guidance » (aide) lors des sessions d’exercices.

Également dans une autre étude, on fait par d’un même engouement où là jusqu’à 75% des étudiants ont pris part et remis toutes les activités et autres. De plus, il nous indique aussi que 100% des étudiants ayant pris part à l’étude, se disent prêt à vouloir y reparticiper. Ici la manière d’enseigner le fut par des cours magistraux, par des podcasts et une utilisation de « Construct2 ».

De tous les articles lus, on peut en tirer conclusion que la ludification amène de réel chose bénéfique, du fait par exemple de permettre de contextualiser d’une meilleur manière les concepts, langages de programmations. Pour les articles ayant des résultats, on peut remarque qu’il y a une nette augmentation de la compréhension de certains concepts par rapport à une méthode traditionnelle d’enseignement. De plus, on peut aussi voir au travers de l’utilisation de la gamification, la communication se fait plus aisément entre étudiants. Par ailleurs, l’utilisation de la ludification permet aussi aux étudiants de développer un esprit critique et une pensée informatique.