

# Analizando El Uso de la Gamification en el Entrenamiento de un Proyecto de Ciencia Ciudadana

Peri C. S. (1,2), Torres D. (3,4,5), Kanner A. I. (3)

**1 Instituto Argentino de Radioastronomía (CONICET-CICPBA). Villa Elisa, ARG.**

**2 Facultad de Ccias. Astronómicas y Geofísicas (Univ. Nacional de La Plata). La Plata, ARG.**

**3 LIFIA, Facultad de Informática (Univ. Nacional de La Plata). La Plata, ARG.**

**4 Departamento de Ciencia y Tecnología (Univ. Nacional de Quilmes). Quilmes, ARG.**

**5 Comisión de Investigaciones Científicas - CIC**

Uno de los retos presentados por la ciencia ciudadana es el entrenamiento de los voluntarios para realizar las tareas requeridas por una investigación científica. Un enfoque para superar este reto es el uso de estrategias de *gamification*. La *Gamification* consiste en el uso de elementos de juegos en contextos no lúdicos. Para evaluar el uso de estas estrategias durante la etapa de entrenamiento realizamos diferentes pruebas con participantes de diferentes entornos y edades. Estas pruebas las realizamos mediante el proyecto *runaway stars*, un proyecto dedicado a la clasificación de imágenes astronómicas. Durante las pruebas mencionadas, los participantes utilizaron diferentes prototipos del proyecto. Cada prototipo contó con diferentes elementos de *gamification* durante la etapa de entrenamiento, luego de esta etapa, los participantes clasificaron imágenes de control. Utilizando las respuestas de ambas etapas pudimos establecer una relación entre la etapa de entrenamiento "gamificado" y las respuestas durante la etapa de control, al mismo tiempo, los participantes nos indicaron su nivel de confianza para clasificar imágenes luego de la etapa de entrenamiento, cuáles elementos de *gamification* notaron más y respondieron un cuestionario SUS para medir el nivel de usabilidad del prototipo. Dichas pruebas indicaron que, los elementos de *gamification*, como lo son los puntos, insignias y *leaderboards* y los elementos estéticos orientados a la *gamification* ayudaron a los participantes a obtener mejores resultados durante y después de la etapa de entrenamiento.