

SOLICITUD DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
CONVOCATORIA 2016 -2017

I.- DATOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título: THE SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS:RAISING AWARENESS OF THE ISSUES THROUGH GAMES-BASED LEARNING		
Director del Proyecto: JANINE BERGER		
Grupo de Investigación: ARTES Y HUMANIDADES		Centro de Investigación: IDIOMAS
Duración:	Fecha de inicio: 01/ 09/ 2017 Fecha de finalización: 01/ 09 / 2018	Total meses: 12
<p>2. Justificación: (Describa cómo se alinea el proyecto con las líneas de investigación del área al que pertenece) The aim is for students to study the differences in worldview between the advantaged and disadvantaged segments of the world population with respect to each of the 17 goals. Based on the results of students' research, Janine will design live games for each of the 17 goals. The team will then present these games, as well as the research behind them to student peers and other interested groups culminating in a book for use by teachers around the world.</p>		
<p>3. Relevancia científica: (Señale cuál es el aporte al conocimiento científico que pretende alcanzar en el campo de investigación específico en el que se inscribe este proyecto) The study is to further the study of games as simulations of different worldviews in order to promote a better understanding of the challenges facing our society</p>		
<p>4. Planteamiento del problema de Investigación: (Incluya las preguntas de investigación)</p> <ul style="list-style-type: none"> • What are the goals of the SDGs? Why are those goals considered important? • Who are the intended beneficiaries of the efforts of the SDGs and how do they perceive their role? • Can a live game enable university students to appreciate the different backgrounds and worldviews of those they wish to help through the SDGs? 		
<p>5. Objetivos:</p> <p>5.1 General: To design educational games to educate students on the issues involved in the SDGs</p> <p>5.2 Objetivos Específicos: (De acuerdo con las preguntas de investigación) To understand the goals of the SDGs and to understand the worldview of the intended beneficiaries</p>		
<p>6. Articulación con los objetivos del Plan Nacional de Desarrollo, de la región y de la zona de influencia local. (Hasta dónde se investigará y qué no se investigará)</p>		

The games will be targeted at university professors and students looking to enhance their understanding of the issues raised by the SDGs

7. Estado de la cuestión (Estado del arte)

“Procedural rhetoric” is a term used by Bogost (Bogost, 2007) to describe how game mechanics contain messages. The rules of the games provide the context for player decisions leading to play outcomes. Gee (Gee, 2003) explains how within games, players take on identities, sometimes in the form of avatars which interact with the game world. Flanagan (Flanagan, 2014) adds that this interaction can promote pro-social values. McGonigal (McGonigal, 2012) states that games further help players fulfill a need to be part of something bigger than oneself, ideally with value in the real world.

The Sustainable Development Goals (United Nations, 2017) were created as a continuation of the Millennium Development Goals and contain 17 interconnected points for the betterment of society and our planet. However, Duflo and Banerjee (Duflo & Banerjee, 2011) point out that without understanding the context in which the disenfranchised make decisions, without understanding their worldview, those in positions of power, however well-intentioned, may do more harm than good.

For this reason, we plan to create a series of classroom games for university students interested in working on the SDGs from their different fields of study. The games aim to spark discussion on how best to implement the SDGs in different contexts.

8. Propuesta Metodológica: (Describe cómo va a desarrollar la investigación y las técnicas que va a utilizar)

8.1 Tipo de Investigación

Action research

8.2 Estructura de análisis

Studying the impact of the games

8.3 Diseño y aplicación de instrumentos

Surveys, discussions, journals

1. Referentes Bibliográficos:

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: MIT press.

Duflo, E., & Banerjee, A. (2011). *Poor Economics: A Radical Rethinking of the Way to Fight Global Poverty*. New York: PublicAffairs.

Flanagan, M. (2014). *Values at Play in Digital Games*. Boston, MA: MIT Press.

Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.

McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: The Penguin Press.

Dirección de Investigación, Innovación y Transferencia del Conocimiento

United Nations. (23 de 08 de 2017). <i>www.un.org</i> . Obtenido de www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/ http://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/
<p>9. Productos esperados: (Artículos, libros, conferencias, capítulos de libro, ponencias...)</p> <p>The students involved will use the data collected to complete their graduation projects.</p> <p>The lead researcher, Janine Berger, will create a book for teachers and students.</p>
<p>10. Impacto esperado sobre la colectividad: (Breve reseña de cómo se articula el proyecto con las líneas del plan de desarrollo del Ecuador)</p> <p>The aim is to raise awareness of the importance of the SDGs</p>

II.- RECURSOS HUMANOS

(Rellenar tantas fichas como personas participen en el proyecto)

Nombre Completo	JANINE HARRIET BERGER MASON			
Fecha de nacimiento	11/22/1974			
Cédula de Identidad/Pasaporte	1722134846			
Área académica	IDIOMAS			
Categoría del investigador/a	Director ()	Investigador (X)	Auxiliar ()	Técnico ()
Teléfono de contacto	0999356997			
Título académico e institución que lo emitió	Masters in Social and Educational Research, Institute of Education, University of London			

Dirección de Investigación, Innovación y Transferencia del Conocimiento

Nombre Completo				
Fecha de nacimiento				
Cédula de Identidad/Pasaporte				
Área académica				
Categoría del investigador/a	Director ()	Investigador ()	Auxiliar ()	Técnico ()
Teléfono de contacto				
Título académico e institución que lo emitió				

Nombre Completo				
Fecha de nacimiento				
Cédula de Identidad/Pasaporte				
Área académica				
Categoría del investigador/a	Director ()	Investigador ()	Auxiliar ()	Técnico ()
Teléfono de contacto				
Título académico e institución que lo emitió				

Nombre Completo				
Fecha de nacimiento				
Cédula de Identidad/Pasaporte				
Área académica				
Categoría del investigador/a	Director ()	Investigador ()	Auxiliar ()	Técnico ()
Teléfono de contacto				
Título académico e institución que lo emitió				

Nombre Completo				
Fecha de nacimiento				
Cédula de Identidad/Pasaporte				

Dirección de Investigación, Innovación y Transferencia del Conocimiento

Área académica	Comunicación			
Categoría del investigador/a	Director ()	Investigador ()	Auxiliar ()	Técnico ()
Teléfono de contacto				
Título académico e institución que lo emitió				

III.- RECURSOS ECONÓMICOS

(Debe utilizarse el fichero en Excel dispuesto para calcular los costes del proyecto de investigación y pegar el resumen aquí)

PRESUPUESTO PROYECTO

Proyecto Participación política - ciberguerrilla

Grupo: Centro de Investigaciones de Comunicación y Opinión Pública

Indique el año de inicio y de finalización

2016

2017

2. DETALLE DEL PRESUPUESTO

TOTAL

Diligenciar las celdas sombreadas en gris

Rubros	Fuentes				Total
	Subtotales	Recursos frescos/efectivo	Recursos en especie	Financiamiento externo	
1. Personal investigador				-	1
2. Honorarios de investigación	-		-	-	-
3. Equipos	-	-	-	-	-
4. Materiales	-		-	-	-
5. Salidas de Campo	-	-	-	-	-
6. Viajes	-	-	-	-	-
7. Bibliografía	-	-	-	-	-

Dirección de Investigación, Innovación y Transferencia del Conocimiento

8. Software	-	-	-	-	-
9. Fotocopias	-	-	-	-	-
10 . Encuestadores	-	-	-	-	-
11 . Alojamiento	-	-	-	-	-
12 . Alimentación	-	-	-	-	-
1	-	-	-	-	-
3. Transporte	-	-	-	-	-
1	-	-	-	-	-
4. Publicaciones	-	-	-	-	-
1	-	-	-	-	-
3. Conferencias	-	-	-	-	-
Total				-	

IV.- CRONOGRAMA

	ACTIVIDAD	2016	2017	2018	2019	2020
1.	DATA COLLECTION		X	X		
2.	GAME DESIGN		X	X		
3.	PUBLICATION AND DIFFUSION			X		
4.						
5.						
6.						
7.						

V.- INFORMACIÓN ADICIONAL

Tipo de investigación ()	Investigación Básica X	Investigación Aplicada	Investigación Experimental X
Desarrollo experimental según el área del conocimiento UNESCO (X)			
Ingeniería, industria y construcción		Ciencias	Servicios
Ciencias sociales, educación comercial y derecho		Educación X	Agricultura
Sectores desconocidos o no específicos		Humanidades y artes X	Salud y serv. Sociales.
Disciplina Científica			
Ciencias naturales y exactas		Ciencias sociales	
Ingeniería y tecnología		Humanidades	
Ciencias médicas		Ciencias agrícolas	
Objetivo socioeconómico			
Exploración y explotación del medio terrestre		Agricultura	
Medioambiente		Educación.	X
Exploración y explotación del espacio		Cultura, ocio, religión y medios de comunicación	
Transporte, telecomunicaciones y otras infraestructuras		Sistemas políticos y sociales, estructuras y procesos	
Energía		Salud	
Producción y tecnología industrial		Avance general del conocimiento: I+D financiada con los Fondos Generales de Universidades	
Avance general del conocimiento: I+D financiada con otras fuentes		Defensa	

Ámbito geográfico (X)	
Nacional	
Regional	
Local	
Internacional	X

Firma del Director del Proyecto:

Fecha de presentación: _____

PARA USO DE LA COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN

Recibido Comité de Investigación _____.