

**Abundant Life Christian School**

**Proyecto Artístico Visual**

**Materia: Lenguaje Artístico**

**Tema: Video Juegos**

**Alumno:**

**Marvin Javier Salinas**

**Grado: Décimo**

**Maestro: Porfirio Benítez**

**Gracias, Lempira**

**Honduras C.A.**

**4/01/2016**

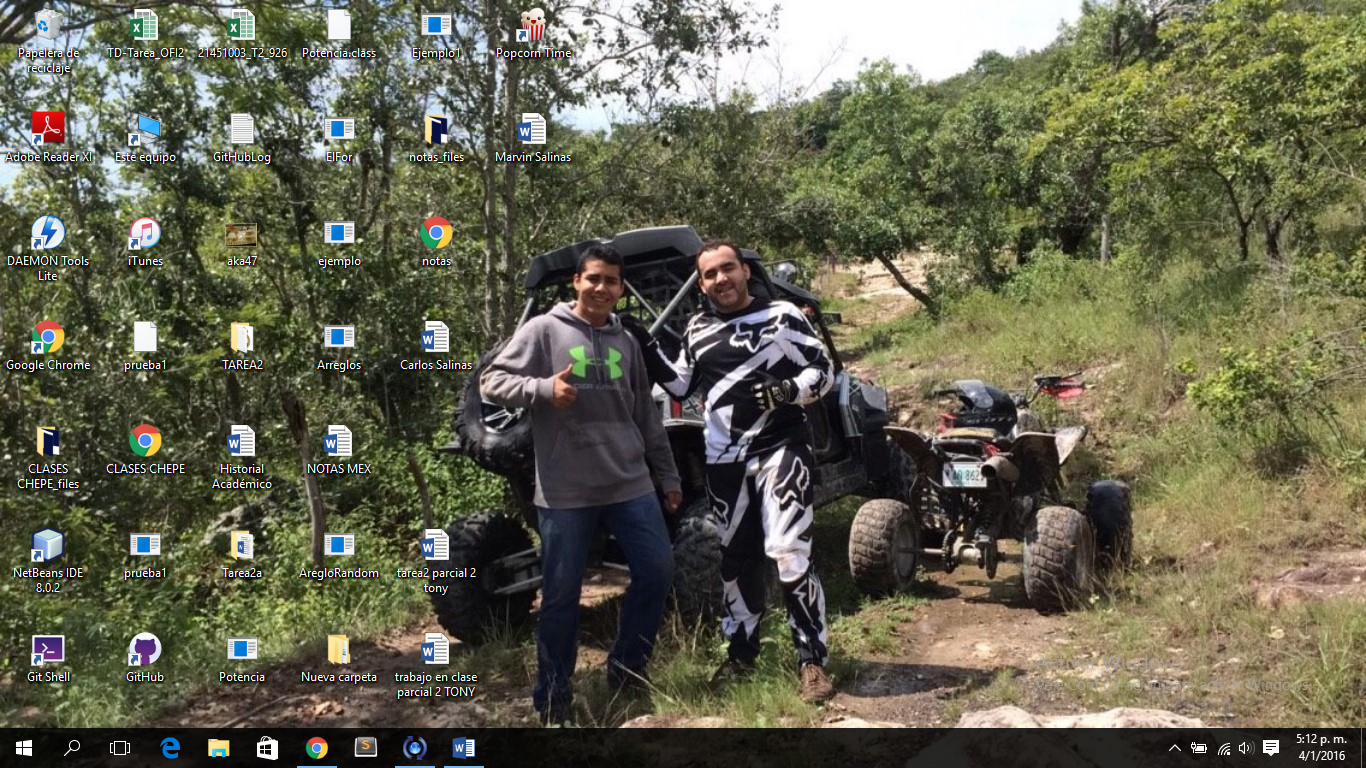
Índice

* Introducción ……………………………………………………………………. Pag. 3
* Curriculum Vitae………………………………………………………………. Pag. 4
* Objetivos Generales…………………………………………………………. Pag. 5
* Porqué el tema………………………………………………………………… Pag. 6
* Origen……………………………………………………………………………… Pag. 7
* Historia……………………………………………………………………………. Pag. 8
* Enfoque Global……………………………………………………………….. Pag. 9
* Enfoque Nacional……………………………………………………………. Pag. 10
* Enfoque Local…………………………………………………………………. Pag. 11
* Enfoque Personal……………………………………………………………. Pag. 12
* Técnica a Emplear…………………………………………………………… Pag. 13
* Estilo………………………………………………………………………………. Pag. 14
* Descripción Formal de la Obra……………………………………….. Pag. 15
* Diseño……………………………………………………………………………. Pag. 16
* Entrevista………………………………………………………………………. Pag. 17
* Observación…………………………………………………………………… Pag. 18

**Introducción**

En este trabajo les presentare el tema de los videojuegos el cual es un tema bastante interesante para todas las personas,cada uno de nosotros deberíamos de saber un poco de esto ya que es un tema importante el cual nos puede ayudar a saber el uso que se le tienen que dar a una consola de videojuego,que reacciones podemos tener ante el estar sentado a un televisor todo el dia sobre los desastres mentales que causan estos y las consercuencias que traen,este trabajo es de gran ayuda para una persona que no pueda saber las ventajas y desventajas de los videojuegos las cuales nos hacen hacernos cambiar de opinión cuando empezamos a jugar estos.

**Curriculum Vitae**



* **Nombre Completo**: Marvin Javier Salinas Escalante
* **Lugar y Fecha de Nacimiento**: Santa Rosa de Copán, 09/09/2000
* **Dirección**: Res. María Elena, Gracias Lempira, Parte 4
* **Contactos:** Casa: 2656-0799 Celular: 9717-9542 Emal: marvinjavier8 Emal: [marvinjavier8@icloud.com](mailto:marvinjavier8@icloud.com)
* **Estudios: Kinder:** Escuela Bilingüe Mundo Infantil

**Primaria:** Abundant Life Christian School

**Cursando:** Abundant Life Christian School

**Objetivos Generales**

Mostrar los efectos de los videojuegos

Los problemas que podemos adquirir

El uso adecuado que hay que darles

Que juegos jugar y cuales no

Instruir a la persona a darle un mejor uso

Darles conocimientos de las enfermedades que se pueden adquirir

Que videojuegos son aptos para cada edad

Como no tomar una adicción hacia ellos

**Porqué el Tema**

Elegí este tema porque puedo dar una amplia información sobre los video juegos ya que desde temprana edad he tenido la oportunidad de tener consolas de video juegos, la primera consola que tuve fue la Play Station 1 y poco a poco fui obteniendo conocimiento sobre más consolas y video juegos.

Este tema me gusta bastante porque siento que tengo una relación entre las consolas y los video juegos o pueda ser que al pasar de los años he tenido consolas y por eso elijo este tema, puede que sea interesante para algunas personas o para los que son fanáticos de los video juegos, estos causan varios contrastes en las personas y al final termina afectando psicológicamente.

Le debemos dedicar ciertas horas a los video juegos para poder relajarnos o desestresarnos un momento, lo que terminamos obteniendo es una adicción la cual nos afecta psicológicamente, este tema se puede convertir en un debate. Porque es un tema a discusión el cual trae sus efectos positivos y negativos, algunos de ellos pueden ser relajar, desestresar, divertir entre otros y algunos efectos negativos pueden ser comportamiento agresivo, mal humor entre otros.

**Origen**

Los video juegos tienen su origen en la década de 1940 después de la segunda guerra mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables, los primeros video juegos modernos aparecieron en la década de los 60s y desde ese entonces el mundo de los video juegos no ha dejado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología.

Uno de los primeros video juegos que se creo fue el ajedrez cuyo juego fue instalado en las computadoras desde los 60s, muchos intentaron sobresalir a nivel mundial con algunos inventos para video juegos pero nadie les prestó atención, hasta que apareció un ingeniero de origen alemán que fue considerado para muchos padre de los video “juegos domésticos” Ralph Baer trabajaba como técnico de televisión, la primera consola de Video Juegos que presento al comercio se llamaba “Magnavox Odyssey”

**Historia**

El primer videojuego fue inventado en el año 1958, su autor Bill Nighinbottham, es por lo tanto el primer programador de videojuegos de la historia, creo el videojuego Tennis For Two y aunque lo hizo simple no le tomaron importancia, aprovechando este error de Nighinbottham en 1972 Nolan Bushnell. Fundó una compañía llamada Atari y publicó el juego con el nombre de Pong. Aunque Pong fue el primer juego no fue el primero en salir a luz, el primer arcade comercial salió un año antes y fue creado por el mismo Nolan Bushnell antes de crear Atari, era un juego para uno o dos jugadores que se llamaba Computer Space.

Se data que los video juegos nacieron en 1940 al final de la segunda guerra mundial cuando las principales potencias vencedoras iniciaron con una carrera tecnológica para construir las primeras super computadoras programables como la ENIAC, una enorme computadora que ocupaba una superficie de 177m2 y pesaba 27 toneladas. El 25 de enero de 1947 Tomas Goldsmith y Estle Ray Atumm patentaron un sistema electrónico llamado “Cathode Raytube” basado en los radares utilizados en la II Guerra Mundial.

**Enfoque Global**

Mi tema son los video juegos, elegí este tema porque me gusta en lo personal, en lo global los video juegos y las consolas han tenido un gran impacto ya que es una de las mayores áreas de entretenimiento porque la mayoría de las personas por ejemplo los niños, jóvenes y adultos son fanáticos de los video juego porque toman su tiempo para sentarse frente a un televisor y poder jugar, es a eso que se le puede llamar pasión a quien en realidad sabe de los video juegos.

En el mundo tiene uno de los mayores impactos posibles porque lo juegan todos, un juego o una consola no solo sale en un país se distribuye alrededor de todo el mundo, esto no se en qué sentido podrá ayudar a la sociedad pero les pondré un ejemplo: poder crear una campaña en la cual ese día los Gamers como se suelen llamar puedan ir pagar y jugar ciertas cantidades de horas, al final se podrá recaudar todo ese dinero y donarlo a alguna fundación que ayude a la gente de escasos recursos o niños huérfanos, o también poder enviarlo a otro país para ayuda.

**Enfoque Nacional**

En el País no estoy muy seguro que impactos podrán tener los video juegos, pero averigüe un poco en internet y el poco conocimiento que yo tengo sobre los video juegos nacionalmente.

Averigüe y dice que los video juegos son una de las mayores áreas de entretenimiento porque hay varios locales donde se encuentran cierta cantidad de consolas a las cuales niños, jóvenes y adultos recurren y pagan para poder jugar, lastimosamente varias personas se envician con los video juegos y llegan al punto a tener tal adicción asi como el alcohol o hasta peor si es posible, por ejemplo el alcohólico recibe cierta cantidad de dinero, en lo único que piensa invertirlo es en el alcohol, no piensan si tienen otra necesidad más importante que esa, es algo relacionado con los video juegos ya que las personas que se envician las cantidades de dinero que obtienen las gastan en video juegos.

En mi país hay zonas de video ubicadas en cada departamento, lastimosamente algunas de las compañías de video juegos simplemente se preocupan por recibir ingresos y no darle el mantenimiento a sus consolas.

**Enfoque Local**

En Gracias Lempira también tienen un impacto fuerte ya que varias personas no tienen consolas de videojuegos en sus hogares y estos buscan los lugares o zonas en las cuales puedan jugar, hay como 5 o 7 locales en Gracias Lempira pero son pocos los que se toman el tiempo de darles el cuidado e importancia necesaria para mantener al dia las consola ,yo conozco a muchas personas las cuales acuden a los videojuegos cada vez que tienen una oportunidad o consiguen la cantidad de dinero como para poder jugar ciertas cantidades de horas.

Yo personalmente siento que los videojuegos toman papel importante en Gracias ya que mucha gente los juega inclusive niños de escuelas publicas al tocar el timbre salen de sus salones y van a los videojuegos para poder jugar un rato en ello ,en ciertos casos se dan torneos de Fifa que es uno de los videojuegos mas jugados o Call of Duty hacen juegos y hay bastantes competidor y al ganador se le da una recompensa.

**Enfoque Personal**

Los videojuegos en lo personal tienen un gran impacto porque desde pequeño me he criado con los videojuegos, por suerte siempre he tenido la oportunidad de poder tener consolas en mis manos.

La primera consola que tuvo fue una Play Station 1,una tia me envio la Xbox de Estados Unidos y con esa estuve un buen tiempo luego compramos la Play 2 y fue emocionante,luego rregalamos la play 2 y compramos una play 3 estuvo genial también.tenia un juego que se llamaba Max Payne 3 y era super sangriento en las cuales el personado llamado Max se metia a problemas y el era encargado de proteger a las hijas de dos importantes personas en Brasil.

Luego mi papa nos compro la Xbox 360 la cual para mi era la mejor en esos momentos,luego mi papa me regalo la Play 4 en la cual tengo 4 juegos Call of Duty,Watch Dogs,Fifa 15 y GTA 5 son muy buenos juegos.

Cuando estaba un poco menor me envicie y tenia una adicción de tal manera que los viernes que llegaba a mi casa jugaba por largas horas de tal manera que le daba fin a los juegos y cuando se calentaba la consola ponía un ventilador para poder terminar.

**Técnica a Emplear**

**Estilo** **El cubismo fue un movimiento artístico desarrollado entre 1907 y europeas del siglo XX. No se trata de un ismo más, sino de la ruptura definitiva con la pintura tradicional.**

**El término cubismo fue acuñado por el crítico francés Louis Vauxcelles, el mismo que había bautizado a los fauvistas motejándolos de fauves (fieras); en el caso de Braque y sus pinturas de L'Estaque, Vauxcelles dijo, despectivamente, que era una pintura compuesta por «pequeños cubos». Se originó así el concepto de «cubismo». El cubismo literario es otra rama que se expresa con poesías cuya estructura forma figuras o imágenes que ejemplifican el tema, la rima es opcional y ni tienen una métrica específica ni se organizan en versos. 1914, nacido en Francia y encabezado por Pablo Picasso, Georges Braque, Jean Metzinger, Albert Gleizes, Robert Delaunay y Juan Gris.1 Es una tendencia esencial, pues da pie al resto de las vanguardia.**

**Historia**  **Se dice que fue Matisse, observando un cuadro de Braque, en 1908, el que comparó la composición a un amasijo de pequeños cubos.**

**El crítico Louis Vauxcelles, retomando a Matisse, acuña la palabra cubismo al comentar una exposición Braque de ese año, pero será Apollinaire quien intente las primeras aproximaciones conceptuales a la pintura cubista, atribuyendo su paternidad a Picasso, del cual los cubistas serían meros y chatos imitadores.**

**Las fórmulas picassianas del cubismo han de permanecer secretas, según dictamen de Apollinaire. Como irá ocurriendo con las vanguardias, la eclosión cubista es rápida, escandalosa y efímera.**

**La muestra de 1911 en la Sala 41 de Los Independientes, señala la presencia dei movimiento, pero ya en 1912, Apollinaire dirá que la experiencia cubista ha pasado como algo transitorio y que ha llegado la hora de las «obras definitivas».**

**Se diseña en estas palabras la tensión que dramatiza el arte occidental desde Baudelaire: pasar o quedar. Volveremos sobre ello, pero antes apuntaré algunos rasgos del cubismo elaborados por el mismo Apollinaire. Debemos aceptar que no son demasiado precisos, pero que tienen el valor del precedente.**

**Uno de ellos es la ruptura con el referente. La pintura ya no trata de representar objetos reconocibles del mundo exterior, en la llamada y supuesta «realidad», sino que concibe o crea su propia realidad. Desaparece cualquier intento de mimesis o de ilusión óptica. La cubicación (sic) del cubismo sería el procedimiento técnico para resolver los problemas que suscita la producción de esta realidad segunda. «El cubismo no es arte de imitación, sino de concepción que se eleva a la creación».**

**El otro rasgo destacable es la ruptura con la noción de placer estético. Se trata de una nueva especie de belleza, carente de delectación, expresión cósmica del universo, de una totalidad que excede a la mera especie humana.**

**De algún modo, se intenta derogar las nociones de figura, de mimesis verosímil y de gusto (en el doble sentido de experiencia placentera y de valoración estética) que, con matices, venían dominando el arte occidental desde el**

**Descripción Formal de la Obra**

En esta obra que les doy a conocer les represento una imagen donde un joven esta perdido en el mundo de los video juegos el cual estamos en un sueño que son los videojuegos en los cuales no queremos despertar y como las redes sociales entre otras atracciones nos funden en un vicio el cual lo tenemos presente a diario y nos encerramos poco a poco y no os damos cuentas del daño que nos hacemos a nosotros mismos simplemente estamos tan enviciados que no podemos aceptar que nos esta afectando y debemos alejarnos de ciertas cosas.

**Observación**

**A mi me parecen respuestas bastante interesantes aunque algunas son mejores que otras yo pienso que estas respuestas tienen su punto de vista de cada perspectiva de los videojuegos de cada persona.**

**A mi me gustan bastantes ciertas de las respuestas porque algunas de ellas son muy ciertas ya que cuando llegamos a jugar demasiado y tomamos una adicción hacia esto,en mis objetivos generales esta como darle el uso correcto a las consolas y yo siento que jugar un buen rato para desestresarse y divertirse con los amigos por eso hay maneras de darles un buen uso para que no podamos caer en estos vicios y terminar afectado.**

**Cada pregunta tiene su resouesta lógica y obvia desde el punto de vista de cada persona n todos opinamos igual acerca esto.**

**Entrevista**

Carlos Salinas(Hermano):

1)¿Qué opina usted sobre los videojuegos?

R//Son una manera sana de divertirse, asi como hay juegos que le quitan el tiempo también hay otros que instruyen.

2)¿Cree que los videojuegos para todos tipos de personas?

R//Si,porque asi te desestresas un momento.

3)¿Qué efectos negativos pueden causar los videojuegos violentos?

R//mal comportamiento,inducción a las drogas,inducción a alguna acción que se ve en el juego. ust

4)¿ Esta usted de acuerdo que los videojuegos violentos los jueguen los niños?

R//No,porque desde pequeños hay que darles una buena formación y con videojuegos violentos los estaríamos mal formando.

Cristabel Mendoza(Prima):

5)¿Qué opina usted sobre los padres que le dan videojuegos a sus hijos en vez de una mejor enseñanza?

R//Cada quien es libre de darle a sus hijos lo que corresponde y no esta de mas recompensarles por la poca educación que tienen.

6)¿Esta de acuerdo con los videojuegos que tienen contenido muy violento?¿Porque?

R//No,porque inducen a la mente de los niños a cometer actos violentos.

7)¿Qué efecto han tenido los videojuegos en los jóvenes de ahora en dia?

R//Cuando los jovenes juegan videojuegos,fomentan un carácter violento,y son mas vulnerables a hacerse agresivos.

8)¿Cuánto tiempo cree usted que se le tiene que dedicar a una consola de videojuegos?¿Porque esa cantidad de tiempo?

R//Dos horas diarias,porque si juega todo el dia puede contraer una adccion e incluso desvelarse.

Aida Villalta(Abuela):

9)¿Cree usted que los videojuegos son aptos para todas las edades?

R//No,para ninguna edad son buenas los videojuegos

10)¿Se pueden considerar los videojuegos como una adicción?

R//Si,porque las personas pasan pendiente de ello y traen una adicción.

11)¿Los videojuegos tienen o son arte?

R//Si es un arte

12)¿Por qué algunos videojuegos no son aptos para los niños?

R//Por el contenido violento que contienen en ellos

Mario Pinto(Compañero):

13)¿Los videojuegos pueden afectar psicológicamente a un joven?¿Porque?

R//si,porque son malos

14)¿Qué reacciones pueden afectar psicológicamente a un joven?¿Porque?

R//pesadillas,comportamiento agresiva,mal humor entre otros

15)¿Por qué son tan populares los videojuegos?

R//Porque se han promocionado alrededor de todo el mundo

16)¿Cómo considera usted los videojuegos?

R//los considero como un entretenimiento

Karla Ortiz(Tia):

17)¿Durante su infancia o juventud tuvo la oportunidad de jugar videojuegos,o actualmente lo hace?

R//No,no me gustan

18)¿Esta correcto para usted que los padres le permitan jugar videojuegos violentos a sus hijos?

R//no,porque se hacen violentos

19)¿Qué problemas y consecuencias traen los videojuegos?

R//perdida de tiempo,violencia,mal humor entre otros.

20)¿Por qué los video juegos son tan llamativos?

R//porque son una manera de divertirse