

Tarea 3**Instrucciones**

A continuación tiene seis textos (A-F) y ocho enunciados (19-26). Léalos y elija el texto que corresponde a cada enunciado.

RECUERDE QUE HAY TEXTOS QUE DEBEN SER ELEGIDOS MÁS DE UNA VEZ.

Marque las opciones elegidas en la **Hoja de respuestas**.

**CONGRESO INTERNACIONAL DE VIDEOJUEGOS.
RESUMEN DE PONENCIAS**

| | |
|----|--|
| A. | <p><i>Otra lectura renovada gracias al videojuego.</i> Federico Aldán.</p> <p>La comunidad artística está elaborando una gran variedad de modelos que renuevan el concepto de videojuego. Más allá de la consola y el monitor, el videojuego se extiende hacia el espacio urbano, tomando las tecnologías de la telecomunicación y la geolocalización como piedras angulares de las nuevas propuestas emergentes. El móvil –ahora microordenador– está presente en cada rincón del territorio; al vincularse a las redes sociales se extiende como un tejido computacional que articula todos los terminales de los países del primer mundo. Esta trama híbrida, real y virtual, es la nueva plataforma del juego. La interacción lúdica con nuestro entorno debería llevar implícito el análisis del mismo. El aquí y el allá, las zonas con y sin cobertura, lo urbano y lo rural, el control y la vigilancia, las fronteras reales de nuestra movilidad... El juego nos permite una lectura renovada del espacio físico y social, lectura que debería combinar la tecnología, las redes sociales, la geopolítica y por supuesto, la ecología.</p> |
| B. | <p><i>El videojuego también es esto.</i> Pedro A. González Calero.</p> <p>Aunque la idea de utilizar juegos de ordenador como herramientas de enseñanza es casi tan antigua como la informática, ha sido en los últimos años cuando se ha generado un interés creciente, tanto desde la industria como desde la escuela, por este tipo de aplicaciones. Han sido necesarios 30 años de evolución de los videojuegos hasta llegar al momento actual en que se dispone de un amplísimo repertorio de mecánicas que hacen que el lenguaje de los videojuegos sea lo suficientemente rico como para plantearnos el desarrollo de sistemas de enseñanza no triviales. Al mismo tiempo, los videojuegos se han convertido en un lenguaje muy utilizado por los jóvenes y, por tanto, en un medio muy natural para comunicarles cualquier tipo de mensaje. En esta conferencia se presentan los principios pedagógicos en que se sustentan los videojuegos educativos y se pasa revista a otros desarrollos recientes en el ámbito de las aplicaciones de la tecnología de los videojuegos más allá del puro entretenimiento.</p> |

| | |
|----|--|
| C. | <p><i>Avatares de los videojuegos.</i> Israel Vázquez Márquez.</p> <p>Los avatares son signos digitales animados para imitar al cuerpo y representarlo en la red. La palabra procede del sánscrito y define el descenso de un dios al mundo de los seres humanos. En el marco de los nuevos medios, el término se ha popularizado gracias al éxito mediático de <i>Second Life</i>, cuya noción de avatar es utilizada fundamentalmente para describir la simulación virtual de la forma humana en el Metaverso, un entorno infovirtual similar al ciberespacio. Esta conferencia pretende repasar algunas de las manifestaciones más características del avatar a lo largo de la historia de la ficción y señalar las particularidades de esta noción en el marco de los nuevos medios virtuales 3D, haciendo especial hincapié en sus diferencias con respecto a los personajes tradicionales que presentan los videojuegos.</p> |
| D. | <p><i>¿Qué nos cuentan los videojuegos?</i> M.^a Ángeles Martínez García.</p> <p>Unida a la ontología misma del ser humano se encuentra su necesidad de contar. Desde siempre se han transmitido historias y mitos que, por un lado, han indagado en la interioridad del ser humano y, por otro, han transmitido valores que han ido variando al cambio de las prácticas culturales. Primero de manera oral, y después a través de distintos medios artísticos o de comunicación, como el cine, el teatro, la televisión o Internet, que han servido de vehículo para la transmisión de las mismas historias. El videojuego irrumpe en el panorama audiovisual rompiendo una barrera anteriormente insalvable en la relación del relato con el receptor e introduce un elemento clave para ello: la interactividad. Esta conferencia reflexiona sobre el videojuego como un nuevo medio que actualiza el mito en cada una de sus manifestaciones, valiéndose de similares argumentos para dar respuesta a las mismas preguntas esenciales que siguen, no obstante, sin resolverse.</p> |
| E. | <p><i>Del tablero al ojo móvil.</i> Alfonso Cuadrado.</p> <p>Desde el ya lejano <i>Invasores del espacio</i> de finales de los años ochenta hasta el actual <i>Batallas Modernas 2</i> se abre un arco de más de treinta años donde cabría preguntarse si se ha consolidado definitivamente un modelo de juego y en concreto una representación del espacio asociada a ese punto de vista. Es muy significativo cómo el videojuego sigue un camino muy similar al realizado desde el llamado cine primitivo hasta el modelo de representación institucional, una trayectoria también cercana a las tres décadas. Siguiendo este referente se analiza la evolución del paradigma del tablero de juego y de la escena teatral que dominaba los primeros videojuegos hasta la irrupción del 3D y la posibilidad de la cámara como ojo móvil, un viejo ideal cinematográfico que encuentra su realización definitiva en este nuevo medio.</p> |
| F. | <p><i>Interactividad frente a interacción.</i> Fernando R. Contreras.</p> <p>Esta conferencia pretende mostrar la importancia que ha alcanzado en los últimos cinco años la investigación del espacio público generado por los videojuegos. Además del estudio de su tecnología y de los elementos narrativos de las historias, es imprescindible contemplar sus potencialidades sociales. El estudio comunicativo demuestra que es tan fundamental la interactividad técnica como la interacción entre distintos usuarios. Aquí analizaremos cómo el videojuego crea escenarios nuevos donde los individuos pueden intercambiar diversos y múltiples símbolos, generando, por tanto, un entorno de socialización distinto. El mismo imaginario cultural de los medios de comunicación, del arte o de la literatura se manifiesta en estos juegos con diferencias claras respecto a la experiencia del individuo al vivirla en la acción del videojuego.</p> |

[Adaptado de videojuegoscongresoucm.blogspot.com/2010/03/resumen-de-las-ponencias.html]

PREGUNTAS

19. Según esta ponencia, existe un gran paralelismo entre la evolución del videojuego y el llamado "séptimo arte".
- A) B) C) D) E) F)
20. En esta ponencia se defiende un estudio del contexto con el que nos relacionamos a través de los videojuegos.
- A) B) C) D) E) F)
21. Se recuerdan en este trabajo los cambios que suponen algunos videojuegos en las relaciones interpersonales.
- A) B) C) D) E) F)
22. En esta ponencia se reflexiona sobre unos nuevos iconos que se utilizan en los videojuegos.
- A) B) C) D) E) F)
23. Según este trabajo los videojuegos se han visto influenciados por la revolución que suponen los nuevos medios de comunicarse y socializar en Internet.
- A) B) C) D) E) F)
24. En este trabajo se dice que la vivencia de un lector o un espectador es radicalmente distinta a la de un usuario de videojuegos.
- A) B) C) D) E) F)
25. Esta ponencia analiza la adaptación de los temas narrativos tradicionales a nuevas formas de transmisión.
- A) B) C) D) E) F)
26. En este trabajo se afirma que los videojuegos pueden usarse para fines ajenos a lo puramente lúdico.
- A) B) C) D) E) F)