

# Lectura No. 1

## Los videojuegos



### 1940

Con el objeto de entrenar pilotos de vuelo en Estados Unidos, se desarrolla el primer simulador de vuelo. Es el inicio de lo que más adelante serían los videojuegos.

### 1962

Los costos y tamaño de las computadoras de la tercera generación se reducen significativamente y dan lugar a nuevas opciones.

### 1969

Nace el microprocesador, o sea, el corazón de las actuales computadores, videojuegos y calculadoras. En un espacio sumamente reducido maneja mayor información que las grandes computadoras hechas con anterioridad.

### 1970

Hace su aparición el disco flexible

### **1972**

ATARI, firma estadounidense, desarrolla el primer juego, llamado PONG, era bastante rudimentario, pero lograba simular un juego de tenis o ping-pong.

### **1977**

ATARI, lanza al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho intercambiable. Atari VCS fue el nombre usado, alcanzó gran éxito. A partir de aquí, se logran grandes cambios, siempre de la mano de la evolución de los microprocesadores, que aumentan su potencia y capacidad de memoria.

### **1986**

Nintendo, es una firma multinacional con sede en Japón, lanzó su primer sistema de videojuegos con increíble calidad del movimiento, color y sonido. Crea personajes y juegos nunca antes vistos. Los videojuegos empiezan a ponerse más baratos y accesibles.

### **1990**

Las marcas Sega y Nintendo acaparan el mercado, los videojuegos se convierten en el juguete favorito de niños y grandes. La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, en la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones son sensibles a la preocupación por una de las tendencias preferidas a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

<http://razonamiento-verbal1.blogspot.com/>