

PROYECTO IT15i10036

**DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA PARA LA EVALUACIÓN DE LA
COMPRENSIÓN LECTORA Y ORIENTACIONES PARA SU INTERVENCIÓN**

8°EB

NIVEL5

Material Didáctico Unidad de Intervención Pedagógica

El pensamiento hecho palabra
ANEXO 3



LECTUM®

PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

ANEXO 3: EL ORIGEN DE LAS CONSOLAS DE JUEGO

ACTIVIDAD DE LECTURA.

Durante la actividad anterior, observaste un breve documental sobre el origen de los videojuegos, ¿lo recuerdas? Pues bien, en esta actividad deberá leer un texto relacionado con el tema anterior. Luego de la primera lectura, subraya o destaca las partes más importantes de cada párrafo, justificando tu análisis mediante el uso de autoexplicaciones que vayas generando de manera automática al momento de subrayar. No olvides que la investigación sugiere que muchos lectores comprenden mejor los textos cuando pueden darse explicaciones a sí mismos a medida que los leen.

Historia de las consolas

¿Alguna vez te has preguntado de dónde vienen todos los videojuegos que han pasado por tus manos, o de los cuales has oído hablar o te han enseñado, a lo largo de tantos años? ¿Quién fue la primera persona (o empresa) que decidió llevar los juegos a otro estado? ¿Y qué fue lo que le incentivó a ello?

¿Cómo han ido mejorándolas hasta llegar a lo que conocemos hoy en día? Quizá ni siquiera te has parado a pensar en la gran cantidad de modelos diversos que han ido saliendo con grandes mejoras que suponían, por ejemplo, el revolucionario hecho de no tener que dejar la partida en pausa para no perder todo lo que habías hecho. A partir de aquí conoceremos las curiosidades, hechos y datos sobre algo que a día de hoy no resulta tan llamativo como hace años.

Podemos subdividir todas las consolas dependiendo del año de salida por generaciones. De todas maneras las consolas que más repercusión tuvieron al empezar son casi las mismas que a día de hoy siguen luchando por satisfacer mejor las necesidades de los gamers. A continuación hablaremos de las más conocidas o destacables de cada generación

1ª Generación

¿Quién podría imaginar en esos años la posibilidad de tener una máquina recreativa en casa en menor tamaño que aquellos monstruos? Odyssey y Atari hicieron posible una realidad que a día de hoy tomamos como algo usual, ni siquiera nos extrañamos cuando sacan un nuevo juego o una consola diferente. Pero en aquellos años en que las consolas eran a base de circuitería en lugar de estar estructurada como los ordenadores (es decir, carecían de RAM, procesador...) todo llamaba la atención y había ganas de crear, innovar y hasta dónde eran capaces de llegar. Así, con esta primera generación, empezaron lo que a día de hoy cualquier persona es capaz de tener en casa.

2ª Generación

Tras múltiples videoconsolas por parte de diversas empresas que únicamente copiaban el juego de "Pong" y alguna que otra consola un poco mejor pensada, se llegó a la segunda generación.

¿Cuál fue la característica más destacable que hizo especiales a estas consolas respecto a las de la generación anterior? La principal novedad fue la introducción de las memorias ROM en los cartuchos de videojuegos, lo cual permitía hacer juegos más complejos y con mejores gráficos. Además de la introducción de los joysticks como mandos secundarios, ya que éstos permitieron una mayor jugabilidad.

3ª Generación

Tras el desastre en la generación anterior, las compañías Americanas empezaron a ceder. Esto fue aprovechado por compañías Japonesas que a pesar de acabar de entrar en el mercado venían pisando fuerte. Durante esta generación principalmente se enfrentaron dos empresas: Nintendo y Sega.

Con esta generación llegaron los 8 bits y esto trajo consigo unos gráficos superiores. Pero el punto fuerte fueron sobre todo los nuevos juegos que consiguieron hacer estas dos empresas poniendo una gran imaginación a la hora de crear las historias y añadiendo una manera de jugar nunca antes vista en videojuegos anteriores.

4ª Generación

Continúa la batalla entre Sega y Nintendo por dominar el mercado de las consolas creándose así nuevas con mejor soporte. Pasamos de los 8 a los 16 bits lo cual implica una considerable mejora en los gráficos además de un aumento de capacidad a la hora de almacenar datos, lo que lleva a una mejora de la calidad de los juegos.

¿Cómo y cuándo se introdujo el cambio de cartucho a CD? Empezó en esta generación añadiéndose periféricos a las consolas que permitiera implementar el uso de CD's como medio de almacenamiento sin tener que hacer ninguna modificación y poco a poco, más adelante, se fueron dejando de usar los cartuchos para las consolas particulares, las de casa.

5ª Generación

Con el cambio de generación llega de nuevo una ampliación de bits, pasamos de los 18 a los 32 bits mejorando de nuevo el sonido e imagen, además de notarse también una mejora en la jugabilidad. A pesar de estandarizarse aquí los 32 bits, no quiere decir que no encontremos alguna de 64 bits en esta generación.

¿Creeis que fue la única variación de la nueva generación? Para nada, ya que ésta tuvo otro cambio bastante importante al introducir los entornos 3D que fueron sustituyendo poco a poco al conocido 2D abriendo así un gran mundo en los videojuegos.

6ª Generación

Llega aquí la era de los 128 bits que no todas las empresas aprovecharon para sus consolas ya que la diferencia que se podía conseguir no era considerable.

Además, tomamos como habitual en esta generación ver a las consolas equipadas con mandos ergonómicos y memorias externas donde guardar las partidas. Podemos añadir también que a partir de esta generación se estandariza el CD como medio de distribución de los juegos y se añaden las conexiones en red y a internet, las cuales permitían jugar en línea.

7ª Generación

Pasamos de hablar de bits a hablar de CPUs con tecnología multinúcleo, además de que se incluyen GPUs sofisticadas que ayudan a procesar imágenes que incluso casi parecen reales. Otro cambio es la introducción de un nuevo formato de almacenamiento, el Blu-ray Disc, que permite reproducir contenido en alta definición (HD).

Entonces, ¿solo se hacen cambios significativos en el interior de la consola? Para nada, cabe comentar que los mandos, por lo general, son ahora inalámbricos y se apuesta por una nueva forma de control donde el mando es el cuerpo, mediante la captura de movimientos. Y teniendo en cuenta que en esta época casi todo tiene que ver ya con internet, se incluyen disco duros en las consolas para facilitar la interacción y se introduce también la nueva tecnología Wi-Fi.

MATERIAL DE LECTURA. Elaboración propia, empleando como base el siguiente texto:

<https://histinf.blogs.upv.es/2012/12/14/historia-de-las-consolas/>

Nombre Cápsula:	El pensamiento hecho palabra		
Dimensión:	Textual (macroestructural)		
Curso:	8º año básico	Sesión:	2