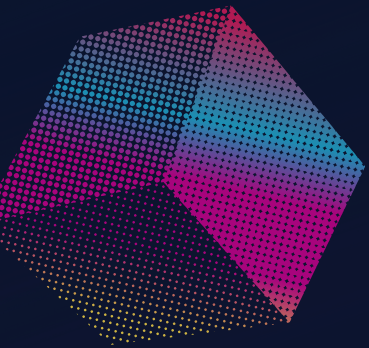




EVOLUCIÓN GAMER 1970 - 1990

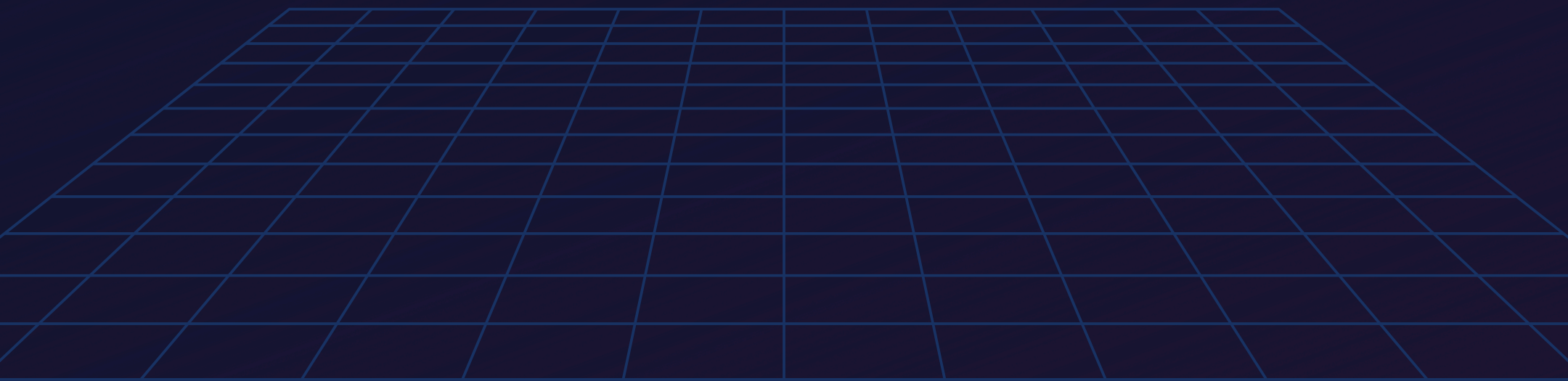
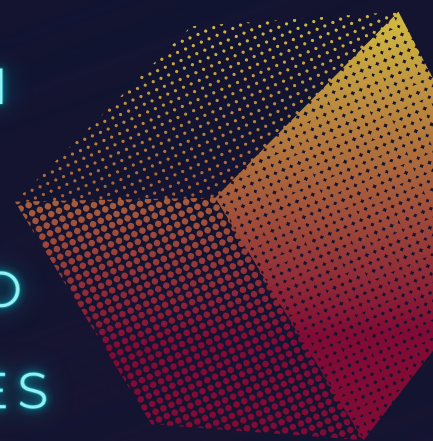
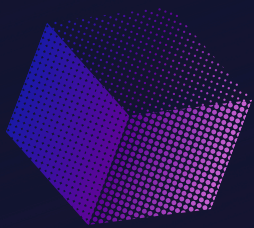
JUAN ESTEBAN OSORIO
ALEX ANDRÉS MARTÍNEZ
JERÓNIMO RESTREPO
JERÓNIMO TOBÓN

TECNOLOGÍA



LA ERA DEL SALTO DIGITAL

DE CIRCUITOS SIMPLES Y GRÁFICOS EN BLANCO Y NEGRO, A CONSOLAS CON PROCESADORES DE 8 Y 16 BITS, SONIDO ESTÉREO, CARTUCHOS INTERCAMBIABLES Y GRÁFICOS EN COLOR. LOS AVANCES TÉCNICOS HICIERON POSIBLE MUNDOS MÁS GRANDES, VELOCES Y DETALLADOS.

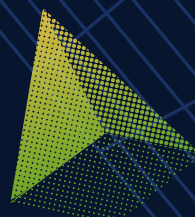




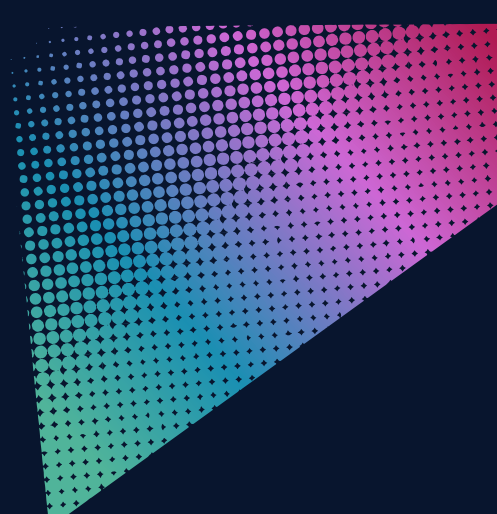
ESTÉTICA



DEL MINIMALISMO AL PIXEL ART

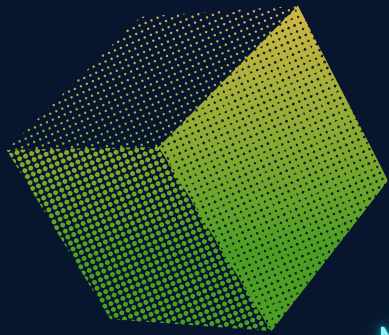
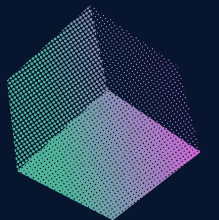


LOS PRIMEROS JUEGOS ERAN FIGURAS
GEOMÉTRICAS SIN IDENTIDAD. CON LOS
80 LLEGARON LOS COLORES, LAS FORMAS,
LOS ÍCONOS Y EL ESTILO PROPIO: NACE EL
PIXEL ART Y LOS VIDEOJUEGOS
ADQUIEREN UNA ESTÉTICA RECONOCIBLE,
LLENA DE PERSONALIDAD.



NARRATIVA

DE JUGAR A VIVIR HISTORIAS



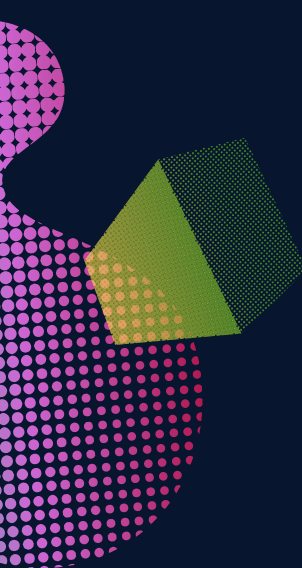
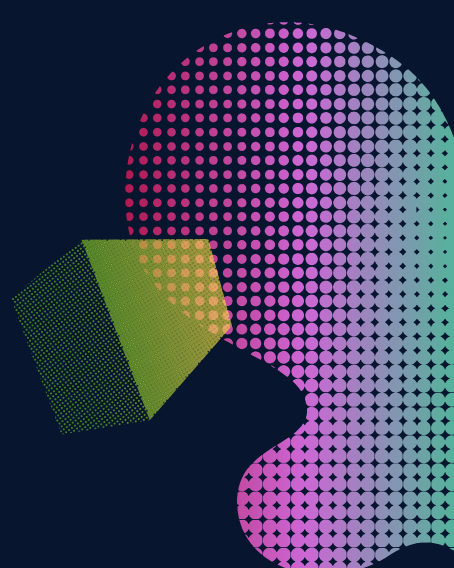
AL PRINCIPIO NO HABÍA TRAMA: SOLO
PUNTOS Y RÉCORDS. PERO CON EL
TIEMPO SURGIERON PERSONAJES,
MUNDOS Y MISIONES. LOS VIDEOJUEGOS
EMPEZARON A CONTAR HISTORIA Y EL
JUGADOR SE CONVIRTIÓ EN
PROTAGONISTA.



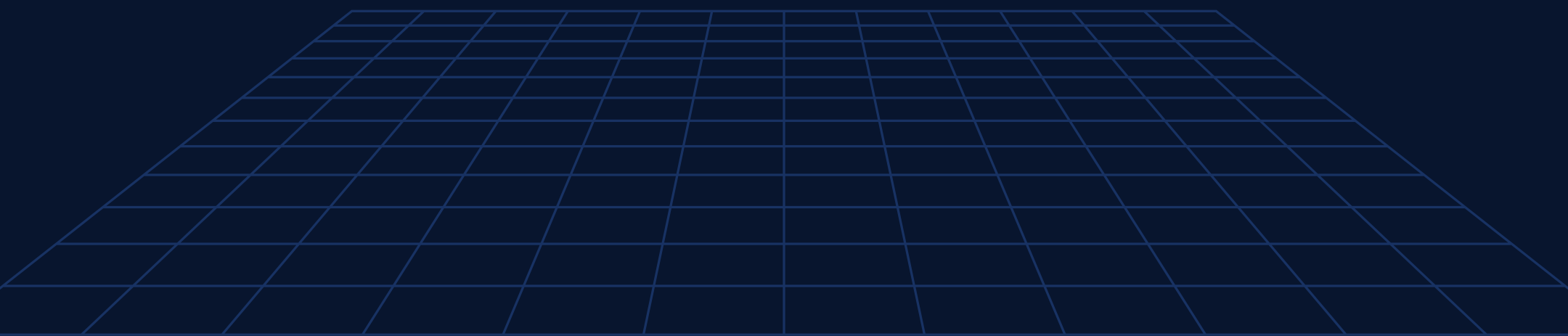


CULTURA GAMER

NACE UNA COMUNIDAD



LOS SALONES ARCADE, LAS
COMPETENCIAS DE PUNTUACIÓN Y LOS
PRIMEROS TORNEOS (SPACE INVADERS
CHAMPIONSHIP, 1980) MARCARON EL
INICIO DE LA CULTURA GAMER. JUGAR YA
NO ERA SOLO PASAR EL TIEMPO: ERA
PERTENECER A ALGO.



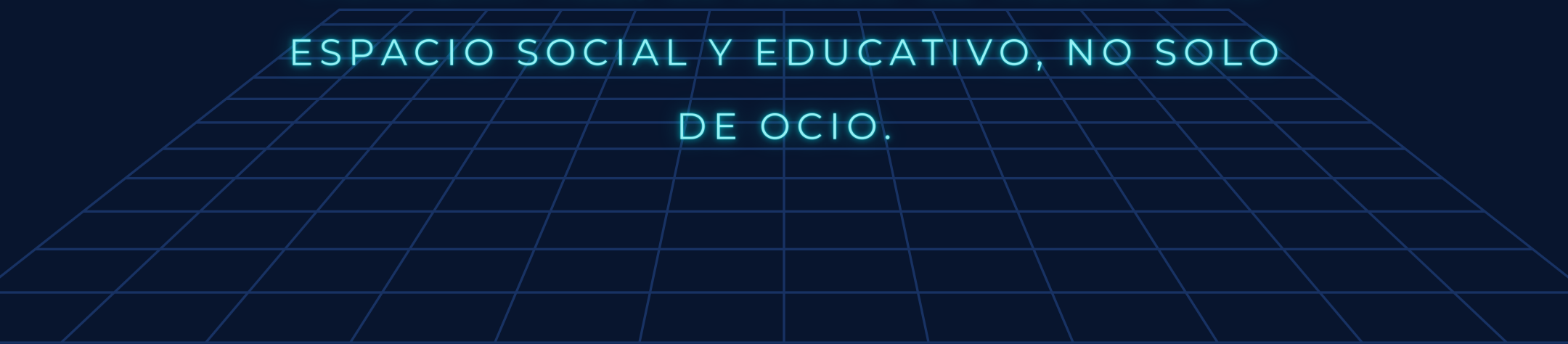


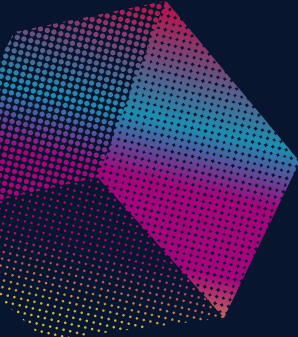
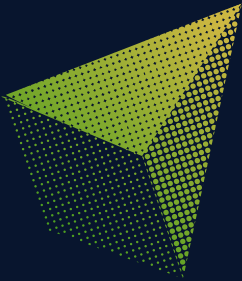
IMPACTO SOCIAL Y CULTURAL

NUEVAS FORMAS DE JUGAR, APRENDER Y COMUNICARSE



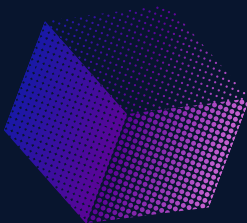
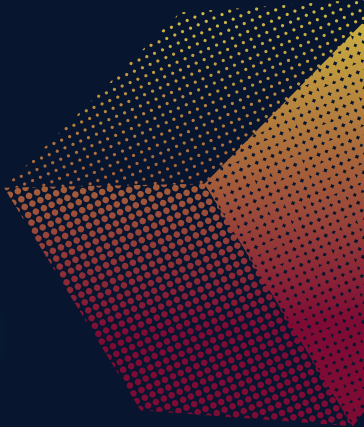
LOS VIDEOJUEGOS TRANSFORMARON LA
MANERA EN QUE LAS PERSONAS SE
RELACIONABAN CON LA TECNOLOGÍA.
FOMENTARON LA CREATIVIDAD, LA
LÓGICA Y LA COLABORACIÓN,
CONECTANDO A JUGADORES EN ARCADES,
CLUBES Y COMUNIDADES NACIENTES. POR
PRIMERA VEZ, EL JUEGO SE VOLVIÓ UN
ESPACIO SOCIAL Y EDUCATIVO, NO SOLO
DE OCIO.

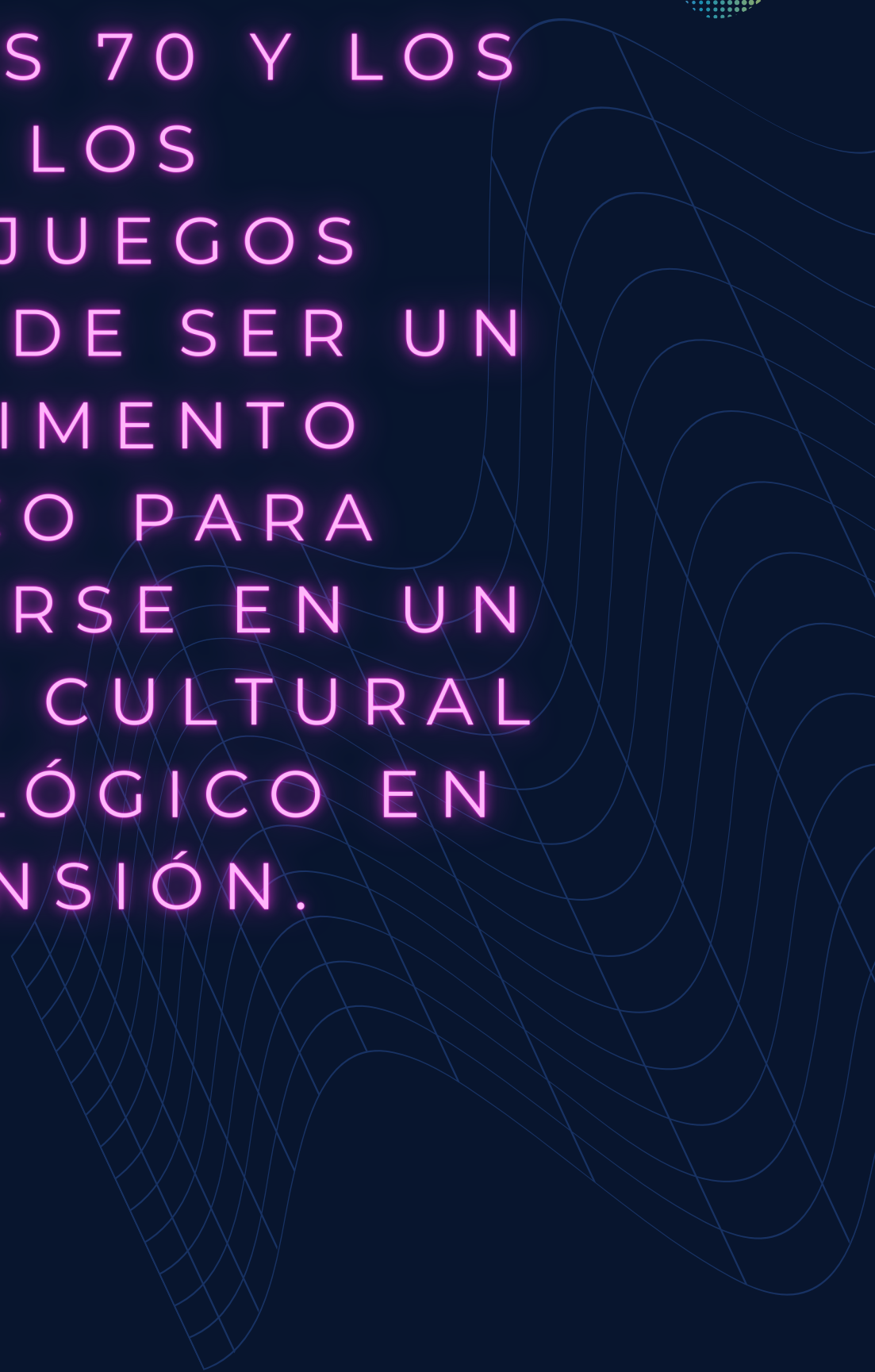
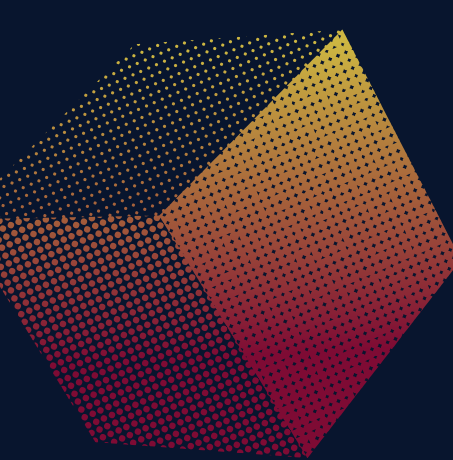
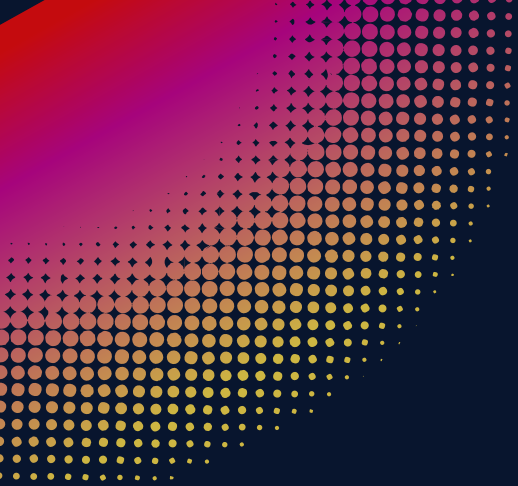




mÁS ALLÁ DEL ENTRETENIMIENTO

COMPRENDER LA EVOLUCIÓN DEL
VIDEOJUEGO ES ENTENDER NUESTRA
RELACIÓN CON LO DIGITAL. CADA AVANCE
TÉCNICO O NARRATIVO REFLEJA CÓMO
PENSAMOS, APRENDEMOS Y NOS
CONECTAMOS CON EL MUNDO. LOS
VIDEOJUEGOS NO SOLO CAMBIARON LA
DIVERSIÓN: CAMBIARON LA FORMA EN
QUE LA SOCIEDAD IMAGINA EL FUTURO.





ENTRE LOS 70 Y LOS
90, LOS
VIDEOJUEGOS
DEJARON DE SER UN
EXPERIMENTO
TÉCNICO PARA
CONVERTIRSE EN UN
UNIVERSO CULTURAL
Y TECNOLÓGICO EN
EXPANSIÓN.



Créditos

Este contenido se co-creó en el marco del proyecto

“Metodología para la co-creación de recursos digitales de micro aprendizaje activo, con el apoyo de IA Generativa”

liderado por las investigadoras:

Sandra Isabel Arango Vásquez

Grupo de investigación E-VIRTUAL

Bell Manrique Losada

Grupo de investigación ARKADIUS



**Universidad[®]
de Medellín**
Ciencia y Libertad

Mariutsi Alexandra Osorio Sanabria

Grupo de investigación Automática,
Electrónica y Ciencias Computacionales



Institución Universitaria

Con estudiantes de la Universidad de Medellín, la Institución Universitaria ITM
y la Institución Educativa San Juan Bautista La Salle.