**TEMA: origen de los videojuegos**

**CONTENIDO:**

**\*\*Origen de los Videojuegos: Una Evolución Histórica\*\*
El origen de los videojuegos se remonta a la década de 1940, cuando físicos y matemáticos comenzaron a experimentar con computadoras para crear juegos y simulaciones. A continuación, se presenta una visión general de la evolución histórica de los videojuegos:
\*\*1940-1960: Los Primeros Juegos\*\*
El primer juego de computadora conocido es "Tennis for Two", creado en 1958 por el físico William Higinbotham en el Laboratorio Nacional de Brookhaven. Este juego simulaba un partido de tenis y se jugaba en un osciloscopio. Otro juego temprano fue "Spacewar!", desarrollado en 1962 por un grupo de estudiantes de la Universidad de Stanford.
\*\*1960-1970: La Aparición de los Primeros Videojuegos Comerciales\*\*
En la década de 1960, comenzaron a aparecer los primeros videojuegos comerciales. Uno de los primeros juegos comerciales fue "Computer Space", lanzado en 1971 por Nolan Bushnell y Ted Dabney, quienes posteriormente fundaron Atari. Sin embargo, el primer videojuego comercial exitosos fue "Pong", lanzado en 1972 por Atari.
\*\*1970-1980: La Era de Oro de los Videojuegos\*\*
La década de 1970 y principios de la de 1980 se consideran la "Era de Oro" de los videojuegos. Durante este período, se lanzaron juegos icónicos como "Space Invaders" (1978), "Asteroids" (1979) y "Pac-Man" (1980). Estos juegos se convirtieron en éxitos mundiales y sentaron las bases para la industria de los videojuegos moderna.
\*\*1980-1990: La Aparición de las Consolas de Videojuegos\*\*
En la década de 1980, aparecieron las primeras consolas de videojuegos para el hogar, como la Atari 2600 (1977) y la Intellivision (1980). Estas consolas permitieron a los jugadores disfrutar de juegos en casa y sentaron las bases para la industria de las consolas de videojuegos moderna.
\*\*1990-Actualidad: La Era de los Videojuegos Modernos\*\*
En la década de 1990, la industria de los videojuegos experimentó un crecimiento explosivo, con la aparición de nuevas tecnologías como la realidad virtual y la inteligencia artificial. Los juegos se volvieron más complejos y sofisticados, con la aparición de juegos de rol en línea y juegos de acción en tercera persona.
\*\*Fuentes\*\*
\* "The Ultimate History of Video Games" de Steven L. Kent (2001)
\* "Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond" de David Sheff (2001)
\* "The Video Game Explosion: A History from Pong to Pokémon and Beyond" de Mark J.P. Wolf (2008)
\* "A Brief History of Video Games" de Richard Stanton (201 La201
\* "The History of Video Games" de Jonathon Fole (2015)
\* "Tennis for Two" de William Higinbotham (1958)
\* "Spacewar!" de Steve Russell (1962)
\* "Computer Space" de Nolan Bushnell y Ted Dabney (1971)
\* "Pong" de Atari (1972)
\* "Space Invaders" de Tomohiro Nishikado (1978)
\* "Asteroids" de Ed Logg (1979)
\* "Pac-Man" de Toru Iwatani (1980)**

**RESUMEN IA:**

**\*\*Origen y Evolución Histórica de los Videojuegos\*\*
La industria de los videojuegos tiene sus raíces en la década de 1940, cuando científicos y matemáticos comenzaron a experimentar con computadoras para crear juegos y simulaciones. A lo largo de las décadas, la evolución de los videojuegos ha sido significativa, desde los primeros juegos simples hasta la complejidad y sofisticación de los juegos modernos.
\*\*Período Inicial (1940-1960)\*\*
El primer juego de computadora conocido es "Tis for Two", creado en 195 por el físico William Higinbotham en el Laboratorio Nacional de Brookhaven. Este juego simulaba un partido de tenis y se jugaba en un osciloscopio. Otro juego temprano fue "Spacewar!", desarrollado en 1962 por un grupo de estudiantes de la Universidad de Stanford.
\*\*Aparición de los Primeros Videojuegos Comerciales (1960-1970)\*\*
En la década de 1960, comenzaron a aparecer los primeros videojuegos comerciales. Uno de los primeros juegos comerciales fue "Computer Space", lanzado en 1971 por Nolan Bushnell y Ted Dabney, quienes posteriormente fundaron Atari. Sin embargo, el primer videojuego comercial exitosos fue "Pong", lanzado en 1972 por Atari.
\*\*Era de Oro de los Videojuegos (1970-1980)\*\*
La década de 1970 y principios de la de 1980 se consideran la "Era de Oro" de los videojuegos. Durante este período, se lanzaron juegos icónicos como "Space Invaders" (1978), "Asteroids" (1979) y "Pac-Man" (1980). Estos juegos se convirtieron en éxitos mundiales y sentaron las bases para la industria de los videojuegos moderna.
\*\*Aparición de las Consolas de Videojuegos (1980-1990)\*\*
En la década de 1980, aparecieron las primeras consolas de videojuegos para el hogar, como la Atari 2600 (1977) y la Intellivision (1980). Estas consolas permitieron a los jugadores disfrutar de juegos en casa y sentaron las bases para la industria de las consolas de videojuegos moderna.
\*\*Era de los Videojuegos Modernos (1990-Actualidad)\*\*
En la década de 1990, la industria de los videojuegos experimentó un crecimiento explosivo, con la aparición de nuevas tecnologías como la realidad virtual y la inteligencia artificial. Los juegos se volvieron más complejos y sofisticados, con la aparición de juegos de rol en línea y juegos de acción en tercera persona.
\*\*Fuentes\*\*
\* Kent, S. L. (2001). The Ultimate History of Video Games.
\* Sheff, D. (2001). Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond.
\* Wolf, M. J. P. (2008). The Video Game Explosion: A History from Pong to Pokémon and Beyond.
\* Stanton, R. (201 La
\* Fole, J. (201 para
\* Higinbotham, W. (195). Tennis for Two.
\* Russell, S. (1962). Spacewar!.
\* Bushnell, N., & Dabney, T. (1971). Computer Space.
\* Atari. (1972). Pong.
\* Nishikado, T. (1978). Space Invaders.
\* Logg, E. (1979). Asteroids.
\* Iwatani, T. (198). Pac-Man.
Nota: La información proporcionada se basa en fuentes académicas y documentales reconocidas en el campo de la historia de los videojuegos.**

**FUENTES:**

**(No se detectaron fuentes)**