

LECTURA

Videojuegos a lo largo de la historia

NIVEL

Intermedio (B2)

NÚMERO

ES_B2_2073R

IDIOMA

Español



Objetivos

- Puedo leer y entender con claridad un texto acerca de la evolución de los videojuegos y los tipos de gráficos.
- Puedo hablar en detalle sobre mis videojuegos del pasado e imaginar los del futuro.



Tú y los videojuegos

Pregunta a tu compañero o compañera.

¿Te gusta jugar videojuegos?

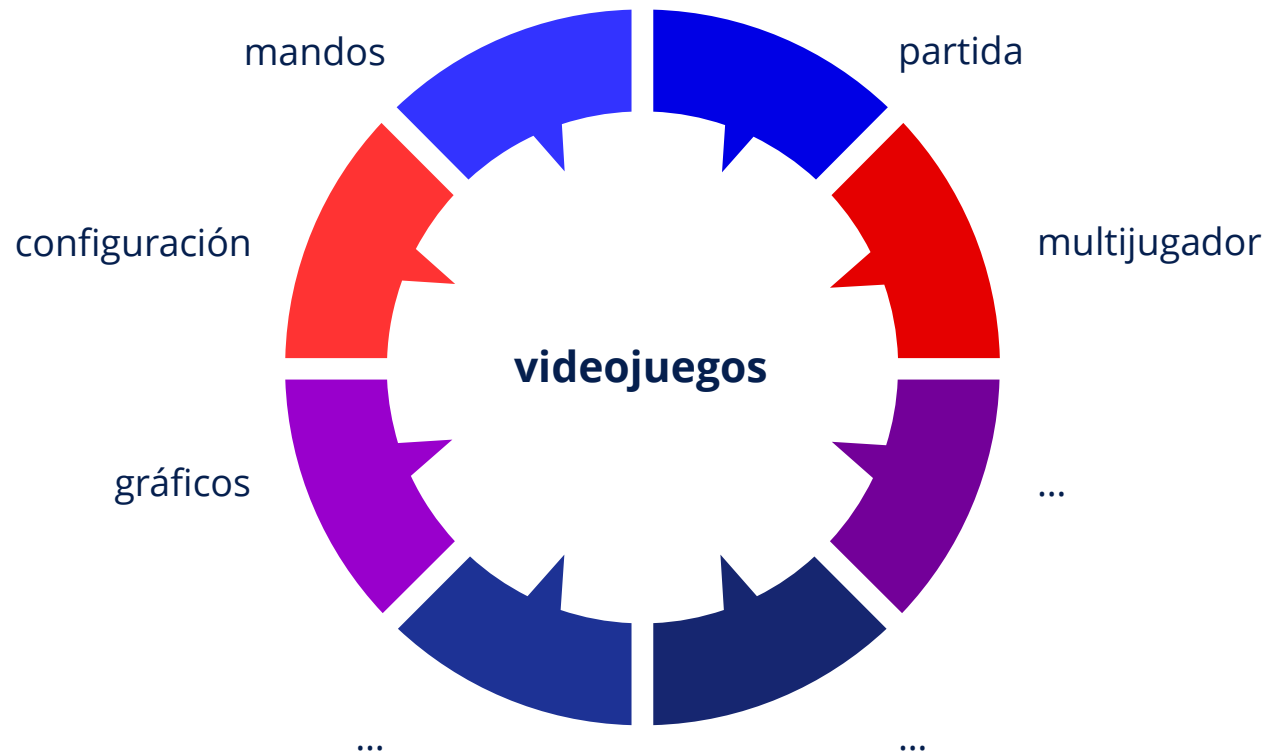


¿A qué videojuegos sueles jugar?



¡Lluvia de ideas!

¿Qué palabras asocias con la palabra **videojuegos**?



La evolución de los gráficos (I)

Lee el primer fragmento del siguiente texto.

Todos tenemos momentos en que queremos relajarnos o entretenernos.

¿Has jugado alguna vez con tu móvil? ¿Eres fan de los juegos de rol?

De alguna u otra forma, seguro que en alguna ocasión te has divertido con un videojuego.

Aunque los videojuegos son una mezcla de historias, interacción y aspectos visuales, según un estudio realizado recientemente, los jugadores y las jugadoras consideran los gráficos lo más importante a la hora de comprar un juego. Sus creadores y creadoras lo tienen en cuenta, y por eso los gráficos de los videojuegos han sufrido una evolución espectacular en los últimos sesenta años.





Comprensión del texto

Elige la opción correcta.

1 Los videojuegos...

a. no se actualizan nunca.

b. se quedan anticuados con facilidad.

2 El mundo de los videojuegos...

a. mueve mucho dinero.

b. es bastante pobre.

3 Los gráficos han evolucionado mucho a lo largo del tiempo.

a. verdadero

b. falso

4 Según un estudio realizado recientemente, ¿qué es más importante?

a. La historia del videojuego.

b. Los aspectos gráficos.



¿Qué opinas?

**Para ti, ¿qué es
lo más
importante en
un videojuego?**



La evolución de los gráficos (II)

Lee el segundo fragmento del siguiente texto.

En sus inicios, los juegos eran muy simples. Los gráficos, en los que se utilizaban mapas de bits, eran muy pobres, mayoritariamente en blanco y negro. Con los años, los gráficos fueron evolucionando rápidamente y se empezaron a utilizar gráficos vectoriales en vez de los mapas de bits. Uno de los juegos más conocidos de esta época es el famoso Comecocos, el videojuego de laberintos en el que un círculo amarillo come unos puntos mientras intenta escapar de los fantasmas.

Sin embargo, este fenómeno mundial también evolucionó e incluso hoy en día lo podemos encontrar en su versión 3D, con unos gráficos mejorados, donde aparece con manos y pies, en un escenario totalmente realista. Y es que, con el paso de los años, las experiencias en los juegos son casi tan reales que incluso cuesta distinguir entre realidad y ficción. En la actualidad, encontramos también juegos que detectan movimientos físicos de forma muy precisa y que los reproducen con gráficos de alta definición, lo cual consigue mejorar la experiencia interactiva de los jugadores y las jugadoras. Sin duda, un progreso que poco nos podríamos haber imaginado hace cincuenta años.





Marcadores temporales

Escribe todos los marcadores temporales que encuentres en el texto.

A white sheet of paper with horizontal lines, resembling a notepad or a page from a notebook. The paper is slightly tilted and has a blue shadow on the left side.



Sinónimos

Piensa en algún sinónimo que conozcas para estos marcadores.

con los años

hoy en día

en un inicio

en la
actualidad



Describe la evolución

No solo los videojuegos han evolucionado mucho. ¿Qué otras cosas han evolucionado? **Inspírate** en estas imágenes.



Toma una foto de esta actividad **antes** de entrar en la *breakout room*.

La evolución de los gráficos (III)

Lee el último fragmento del siguiente texto.

A lo largo de toda esta evolución, el paso del 2D al 3D supuso un salto gigantesco. Al plano bidimensional se le añade profundidad, pero también se le añade un cambio de perspectiva en el juego. Los juegos en 3D ofrecen a los jugadores unas experiencias distintas, y los y las grafistas tenían que ser conscientes de ello y saber adaptarse a las necesidades del nuevo formato. Según expertos/as y personas aficionadas, algunos juegos que fueron grandes éxitos en 2D fracasaron al intentar pasar al nuevo mundo de la tridimensionalidad, justamente porque no tuvieron la capacidad de adaptarse.

Otros, en cambio, supieron adaptarse y mejorar, y muchos otros nacieron a partir de este momento y están todavía vigentes en la actualidad. El cambio de dimensión también ayudó a mejorar los gráficos, por ejemplo, en la representación del agua o los personajes.



La evolución de los gráficos (IV)

Lee el último fragmento del siguiente texto.

Si bien al principio las representaciones de estos elementos en los videojuegos no eran demasiado reales, cada vez lo han sido más, y en parte lo debemos a la tridimensionalidad.

Es evidente que la tecnología avanza rápidamente y lo hace en todos los ámbitos. De la misma forma que nuestros abuelos no podían imaginarse que un día podríamos ver la televisión en color, también van a llegar cambios que nos van a sorprender a nosotros/as. ¿Para cuándo el 4D?





Del 2D al 3D

Termina las frases con tus propias palabras.

- 1 El cambio de 2D a 3D representó...
- 2 Al pasar del 2D al 3D, algunos juegos...
- 3 Un ejemplo de la mejora en los gráficos es en...
- 4 Nuestros antepasados y antepasadas no podían imaginarse...



**¿Llegaste a jugar
videojuegos en 2D?**

¿Cómo los recuerdas?

¡Mi hijo se pasa el día en la computadora!



¿Qué opinas sobre este tema? ¿Alguna vez te has pasado el día en la computadora?



Los videojuegos del futuro

**¿Cómo crees que
serán los
videojuegos del
futuro?
Imagínatelo.**



Fin de la lección

Expresión

El que ríe el último, ríe mejor.

Significado: No se debe cantar victoria antes de tiempo.

Ejemplo: *Sé que perdí el primer nivel, pero el que ríe el último, ríe mejor.*



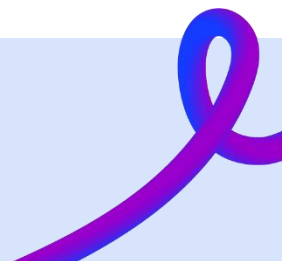
Práctica adicional



¿Cuándo?

Rellena los huecos. **Utiliza** alguno de los marcadores temporales del texto.

- 1 _____ los videojuegos forman parte de nuestras vidas.
- 2 Los videojuegos nacieron aproximadamente _____.
- 3 _____ algunos juegos se han convertido en grandes clásicos.

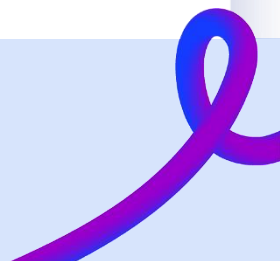




Imagina que...

Imagina que puedes diseñar el videojuego del futuro. **Escribe** un texto corto sobre qué características tendría.







Soluciones

P. 6: 1b, 2a, 3a, 4b

P. 9: En sus inicios, con los años, hoy en día, con el paso de los años, en la actualidad, hace cincuenta años

P. 10: solución posible: año tras año; hoy por hoy; originariamente; en este momento

P. 21: 1. hoy en día; 2. hace 50 años; 3. con el paso de los años



Resumen

Los videojuegos:

- la configuración; el mando; la partida; el gráfico
- multijugador; el jugador, la jugadora; 2D; 3D; el mapa de bits

La evolución de los gráficos:

- el creador, la creadora; el fan, la fan; el jugador, la jugadora
- la interacción; el aspecto visual; la realidad; la ficción; la alta definición;



Vocabulario

la configuración

el gráfico

la partida

el mando

el aspecto visual

la experiencia interactiva

el plano bidimensional

