

Diferencias 2

<https://www.softomic.org/juegosflash/dife2.html>

Fecha:14-4-2026 23:47:34

El juego de los 7 errores (también conocido como "encuentra las diferencias") tiene una historia que se remonta a la prensa escrita del siglo XIX, mucho antes de convertirse en un clásico de los videojuegos en formato Flash.

1. Orígenes en el siglo XIX

Aunque no hay un inventor único con nombre y apellido, las primeras formas documentadas de este pasatiempo aparecieron en periódicos ilustrados victorianos a mediados del siglo XIX.

Todo artesanal:

Los artistas dibujaban una escena a mano y luego creaban una segunda versión alterando pequeños detalles (un paraguas que falta, una expresión facial distinta o un objeto movido).

Propósito:

Se utilizaba para fomentar la observación y la paciencia, habilidades que en esa época se consideraban tanto intelectuales como lúdicas.

2. Consolidación en el siglo XX

A lo largo del siglo XX, el juego se convirtió en un estándar indispensable de la sección de pasatiempos.

Revistas especializadas:

En 1972, la revista británica *Puzzler* incluyó estas ilustraciones de forma sistemática, popularizando el estilo de líneas simples del artista belga Laplace.

El número "7":

Aunque existen variantes de 5 o 10 diferencias, el número siete se estandarizó en muchos países (como España y Latinoamérica) por ser un reto equilibrado: lo suficientemente difícil para entretener pero no tanto como para frustrar al lector.

3. El salto a la era digital y Flash.

Con la llegada de la informática, el juego cambió su soporte pero mantuvo su esencia:

Años 80 y 90:

Aparecieron las primeras versiones en máquinas recreativas, tijas y consolas portátiles.

Era Flash (2000s):

Fue la época dorada del juego. Al ser un juego mecánicamente sencillo (solo requiere detectar un clic en coordenadas específicas), miles de desarrolladores crearon versiones temáticas que se jugaban masivamente en portales web.

Actualidad:

Hoy en día ha evolucionado hacia aplicaciones móviles que utilizan fotografías de alta resolución en lugar de dibujos, permitiendo efectos como el zoom o pistas dinámicas.

Curiosidad:

Beneficios cognitivos

Desde sus inicios en los periódicos, este juego ha sido recomendado por educadores para entrenar la percepción visual, la memoria a corto plazo y la capacidad de atención al detalle.