

# REVISIÓN DEL CONCEPTO *EDUTAINMENT*

III CONGRESO INTERNACIONAL DE VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN  
Buenos Aires (Argentina)

Prof. Dr. D. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez  
Facultad de Formación del Profesorado  
Universidad de Extremadura  
fird@unex.es

PONENCIA

## RESUMEN

Han pasado más de cuatro décadas desde los inicios del concepto de *edutainment*, junto con sus aproximaciones, y la relación directa con la integración de juegos digitales en los procesos educativos instruccionales. Llega el momento de hacer una revisión del estado del arte del concepto, recoger las ideas primigenias y reflexionar, tras el desarrollo exponencial del desarrollo tecnológico del videojuego y la narrativa transmedia presente en el mismo, sobre este proceso de integración en el contexto educativo formal tan concreto y delimitado.

El estudio del videojuego, o juego digital, ha pasado por muchas etapas, fases y momentos críticos durante estos años. Se han incorporado muchas perspectivas que engrandecen las posibilidades formativas y de entretenimiento de esta tecnología. Parece que es el momento de detenernos en sus implicaciones y establecer las direcciones por las que transitan las últimas investigaciones en la intersección entre la herramienta y las metodologías didácticas formales.

La ponencia tiene como objetivo principal hacer un recorrido histórico de la evolución del concepto de *edutainment*. Pretende recoger las principales aportaciones de los últimas investigaciones que han trabajado el concepto y la perspectiva de uso en el aula de educación formal.