

# 1. Contenido digital VS Contenido educativo digital

- [1. CD vs CED](#)
- [2. ¿Qué son los contenidos digitales?](#)
- [3. ¿Qué son los contenidos educativos digitales?](#)
- [4. ¿Qué son los REA?](#)
- [5. Principales ventajas de los contenidos educativos digitales](#)

# 1. CD vs CED



[Code Hacking GIF By Xponentialdesign en GIPHY](#)

Comenzaremos a trabajar en este apartado distinguiendo entre dos conceptos que a priori pueden parecer similares pero que poseen amplias diferencias:

**Contenidos Digitales VS Contenidos Educativos Digitales.**

## QUÉ MATERIALES PUEDO INCLUIR EN MIS RECURSOS



**Materiales propios**



**Materiales en Dominio Público**



**Materiales con licencia abierta**

Siempre que se cumpla con los requisitos de la misma



**Enlaces a páginas y sitios web**

Siempre que sean públicos y no estemos dando acceso a un público que antes no lo tenía.



**Materiales embebidos**

Siempre que la plataforma y la licencia lo permitan, utilicemos el código de inserción facilitado e indiquemos autor y fuente.



**Materiales con copyright**

Únicamente en estos casos:

- Tenemos autorización expresa del autor
- Se cumplen los requisitos para que se considere una excepción de los derechos de autor (por ejemplo, derecho de cita)

Iconos de freepik para flaticon.es

Cedec. [Materiales disponibles en la red](#) (CC BY-SA)

## 2. ¿Qué son los contenidos digitales?

Los contenidos digitales son aquellos ficheros que **poseen contenidos que pueden usarse con un fin educativo, aunque originalmente no hayan sido creados con ese fin.**

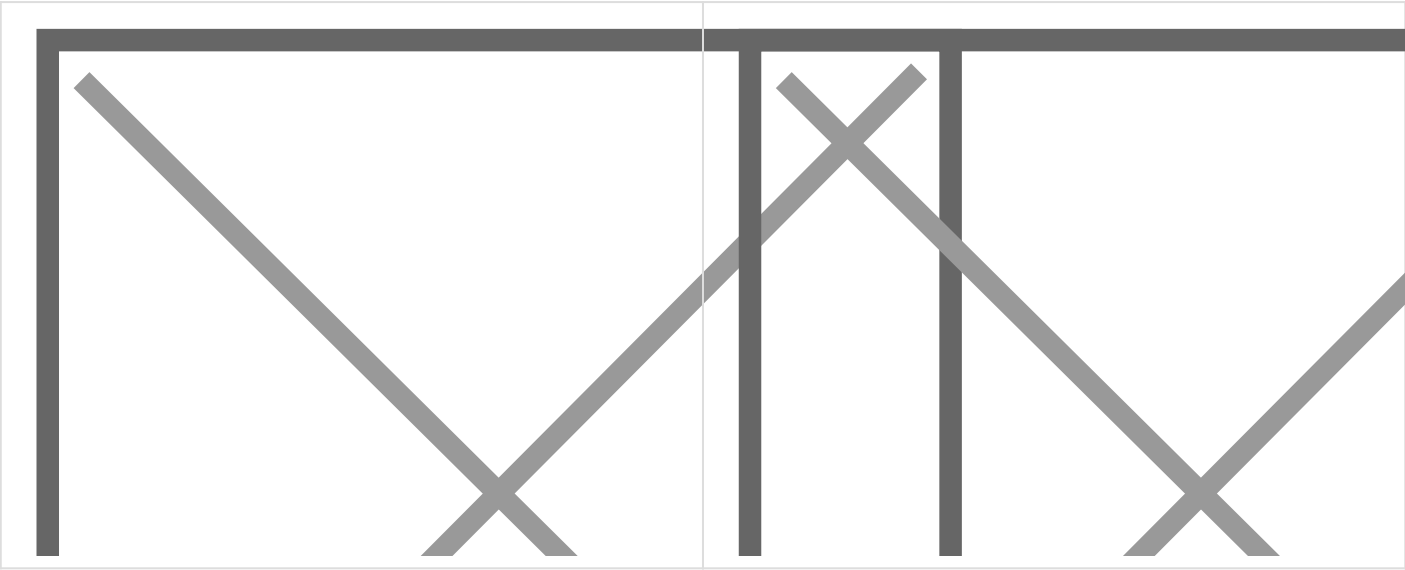
**Un videojuego es un contenido digital** que en un primer momento no se planifica para que tenga un fin educativo en la mayoría de los casos, pues **su fin es lúdico y de entretenimiento** pero, cuando se usa dicho videojuego como herramienta en el aula, este contenido se transforma.

<https://giphy.com/embed/aTGwuEFyg6d8c>

[Pong GIF de GIPHY](#)

Un ejemplo de ello lo tenemos en [Ideas para utilizar Minecraft en el aula](#), blog en el que se explica cómo se usa el videojuego Minecraft para estudiar humanidades o para aprender sobre planificación urbana.

Si te interesa el tema de los videojuegos y el aula, te proponemos leer el artículo "[Videojuegos independientes en la enseñanza de teoría literaria](#)" donde se usan diferentes tipos de videojuegos de corte independiente en el día a día del aula de Lengua y Literatura.



### 3. ¿Qué son los contenidos educativos digitales?

Por otro lado, los contenidos educativos digitales son **aquellos paquetes de contenidos estandarizados, identificados y catalogados para que se utilicen con un fin meramente educativo.**

Por ejemplo, los tipos de contenidos educativos digitales más solicitados son:

- **VÍDEO TUTORIALES**

Como los del canal de [@Profesordedibujo](#)

<https://www.youtube.com/embed/DmbXqqBYWg8>

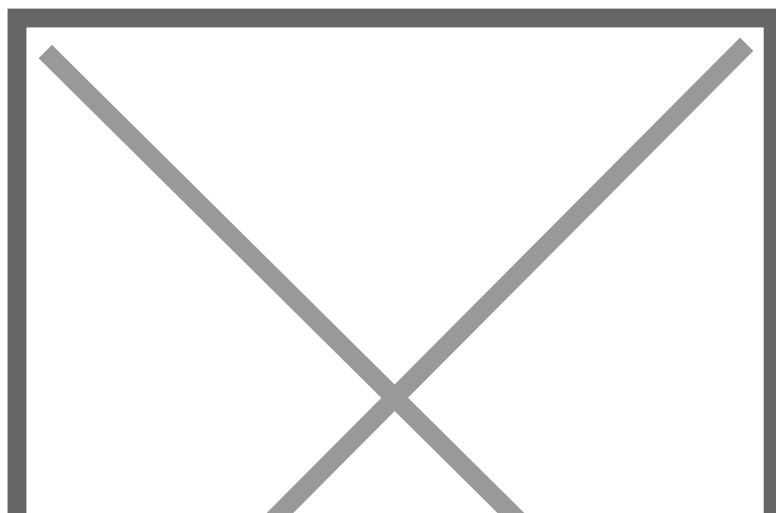
- **PODCAST**

Como los de la web [Educación 3.0](#) o los de la [Academia de fotógrafos](#)

<https://www.youtube.com/embed/4K8Ps3CEos0>

- **eBOOKS Y PDFs**

Como los de la [Librería Catedu](#)



- **sMOOCs y tMOOCs**

Como los del [Museo Reina Sofía](#)

<https://www.youtube.com/embed/xBXpz8frVWo>

- **CURSOS ONLINE**

Como los que ofrecen plataformas de pago como [Dosmestika](#) o gratuitos como los que ofrece [Catedu](#)

<https://www.youtube.com/embed/gZKgYdAP5SQ>

## 4. ¿Qué son los REA?

El término **Recursos Educativos Abiertos (REA)** designa a materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier soporte, digital o de otro tipo, que sean de dominio público o que hayan sido publicados con una **licencia abierta que permita el acceso gratuito a esos materiales, así como su uso, adaptación y redistribución por otros sin ninguna restricción o con restricciones limitadas** (UNESCO 2012). Para comprender mejor este concepto te invitamos a ver el siguiente vídeo en el que se aborda el tema de manera sencilla:

<https://www.youtube.com/embed/5wE1l-ZCNBs>

[CEDEC. Hay que ver... los REA](#)

# REA: RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS

### QUÉ SON LOS REA

Materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación que se encuentran en el dominio público o que han sido publicados con una licencia de propiedad intelectual que permite su utilización, adaptación y distribución gratuitas. UNESCO 2012.

### QUÉ SON LOS REA

Proyecto EDIA  
<http://cedec.intef.es>  
Procomún  
<http://procomun.educalab.es>  
OER World Map  
<http://oerworldmap.org/>

### POR QUÉ USARLOS



**ACCESIBLES**  
Tienes acceso libre e inmediato a millones de recursos.



**ADAPTABLES**  
Puedes modificar cualquier elemento de un recurso para adaptarlo a tus necesidades.



**GRATUITOS**  
Puedes utilizar, modificar y redistribuir los recursos de forma gratuita.



**INNOVADORES**  
Plantean nuevas propuestas metodológicas.



**UN REA ES...**  
CONTENIDOS  
SOFTWARE  
LICENCIAS ABIERTAS



Centro Nacional de  
Desarrollo Curricular  
en Sistemas no Proprietarios





GOBIERNO DE ESPAÑA  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Iconos diseñados por FREEPIK de [www.flaticon.es](http://www.flaticon.es)

Copyright 2025

- 8 -



Cedec. Qué son los REA (CC BY-SA)

Según el [Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado](#), los REA incluyen:

- **Contenidos de aprendizaje:** Cursos completos, materiales para cursos, módulos, contenidos, objetos de aprendizaje (ODE, que ahora definiremos también), etc.
- **Herramientas:** Software para la creación, entrega, uso y mejora del contenido de aprendizaje abierto, incluyendo búsqueda y organización de contenido, sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), herramientas de desarrollo de contenidos, y comunidades de aprendizaje en línea.
- **Licencias abiertas.** Licencias de derechos de autor que promuevan la publicación abierta de materiales, principios de diseño y adaptación local de contenido.

## 5. Principales ventajas de los contenidos educativos digitales

<https://giphy.com/embed/jQVMnyuyzhR2Kiy9Jj>

GIPHY

Las **principales ventajas que ofrece un buen contenido educativo digital** son:

- Su **ubicuidad**
- El **menor coste** que un contenido físico
- La **facilidad** a la hora de realizar búsquedas
- Las **múltiples opciones** en tiempo real
- La **infinidad de temas** disponibles
- La **actualización constante** de contenidos
- El acceso a **múltiples idiomas**
- O la posibilidad de **interacción** entre muchas otras