

## 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.



XKP6E3UOWalk6Rt9UFT6-Psg-fwuSMWpTa-9o5K3iaFY4MZEtgIILoax\_UWc4rmc8P2S6S

---

Revision #6

Created 2023-02-20 08:07:10 CET by Minerva Rodríguez

Updated 2023-02-23 18:36:48 CET by Minerva Rodríguez