ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Libros Digitales Creados con el Alumnado: Book Creator y Narrativas Interactivas en el Aula

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Amplía tu formación con este programa especializado que te permitirá transformar el aula en un espacio de producción editorial digital colaborativa. En ICUFOR apostamos por una metodología que sitúa al estudiante como protagonista activo de su propio aprendizaje, evolucionando del rol de consumidor al de creador de contenidos significativos. Esta formación responde a las necesidades actuales de innovación pedagógica y alfabetización digital en el contexto educativo.

A lo largo del programa profundizarás en los fundamentos pedagógicos del aprendizaje activo, el constructivismo y metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos. Dominarás Book Creator como herramienta principal, aprendiendo desde la configuración del espacio de trabajo hasta la integración de recursos multimedia, audio, vídeo y elementos interactivos.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Comprender el marco de la alfabetización digital y el libro electrónico en educación, identificando los referentes competenciales, normativos y éticos aplicables al contexto escolar actual.

Analizar las tipologías y los elementos estructurales de las narrativas interactivas, distinguiendo su potencial didáctico como estrategia transversal en las diferentes áreas curriculares.

Aplicar principios de diseño visual, composición editorial y accesibilidad universal, elaborando libros digitales coherentes, inclusivos y adaptados al público destinatario.

Diseñar narrativas interactivas vinculadas al currículo, implementando estructuras ramificadas, mecánicas de gamificación y procesos de revisión iterativa con la participación activa del alumnado.

Fundamentar la creación colaborativa de contenidos digitales con el alumnado, relacionando los principios del constructivismo, el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Diseño Universal para el Aprendizaje con la producción de libros digitales inclusivos.

Dominar el entorno de trabajo de Book Creator, utilizando sus funcionalidades de edición, gestión de aula, exportación e integración con plataformas educativas institucionales.

Integrar recursos multimedia e interactivos en los libros digitales, seleccionando con criterio pedagógico elementos de audio, vídeo, contenido embebido y realidad aumentada.

Planificar proyectos interdisciplinares de creación de libros digitales adaptados a las diferentes etapas educativas, incorporando estrategias de trabajo colaborativo, evaluación formativa, difusión y sostenibilidad institucional.

Temario

01 Alfabetización digital y libro electrónico en el contexto educativo actual

1.1. Evolución del concepto de alfabetización digital en la sociedad del conocimiento
1.2. El libro digital como recurso educativo: del consumo pasivo a la creación activa de contenidos
1.3. Marco normativo y competencial de referencia para la competencia digital docente y del alumnado
1.4. Consideraciones éticas y legales: propiedad intelectual, licencias Creative Commons y protección de datos del alumnado

02 Fundamentos pedagógicos de la creación colaborativa de contenidos digitales con el alumnado

2.1. El constructivismo y el aprendizaje significativo como base teórica de la creación de contenidos por parte del alumnado
2.2. Aprendizaje activo y protagonismo del alumnado en la producción de conocimiento digital
2.3. El enfoque comunicativo y la pedagogía de las multiliteracidades en la era digital
2.4. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como marco metodológico para la producción editorial con el alumnado
2.5. El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la creación de libros digitales inclusivos
2.6. Motivación intrínseca, autoeficacia y empoderamiento del alumnado como autor digital

Temario

03 Narrativas interactivas: fundamentos teóricos y potencial educativo

3.1. Concepto y características definitorias de la narrativa interactiva en el ámbito educativo
3.2. Tipologías de narrativas interactivas aplicables al contexto escolar
3.3. Elementos estructurales de una narrativa interactiva: trama, nodos, puntos de decisión y desenlaces múltiples
3.4. El storytelling digital como estrategia didáctica transversal en las diferentes áreas curriculares
3.5. Referentes, ejemplos y criterios de calidad para narrativas interactivas en contextos escolares

Temario

04 Book Creator: entorno de trabajo, funcionalidades y configuración del espacio educativo

4.1. Presentación de Book Creator: filosofía de la herramienta, versiones disponibles y modelos de acceso
4.2. Creación y gestión del espacio de trabajo del docente en Book Creator
4.3. Interfaz de edición de Book Creator: herramientas básicas, barra de funciones y área de trabajo
4.4. Creación del primer libro digital: estructura, navegación y contenido inicial
4.5. Uso y personalización de plantillas prediseñadas para diferentes tipos de publicaciones escolares
4.6. Opciones de guardado, exportación en distintos formatos y publicación de libros digitales
4.7. Integración de Book Creator con plataformas educativas institucionales: Google Classroom, Microsoft Teams y sistemas LMS

Temario

05 Diseño visual y composición editorial en libros digitales creados con el alumnado

5.1. Principios fundamentales de diseño gráfico aplicados a la creación de libros digitales escolares
5.2. Uso del color en la composición de libros digitales: coherencia, impacto visual y funcionalidad
5.3. Integración de imágenes, ilustraciones y fotografías como elementos comunicativos del libro digital
5.4. Maquetación y estructura editorial del libro digital adaptada al público destinatario y al propósito comunicativo
5.5. Coherencia visual en proyectos colaborativos: creación y aplicación de guías de estilo compartidas
5.6. Diseño inclusivo y accesibilidad universal en la composición de libros digitales para todos los lectores

Temario

06 Integración de recursos multimedia e interactivos en Book Creator

6.1. Incorporación de texto enriquecido, hipervínculos y elementos tipográficos avanzados en las páginas del libro
6.2. Grabación e inserción de audio en el libro digital: narración oral, podcasts y paisajes sonoros
6.3. Integración de vídeo en los libros digitales: grabación propia e incrustación de fuentes externas
6.4. Herramientas de dibujo, anotación y expresión gráfica libre dentro del entorno de Book Creator
6.5. Inserción de contenido interactivo externo mediante embebidos web y widgets
6.6. Incorporación de realidad aumentada y códigos QR como elementos de ampliación del contenido del libro digital
6.7. Criterios pedagógicos para la selección, combinación equilibrada y uso significativo de los recursos multimedia

Temario

07 Diseño y desarrollo de narrativas interactivas en el aula mediante Book Creator

7.1. Planificación didáctica de un proyecto de narrativa interactiva con participación activa del alumnado
7.2. Construcción colaborativa del guion narrativo: estructura argumental, personajes y arcos de desarrollo
7.3. Diseño de la arquitectura de la interactividad: estructuras, recorridos y lógica de navegación
7.4. Implementación técnica de la interactividad narrativa dentro de Book Creator
7.5. Creación paso a paso de libros interactivos tipo «elige tu propia aventura» con Book Creator
7.6. Diseño de narrativas interactivas basadas en contenido curricular
7.7. Testeo con usuarios reales, revisión crítica y mejora iterativa de las narrativas creadas por el alumnado
7.8. Evaluación específica de la narrativa interactiva: coherencia argumental, calidad de la interactividad y experiencia del lector

Temario

08 Metodologías de trabajo colaborativo para la producción de libros digitales en el aula

8.1. Organización del aula como espacio de producción editorial colaborativa
8.2. Funcionalidades colaborativas de Book Creator: coautoría en tiempo real, edición simultánea y comentarios
8.3. Estrategias de escritura colaborativa y procesos de revisión entre iguales
8.4. Gestión de la heterogeneidad del aula: atención a los diferentes niveles y ritmos de aprendizaje en el trabajo colaborativo
8.5. Dinámica de equipos, resolución de conflictos y documentación reflexiva del proceso creativo

Temario

09 Proyectos interdisciplinares y aplicaciones didácticas de los libros digitales en las diferentes etapas educativas

9.1. Diseño de proyectos de creación de libros digitales vinculados al currículo escolar vigente
9.2. Aplicaciones en Educación Infantil: cuentos interactivos, libros sensoriales, álbumes ilustrados y portfolios digitales
9.3. Aplicaciones en Educación Primaria: proyectos de investigación, diarios de aprendizaje, enciclopedias temáticas y libros colectivos
9.4. Aplicaciones en Educación Secundaria y Bachillerato: revistas digitales, ensayos multimedia, antologías literarias y proyectos de investigación
9.5. Aplicaciones en contextos de educación especial, aulas de apoyo y atención a la diversidad funcional
9.6. Proyectos colaborativos intercentros, hermanamiento digital y banco de propuestas didácticas

Temario

10 Evaluación del aprendizaje, difusión de las producciones y sostenibilidad de los proyectos de libros digitales en el centro educativo

10.1. Estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes adquiridos a través de la creación de libros digitales
10.2. Estrategias de difusión y visibilización de los libros digitales creados por el alumnado
10.3. Planificación de la sostenibilidad e institucionalización de los proyectos de libros digitales en el centro
10.4. Reflexión profesional y mirada prospectiva: tendencias emergentes en la creación de libros digitales educativos con inteligencia artificial y nuevas tecnologías

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate | Más información



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06 **Contenidos actualizados**
Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07 **El curso, por escrito**
Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08 **Autónomo, pero acompañado**
Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09 **Enseñanza adaptada**
Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10 **Estudio sencillo e intuitivo**
Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

