



Educación
Continua

SEMINARIO-TALLER

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS RETRO
PARA LA EDUCACIÓN CON GB STUDIO

AGENDA

SEMANA 1: DEL 7 DE SEPTIEMBRE DE 2026 AL 13 DE SEPTIEMBRE DE 2026	
INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS	
Lunes, 07 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Evolución histórica de la Game Boy y los videojuegos retro.
Martes, 08 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Introducción al diseño de videojuegos educativos
Miércoles, 09 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Herramientas para la creación de personajes y escenarios
Jueves, 10 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Introducción a GB Studio
Viernes, 11 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Diseño instruccional aplicado a videojuegos educativos
Sábado, 12 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
10h00 a 12h00	Tarea 1: Diseño del proyecto
Domingo, 13 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
10h00 a 12h00	Continuación Tarea 1



Lucía Margarita Figueroa Robles
CAPACITADORA



Johnny Héctor Sánchez Landín
CAPACITADOR



Educación
Continua

SEMINARIO-TALLER

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS RETRO
PARA LA EDUCACIÓN CON GB STUDIO

AGENDA

SEMANA 2: DEL 14 DE SEPTIEMBRE DE 2026 AL 20 DE SEPTIEMBRE DE 2026	
FASE DE DESARROLLO	
Lunes, 14 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Construcción de escenarios en GB Studio
Martes, 15 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Creación de personajes e interacciones
Miércoles, 16 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Mecánicas de juego y lógica de eventos
Jueves, 17 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Integración de contenidos educativos
Viernes, 18 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
08h00 a 10h00	Pruebas, depuración y exportación
Sábado, 19 de Septiembre del 2026	
HORA	TEMÁTICA
10h00 a 12h00	Desarrollo final del videojuego



Lucía Margarita Figueroa Robles
CAPACITADORA



Johnny Héctor Sánchez Landín
CAPACITADOR



/unl.edu.ec

Educamos para **Transformar**