

DIRECCIÓN TÉCNICA GESTIÓN ACADÉMICA
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	EDUCACIÓN MEDIA TECNOLÓGICA		
PLAN		2004			
ORIENTACIÓN		48L	Informática Bilingüe énfasis Desarrollo Web		
MODALIDAD		Presencial			
AÑO		1°	Primero		
ÁREA DE ASIGNATURA		388A	Componente Bilingüe Informática		
ASIGNATURA		28283	Inglés énfasis en Hardware		
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32	
Fecha de Presentación: 04/07/2022	N° Resolución de la DGETP	Exp. N°	Res. N°	Acta N°	Fecha __/__/____

FUNDAMENTACIÓN

La evolución constante del mundo moderno, la internacionalización de la economía, la investigación en todos los campos de la ciencia, el desarrollo vertiginoso de las comunicaciones a nivel mundial y la globalización, conlleva a que el idioma inglés esté presente en el campo académico y profesional. Esta presencia a nivel global nos demanda la utilización de este idioma como vehículo de comunicación universal en el siglo XXI. En consecuencia, el conocimiento de la lengua inglesa se impone como un requisito indispensable para estudiantes, docentes, investigadores y profesionales que necesitan información completa, actualizada y veraz que les permita no sólo el descubrimiento de nuevos saberes, sino producir también información acerca de lo que hacen en su propio campo.

Para ofrecer una educación integral, es necesario proporcionar a los estudiantes las competencias básicas para insertarse en el mundo de hoy, para que estos comprendan las distintas situaciones, resuelvan problemas y tomen decisiones. El dominio de la lengua inglesa integra una de esas competencias, es el código predominante en los ámbitos laborales y/o académicos, que no sólo le permite al educando su desarrollo cognitivo, sino el mejor conocimiento de su lengua materna.

El aprender una lengua no es adquirir sólo un sistema de signos, sino también la significación cultural que ellos poseen: un modelo de interpretar la realidad y de comunicarse a través de ellos. Las competencias y estrategias para comprender textos académicos e interactuar en inglés son fundamentales para un desempeño eficaz en los estudios superiores. El inglés es el idioma más comúnmente empleado en la publicación de trabajos, en congresos, seminarios internacionales y en el mundo de la tecnología y la computación. Por ende, esta asignatura cobra importancia dentro de la currícula porque permite al futuro bachiller acceder a fuentes de información de su interés de primera mano, conociendo y evaluando bibliografía publicada en lengua inglesa. A su vez, amplía su horizonte de conocimientos al investigar, comprender manuales, seguir instrucciones, leer páginas web e interactuar en inglés.

En este bachillerato bilingüe, la asignatura Inglés énfasis en Hardware tiene el cometido de que los estudiantes comprendan la terminología técnica en inglés que emerge de las hojas de datos y manuales de servicio, de los diferentes componentes que integran los

computadores, dispositivos móviles y dispositivos de IoT (sensores y actuadores), así como de los elementos de red y dispositivos finales para la comunicación de datos.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Lingüística y comunicacional			
Utiliza determinados códigos lingüísticos.	Utiliza códigos lingüísticos, sonoros, visuales y corporales.	Utiliza códigos lingüísticos, sonoros, visuales y corporales. Maneja destrezas comunicativas.	Utiliza códigos lingüísticos, sonoros, visuales y corporales. Maneja destrezas comunicativas en diferentes contextos. Comprende, representa e interpreta la realidad.

OBJETIVO GENERAL

- Lograr alcanzar un nivel de inglés B2 al finalizar el bachillerato bilingüe, énfasis desarrollo web que permita una inserción en el mundo profesional, teniendo presente la universalización de la enseñanza del inglés en las escuelas de la DGEIP y en la EMB.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Tener un manejo del inglés B1 para resolver tareas relacionadas con las TICs.
- Analizar diferentes situaciones y relacionar los aspectos formales del idioma inglés para permitir una adecuada inserción en el mundo profesional.

Los siguientes objetivos se corresponden con los contenidos de las Unidades Temáticas sugeridas para el Curso.

1-Identificar los distintos componentes de un dispositivo, características y usos.

2-Brindar información acerca de los dispositivos de entrada incluyendo aquellos que funcionan como apoyo para personas en situación de discapacidad.

3-Identificar y brindar información sobre los dispositivos de salida y describir la utilización de los mismos.

4-Reconocer posibles formas de respaldar la información ya sea en un dispositivo o mediante otras vías.

5-Describir los componentes para conformar una gaming PC.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

El docente selecciona, jerarquiza, secuencia y temporaliza 5 contenidos de cada unidad para trabajar en forma particular de acuerdo a las características del grupo.

Nombre de la unidad: Unit 1 - IT Systems	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Lectura Comprende textos entre 200 - 300 palabras sobre los temas propuestos en esta unidad. Reconoce e interactúa con diferentes tipos de textos conteniendo siluetas textuales variadas acordes a la unidad temática. Identifica e interpreta vocabulario específico. Escritura Produce una variedad de textos referidos a la temática de la unidad con una extensión de aproximadamente de aproximadamente 70 palabras cada uno, incluyendo vocabulario específico presentado en la unidad. Oralidad Comunica ideas sobre temas específicos de forma fluida utilizando vocabulario adecuado e integrando parte del vocabulario técnico trabajado. Comprensión auditiva Comprende textos breves e identifica las ideas centrales así como detalles en una conversación sobre temas pertinentes a la unidad abordada.	1. What's a computer? 2. The insides 3. The brain of the PC 4. Motherboard and cards 5. Memories: (RAM vs ROM) 6. The outsiders 7. In all sizes 8. Desktop PC 9. Wherever you go (portable) 10. Choosing the right computer

Nombre de la unidad: Unit 2 - Input Devices	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Lectura Comprende textos entre 200 - 300 palabras sobre los temas propuestos en esta unidad. Reconoce e interactúa con diferentes tipos de textos conteniendo siluetas textuales variadas acordes a la unidad temática. Identifica e interpreta vocabulario específico. Escritura Produce una variedad de textos referidos a la temática de la unidad con una extensión de aproximadamente 70 palabras cada uno, incluyendo vocabulario específico presentado en la unidad. Oralidad Comunica ideas sobre temas específicos de forma fluida utilizando vocabulario adecuado e integrando parte del vocabulario técnico trabajado. Comprensión auditiva Comprende textos breves e identifica las ideas centrales así como detalles en una conversación sobre temas pertinentes a la unidad abordada.	1. Input devices: what for? 2. Why is every part important? (Features) 3. Just click 4. Type 5. Talk 6. All about images 7. The eyes of the PC 8. Ergonomics impact us all 9. Devices for everyone 10. Gaming devices

Nombre de la unidad: Unit 3 - Output devices	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Lectura Comprende textos entre 300-400 palabras sobre los temas propuestos en esta unidad. Reconoce e interactúa con diferentes tipos de textos conteniendo siluetas textuales variadas.	1. Why do I need them? 2. Every part matters (Features) 3. Monitor vs Screen 4. Print it 5. Let 's get loud! 6. Projecting ideas 7. How do I get there?

Identifica vocabulario específico. Escritura Produce una variedad de textos referidos a las temáticas de la unidad con una extensión de aproximadamente 80-100 palabras cada uno, incluyendo vocabulario específico. Oralidad Comunica ideas sobre temas específicos de forma fluida utilizando vocabulario adecuado. Comprensión auditiva Comprende textos e identifica las ideas centrales así como detalles en una conversación sobre temas que le son familiares.	8. How to stream 9. Devices for everyone 10. How to choose the best output device for your PC
--	--

Nombre de la unidad: Unit 4 - Storage	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Lectura Comprende textos entre 300-400 palabras sobre los temas propuestos en esta unidad. Reconoce e interactúa con diferentes tipos de textos conteniendo siluetas textuales variadas. Identifica vocabulario específico. Escritura Produce una variedad de textos referidos a las temáticas de la unidad con una extensión de aproximadamente 80-100 palabras cada uno, incluyendo vocabulario específico. Oralidad Comunica ideas sobre temas específicos de forma fluida utilizando vocabulario adecuado. Comprensión auditiva	1. Why is it important? 2. Features 3. RAM vs storage 4. Protect it or lose it! 5. It's magnetic 6. Fire the laser 7. In a flash 8. Big Data 9. The cloud 10. The best place to keep it safe

Comprende textos e identifica las ideas centrales así como detalles en una conversación sobre temas que le son familiares.	
--	--

Nombre de la unidad: Unit 5 - Setting up a gaming PC	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Lectura Comprende textos entre 300-400 palabras sobre los temas propuestos en esta unidad. Reconoce e interactúa con diferentes tipos de textos conteniendo siluetas textuales variadas. Identifica vocabulario específico. Escritura Produce una variedad de textos referidos a las temáticas de la unidad con una extensión de aproximadamente 80-100 palabras cada uno, incluyendo vocabulario específico. Oralidad Comunica ideas sobre temas específicos de forma fluida utilizando vocabulario adecuado. Comprensión auditiva Comprende textos e identifica las ideas centrales así como detalles en una conversación sobre temas que le son familiares.	1. Hardware gaming 2. How much memory do you need? 3. Top trends 4. Best gaming PCs 5. Where to find the right equipment 6. Speed it up! 7. Controllers to replace gaming keyboards 8. Is the most expensive the better? 9. Virtual reality games 10. Building a tailored PC

PROPUESTA METODOLÓGICA

1-Enfoques para la enseñanza del Inglés

Se busca una perspectiva pragmática de la enseñanza de la lengua que le aporte al estudiante el sentido del aprendizaje de la asignatura. La metodología de enseñanza que se adopte debe considerar al estudiante como centro a partir de las necesidades

lingüísticas detectadas a través de evaluaciones que permitan planificar un itinerario didáctico particular.

La enseñanza del inglés promoverá el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes. En este sentido, el docente deberá priorizar aquellos contenidos y procedimientos didáctico-pedagógicos a fin de asegurar las metas de aprendizajes propuestas en atención al perfil del egresado. Se deberá potenciar tanto el trabajo colaborativo como el aprendizaje autónomo. La bibliografía al respecto da cuenta de la riqueza del trabajo entre pares donde además se ponen en juego el desarrollo de las habilidades interpersonales y socioemocionales con especial énfasis en las habilidades blandas.

El enfoque comunicativo en la enseñanza de la lengua (Communicative Language Teaching) contribuye al logro de las metas propuestas. El proceso de enseñanza del idioma inglés basado en el enfoque comunicativo requiere que se aprenda a emplear el idioma con foco en la comunicación a través de la interacción. Esto implica conocer estrategias verbales y no verbales de comunicación y estar familiarizado con los aspectos culturales y pragmáticos de la misma para comunicarse de forma eficaz en contextos lo más cercano al mundo real. En el enfoque comunicativo el aula es un espacio de comunicación lo que hace necesaria la utilización de materiales significativos a través de los cuales los docentes crean situaciones de aprendizaje relevantes para los estudiantes. El error debe ser asumido como parte del proceso de aprendizaje potenciando mayor responsabilidad en la toma de decisiones respecto a su aprendizaje fomentando así la autonomía del estudiante. El docente, habilita, orienta y acompaña; tiene la función de guía, organizador y facilitador del aprendizaje.

Por otra parte, la enseñanza de la lengua se enriquece al ser abordada de forma integral (Whole Language) lo que supone la enseñanza global y holística de la lengua. Este enfoque se sustenta en la teoría de que los estudiantes crecen y aprenden mejor si activamente se implican en su propio aprendizaje. Así la lengua, siempre se presenta globalmente, por tanto es integral e indivisible. Whole Language procede del todo a la parte, siempre en contexto y atendiendo las necesidades del que aprende en relación a las macrohabilidades de comunicación: escuchar, hablar, leer y escribir.

El aula se convierte en una comunidad de aprendizaje a través de la interacción social donde se desarrolla el espíritu colaborativo al intercambiar ideas, solucionar problemas

y realizar proyectos. El docente debe potenciar los aspectos positivos de cada estudiante y crear un ambiente donde ellos deseen arriesgarse, aumentando así su autoestima, perdiendo el miedo a cometer errores e incrementando su motivación y persistencia.

Otro enfoque que adquiere particular importancia en el contexto de este bachillerato bilingüe, es el aprendizaje por contenidos integrados al lenguaje, CLIL¹ por su sigla en inglés. Los estudiantes serán capaces de aprender contenidos específicos de la orientación seleccionada, de manera que los contenidos curriculares se abordan en la lengua materna y se diversifican en inglés. El CLIL es un enfoque de enseñanza con foco doble, en el que los estudiantes bilingües aprenden tanto el contenido como la lengua. Respecto a las ventajas a nivel cognitivo que aporta al aprendizaje, Coyle, Hood y Marsh (2010) afirman que este enfoque no sólo promueve la competencia lingüística sino que también estimula la flexibilidad cognitiva.

2-Estrategias metodológicas

El marco ideal para el desarrollo de los temas son las unidades temáticas, partiendo de un tema general relacionado con el mundo de la Informática y las Tecnologías de la Información. El docente selecciona, jerarquiza, secuencia y temporaliza 5 contenidos de cada unidad para trabajar en forma particular de acuerdo a las características del grupo. Los otros contenidos propuestos podrán ser trabajados en formato proyecto en forma transversal a lo largo del año lectivo. El docente diseña, secuencia y evalúa las actividades que considere adecuadas para el logro de los objetivos del curso, teniendo en cuenta que el estudiante adquiera las competencias lingüísticas y comunicativas necesarias.

Se sugiere el empleo de metodologías activas de enseñanza tales como la clase invertida (*Flipped Classroom*) en la que el estudiante toma contacto antes de la clase con el contenido teórico de un nuevo tema, y el tiempo de aula es utilizado para aplicar los conocimientos, contando para ello con el apoyo de sus pares para la resolución de los problemas y del docente como facilitador del proceso. Se debe tener presente la posibilidad de uso de los repositorios de contenidos digitales, tales como la Plataforma CREA, o el Campus Virtual desde donde los estudiantes y docentes podrán interactuar.

¹ CLIL: Content and Language Integrated Learning

Asimismo y no de forma taxativa ni exhaustiva, este programa al igual que los otros de la DGETP tiene una cimentación a la enseñanza basada en proyectos. En este caso, dicho aprendizaje deberá tener el agregado del uso de la lengua meta, no solo en términos de realizar párrafos breves o resúmenes sino orientando a través de la lectura y producción al proyecto. Es de vital relevancia contar con instancias áulicas de apoyo al estudiante por parte de los docentes de las distintas áreas, ayudándolo a tener una visión holística del problema que da origen al proyecto. En este sentido, resulta necesario coordinar acciones entre todos los actores de la comunidad educativa tendientes a unificar criterios de trabajo.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL por sus siglas en inglés) es un método de enseñanza que permite desarrollar competencias a través de un proceso de exploración e indagación con actividades que surgen de los intereses de los estudiantes, en consonancia con la sociedad actual en la cual la resolución de problemas es clave en este enfoque. De acuerdo a Larmer y Ross (2009) el ABP no es un conjunto de actividades atadas todas juntas bajo un tema o conceptos sino un conjunto de experiencias y tareas de aprendizaje, en torno a la resolución de una pregunta inicial, un problema o un reto. Los estudiantes son los protagonistas del proceso adquiriendo nuevos conocimientos al mismo tiempo que desarrollan no sólo la autoestima sino también la colaboración y habilidades sociales.

El abordaje de la lengua también se podrá realizar a través de tareas. Según Willis (1996)² una tarea es una actividad de aprendizaje de lengua en la cual los estudiantes utilizan el lenguaje para obtener un resultado concreto. En este sentido el énfasis se centra en la comunicación. El análisis gramatical será trabajado a partir de las funciones comunicativas necesarias para llevar a cabo la tarea.

Ejemplos de tareas a desarrollar por los estudiantes:

- Confeccionar listados
- Torbellino de ideas
- Comparar
- Unir
- Buscar similitudes y diferencias

² Willis, J. (1996) A framework for Task Based Learning. Harlow: Longman.

- Ordenar información de acuerdo a criterios decididos por el docente
- Jerarquizar
- Parafrasear la idea central de un párrafo o de un apartado.
- Resolver problemas y desafíos que plantean los textos.
- Clasificar
- Desarrollar proyectos
- Compartir en forma escrita u oral experiencias personales
- Elaborar listados, glosarios, resúmenes
- Identificar imágenes con vocabulario específico
- Explicar procesos
- Seguir instrucciones

EVALUACIÓN

En todos los casos deberá ajustarse al RePaG vigente. No obstante, la evaluación entendida como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, es concebida como continua, fundamentalmente formativa acompañando los momentos sumativos, de manera que permita la reorientación y/o progresión del proceso educativo. En tal sentido se sugiere la utilización de diferentes dispositivos de evaluación para la recolección de información sobre los aprendizajes de los estudiantes y sus singularidades, que le permitan al docente tomar decisiones fundamentadas. Asimismo, se sugiere desarrollar las instancias de evaluación en distintos formatos y atendiendo a los diferentes grados de dificultad y estilos de aprendizaje. Las rúbricas se presentan como formas alternativas de devolución del progreso del aprendizaje del estudiante.

En esta propuesta educativa, los aprendizajes logrados por el estudiante reflejan su esfuerzo, dedicación y tenacidad. La autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación como prácticas pedagógicas, constituyen formas apropiadas de participación en el proceso de evaluación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Apellido, Nombre	Año	Título del libro	Ciudad, País	Editorial
Coyle, D., Hood, P., Marsh, D.	2010	CLIL: Content and Language Integrated Learning	United Kingdom	Cambridge University Press
Larmer, J., Mergendoller, J. Ross, S.	2015	Setting the Standard for Project Based Learning	Alexandria, VA, United States	Association for Supervision and Curriculum Development.
Willis, J.	1996	A Framework for Task – Based Learning.	Harlow	Longman

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA PARA EL DOCENTE

Apellido, Nombre	Año	Título del libro	Ciudad, País	Editorial
Angel M.Y. Lin	2016	Language Across the Curriculum & CLIL in English as an Additional Language (EAL) Contexts	Singapore	Springer Science+Business Media
Blaz, D.	2013	Differentiated Instruction: A Guide for Foreign Language Teachers.	New York, NY	Routledge
Brown, D.	2001	Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy.	White Plains, NY	Longman
Celce-Murcia, M.	2001	Teaching English As a Second or Foreign Language.	Boston	Heinle & Heinle
Chadwick, T.	2012	Language Awareness in Teaching: A Toolkit for Content and Language Teachers	United Kingdom	Cambridge University Press
Diaz Maggioli, G. & Painter-Farrell, L.	2016	Lessons learned: First steps towards reflective teaching.	Montevideo	Richmond
Glendinnig, E. & McEwan, J.	2006	Oxford English for Information Technology	Oxford	Oxford University Press
Gregory, G. & Chapman, C. M.	2013	Differentiated Instruction Strategies: One size does not fit all.	Thousand Oaks, CA	Corwin Press.
Harding, K	2007	English for Specific Purposes.	Oxford	Oxford University Press
Harmer, J.	2015	The Practice of English Language Teaching (7th Ed).	Harlow	Pearson
Kumaravadivelu, B.	2003	Beyond Methods: Macrostrategies for Language Teaching.	New Haven	Yale University Press
Larsen-Freeman, D.	2008	Techniques and principles in language teaching.	Oxford	Oxford University Press
Lightbown, P. &	2017	How languages are learned. Oxford.	Oxford	Oxford

Spada, N. M.		(4th edition).		University Press
Littlewood, W.		Communicative Language Teaching: An Introduction	United Kingdom	Cambridge University Press
Mehisto, P.	2014	Excellence in Bilingual Education: A Guide for School Principals	United Kingdom	Cambridge University Press
Nunan, D.	1989	Designing Tasks for the Communicative Classroom.	Cambridge	Cambridge University Press
Olejniczak, M.	2011	English for Information Technology	Harlow, England	Pearson Longman
O'Malley, J & Valdez-Pierce, L.	1996	Authentic Assessment for Second Language Learners.	New York, NY	Pearson
Remancha Esteras S.	2008	Infotech English for computer users	Cambridge	Cambridge University Press
Richards, J & Rodgers, T	2001	Approaches and Methods in Language teaching.	Cambridge	Cambridge University Press
Scrivener, J.	2005	Learning teaching. A guidebook for English language teachers (2nd edition).	Oxford	Macmillan
Tomlinson, C. A.	2014	The Differentiated Classroom: Responding to the needs of all learners.(2nd Ed).	Alexandria, VA, United States	ASCD