

CARRERA: Tecnólogo en Industria



Audiovisual - énfasis:

***Diseño de imagen y sonido**

***Producción , Guión y Dirección de Arte**

Inglés I

Módulo: I

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 2

Créditos educativos: 3

I) Propósitos de la unidad curricular

La creciente expansión de la industria audiovisual en contextos globalizados, atravesados por la innovación tecnológica, la circulación internacional de contenidos y el trabajo colaborativo en entornos digitales, demanda profesionales capaces de interactuar con información técnica y comunicarse en lengua inglesa dentro de situaciones propias del sector. En este escenario, el Inglés se constituye como una herramienta transversal imprescindible para el acceso a conocimientos, tecnologías, recursos creativos y dinámicas de producción contemporáneas.

La presente Unidad Curricular, ubicada en el primer semestre de la formación, tiene como propósito iniciar el desarrollo de competencias lingüísticas básicas orientadas a la comprensión y utilización del inglés en contextos audiovisuales. Se busca que el estudiante comience a familiarizarse con vocabulario técnico específico, consignas de producción, equipamiento, roles profesionales y materiales auténticos propios del campo audiovisual, favoreciendo la comprensión lectora, auditiva y las primeras instancias de comunicación oral y escrita vinculadas a su futura práctica profesional.

En tanto primer nivel de una trayectoria formativa de cuatro semestres, esta unidad sienta las bases para una progresiva complejización del uso del idioma, promoviendo estrategias de acceso autónomo a información especializada, interpretación de documentación técnica y participación gradual en intercambios comunicativos propios del ámbito laboral y creativo. De este modo, Inglés I introduce al estudiante en el uso instrumental del idioma como medio para aprender, producir y colaborar dentro de un ecosistema profesional caracterizado por la circulación internacional de saberes y producciones.

La inclusión de esta unidad curricular responde, por tanto, a la necesidad de fortalecer competencias comunicativas iniciales que acompañen el desarrollo técnico y creativo del estudiante, favoreciendo su inserción futura en entornos audiovisuales donde el inglés opera como lengua de referencia para la formación continua, la innovación y la articulación profesional.

II) Logros de aprendizaje

1. Interactúa oralmente en situaciones comunicativas básicas del ámbito audiovisual y de desarrollo de videojuegos, formulando y respondiendo preguntas e intercambiando información simple, para desenvolverse en contextos laborales iniciales y comprender dinámicas colaborativas propias de proyectos creativos y tecnológicos.
2. Interpreta consignas, órdenes de producción y conversaciones breves propias del entorno audiovisual y de videojuegos, reconociendo vocabulario técnico y expresiones frecuentes, para brindar indicaciones de trabajo y participar en tareas básicas de producción y desarrollo.
3. Produce textos funcionales breves en inglés, incluyendo currículum vitae, comunicaciones laborales simples y solicitudes de materiales o recursos técnicos, para gestionar intercambios escritos habituales en entornos de producción audiovisual y equipos de desarrollo de videojuegos.
4. Utiliza vocabulario técnico y artístico básico en inglés, asociado a roles, herramientas, materiales y equipamiento audiovisual y digital, para describir necesidades de trabajo y comprender documentación específica vinculada a proyectos audiovisuales y de videojuegos.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de consignas y documentación técnica básica del ámbito audiovisual <ul style="list-style-type: none"> ○ Instrucciones de producción, llamados de casting, órdenes de rodaje simples, formularios técnicos. 	<p>Léxico extendido de equipos y áreas:</p> <p>lighting equipment, tripod, boom pole, lav mic, storyboard panel, prop, backdrop.</p>	<p>Descripción detallada de procedimientos técnicos:</p> <p>Preparar un set, montar un micrófono, ajustar una luz.</p> <p>Vocabulario ampliado de dirección de arte y diseño:</p> <p>Color palette, props list, set dressing, production design notes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Vocabulario técnico esencial del campo audiovisual <ul style="list-style-type: none"> ○ Roles (camera operator, sound designer, art director), equipamiento (camera, boom mic, light kit), procesos (shoot, edit, mix, design). 	<p>Identificación de etapas del proceso audiovisual: preproducción, rodaje, postproducción.</p> <p>Verbos frecuentes en manuales y software: open, save, import, export, drag, adjust, select.</p>	<p>Comprensión de fragmentos adaptados de documentación técnica profesional: manuales de cámara básicos, guías de micrófonos, configuraciones de grabación.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Interacción oral funcional en situaciones de trabajo iniciales <ul style="list-style-type: none"> ○ Pedir, responder, coordinar, confirmar acciones dentro de un set o entorno de diseño. 	Comprensión de interfaces de programas básicos (edición, audio, diseño).	Lectura y análisis de mini llamadas de casting o breakdowns de escenas.
---	--	---

IV) Orientaciones pedagógicas

Enfoque comunicativo situado: el inglés siempre aparece dentro de un contexto audiovisual real (set simulado, diseño, sonido, dirección de arte).

Aprendizaje basado en tareas del mundo profesional: seguir órdenes simples, interpretar un call sheet, leer una instrucción de cámara, escribir un mail de producción.

Material auténtico + adaptación docente: capturas de softwares, fragmentos de guiones, fotografías de sets, formularios reales simplificados.

Progresión gradual: de lo guiado (“match the picture”) a lo aplicado (“describe the set you designed”).

Trabajo colaborativo constante: simula las dinámicas de un equipo audiovisual.

Espacios de práctica oral cortos y frecuentes: mini diálogos, instrucciones, tareas rápidas.

Respeto por la diversidad de niveles: apoyo visual, glosarios, ejemplos modelo.

Ambiente seguro y creativo: integrar lo artístico desde un inglés accesible.

Orientaciones metodológicas específicas

Microproyectos integrados: Crear un mini set, un storyboard básico, o una escena sencilla y describirla en inglés.

- Trabajo con imágenes y equipamiento real o simulado: identificar partes del equipo, roles, ubicaciones, props.
- Role-plays basados en situaciones de set: asistente–director, cámara–sonido, arte–producción.
- Scaffolding permanente:
 - tarjetas visuales,
 - glosarios temáticos,
 - frases modelo para pedir / dar instrucciones.
- Técnicas de comprensión auditiva guiada: usar audios breves con órdenes simples (“Quiet on set”, “Roll sound”, etc.), siempre adaptados.
- Secuencias didácticas por área: sonido, arte, producción, edición, cámara, diseño visual.
- Integración de software: lectura de menús, terminología de botones e interfaces en programas de edición o audio.
- Trabajo desde lo concreto hacia lo abstracto: primero fotos, objetos, imágenes → luego textos.

Orientaciones para la evaluación

Evaluación formativa continua Se valoran progresos, no perfección. Importa la comunicación funcional.

- Triangulación de instrumentos:
 - Oral: role-plays, descripciones breves, explicación simple de un proceso (“How to set up...”).
 - Lectura: interpretar formularios, consignas técnicas, listas de roles.
 - Escrita: mails simples, solicitudes de materiales, CV breve.
 - Técnico-lingüístico: seguir instrucciones simples de un pequeño ejercicio técnico (simulado).
- Criterios claros:
 - Uso funcional del vocabulario técnico.
 - Claridad en la comunicación oral.
 - Adecuación al formato (mail, formulario, instrucción).
 - Comprensión de información clave.
 - Capacidad de seguir instrucciones.
- Rúbricas simples (A – B – C):
 - Identifica vocabulario (sí / parcialmente / no).
 - Comprende consignas (sí / parcialmente / no).
 - Produce mensajes claros (sí / parcialmente / no).
 - Interactúa oralmente con adecuación mínima (sí / parcialmente / no).

- Retroalimentación inmediata y concreta “Good use of the vocabulary”, “Add a clearer step”, “Try to use connectors!!”

V) Bibliografía

- Allen, V. F. (1983). *Techniques in teaching vocabulary*. Oxford University Press.
- Bachman, L. F. (1990). *Fundamental considerations in language testing*. Oxford University Press.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Longman.
- Celce-Murcia, M., & Hilles, S. (1988). *Techniques and resources in teaching grammar*. Oxford University Press.
- Chevallard, Y. (1977). *La transposición didáctica*. Aique.
- Díaz Maggioli, G., Painter, L., & Farrell, T. S. C. (2016). *Lessons learned: First steps towards reflective teaching in ELT*. Richmond.
- French Allen, V. (1983). *Techniques in teaching vocabulary*. Oxford University Press.
- Harmer, J. (1998). *How to teach English*. Longman.
- Harmer, J. (2004). *The practice of English language teaching*. Longman.
- Harmer, J. (2012). *Essential teacher knowledge*. Pearson.
- Harris, M., & McCann, P. (1994). *Assessment*. Heinemann.
- Hearn, I., & Garcés Rodríguez, A. (2005). *Didáctica del inglés*. Pearson.
- Kroll, B. (1993). *Second language writing*. Cambridge University Press.
- Lafourcade, P. (s. f.). *Evaluación de unidades educativas sobre la base de logros*. Trillas.
- Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching*. Cambridge University Press.
- Lynch, T. (1996). *Communication in the language classroom*. Oxford University Press.
- O'Malley, J. M., & Valdez Pierce, L. (1995). *Authentic assessment for English language learners: Practical approaches for teachers*. Addison-Wesley.
- Oxford University Press. (1994). *The Oxford-Duden pictorial Spanish & English dictionary*. Oxford University Press.

- Parnwell, E. C. (s. f.). Oxford English picture dictionary. Oxford University Press.
- Raimes, A. (1983). Techniques in teaching writing. Oxford University Press.
- Rea-Dickins, P., & Germaine, K. (1993). Evaluation. Oxford University Press.
- Ribé, R., & Vidal, N. (1994a). Project work. Heinemann.
- Ribé, R., & Vidal, N. (1994b). Planning classroom work. Heinemann.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1999). Approaches and methods in language teaching. Cambridge University Press.
- Rivoluceri, M., & Davis, P. (1995). More grammar games: Cognitive, affective and movement activities for EFL students. Cambridge University Press.
- Sacristán, J. G., & Pérez Gómez, A. I. (1992). Comprender y transformar la enseñanza. Morata.
- Santos Guerra, M. A. (1990). Evaluación educativa. Morata.
- Scrivener, J. (2005). Learning teaching. Macmillan.
- Silberstein, S. (1994). Techniques and resources in teaching reading. Oxford University Press.
- Spencer, L. M., & Spencer, S. M. (1993). Competence at work: Models for superior performance. John Wiley & Sons.
- Swan, M., & Walter, C. (2001). How English works: A grammar practice book. Oxford University Press.
- Teeler, D., & Gray, P. (2000). How to use the Internet in ELT. Longman.
- Ur, P. (1998). A course in language teaching. Cambridge University Press.
- Willis, J., & Willis, D. (1996). Challenge and change in language teaching. Macmillan Heinemann.
- Woodward, T. (2001). Planning lessons and courses. Cambridge University Press.