



CARRERA: Tecnicatura - Diseño en Videojuegos

Inglés II

Módulo: II

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

En el contexto actual de las industrias creativas digitales, caracterizado por la producción colaborativa global y el uso permanente de tecnologías y plataformas internacionales, el inglés se constituye como una herramienta esencial para la participación activa en el ámbito del desarrollo de videojuegos. La documentación técnica, los motores de desarrollo, las comunidades profesionales y los entornos de trabajo utilizan mayoritariamente esta lengua, lo que exige que la formación acompañe el desarrollo de competencias comunicativas que permitan comprender y actuar en escenarios profesionales cada vez más interconectados.

En continuidad con Inglés I, esta unidad curricular propone profundizar el uso del inglés con fines específicos, promoviendo una mayor autonomía en la comprensión y producción oral y escrita vinculada a situaciones propias del ámbito laboral. Se busca que el estudiante interprete consignas de producción, documentación técnica y lenguaje especializado, al tiempo que desarrolle habilidades para comunicarse en contextos profesionales, recibir y transmitir indicaciones, comprender interacciones laborales y elaborar comunicaciones funcionales asociadas a procesos de trabajo e inserción profesional.

De este modo, Inglés II consolida el carácter instrumental del idioma como herramienta de acceso al conocimiento, organización del trabajo y comunicación dentro de equipos interdisciplinarios, favoreciendo el aprendizaje autónomo y la participación progresiva en entornos internacionales del sector. La unidad curricular acompaña el avance técnico del estudiante dentro de la trayectoria formativa, fortaleciendo competencias necesarias para su desarrollo académico y su futura inserción en el campo profesional del desarrollo de videojuegos.

II) Logros de aprendizaje

1. Interactúa oralmente en lengua inglesa, mediante la formulación y respuestas de preguntas, recibe y transmite indicaciones, participa en conversaciones presenciales o telefónicas, para desenvolverse en situaciones comunicativas habituales de entornos de producción audiovisual y proyectos vinculados a industrias creativas y culturales.
2. Interpreta consignas, órdenes de producción y vocabulario técnico específico en inglés para comprender dinámicas de trabajo, roles profesionales y procesos operativos propios del ámbito audiovisual y del desarrollo de contenidos multimedia.
3. Produce y analiza textos funcionales en inglés, tales como currículum vitae, cartas de solicitud laboral, notas de pedido, mensajes breves y formularios digitales para gestionar comunicaciones profesionales y administrativas vinculadas a proyectos audiovisuales y creativos.
4. Interpreta información oral en inglés, reconociendo entrevistas laborales, instrucciones de trabajo, diálogos profesionales y referencias del lenguaje artístico y visual para participar en entornos colaborativos y comprender intercambios comunicativos propios de la industria de los videojuegos.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
<ul style="list-style-type: none"> ● Producción escrita funcional básica <ul style="list-style-type: none"> ○ Redacción de textos breves: mails simples, CV inicial, solicitudes, mensajes laborales. 	<p>Reconocimiento de verbos frecuentes en documentación técnica: load, click, press, open, save, run, export.</p> <p>Identificación de información en avisos laborales: skills, requirements, tasks.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Normas básicas de comunicación profesional: claridad, cortesía, formato estándar. 	<p>Lectura de perfiles laborales reales: junior tester, QA assistant, game artist trainee.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Vocabulario técnico fundamental del área <ul style="list-style-type: none"> ○ Roles, hardware básico, software, mecánicas elementales, herramientas digitales. 	<p>Comprensión de interfaces en inglés: menú, panel, settings, assets, tools, layout.</p>	<p>Producción de textos un poco más elaborados: instrucciones cortas, mini informes del proceso de trabajo.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Uso de estructuras gramaticales funcionales 	Presente simple, continuo, pasado simple, comparativos, modales básicos (can / have to).	Uso de estructuras comunicativas semi-técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Describir problemas técnicos simples: “The texture doesn’t load because...”. ○ Explicar procedimientos: “To create the level, you need to...”.
<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de textos específicos del área 	Reconocimiento de tiempos verbales, vocabulario específico.	Revisión de artículos, revistas, webs específicas

Version Preliminar

IV) Orientaciones pedagógicas

- Enfoque comunicativo + tareas reales del campo profesional: priorizar actividades donde el estudiante “hace” algo propio del mundo de videojuegos: seguir un tutorial, interpretar un menú, describir un personaje, pedir un recurso, etc.
- Aprendizaje situado: trabajar siempre con interfaces, imágenes, pequeños tutoriales o fragmentos auténticos (adaptados), creando puentes entre inglés y la práctica profesional.
- Uso de materiales auténticos simplificados: capturas de motores de videojuegos, fragmentos de manuales introductorios, anuncios laborales reales adaptados.
- Trabajo colaborativo: actividades por parejas o grupos pequeños que simulen dinámicas de estudio/empresa.
- Progresión gradual: comenzar con consignas muy guiadas e ir liberando dificultad.
- Ambiente seguro para la producción oral: permitir errores, evitar correcciones interrumpidas, fomentar confianza.

Orientaciones metodológicas específicas

Tareas basadas en proyectos (micro PBL): Ej.: “Crear un mini concepto de videojuego y presentar personajes/mechanics en inglés básico”.

- Shadowing y dictado enfocado: Trabajar videos cortos explicativos sobre motores (muy simples) para imitar pronunciación y captar vocabulario.
- Léxico visual: Usar tarjetas, capturas de pantalla, íconos de interfaces para aprender vocabulario técnico.
- Scaffolding permanente: ○ Listas de verbos técnicos básicos ○ Glosarios por unidad ○ Modelos de mails, CV, instrucciones
- Prácticas cortas y repetibles: Mini diálogos, role-plays breves, ejercicios de “follow the instructions”.
- Integración constante con la práctica técnica: Siempre que se pueda, usar

software real o simulado para leer menús, botones, configuraciones.

Lectura y autor recomendado: [How To Market A Game](#)

Orientaciones para la evaluación

Evaluación continua y formativa:

Se valora el progreso comunicativo, no la perfección gramatical.

- Criterios alineados a desempeño real del sector: ○ Comprender instrucciones técnicas simples ○ Interactuar oralmente con claridad mínima ○ Usar vocabulario técnico básico correctamente ○ Producir textos funcionales breves
- Evaluaciones diversificadas: ○ Lectura: interpretar instrucciones, avisos, formularios. ○ Oral: role-plays de situaciones laborales (pedir datos, explicar un problema). ○ Escrita: mails simples, CV básico, respuestas a solicitudes. ○ Práctica técnica: realizar una tarea guiada (seguir un mini tutorial y reportar resultado).
- Rúbricas simples y transparentes: Criterios: claridad, vocabulario, adecuación a la tarea, comprensión.
- Retroalimentación inmediata y específica: Qué funcionó, qué mejorar y ejemplos concretos.

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.
- Rinvoluceri, 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.