



# **CARRERA:** Tecnicatura - Diseño en Videojuegos

Inglés I

Módulo: I

**Modalidad:** Presencial

**Carga Horaria:** 3

**Créditos educativos:** 5

## **I) Propósitos de la unidad curricular**

En el contexto actual, caracterizado por el avance constante de la tecnología, la comunicación digital y los entornos productivos globalizados, resulta fundamental que la educación acompañe estas transformaciones, brindando a los estudiantes herramientas que les permitan comprender y desenvolverse de manera competente en escenarios técnicos y profesionales en permanente evolución. En particular, la industria de los videojuegos se desarrolla en un ecosistema internacional donde el inglés constituye la lengua predominante para la producción de conocimiento, la documentación técnica, las plataformas de desarrollo, las comunidades profesionales y los procesos colaborativos.

En este marco, el inglés con fines específicos adquiere un papel central como herramienta de acceso a la información, comprensión de procesos tecnológicos y comunicación dentro de equipos interdisciplinarios. La incorporación de esta unidad curricular desde el primer semestre de la formación busca sentar las bases lingüísticas necesarias para acompañar progresivamente el desarrollo técnico del estudiante a lo largo de la carrera, favoreciendo la apropiación temprana del vocabulario especializado y de estructuras comunicativas vinculadas al campo del desarrollo de videojuegos.

Este espacio curricular propone profundizar los conocimientos del idioma inglés orientados a contextos técnicos específicos, permitiendo a los estudiantes comprender textos auténticos, interpretar documentación especializada, interactuar con interfaces y recursos digitales, y utilizar terminología propia del área para la comunicación oral y escrita. La exposición a materiales genuinos vinculados a la actividad profesional favorece el desarrollo de estrategias de lectura comprensiva, interpretación y aplicación de información relevante para la resolución de tareas propias del campo formativo.

Asimismo, el dominio progresivo del vocabulario técnico facilita el acceso a diversas fuentes de información, tutoriales, manuales, motores de desarrollo y comunidades internacionales, elementos indispensables para el aprendizaje continuo y la actualización profesional en un sector dinámico e innovador. De este modo, la unidad curricular contribuye no solo al desempeño académico dentro de la malla

formativa, sino también a la futura inserción laboral del estudiante, fortaleciendo su capacidad de participar activamente como receptor y productor de conocimiento en entornos tecnológicos.

En consecuencia, Inglés I se configura como un espacio formativo inicial que habilita la comprensión y utilización del glosario específico de la especialidad, promoviendo competencias comunicativas básicas necesarias para el desarrollo de las unidades curriculares posteriores y para el desempeño profesional en el ámbito del desarrollo de videojuegos, en coherencia con las demandas actuales del sector productivo y tecnológico.

## **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"> <li>● Comprensión lectora de textos técnicos iniciales               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Interpretación global y específica de instrucciones, tutoriales básicos, descripciones de funciones e interfaces.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Funciones comunicativas básicas: describir tareas, pedir ayuda, reportar problemas simples (“There is an error”, “It doesn’t load”).</p> <p>Cohesión textual mínima: conectores básicos: first, then, after that, finally.</p>	<p>Análisis de documentación un poco más técnica: readme files, FAQs de motores, notas de parche (simplificadas).</p> <p>Vocabulario ampliado de motores de desarrollo: blueprint, debugger, physics engine, environment, lighting tools.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Interacción oral en contextos técnicos simples               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pedir y dar información básica en el ámbito audiovisual y de videojuegos.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Léxico audiovisual básico: camera, frame, light, shot, scene, render.</p> <p>● Léxico de videojuegos inicial: character, level, enemy, score, map, animation, texture</p>	<p>Descripción más detallada de procesos de producción: creación de assets, flujo de trabajo, testing básico.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Producción escrita funcional básica               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Redacción de textos breves: mails simples, CV inicial, solicitudes, mensajes laborales.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Reconocimiento de verbos frecuentes en documentación técnica: load, click, press, open, save, run, export.</p> <p>Identificación de información en avisos</p>	<p>Lectura de perfiles laborales reales: junior tester, QA assistant, game artist trainee.</p>

	laborales: skills, requirements, tasks.  ● Normas básicas de comunicación profesional: claridad, cortesía, formato estándar.	
--	---	--

#### 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.

## **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.