



CARRERA: Tecnicatura - Diseño en Videojuegos

Inglés III

Módulo: III

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. Comprende, interpreta y comunica en inglés información técnica relacionada con tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada, utilizando terminología especializada en contextos académicos y profesionales.
2. Analiza y explica en inglés conceptos, procesos y aplicaciones de la inteligencia artificial en videojuegos, empleando vocabulario técnico específico de la industria.
3. Interactúa y se comunica en inglés de manera efectiva en entornos digitales vinculados a videojuegos (como por ejemplo: juegos en línea, foros y comunidades internacionales).
4. Aplica normas de netiqueta, al mismo tiempo que analiza críticamente aspectos de la industria del videojuego, considerando su mercado, modelos de monetización e impacto cultural, ético y social.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Desarrollo de la capacidad para comprender y utilizar el inglés en contextos relacionados con realidad virtual y realidad aumentada, así como también inteligencia artificial en videojuegos interpretando vocabulario especializado, instrucciones y documentación técnica. Desarrollo y comprensión de algoritmos básicos y terminología aplicada a la IA	Manejo de herramientas, tutoriales, guías y plataformas en inglés vinculadas al diseño y uso de aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada, favoreciendo la comprensión práctica del entorno tecnológico.	Realidad virtual y realidad aumentada. Inteligencia artificial asociada a videojuegos.
Tecnología y programación de videojuegos: motores gráficos, lógica de programación y desarrollo digital.	Trabajo colaborativo y gestión de proyectos: roles de desarrollo, planificación y metodologías de trabajo en equipo.	Desarrollo de competencias para interactuar en inglés en contextos reales de juego en línea, foros, chats y comunidades internacionales, aplicando normas de netiqueta y comunicación efectiva.

Terminología utilizada en videojuegos en línea.	Lectura e interpretación de textos, tutoriales y materiales digitales en inglés que describen el funcionamiento de la IA en videojuegos, sus aplicaciones y ejemplos prácticos en la industria. Diálogos, juegos de rol.	Industria y análisis crítico de videojuegos: mercado, monetización, impacto cultural, ético y social de los videojuegos.
---	--	--

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.
- Rinvolucrí, 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.