

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE COLOMBIA

TÉCNICO LABORAL CON CONOCIMIENTOS EN INGLÉS – FRANCÉS
CENTRO DE IDIOMAS – IUDC – CUDB

CONTENIDO PROGRAMÁTICO CURSO VIRTUAL DE INGLÉS A1

I. DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Asignatura:	ENGLISH A1
Período Académico:	1
Créditos:	N/A
Duración en Horas:	80 horas

II. JUSTIFICACIÓN

El curso de Inglés A1–A2 Virtual de nuestra Institución Universitaria de Colombia y la Corporación Universitaria de Bogotá se fundamenta en el **Marco Común Europeo de Referencia (MCER)**, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de adquirir competencias comunicativas básicas que les permitan desenvolverse en situaciones cotidianas y académicas. La modalidad 100% virtual favorece la autonomía, la flexibilidad y el uso de herramientas digitales, mientras que la integración de actividades con inteligencia artificial potencia la práctica interactiva, la retroalimentación inmediata y la motivación. Este programa responde a la necesidad institucional de formar estudiantes con habilidades lingüísticas que fortalezcan su perfil académico y profesional en un contexto globalizado.

III. CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES PREVIAS

1. Manejo básico de plataformas virtuales y herramientas digitales.
2. Conocimiento elemental de vocabulario en inglés (saludos, números, colores).
3. Capacidad de lectura y escritura en lengua materna con comprensión básica.
4. Habilidad para seguir instrucciones y participar en actividades colaborativas.
5. Disposición para la práctica oral y escrita en un idioma extranjero.

6. Conocimiento general de estructuras gramaticales simples en español (para transferencia).
7. Competencias de autoaprendizaje y organización del tiempo en entornos virtuales.

IV. OBJETIVOS

Objetivo General:

Alcanzar un nivel A2 y B1 de competencia comunicativa en inglés, desarrollando habilidades de comprensión y producción oral y escrita en contextos cotidianos y académicos, mediante el uso de recursos digitales e inteligencia artificial en un entorno universitario.

Objetivos Específicos:

1. Reconocer y utilizar estructuras gramaticales básicas en inglés (presente, pasado, futuro, modales).
2. Comprender textos sencillos y producir escritos breves relacionados con situaciones cotidianas.
3. Desarrollar estrategias de interacción oral en diálogos simples y presentaciones básicas.
4. Ampliar el vocabulario en torno a temas de identidad, rutinas, entorno, viajes, cultura y tecnología.
5. Integrar actividades con IA para practicar pronunciación, vocabulario y escritura con retroalimentación inmediata.
6. Participar en actividades colaborativas en línea que fomenten la comunicación y el trabajo en equipo.
7. Elaborar un proyecto final integrador que demuestre el uso funcional del inglés en un contexto académico

V. TEMARIO POR SESIONES

SESIONES	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE CADA SESIÓN
Semana 1 – Identidad y vida cotidiana Sesión 1 (3h): Presentaciones y familia Objetivo: presentarse y hablar de la familia.	

- Gramática: pronombres personales, verbo <i>to be</i>, posesivos. - IA: chatbot de presentación, generador de árbol genealógico, role-play con retroalimentación. .	
Sesión 2: (3h): Rutinas y gustos - Objetivo: describir rutinas y expresar gustos. - Gramática: presente simple, adverbios de frecuencia, <i>like/love/hate + ing</i>. - IA: generador de horarios, encuesta de gustos, simulación de conversación.	
Sesión 3: (2h): La casa y objetos - Objetivo: describir la casa y objetos. - Gramática: <i>there is/are</i>, preposiciones de lugar. - IA: juego de objetos en imágenes generadas.	
Sesión 4: (2h): La ciudad y direcciones - Objetivo: hablar de la ciudad y dar indicaciones. - Gramática: cuantificadores (<i>some/any/much/many</i>). - IA: mapa interactivo con IA, simulación de pedir direcciones.	
Semana 2 – Compras, comida y experiencias Sesión 5: (3h): Compras y comida - Objetivo: comprar y hablar de alimentos. - Gramática: contables e incontables, <i>How much/How many</i>. - IA: simulación de compras con chatbot, lista de mercado generada.	

Sesión 6: (3h): Restaurante y pedidos • Objetivo: pedir comida en un restaurante. • Gramática: expresiones funcionales (<i>Can I have...?, I'd like...</i>). • IA: role-play con asistente virtual, menú interactivo.	
Sesión 7: (2h): Hobbies y tiempo libre • Objetivo: hablar de hobbies y actividades. • Gramática: presente continuo. • IA: generador de imágenes de hobbies, quiz interactivo.	
Sesión 8: (2h): Planes futuros • Objetivo: describir planes y proyectos. • Gramática: futuro con <i>going to</i>. • IA: planificador de viajes con IA, simulación de agenda.	
Semana 2. Sesión 9: (3h): Experiencias pasadas • Objetivo: narrar experiencias. • Gramática: pasado simple (verbos regulares). • IA: narración de historias con corrección automática	
Sesión 10: (3h): Viajes y transporte • Objetivo: hablar de viajes y medios de transporte. • Gramática: pasado simple (verbos irregulares). • IA: simulación de itinerarios, generador de mapas de viaje.	
Sesión 11: (2h): Compras y precios	

• Objetivo: preguntar y responder sobre precios. • Gramática: <i>How much...?</i>, uso de <i>this/that/these/those</i>. • IA: simulación de compras con chatbot, generador de diálogos de tienda.	
Sesión 12: (2h): En el supermercado • Objetivo: hablar de alimentos y cantidades. • Gramática: countables e incontables, cuantificadores (<i>some, any, a lot of</i>). • IA: lista de mercado interactiva, juego de clasificación de alimentos.	
Semana 4. Sesión 13: (3h): En el restaurante • Objetivo: pedir comida y bebidas. • Gramática: expresiones funcionales (<i>Can I have...?, I'd like...</i>). • IA: role-play con asistente virtual, menú digital interactivo.	
Sesión 14: (3h): Gustos y preferencias alimenticias • Objetivo: expresar gustos y hábitos alimenticios. • Gramática: <i>like, love, prefer, would rather</i>. • IA: encuesta de gustos con IA, generador de gráficos de preferencias.	
Sesión 15: (2h): Hobbies y actividades • Objetivo: hablar de hobbies y actividades de tiempo libre. • Gramática: presente continuo (<i>I am playing...</i>). • IA: generador de imágenes de hobbies, quiz interactivo.	

Sesión 16: (2h): Planes futuros • Objetivo: describir planes y proyectos. • Gramática: futuro con <i>going to</i>. • IA: planificador de viajes con IA, simulación de agenda.	
Semana 5. Sesión 17: (3h): Experiencias pasadas I • Objetivo: narrar experiencias cotidianas. • Gramática: pasado simple (verbos regulares). • IA: narración de historias con corrección automática.	
Sesión 18: (3h): Experiencias pasadas II • Objetivo: narrar viajes y actividades. • Gramática: pasado simple (verbos irregulares). • IA: simulación de itinerarios, generador de mapas de viaje.	
Sesión 19: (2h): Transporte y movilidad • Objetivo: hablar de medios de transporte. • Gramática: expresiones de movimiento (<i>by bus, on foot</i>). • IA: simulación de rutas con IA, juego de direcciones.	
Sesión 20: (2h): Turismo y lugares • Objetivo: describir lugares turísticos. • Gramática: adjetivos descriptivos, <i>there is/are</i>. • IA: generador de folletos turísticos con IA, presentación interactiva.	

Semana 6.**Sesión 21 (2h): La universidad y estudios**

- Objetivo: hablar de la vida universitaria.
- Gramática: preguntas en presente simple (*Do you study...?*).
- IA: cuestionarios automáticos, chatbot de entrevistas académicas.

Sesión 22 (2h): Asignaturas y comparaciones

- Objetivo: describir materias y compararlas.
- Gramática: comparativos y superlativos (*better, the best*).
- IA: generador de tablas comparativas, quiz interactivo.

Sesión 23 (3h): Profesiones y habilidades

- Objetivo: hablar de profesiones y capacidades.
- Gramática: modales básicos (*can, must*).
- IA: simulación de entrevistas laborales.

Sesión 24 (3h): Día laboral y conectores

- Objetivo: describir un día de trabajo.
- Gramática: conectores básicos (*and, but, because*).
- IA: redacción guiada de párrafos con IA.

Semana 7.**Sesión 25 (2h): Síntomas y enfermedades**

• Objetivo: describir síntomas y dolencias. • Gramática: <i>have/feel + illness</i>. • IA: chatbot médico simulado. Sesión 26 (2h): Consejos de salud • Objetivo: dar recomendaciones. • Gramática: <i>should/shouldn't</i>. • IA: generador de consejos personalizados. Sesión 27 (3h): Hábitos saludables • Objetivo: hablar de hábitos de vida. • Gramática: presente perfecto (introducción). • IA: registro de hábitos con IA. Sesión 28 (3h): Ejercicio y rutinas • Objetivo: describir rutinas de ejercicio. • Gramática: expresiones de frecuencia. • IA: planificador interactivo de rutinas. • Preparación para el FINAL TEST Semana 8. Sesión 29 (2h): Tradiciones y celebraciones • Objetivo: narrar tradiciones. • Gramática: pasado continuo. • IA: narración de celebraciones con imágenes generadas. Sesión 30 (2h): Costumbres pasadas • Objetivo: describir costumbres. • Gramática: <i>used to</i>. • IA: comparador de costumbres con IA. Sesión 31 (3h): Música y cine • Objetivo: hablar de gustos culturales. • Gramática: expresiones de preferencia (<i>prefer, would rather</i>). • IA: playlist interactiva, reseñas automáticas.	
--	--

• FINAL TEST Sesión 32 (3h): Experiencias culturales • Objetivo: describir experiencias culturales. • Gramática: presente perfecto vs pasado simple. • IA: redacción de reseñas con corrección automática. • FINAL TEST	
--	--

V. COMPETENCIAS EDUCATIVAS

1. **Competencia comunicativa:** comprender y producir mensajes básicos en inglés en contextos cotidianos y académicos.
2. **Competencia gramatical:** aplicar estructuras lingüísticas fundamentales (presente, pasado, futuro, modales).
3. **Competencia léxica:** ampliar vocabulario en torno a identidad, rutinas, entorno, viajes, cultura y tecnología.
4. **Competencia digital:** utilizar plataformas virtuales y herramientas de inteligencia artificial para el aprendizaje autónomo.
5. **Competencia intercultural:** reconocer y valorar aspectos culturales de países anglófonos.
6. **Competencia colaborativa:** participar en actividades grupales en línea, fomentando el trabajo en equipo.
7. **Competencia crítica:** reflexionar sobre el uso del inglés en contextos académicos y profesionales, integrando recursos digitales.

VI. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. El estudiante se presenta y sostiene diálogos básicos en inglés.
2. Redacta textos breves y coherentes sobre rutinas, gustos y experiencias.
3. Comprende instrucciones y textos sencillos en inglés.
4. Utiliza estructuras gramaticales básicas con corrección en situaciones comunicativas.
5. Participa en simulaciones y actividades interactivas con IA para practicar vocabulario y pronunciación.

6. Colabora en foros y proyectos virtuales, aplicando inglés en contextos académicos.
7. Elabora un proyecto final integrador que demuestra el uso funcional del inglés A1–A2.

VII. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

1. **Aprendizaje activo:** participación en diálogos y simulaciones con IA.
2. **Aprendizaje colaborativo:** trabajo en foros y proyectos grupales.
3. **Aprendizaje autónomo:** uso de recursos digitales para práctica independiente.
4. **Gamificación:** actividades lúdicas con IA (quizzes, juegos de vocabulario).
5. **Aprendizaje basado en tareas:** resolución de situaciones comunicativas reales.
6. **Retroalimentación inmediata:** corrección automática de IA en escritura y pronunciación.
7. **Aprendizaje intercultural:** análisis de textos y materiales culturales en inglés

X. RECURSOS

1. Plataforma LMS universitaria para gestión de contenidos.
2. Chatbots de práctica oral y simulación de diálogos.
3. Generadores de texto y corrección automática con IA.
4. Aplicaciones de pronunciación y reconocimiento de voz.
5. Material audiovisual (videos, podcasts, canciones).
6. Lecturas adaptadas al nivel A1–A2.
7. Herramientas de gamificación digital (quizzes, flashcards interactivas)

XI. BIBLIOGRAFÍA

1. *Council of Europe. (2020). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume. Council of Europe Publishing.*
2. *Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and methods in language teaching (3rd ed.). Cambridge University Press.*
3. *Harmer, J. (2015). The practice of English language teaching (5th ed.). Pearson Education.*

4. *Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2016). Techniques and principles in language teaching (3rd ed.). Oxford University Press.*
5. *Chapelle, C. A., & Sauro, S. (2017). The handbook of technology and second language teaching and learning. Wiley-Blackwell.*
6. *Dudeney, G., Hockly, N., & Pegrum, M. (2013). Digital literacies: Research and resources in language learning. Routledge*