



Memòries del Programa de XARXES-I³CE de qualitat,
innovació i investigació en docència universitària.
Convocatòria 2018-19

Memorias del Programa de REDES-I³CE de calidad,
innovación e investigación en docencia universitaria.
Convocatoria 2018-19

Rosabel Roig-Vila (Coord.)
Jordi M. Antolí Martínez, Asunción Lledó
Carreres, Neus Pellín Buades (Eds.)



Memòries del Programa de Xarxes-I3CE
de qualitat, innovació i investigació en
docència universitària.
Convocatòria 2018-19

*Memorias del Programa de Redes-I3CE
de calidad, innovación e investigación
en docencia universitaria.
Convocatoria 2018-19*

Rosabel Roig-Vila (Coord.), Jordi M. Antolí Martínez, Asunción
Lledó Carreres, Neus Pellín Buades (Eds.)

Memòries de les xarxes d'investigació en docència universitària pertanyent al Programa Xarxes-I3CE d'Investigació en docència universitària del curs 2018-19 / *Memorias de las redes de investigación en docencia universitatira que pertenece al Programa Redes -I3CE de investigación en docencia universitaria del curso 2018-19*

Organització: Institut de Ciències de l'Educació (Vicerectorat de Qualitat i Innovació Educativa) de la Universitat d'Alacant/ *Organización: Instituto de Ciencias de la Educación (Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa) de la Universidad de Alicante*

Edició / *Edición*: Rosabel Roig-Vila (Coord.), Jordi M. Antolí Martínez, Asunción Lledó Carreres, Neus Pellín Buades (Eds.)

Comité tècnic / *Comité técnico*: Neus Pellín Buades

Revisió i maquetació: ICE de la Universitat d'Alacant/ *Revisión y maquetación*: ICE de la Universidad de Alicante

Primera edició: / *Primera edición*: Novembre 2019

© De l'edició/ *De la edición*: Rosabel Roig-Vila , Jordi M. Antolí Martínez, Asunción Lledó Carreres & Neus Pellín Buades.

© Del text: les autores i autors / *Del texto: las autoras y autores*

© D'aquesta edició: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / *De esta edición: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante*

ice@ua.es

ISBN: 978-84-09-15746-4

Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només pot ser realitzada amb l'autorització dels seus titulars, llevat de les excepcions previstes per la llei. Adreceu-vos a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra. / *Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

Producció: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / *Producción: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante*

EDITORIAL: Les opinions i continguts dels resums publicats en aquesta obra són de responsabilitat exclusiva dels autors. / *Las opiniones y contenidos de los resúmenes publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores.*

150. Análisis del efecto del aprendizaje basado en videojuegos en la mejora de la competencia traductora

Calvo-Ferrer, José Ramón¹; Belda Medina, José Ramón²; Campos Pardillos, Miguel Ángel³; Cruz Delgado, Raúl⁴; Fox, Lisa⁵; Martín Avi, María⁶; Martínez Amorós, Clara⁷; Sánchez Gran, Julia⁸; Sanderson Pastor, John Douglas⁹; Tolosa Igualada, Miguel¹⁰; Yus Ramos, Francisco Benigno¹¹

¹ *Universidad de Alicante, jr.calvo@ua.es*

² *Universidad de Alicante, jr.belda@ua.es*

³ *Universidad de Alicante, ma.campos@ua.es*

⁴ *Universidad de Alicante, rcd21@alu.ua.es*

⁵ *Universidad de Alicante, lf48@alu.ua.es*

⁶ *Universidad de Alicante, mma135@alu.ua.es*

⁷ *Universidad de Alicante, cma73@alu.ua.es*

⁸ *Universidad de Alicante, jsg106@alu.ua.es*

⁹ *Universidad de Alicante, sanderson@ua.es*

¹⁰ *Universidad de Alicante, miguel.tolosa@ua.es*

¹¹ *Universidad de Alicante, francisco.yus@ua.es*

RESUMEN

Desde hace unos años los videojuegos han venido aplicándose en distintas áreas, entre las que destacan el aprendizaje de segundas lenguas en general y de la terminología especializada en particular (Calvo-Ferrer, 2017). De acuerdo con ello, el presente estudio pretende analizar el modo en que los videojuegos favorecen (o no) la mejora de la competencia traductora, esto es, la toma de decisiones por partes del traductor conducentes a una correcta elección de los elementos textuales en una determinada lengua de destino. Específicamente, analiza la idoneidad del videojuego *Subtitle Legends* como herramienta para la formación de estudiantes del Grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Alicante en el ámbito de la detección de errores en traducción audiovisual, frente a otras herramientas como el programa de subtulado *Subtitle Workshop*. Los resultados de este estudio, que compara los resultados de un total de 28 alumnos, indican que no existen diferencias estadísticamente significativas respecto a la detección de errores en subtitulación, lo que permite inferir que el videojuego empleado puede considerarse igual de idóneo que el programa *Subtitle Workshop* para la mejora de la competencia traductora en general y la revisión de subtítulos en particular.

Palabras clave: aprendizaje, videojuegos, traducción, subtitulación.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Problema o cuestión específica del objeto de estudio.

Desde hace unos años es frecuente el empleo de videojuegos en la educación y la formación con fines distintos a los meramente lúdicos. Esto se debe en gran parte a una serie de premisas acerca de la capacidad de los videojuegos: la primera, el hecho de que se tratan de herramientas que logran captar y mantener la atención del jugador, posibilitando mediante ello una mayor exposición del mismo a sus contenidos. En segundo lugar, que fruto de esa exposición voluntaria, el discente es capaz de asimilar a través del juego, y reproducir en situaciones posteriores, bien de forma teórica o práctica, los contenidos que alberga o las destrezas que requiere. En tercer lugar, que la propia naturaleza de los videojuegos, por una parte, posibilita una mayor relajación del usuario y, por otra, ofrece un feedback instantáneo que permite conocer de inmediato el resultado de cualquier acción, circunstancias ambas que facilitan, sobre el plano teórico, cualquier proceso de aprendizaje. Fruto de ello, los videojuegos, bien convencionales, bien desarrollados específicamente para la educación y la formación, se han venido empleando en distintas áreas tales como álgebra (Mayo, 2007), fisiología (Wong et al., 2007), conocimiento del medio (Barab et al., 2005), ingeniería (Coller y Scott, 2009), negocios y gestión empresarial (Blunt, 2009), urbanismo (Poplin, 2012) o medicina (Göbel et al., 2010), además de para el aprendizaje de segundas lenguas en general y de la terminología especializada en particular (Calvo-Ferrer, 2017). Habida cuenta de ello, la presente investigación pretende analizar el modo en que los videojuegos favorecen (o no) la mejora de la competencia traductora, esto es, la toma de decisiones por partes del traductor conducentes a una correcta elección de los elementos textuales en una determinada lengua de destino. Específicamente, pretende valorar la idoneidad del videojuego *Subtitle Legends* como herramienta para la formación de estudiantes del Grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Alicante en el ámbito de la traducción audiovisual, frente a otros modos de formación como la docencia presencial y práctica con el programa de subtitulado *Subtitle Workshop*.

1.2 Revisión de la literatura.

Hoy en día, en pleno siglo XXI y ya cerca del año 2020, algo prácticamente

indiscutible es que los aparatos electrónicos dominan cada ámbito de nuestra vida, ya sea en relación con el aprendizaje, con el entretenimiento, etc. Es un hecho que los videojuegos son un motor de transmisión de emociones de todo tipo, basándose en la motivación por ir superando dificultades, por avanzar en una historia o simplemente por el desarrollo de un personaje, y qué mejor que una caja de emociones y retos motivadores para aprender algo desconocido, como puede ser un segundo idioma. A día de hoy, en el mercado existen gran cantidad de títulos de los denominados “videojuegos serios”, ya que su principal propósito es el aprendizaje por parte del jugador. Dentro de estos, podemos observar títulos de todos los ámbitos de aprendizaje, como por ejemplo *Real Life 2007*, que sumerge al jugador en un mundo en el que encarna personajes que poseen diferentes roles (policía, pintor, político), o por otro lado *Hotzone*, que se basa en el entrenamiento de equipos de emergencia, como pueden ser bomberos, para las emergencias reales.

Hablando concretamente del aprendizaje de un segundo idioma mediante videojuegos, se han realizado una gran cantidad de estudios que prueban el hecho de que usar un videojuego para aprender, por ejemplo, léxico y estructuras de un segundo idioma, resulta muy eficaz, ya que, debido a la motivación, el ámbito social y la inmersión total del aprendiz en el videojuego, el cerebro retiene los conocimientos de una manera más óptima que si se tratase de un aprendizaje “normal”. Sin embargo, también existen diversos estudios que no están de acuerdo con la idea de que los videojuegos facilitan la tarea de aprendizaje de un segundo idioma, pero sí lo están en que el alumnado se interesa y se sumerge más en la clase, por lo que se puede obtener igualmente una conclusión óptima sobre el uso de videojuegos en el aula o en el aprendizaje de segundas lenguas.

Es un hecho que tanto la gran mayoría de niños como de adolescentes (también adultos, aunque en menor medida) para divertirse y liberar la mente dedican una parte de su tiempo diario a jugar a videojuegos, ya sea desde videoconsolas o desde su propio teléfono móvil. Normalmente, la industria de los videojuegos se desarrolla principalmente en inglés y sus productos llegan traducidos al mercado español, pero siempre con la opción de disfrutar del videojuego en su idioma original. Aunque este tipo de videojuegos no estén clasificados dentro de los denominados “serios”, también es una manera de aprender el idioma, ya que tenemos el mismo factor que hemos comentado antes, el motivacional, que ejerce el papel de pieza clave a la hora de aprender un segundo idioma. Con el simple acto de leer subtítulos mientras escuchas la versión en el segundo idioma, de leer descripciones dentro del

videojuego o, en caso de que sea un videojuego *online*, relacionarse con gente cuyo idioma nativo es el que se está aprendiendo, el cerebro está secundariamente memorizando estructuras, léxico e incluso fonética de dicho idioma, como si fuese (aunque en menor medida) una lección. Respecto al ámbito más específico de la traducción, un factor básico para dominar el arte de traducir es conocer la cultura, las estructuras y el léxico, entre muchas otras cosas, del idioma hacia el que se está realizando la traducción, por lo que este aprendizaje “inconsciente” mediante los juegos convencionales de todo lo mencionado anteriormente, o “consciente” jugando a videojuegos serios, es algo muy a tener en cuenta para la formación de un futuro traductor.

Como mejor se aprende una labor es practicando, y mediante videojuegos dedicados especialmente a mejorar la tarea de traducción o incluso de corrección, se puede incrementar en gran medida la habilidad y la técnica de un traductor, ya que se le pueden presentar situaciones que podrían ser reales pero donde el factor de riesgo no existe, por lo que el objetivo de hacer un buen trabajo se suma a la tranquilidad de que se está aprendiendo mientras se hace y no se corre ningún riesgo. Así pues, algunos estudios muestran resultados que apoyan el uso de videojuegos para el aprendizaje o para la formación en un ámbito concreto y otros dudan sobre ello; pese a todo, el factor motivacional, la atención y la dedicación que el jugador pone en completar las distintas tareas y partes de un videojuego dedicado al aprendizaje (o uno convencional) es algo clave que tiene un efecto sobre el cerebro de la persona que está interactuando con el videojuego y, sobre todo, a la hora de memorizar, en este caso, un segundo idioma o poner en práctica las habilidades traductoras.

Por otra parte, cabe mencionar que en los años 80 del pasado siglo, empieza a hablarse por primera vez de manera, más o menos recurrente, de competencia traductora (cf. Krings 1986, Wilss 1989, Lörscher 1991, 1992, Toury 1991, Kiraly 1995, Fraser 1996). El interés de los traductólogos, sobre todo procesuales, por esta noción y lo que ella encierra empieza a ser cada vez mayor. Sin embargo, y pese a dicho interés creciente, no son tantos los que la hayan definido, si exceptuamos a autores como Bell 1991, Kiraly 1995, Hurtado 1996, grupo PACTE 2000; y, mucho menos, que hayan propuesto un modelo explicativo: grupo PACTE 1998, 2000, 2003, 2017, Kiraly, 2006, Alves & Gonçalves 2007, Göpferich 2008, Grupo de expertos del EMT 2009).

Para sentar las bases de la fundamentación teórica, nosotros seguiremos el modelo de PACTE por ser, bajo nuestro punto de vista, el más se ha desarrollado desde un punto de vista

comunicación (TIC) aplicadas a la traducción (diccionarios de todo tipo, enciclopedias, gramáticas, libros de estilo, textos paralelos, corpus electrónicos, buscadores, etc.).

- *Subcompetencia estratégica*. Conocimientos operativos para garantizar la eficacia del proceso traductor y resolver los problemas encontrados en su desarrollo. Es una subcompetencia esencial que afecta a todas las demás y las interrelaciona ya que controla el proceso traductor. Sirve para: planificar el proceso y elaborar el proyecto traductor (elección del método más adecuado); evaluar el proceso y los resultados parciales obtenidos en función del objetivo final perseguido; activar las diferentes subcompetencias y compensar deficiencias en ellas; identificar problemas de traducción y aplicar los procedimientos para su resolución.
- *Componentes psicofisiológicos*. Componentes cognitivos y actitudinales de diverso tipo, y mecanismos psicomotores. Integra: componentes cognitivos como memoria, percepción, atención y emoción; aspectos actitudinales como curiosidad intelectual, perseverancia, rigor, espíritu crítico, conocimiento y confianza en sus propias capacidades, saber medir sus propias posibilidades, motivación, etc.; habilidades como creatividad, razonamiento lógico, análisis y síntesis, etc.

A través del videojuego *Subtitle Legends*, que se explicará en las próximas líneas, se pretende la posibilidad de desarrollar, sobre todo pero no exclusivamente, la subcompetencia bilingüe, pues, aunque con objetivos distintos, esta es común al ámbito de la traducción y de la enseñanza de segundas lenguas.

1.3 Propósitos u objetivos.

De acuerdo con lo anterior, es objetivo del presente estudio analizar las siguientes cuestiones:

¿Existen diferencias significativas en la detección de errores en subtitulado a través del empleo del videojuego *Subtitle Legends* y el programa de subtitulación *Subtitle Workshop*?

¿De qué manera afectada su empleo a la detección de errores en traducción?

Para responder a estas cuestiones, se asume la siguiente hipótesis de partida:

H1: Teniendo en cuenta que el grado de competencia tecnológica del alumnado del grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Alicante es alto, no se prevén diferencias significativas en el uso del programa de subtitulado *Subtitle Workshop* y el

videojuego *Subtitle Legends* en relación con la detección de errores.

2. MÉTODO

Para la realización del presente estudio, se han empleado dos herramientas que han sido puestas a disposición del alumnado con el objeto de medir la hipótesis de investigación: el videojuego *Subtitle Legends* y el programa de subtítulo *Subtitle Workshop*, que analizamos a continuación.

Subtitle Legends es un videojuego novedoso, de uso didáctico, que nos ofrece la posibilidad de aprender, mejorar nuestra(s) segunda(s), en este caso, el inglés, ser capaces de detectar aquellos errores que en ocasiones no percibimos... y todo esto con la ayuda de un simple juego. Podemos comprobar que se trata de un videojuego bastante básico, de uso didáctico, que se basa en diferentes pantallas animadas, gráficos sencillos donde encontramos fondos y personajes que van cambiando de posición. Al crear estos personajes, podemos elegir si son hombre o mujer, si están más o menos alejados de la pantalla, entre otras características, para crear así la ilusión de movimiento. Todo esto hace que el juego no sea tan monótono y divierta a los jugadores. En cada una de estas pantallas, que intentan representar una situación diferente, encontramos un texto en inglés de diferente ámbito como puede ser un documental o pedido en un restaurante, temas en los que profundizaremos más adelante. Encontramos un texto original en inglés y su traducción en español, dividido en diferentes subtítulos, cada uno de los cuales contiene diferentes errores, algunos de estos pueden ser de tipo gramatical, léxico, de ortografía, de segmentación, de puntuación o incluso macro y microtextuales.

Por otro lado, el juego incluye audios para que los diálogos no estén solo escritos, sino que también se puedan escuchar, de manera que los jugadores mientras comprenden el texto, lo puedan oír y mejorar su comprensión. Todos los audios grabados, han sido realizados por un grupo de estudiantes Erasmus que han prestado su ayuda para que las conversaciones sonasen lo más natural posible. Además, el videojuego está dividido en niveles de dificultad. ¿A qué nos referimos con esto? Cada individuo que juegue tendrá que elegir el nivel dependiendo de su capacidad lingüística tanto en la lengua origen como en la meta y los errores que se propondrán para cada subtítulo también se adecuarán a esa dificultad, siendo más sencillos y reconocibles los del nivel A2 y bastante más difíciles si jugamos con el nivel B1 o B2.

Tras diversas modificaciones y diferentes prototipos de programa del mismo videojuego, finalmente se ha dado con un editor de contenido sencillo y práctico, el cual permite que cualquier persona con un conocimiento básico de informática sea capaz de manejarlo solo con ayuda de unas cuantas directrices. Cada una de las secciones está claramente diferenciada y definida, ofreciendo así una interfaz de usuario cómoda, sencilla y estructurada. Incluso, se podría decir que la apariencia que tiene invita a trabajar con ella, ya que tanto el producto final como el editor siguen la temática de videojuego de arte pixelado. Para un uso óptimo del programa hay dos versiones del mismo, una específicamente para Mac y otra para Windows. Sin embargo, las características del editor son las mismas en ambos. Una vez ejecutado el programa, en la pantalla aparecen diferentes opciones desde crear un nuevo proyecto hasta abrir uno ya existente. Si quiere abrir uno ya existente solo hace falta seleccionarlo desde los archivos del ordenador y si desea crear uno nuevo puede introducir el título, la categoría, el nivel de dificultad, los idiomas de origen y de recepción, y comenzar. A la izquierda de la siguiente pantalla aparece el mismo menú en color verde con las opciones principales: guardar, guardar como, cerrar y salir. Justo debajo está la opción *Job settings* que permite modificar el título, la categoría y el resto de opciones mencionadas anteriormente. A continuación, para crear las diferentes pantallas del videojuego hay multitud de opciones que permiten personalizarlo a gusto de cada usuario.

En primer lugar, en la parte izquierda inferior hay un recuadro titulado *Subtitle line* que permite crear, borrar y pasar las diferentes pantallas de subtítulo. En el centro hay dos cuadros de texto, el superior permite introducir el texto original y el inferior la traducción correspondiente. Después, para introducir los diferentes errores simplemente hay que pulsar en el botón titulado *Wildcards* a la derecha de la pantalla y se abrirá un cuadro de diálogo que permitirá seleccionar el tipo de error que se desea introducir, insertar el fragmento en el cuadro de texto y marcando la casilla *Preview* es posible visualizar cómo quedaría el producto final. Cabe mencionar que es posible modificar ligeramente la presentación de la *wildcard* resultante, pudiendo poner parte del texto en cursiva, negrita o subrayado.

Por otro lado, debajo de la imagen del centro de la pantalla hay un recuadro que permite modificar como se presentarán el fondo y los personajes durante el juego. Las flechas al lado de *Background* permiten al usuario elegir para cada uno de los subtítulos el fondo que crea más adecuado. Los diferentes fondos a elegir son de: mar, playa, bosque, castillo, parque,

tren, supermercado, oficina, sala de estar, habitación, pista de baloncesto y tienda de ropa. Incluso es posible añadir varios personajes seleccionando la opción *Add character* y elegir un personaje entre ocho diferentes, determinar su posición (de espaldas, cerca o lejos) y en qué parte de la pantalla están (izquierda, derecha o centro). Al marcar la casilla *Horizontal flip* se voltará el personaje horizontalmente y si se marca la casilla *Talking* moverá la boca durante el juego simulando que habla. Del mismo modo también es posible eliminar o editar las características de los personajes que ya han sido creados con solo poner el cursor encima de ellos y pulsando el botón izquierdo.

Por último, otra de las posibilidades de este editor de contenido es introducir un archivo de sonido. Para hacer esto debe seleccionar la opción *Load ogg* en la parte inferior de la pantalla y buscar desde su ordenador el archivo que desea. De este modo el juego parece mucho más realista, ya que se pueden introducir grabaciones de voz leyendo el texto original a la vez que el personaje está gesticulando. Durante el videojuego nos encontraremos con diferentes pantallas que intentan representar escenarios diferentes, en ellas se desarrollará un pequeño diálogo entre diversas personas. En cada pantalla podemos encontrar un subtítulo diferente, es decir, la conversación evolucionará a medida que vayamos cambiando de una a otra. A lo largo del juego y en todas las pantallas, encontramos escenarios diferentes que dotan a cada diálogo o conversación de naturalidad. Además el texto, cada subtítulo, está escrito tanto en idioma original, inglés, como en español y nos permite escuchar el audio a la vez que leerlo.

Con respecto a *Subtitle Workshop*, es ésta una aplicación gratuita que permite crear, editar y convertir archivos de subtítulos basados en texto. En este caso vamos a referirnos a la última versión del programa: Subtitle Workshop 6.0b. Puesto que se trata de un programa gratuito, dispone de las herramientas básicas e imprescindibles para las tareas de creación y edición de subtítulos. La finalidad del mismo es generar archivos de subtítulos para posteriormente incorporarlos a un archivo audiovisual. Asimismo, el programa dispone de una interfaz similar a la de otros programas de subtitulación, tanto gratuitos como de pago. Para poder acceder al programa, basta con instalarlo descargando previamente el archivo ejecutable del mismo, disponible en su página web oficial <http://subworkshop.sourceforge.net>. Respecto a las funciones básicas de *Subtitle Workshop*, al igual que otros programas de subtitulación dispone de un menú con diferentes opciones. Las

funciones imprescindibles que se han de conocer para trabajar con el programa son las de «new subtitle», para empezar a crear subtítulos, «save», que permite sobrescribir los cambios que se van realizando en los subtítulos, y «load subtitle», que sirve para continuar editando un archivo de subtítulos ya creado desde del último cambio realizado antes de cerrar el programa.

Cabe señalar que la última versión *Subtitle Workshop* permite trabajar con vídeo y subtítulo de forma independiente, de modo que estos no forman parte de un mismo archivo, es decir, que el archivo final que obtenemos una vez finalizado un proyecto de subtitulación contiene únicamente los subtítulos que hemos generado, en lugar de un archivo de vídeo con los subtítulos incorporados. Por lo tanto, el primer paso consiste en cargar el archivo de vídeo que debemos subtítular desde el menú situado en la parte superior izquierda de la pantalla. Tras elegir el archivo de vídeo con el que vamos a trabajar, este aparecerá en una pantalla, debajo de la cual hay una serie de botones que nos permiten pausar o reanudar la reproducción del vídeo, así como movernos a lo largo del mismo. Ahora bien, la función principal del programa, como hemos mencionado anteriormente, es la creación y edición de subtítulos en formato de texto. Podemos crear un archivo completamente nuevo o cargar un archivo existente. Tras seleccionar cualquiera de las dos opciones, debajo de la pantalla aparece un recuadro que contiene la lista de subtítulos que vamos creando y los tiempos de entrada y salida de los mismos. A la derecha del recuadro está la ventana donde podemos escribir los subtítulos, que también indica el número de caracteres, algo que resulta de gran ayuda. A medida que escribimos en esta ventana, el subtítulo aparece simultáneamente en la lista de subtítulos. La ventana de trabajo dispone de diferentes botones para editar la tipografía (subrayar, resaltar y cursiva), así como la opción de cambiar el color de las letras. Una vez se tiene conocimiento de todas estas funcionalidades, se puede pulsar el botón «start subtitle», situado debajo de la pantalla del vídeo para comenzar a trabajar. Por último, a la hora de guardar el proyecto, el programa permite exportar el archivo de subtítulos en múltiples formatos compatibles con otros programas de subtitulación.

El programa dispone de las funciones necesarias para elaborar un proyecto de subtitulación de mayor o menor complejidad. No obstante, la principal ventaja que ofrece *Subtitle Workshop* con respecto a otros programas de libre acceso, es su diseño intuitivo y sencillo, que permite dominar el programa fácilmente y en poco tiempo sin necesidad de haber tenido contacto previo con la subtitulación. Además, otra de sus ventajas es la

compatibilidad con múltiples formatos de vídeo y texto, lo que facilita en gran medida el proceso. Es por lo tanto un programa muy recomendable para iniciarse en el campo de la subtitulación. Por todos estos motivos, consideramos que la aplicación de un programa como *Subtitle Workshop* al aprendizaje de traducción, y en concreto de subtitulación, resulta de gran interés. Por un lado, permite que los estudiantes entren en contacto con la tarea “real” de subtitular, algo que puede significar un primer paso en su carrera como futuros profesionales de este campo. Por otro lado, la actividad de subtitulación con programas de este tipo implica un aprendizaje práctico y dinámico que favorece la adquisición de conocimientos frente a la mera enseñanza teórica. Conocer los principios básicos de la subtitulación (convenciones espacio-temporales, tipográficas, estilísticas...) y, posteriormente, aplicarlos en la práctica, como nos ha permitido este proyecto, estimula el aprendizaje y permite desarrollar la capacidad traductora a otros niveles que no siempre se pueden alcanzar con la enseñanza tradicional.

En definitiva, *Subtitle Workshop*, pese a no ser un programa de subtitulación profesional, es muy completo y resulta especialmente útil como introducción a esta modalidad de traducción, tanto en ámbitos puramente académicos como en proyectos enfocados al mundo profesional.

Los participantes de este estudio fueron 28 estudiantes del grado en Traducción e Interpretación de la Universidad de Alicante, de entre los cuales 24 eran mujeres y 4 eran hombres. Se desestimó la participación de estudiantes cuya lengua materna no fuera español, tales como estudiantes Erasmus, puesto que los subtítulos a analizar eran de la combinación lingüística inglés-español y su participación hubiera podido suponer la aparición de variables extrañas difíciles de controlar. Los 28 alumnos fueron asignados de forma aleatoria a uno de los dos grupos (grupo de control o grupo experimental) con anterioridad al inicio de la experimentación, de modo que cada uno de los dos grupos fue conformado por 14 participantes.

De acuerdo con la hipótesis del presente estudio, se emplearon distintos instrumentos durante la ejecución del mismo. En primer lugar, se seleccionaron los 20 primeros subtítulos del cortometraje *A Reasonable Request* (<https://vimeo.com/130730908>), en los que se introdujeron errores de distinta índole relacionados con su traducción y características formales de los subtítulos. Los participantes se dividieron en dos grupos, uno de los cuales

revisó los subtítulos de un fragmento de vídeo a través del programa *Subtitle Workshop*, mientras que otro grupo realizó exactamente la misma tarea a través del videojuego *Subtitle Legends*. Los subtítulos, así como los errores que contienen, son los que se detallan a continuación:

Tabla 1. Subtítulos empleados.

Texto original	Subtítulo correcto	Subtítulo incorrecto
Seth...	Seth...	
Dad...	Papá...	
I've got more texts and calls from you in the last 24 hours that I have in the past four years.	Tengo más mensajes y llamadas tuyos / en 24 h que en los últimos 4 años.	Tengo más textos y llamadas tuyos / en 24 h que en los últimos 4 años.
Yeah, Yeah...	Sí, sí...	
Sorry about that. Wasn't sure if I had the right number.	Lo siento. / No estaba seguro del número.	Lo siento. / No estaba segura del número.
How's your mom? Yeah... she's ok.	¿Cómo está tu madre? / -Pues... está bien.	
Pretty good.	Bastante bien.	No muy bien, la verdad.
Happier at least. You know? Which is good. - Cool.	Al menos es feliz, así que bien... / -Genial.	
I'm fine actually. / I am taking a lot of classes...	Pues yo estoy bien. / Estoy yendo a clases...	Pues yo estoy bien. Estoy / yendo a clases...
I just join one of those groups...	Me he apuntado a un grupo de esos...	
I'm one of those guys now...	Ahora soy uno de esos tíos.	Odio a esa gente, la verdad.
I, I had to quit beer but you know... It was though but...	Bueno, tuve que dejar la cerveza. / Fue duro, pero...	Bueno, tuve que dejar el sexo. / Fue duro, pero...
Yeah, look dad em...	Ya. Mira, papá...	
The thing is... - World greatest meatloaf?	Lo que pasa es que... / - ¿"El mejor pastel de carne"?	Lo que pasa es que... / - ¿"El mejor pastel de carne"?
Guess I'll be the judge of that!	¡Eso habrá que verlo!	
Yeah, look...	Sí, mira...	Si, mira...
I know I has been a while and everything I...	Sé que hace tiempo y tal...	Se que hace tiempo y tal...

I just have to come out ... You know... It's the only way...	pero tengo que sacar el tema. / Es la única manera.	
It is better. It's easier this way. - Yeah...	Así es mej... es más fácil. / - Claro.	
What's going on?	¿Qué pasa?	¿Que pasa?

La experimentación se llevó a cabo durante una de las sesiones de la asignatura Lengua B(III): Inglés. Durante esta sesión, un grupo de estudiantes trabajó en un aula con ordenadores en la que estaba instalado el programa *Subtitle Workshop*, Mientras que el otro grupo trabajó en un aula de informática distinta revisando subtítulos a través del videojuego *Subtitle Legends*. En ambos casos, los estudiantes recibieron instrucciones de que debían valorar la idoneidad de los subtítulos que iban apareciendo en pantalla de acuerdo con el audio original del cortometraje *A Reasonable Request*. Una vez identificados los errores (los estudiantes no recibieron ningún tipo de indicación al respecto del número de errores contenidos en los subtítulos en español), se les solicitó que guardaran en el ordenador un documento enumerando los distintos errores, así como la solución propuesta para cada uno de ellos, que fue recogido y analizado posteriormente por los investigadores. Pese a que se les comunicó que disponían de una hora para completar el encargo, la mayor parte del alumnado no tardó más de treinta minutos en llevarlo a cabo.

Con el objeto de analizar y medir la presencia de diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos se llevó a cabo el procedimiento Prueba T para muestras independientes, que compara las medias de dos grupos de poblaciones independientes asignados aleatoriamente (en el presente estudio, grupo de sujetos revisores mediante el programa de subtitulación *Subtitle Workshop* y grupo de sujetos revisores mediante el videojuego *Subtitle Legends*). Para ello se utilizó el programa de análisis SPSS, estableciendo el nivel de probabilidad asociada al estadístico Levene en <0.05 .

3. RESULTADOS

Tal como se observa en la siguiente tabla, los resultados obtenidos apenas muestran diferencias entre ambos grupos para la mayoría de los 10 errores (codificados como ERR_número):

Tabla 2. Estadísticos de grupo

	Method used	N	Media	Desv. típ.	Error típ.
ERR_1	Subtitle_Workshop	14	,14	,363	,097
	Subtitle_Legends	14	,14	,363	,097
ERR_2	Subtitle_Workshop	14	,00	,000 ^a	,000
	Subtitle_Legends	14	,00	,000 ^a	,000
ERR_3	Subtitle_Workshop	14	,93	,267	,071
	Subtitle_Legends	14	,71	,469	,125
ERR_4	Subtitle_Workshop	14	,36	,497	,133
	Subtitle_Legends	14	,29	,469	,125
ERR_5	Subtitle_Workshop	14	,79	,426	,114
	Subtitle_Legends	14	,86	,363	,097
ERR_6	Subtitle_Workshop	14	,36	,497	,133
	Subtitle_Legends	14	,50	,519	,139
ERR_7	Subtitle_Workshop	14	,29	,469	,125
	Subtitle_Legends	14	,36	,497	,133
ERR_8	Subtitle_Workshop	14	,93	,267	,071
	Subtitle_Legends	14	,86	,363	,097
ERR_9	Subtitle_Workshop	14	,71	,469	,125
	Subtitle_Legends	14	,57	,514	,137
ERR_10	Subtitle_Workshop	14	,86	,363	,097
	Subtitle_Legends	14	,93	,267	,071
Media	Subtitle_Workshop	14	5,36	1,216	,325
	Subtitle_Legends	14	5,21	1,718	,459

a. No puede calcularse T porque las desviaciones típicas de ambos grupos son 0

No obstante, la prueba de muestras independientes señala que ninguna de las diferencias entre las muestras poblacionales con respecto a la detección de errores son estadísticamente significativas, ya sea de forma individualizada, o bien mediante una variable de agrupación que engloba todos los errores por medio de una puntuación de 0 a 10, tal como se aprecia en la siguiente tabla:

Tabla 3. Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Dif. medias	Error típ. diferenc.	95% Interv. conf.	
									Infer.	Superior
ERR_1	Sí	,000	1,000	,000	26	1,000	,000	,137	-,282	,282
	No			,000	26,000	1,000	,000	,137	-,282	,282
ERR_3	Sí	11,446	,002	1,486	26	,149	,214	,144	-,082	,511
	No			1,486	20,643	,152	,214	,144	-,086	,515
ERR_4	Sí	,602	,445	,391	26	,699	,071	,183	-,304	,447
	No			,391	25,910	,699	,071	,183	-,304	,447
ERR_5	Sí	,934	,343	-,478	26	,637	-,071	,150	-,379	,236
	No			-,478	25,368	,637	-,071	,150	-,379	,236
ERR_6	Sí	1,156	,292	-,744	26	,464	-,143	,192	-,538	,252
	No			-,744	25,953	,464	-,143	,192	-,538	,252
ERR_7	Sí	,602	,445	-,391	26	,699	-,071	,183	-,447	,304
	No			-,391	25,910	,699	-,071	,183	-,447	,304
ERR_8	Sí	1,473	,236	,593	26	,558	,071	,121	-,176	,319
	No			,593	23,889	,559	,071	,121	-,177	,320
ERR_9	Sí	2,039	,165	,769	26	,449	,143	,186	-,239	,525
	No			,769	25,787	,449	,143	,186	-,239	,525
ERR_1	Sí	1,473	,236	-,593	26	,558	-,071	,121	-,319	,176

0	No			-,593	23,88 9	,559	-,071	,121	-,320	,177
Media	Sí	1,199	,284	,254	26	,801	,143	,562	- 1,01 3	1,299
	No			,254	23,41 2	,802	,143	,562	- 1,01 9	1,305

Analizando los datos obtenidos pueden extraerse principalmente dos conclusiones. En primer lugar, destaca el hecho de que no existan diferencias estadísticamente significativas en cuanto al empleo del videojuego *Subtitle Legends* y el programa de subtítulo *Subtitle Workshop* en la detección de errores en subtítulos. En segundo lugar, y como consecuencia de ello, puede afirmarse que el videojuego es una herramienta válida para estos menesteres, de igual manera que el programa *Subtitle Workshop*, con la diferencia de que este último viene utilizándose tradicionalmente en el aula para la enseñanza de la técnica de subtítulo.

4. CONCLUSIONES

Entre las conclusiones del presente estudio, cabe destacar que queda corroborada la hipótesis de partida, que afirmaba que diferencias significativas en el uso del programa de subtítulo *Subtitle Workshop* y el videojuego *Subtitle Legends* en relación con la detección de errores. Una de las posibles causas, tal como se apuntaba, es que el grado de competencia tecnológica del alumnado de la Universidad de Alicante en general y del grado en Traducción e Interpretación en particular haya facilitado el manejo de herramientas digitales novedosas para el alumnado como el videojuego empleado, frente a otras en cuyo manejo tiene mayor experiencia, tal como el programa *Subtitle Workshop*. De igual manera, pese a que la información se ha sido visualizada a través de una pantalla, frente a otros soportes impresos, se constata un alto grado de detección de errores, en línea con los resultados obtenidos en investigaciones anteriores, tales como la Red ICE 4202 del curso 2017-2018. Ello permite inferir por tanto, en respuesta al objetivo principal de la investigación, que los videojuegos tienen un efecto positivo en la mejora de la competencia traductora - en este caso, tal como se ha comprobado, en el ámbito de la detección de errores a través del videojuego *Subtitle*

Legends.

5. TAREAS DESARROLLADAS EN LA RED

A continuación, se enumeran cada uno de los componentes y se detallan las tareas que ha desarrollado en la red.

PARTICIPANTE DE LA RED	TAREAS QUE DESARROLLA
Calvo-Ferrer, José Ramón	Coordinación. Diseño de la experimentación. Redacción del informe final.
Belda Medina, José Ramón	Análisis estadístico de los datos obtenidos.
Campos Pardillos, Miguel Ángel	Creación de las herramientas de recogida de datos (tests).
Cruz Delgado, Raúl	Creación de subtítulos para las herramientas.
Fox, Lisa	Creación de subtítulos para las herramientas.
Martín Avi, María	Creación de subtítulos para las herramientas.
Martínez Amorós, Clara	Creación de subtítulos para las herramientas.
Sánchez Gran, Julia	Creación de subtítulos para las herramientas.

Sanderson Pastor, John Douglas	Aplicación de las herramientas de recogida de datos en el aula.
Tolosa Igualada, Miguel	Codificación de los datos obtenidos. Redacción del informe final.
Yus Ramos, Francisco Benigno	Diseño de la experimentación.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alves, F. & Gonçalves, J. L. (2007). Modelling translator's competence. Relevance and expertise under scrutiny. In Gambier, Y., Shlesinger, M. & Stolze, R. (eds.): *Doubts and Directions in Translation Studies: Selected contributions from the EST Congress, Lisbon 2004*. Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, pp. 41-55
- Barab, S., Thomas, M., Dodge, T., Carteaux, R., & Tuzun, H. (2005). Making Learning Fun: Quest Atlantis, A Game Without Guns. *Educational Technology Research and Development*, 53(1), 86–107.
- Bell, R. T. (1991). *Translation and Translating*. Londres, Longman.
- Calvo-Ferrer, J. R. (2017). Educational games as stand-alone learning tools and their motivational effect on L2 vocabulary acquisition and perceived learning gains. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 264–278.
- Coller, B. D. D., & Scott, M. J. J. (2009). Effectiveness of using a video game to teach a course in mechanical engineering. *Computers & Education*, 53(3), 900–912.
- EMT Expert Group. (2009). *Competences for Professional Translators, Experts in Multilingual and Multimedia Communication*. https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/emt_competences_translators_en.pdf Consultado: 30/06/2019.
- Fraser, J. (1996). The Translator Investigated: learning from translation process analysis. *The Translator*, 2/1, 65-79.
- Göpferich, S. (2008). *Translationsprozessforschung*. Tubinga, Narr.
- Hurtado, A. (1996). La traducción: classification et éléments d'analyse. *Méta*, 41/3, 366-377.
- Hurtado, A. (2001). *Traducción y Traductología. Introducción a la traductología*. Madrid,

Cátedra.

- Kiraly, D. (1995). *Pathways to Translation. Pedagogy and Process*. The Kent State University Press.
- Kiraly, D. (2006). Beyond Social Constructivism: Complexity Theory and Translator Education. *Translation and Interpreting Studies*, 6(1): 68-86.
- Krings, H.P. (1986). *Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht. Eine empirische Untersuchung der Struktur des Übersetzungsprozesses an Fortgeschrittenen*. Tübinga, Gunter Narr.
- Lörscher, W. (1991). *Translation Performance, Translation Process, and Translation Strategies. A Psycholinguistic Investigation*. Tübinga, Gunter Narr.
- Mayo, M. J. J. (2007). Games for science and engineering education. *Communications of the ACM*, 50(7), 31–35.
- PACTE (1998). La competencia traductora y su aprendizaje: Objetivos, hipótesis y metodología de un proyecto de investigación. Póster. *IV Congrés Internacional sobre Traducció*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- PACTE (2000). Acquiring Translation Competence: Hypotheses and Methodological Problems of a Research Project. In Beeby, A. et al. (eds.): *Investigating Translation*. Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 99-106.
- PACTE (2003). Building a Translation Competence Model. In: Alves, Fabio (ed.) *Triangulating Translation: Perspectives in process oriented research*, Amsterdam: John Benjamins, 43-66.
- PACTE (2017). *Researching Translation Competence by PACTE Group*. Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins.
- Poplin, A. (2012). Playful public participation in urban planning: A case study for online serious games. *Computers, Environment and Urban Systems*, 36(3), 195–206.
- Tolosa-Igualada, M. (2013). *Don de errar. Tras los pasos del traductor errante*. Castellón de la Plana, Servei de comunicació i publicacions de la UJI.
- Toury, G. (1991). Experimentation in Translation Studies: achievements, prospects and some pitfalls. In S. Tirkkonen-Condit (ed.). *Empirical Research in Translation and Intercultural Studies: Selected papers of the TRANSIF Seminar, Savonlinna, 1988*. Tübinga, Gunter Narr.
- Wilss, W. (1989). Towards a Multi-facet Concept of Translation Behavior. *Target* 34/1, 129-

149.

Wong, W. L., Shen, C., Nocera, L., Carriazo, E., Tang, F., Bugga, S., ... Ritterfeld, U. (2007). Serious video game effectiveness. In *Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology* (pp. 49–55). New York, NY, USA: ACM.