

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO



EL USO DE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS COMO ESTRATEGIA  
PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS LÉXICAS, SEMÁNTICAS Y  
SOCIOCULTURALES DEL INGLÉS COMO LENGUA  
EXTRANJERA.

PRESENTA

**RICARDO ALEJANDRO SALINAS MOYA**

COMO PRODUCTO INTEGRADOR DE APRENDIZAJE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA APLICADA A LA ENSEÑANZA DE LENGUAS  
EXTRANJERAS.

DIRECTORA: **DRA. AURORA GUADALUPE MARTÍNEZ CANTÚ**  
CO-DIRECTOR: **DR. ELDON WALTER LONGORIA RAMÓN**

**OCTUBRE 2023**



## ACTA DE APROBACIÓN

(De acuerdo al RGSP aprobado el 12 de junio de 2012 Arts. 77, 79, 80,104, 115, 116, 121,122, 126, 131, 136, 139)

Producto Integrador de Aprendizaje

EL USO DE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS COMO ESTRATEGIA  
PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS LÉXICAS, SEMÁNTICAS Y  
SOCIOCULTURALES DEL INGLÉS COMO LENGUA  
EXTRANJERA.

### Comité de evaluación

Dra. Aurora Guadalupe Martínez Cantú  
*Directora*

Dr. Eldon Walter Longoria Ramón  
*Co-director*

Dra. María Eugenia Martínez Flores  
*Lectora*

Dr. Orlando Valdez Vega  
*Lector*

San Nicolás de los Garza, N.L., octubre de 2023  
*Alere Flammam Veritatis*

**DR. FELIPE ABUNDIS DE LEÓN**  
SECRETARIO DEL ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco plenamente a mi directora de proyecto, la Dra. Aurora Guadalupe Martínez Cantú por su guía y paciencia durante todos estos años que hemos trabajado juntos. Ya que, gracias a su devoción por la enseñanza es que aprendí a realizar investigaciones académicas.

De la misma manera, agradezco la Dra. María Eugenia Martínez Flores, Dr. Andrés Sepúlveda, Dr. Orlando Valdez, Dr. Eldon Longoria, Dr. Dan Serrato, Mtra. Adriana Althon, Dra. Elizabeth Alvarado y a todos mis profesores y lectores en los coloquios de investigación que contribuyeron con su experiencia para hacer que esta propuesta didáctica fuera de calidad.

Así mismo, agradezco de todo corazón a Iván Arturo Gonzales Medina, Dora Elizabeth Medina Covarrubias, David Arturo Hernández Romo, Oscar Salinas Cantú, Jean-Baptiste Zeller, Dennis Gonclavez, Sandra Susana Moya Quintanilla, Miguel Ángel Garza Moya y a todos mis amigos y familiares. Ya que sin su apoyo incondicional no hubiera llegado tan lejos en mi formación académica.

## **RESUMEN**

Desde la década de los 80, los videojuegos han sido un pasatiempo común entre gran cantidad de personas de todas las edades y conforme el paso del tiempo, estos se volvieron más complejos en cuanto a estructura narrativa.

Por consecuencia, esto dio paso a historias más profundas e inmersivas que, al ser creadas en el extranjero, pueden contener una gran carga de elementos culturales, por lo que cuando estos productos son exportados a otros países, pasan por un proceso de traducción llamado localización, el cual requiere de diversas técnicas traductológicas y de un esfuerzo colaborativo entre los traductores involucrados en el desarrollo. Sin embargo, esta rama de la traducción cuenta con escasa investigación académica, lo cual genera un vacío educativo, haciendo así que los cursos de localización sean escasos, dificultando la formación de los traductores en esta área de la traducción, generando así una falta de profesionalización en un campo laboral cuya relevancia va en aumento (Clop, 2010).

Los objetivos de esta investigación son los de describir las dificultades que presentan los estudiantes de traducción de una universidad al norte de Nuevo León al localizar un videojuego, identificar los criterios necesarios para hacer una localización y diseñar una propuesta didáctica mejorar sus competencias léxicas, semánticas y su conocimiento sociocultural del inglés a través del desarrollo de habilidades traductológicas dentro del campo de la localización de videojuegos. Este estudio utilizó el método de investigación-acción, los datos fueron recolectados gracias a una prueba efectuada antes y después de la intervención del investigador.

Palabras clave: Localización, Traducción, Videojuegos, Investigación-acción, Traducción colaborativa.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1 Objetivos .....</b>	<b>5</b>
<b>1.2 Preguntas de investigación .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Justificación .....</b>	<b>6</b>
<b>1.4 Revisión de la literatura.....</b>	<b>8</b>
<b>1.4.1 Dificultades de la traducción colaborativa.....</b>	<b>9</b>
<b>1.4.2 Localización de videojuegos.....</b>	<b>10</b>
<b>1.4.3 Dificultades en la localización de videojuegos.....</b>	<b>14</b>
<b>1.4.4 Localización de videojuegos en programas educativos.....</b>	<b>16</b>
<b>2 MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>21</b>
<b>2.1 El concepto de traducción .....</b>	<b>22</b>
<b>2.1.1 Error de traducción.....</b>	<b>23</b>
<b>2.1.2 Estrategias de traducción relevantes para la localización de videojuegos .....</b>	<b>24</b>
<b>2.1.3 La teoría funcionalista en la localización .....</b>	<b>28</b>
<b>2.2 La localización .....</b>	<b>28</b>
<b>2.2.1 Diferencias cruciales entre la traducción y la localización .....</b>	<b>29</b>
<b>2.2.2 Tipos de localización.....</b>	<b>33</b>
<b>2.2.3 Ventajas y desventajas de los tipos de localización .....</b>	<b>34</b>
<b>2.3 Requisitos para facilitar el trabajo de la localización .....</b>	<b>35</b>
<b>2.3.1 El proceso de internacionalización.....</b>	<b>35</b>
<b>2.3.2 El concepto de locale.....</b>	<b>35</b>
<b>2.3.3 La cultura y su impacto en las traducciones .....</b>	<b>36</b>
<b>2.4 Los videojuegos.....</b>	<b>37</b>
<b>2.4.1 Localización de videojuegos.....</b>	<b>38</b>
<b>2.4.2 Usos de la localización en videojuegos .....</b>	<b>39</b>
<b>2.4.3 Problemas que tienen los traductores con la localización de videojuegos.....</b>	<b>39</b>
<b>2.5 La traducción y la localización como metodología para la docencia y su rol en la enseñanza de lenguas extranjeras .....</b>	<b>41</b>
<b>2.5.1 El rol de la localización de videojuegos y su impacto en la motivación para el aprendizaje de lenguas extranjeras.....</b>	<b>43</b>

<b>3 METODOLOGÍA .....</b>	<b>46</b>
<b>3.1 Investigación-Acción .....</b>	<b>46</b>
<b>3.1.1 Proceso de investigación-acción .....</b>	<b>48</b>
<b>3.1.2 Modelo del proceso de investigación-acción.....</b>	<b>48</b>
<b>3.2 Hipótesis de acción .....</b>	<b>50</b>
<b>3.3 Diseño de la metodología .....</b>	<b>51</b>
<b>3.4 Descripción de la metodología utilizada.....</b>	<b>51</b>
<b>3.5 Descripción de los participantes .....</b>	<b>54</b>
<b>3.6 Instrumentos de recolección de datos.....</b>	<b>56</b>
<b>3.6.1 Instrumento de recolección de datos: Cuestionario mixto.....</b>	<b>56</b>
<b>3.6.2 Instrumento de recolección de datos: Prueba de traducción .....</b>	<b>58</b>
<b>3.7 Resultados de la recolección de datos.....</b>	<b>60</b>
<b>3.7.1 Interpretación de los resultados del cuestionario .....</b>	<b>60</b>
<b>3.7.1.1 Datos demográficos.....</b>	<b>60</b>
<b>3.7.1.2 Localización .....</b>	<b>63</b>
<b>3.7.1.3 Traducción colaborativa .....</b>	<b>65</b>
<b>3.7.1.4 Herramientas digitales de traducción y localización .....</b>	<b>68</b>
<b>3.7.1.5 Análisis preliminar.....</b>	<b>70</b>
<b>3.7.2 Interpretación de los resultados de la prueba de traducción .....</b>	<b>71</b>
<b>4 PROPUESTA DIDÁCTICA .....</b>	<b>73</b>
<b>4.1 Descripción general de la propuesta didáctica .....</b>	<b>73</b>
<b>4.2 Estructura de la propuesta .....</b>	<b>74</b>
<b>4.3 Instrumentos para la evaluación de la efectividad de la propuesta didáctica .....</b>	<b>87</b>
<b>4.4 Implementación de la propuesta didáctica .....</b>	<b>88</b>
<b>4.5 Evaluación de la propuesta didáctica .....</b>	<b>92</b>
<b>4.5.1 Unidad 1 – Introducción a la localización .....</b>	<b>93</b>
<b>4.5.2 Unidad 2 – Adquisición terminológica.....</b>	<b>97</b>
<b>4.5.3 Unidad 3 – Diferencias socioculturales .....</b>	<b>101</b>
<b>4.5.4 Unidad 4 – Toma de decisiones lingüísticas .....</b>	<b>104</b>
<b>4.6 Efectividad de la propuesta didáctica .....</b>	<b>108</b>
<b>4.7 Conclusiones .....</b>	<b>109</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>113</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Cinco diferencias cruciales entre la traducción y la localización</i> .....	32
<b>Tabla 2</b> <i>Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades de localización</i> .....	74
<b>Tabla 3</b> <i>Unidades de aprendizaje de la propuesta didáctica</i> .....	83

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> <i>Flujograma de la revisión de la literatura</i> .....	8
<b>Figura 2</b> <i>Flujograma del marco conceptual</i> .....	21
<b>Figura 3</b> <i>Anuncio de la efectividad de un detergente</i> .....	29
<b>Figura 4</b> <i>Diferencias entre la versión localizada y la versión traducida del manga Pokémon Special comercializado en México</i> .....	31
<b>Figura 5</b> <i>Modelo de organización para la investigación-acción propuesto por Kemmis (1989)</i> 49	
<b>Figura 6</b> <i>Etapas de la descripción de la metodología</i> .....	52
<b>Figura 7</b> <i>Gráfico circular estadístico de la edad de los participantes</i> .....	60
<b>Figura 8</b> <i>Gráfico circular estadístico del tiempo de trayectoria de los estudiantes en la traducción</i> .....	61
<b>Figura 9</b> <i>Gráfico circular estadístico del área de interés de los estudiantes de traducción</i> .....	62
<b>Figura 10</b> <i>Gráfico circular estadístico del conocimiento de la localización</i> .....	63
<b>Figura 11</b> <i>Gráfico circular estadístico del conocimiento de la traducción colaborativa</i> .....	66
<b>Figura 12</b> <i>Gráfico circular estadístico de la participación en traducciones colaborativas</i> .....	66
<b>Figura 13</b> <i>Gráfico comparativo de la comprensión de los estudiantes en la unidad de Introducción a la localización</i> .....	94
<b>Figura 14</b> <i>Gráfico comparativo de la expresión de los estudiantes en la unidad de Introducción a la localización</i> .....	95
<b>Figura 15</b> <i>Gráfico comparativo de las interpretaciones pragmáticas de los estudiantes en la unidad de Introducción a la localización</i> .....	96
<b>Figura 16</b> <i>Gráfico comparativo de la comprensión de los estudiantes en la unidad Adquisición terminológica</i> .....	98

<b>Figura 17</b> <i>Gráfico comparativo de la expresión de los estudiantes en la unidad de Adquisición terminológica</i> .....	98
<b>Figura 18</b> <i>Gráfico comparativo de las interpretaciones pragmáticas de los estudiantes en la unidad de Adquisición terminológica</i> .....	99
<b>Figura 19</b> <i>Gráfico comparativo de la comprensión de los estudiantes en la unidad de Diferencias socioculturales</i> .....	101
<b>Figura 20</b> <i>Gráfico comparativo de la expresión de los estudiantes en la unidad de Diferencias socioculturales</i> .....	102
<b>Figura 21</b> <i>Gráfico comparativo de las interpretaciones pragmáticas de los estudiantes en la unidad de Diferencias socioculturales</i> .....	103
<b>Figura 22</b> <i>Gráfico comparativo de la comprensión de los estudiantes en la unidad de Toma de decisiones lingüísticas</i> .....	104
<b>Figura 23</b> <i>Gráfico comparativo de la expresión de los estudiantes en la unidad de Toma de decisiones lingüísticas</i> .....	105
<b>Figura 24</b> <i>Gráfico comparativo de las interpretaciones pragmáticas de los estudiantes en la unidad de Toma de decisiones lingüísticas</i> .....	106

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A Carta de autorización para la investigación</b> .....	121
<b>Anexo B Instrumentos de recolección de datos: Cuestionario</b> .....	123
<b>Anexo C Instrumentos de recolección de datos: Prueba de traducción y actividad introducción a la localización</b> .....	124
<b>Anexo D Actividad adquisición terminológica</b> .....	127
<b>Anexo E Actividad diferencias socioculturales</b> .....	128
<b>Anexo F Actividad toma de decisiones lingüísticas</b> .....	129
<b>Anexo G Decodificación interna de los instrumentos de recolección de datos</b> .....	131
<b>Anexo H Cuestionario de dificultades y estrategias de los participantes</b> .....	132
<b>Anexo I Rúbrica de evaluación del encargo de localización</b> .....	133
<b>Anexo J Cronograma de trabajo</b> .....	135



## INTRODUCCIÓN

Los videojuegos, desde su popularización en la época de 1980 se convirtieron en un pasatiempo cada vez más común entre jóvenes y adultos por igual. Al principio, estos videojuegos eran de construcción sencilla, con objetivos simples y concretos como recolectar puntos en un laberinto escapando de unos pequeños fantasmas, destruir asteroides con la ayuda de una nave espacial o evitar que una pequeña pelota atravesara tu lado de la pantalla.

Sin embargo, conforme el paso del tiempo, estos se volvieron más complejos en cuanto a estructura narrativa, dando paso a historias más profundas e inmersivas, como es el caso de los juegos de rol, en los cuales el jugador toma el control de un personaje ficticio el cual debe completar una aventura. Otro género de videojuegos el cual posee una gran cantidad de construcción argumentativa son las novelas gráficas que, como su nombre lo indica, son videojuegos que cuentan con una constitución narrativa compleja debido a su naturaleza y propósito de contar una historia con lujo de detalles, los cuales, a su vez, se encuentran acompañados de elementos visuales para apoyar la argumentación del texto.

No obstante, los videojuegos, por lo general, al ser creados en el extranjero pueden contener una gran carga de elementos culturales, como lo son frases, costumbres y acciones. De esta manera, cuando estos productos son exportados a otros países, pasan por un proceso de traducción llamado localización, dicho proceso traductológico se utiliza para modificar distintos aspectos del videojuego para que sea más acorde a su utilización en el país de llegada para así evitar un choque cultural. Por consecuencia, esto evidentemente necesita de distintas metodologías traductológicas que permitan adaptar apropiadamente los significados que el juego quiere transmitir.

Di Marco (2007) expresa que la localización es un proceso traductológico el cual puede definirse como:

La adaptación de imágenes, sonido y guion concebidos en un idioma por miembros de una cultura a otro idioma y otra cultura, de tal manera que sean coherentes con los valores y posturas de la segunda cultura, e internamente coherentes con las estrategias

semióticas del texto, las imágenes y el sonido del videojuego original. (Di Marco, 2007, p. 2)

La localización es un proceso que no solo involucra la traducción de un mensaje escrito o la adaptación de un código de escritura foráneo a uno local (por ejemplo: del hiragana japonés al abecedario latino) sino que, según O'Hagan y Mangiron (2013) afecta a un gran número de signos como lo son:

- Signos visuales no verbales (diseño del personaje, escena de fondo, iluminación, gestos)
- Signos visuales verbales (texto en gráficos, diálogo escrito, Interfaz del usuario)
- Signos acústicos no verbales (música, efectos de sonido)
- Signos acústicos verbales (diálogos, letras de canciones)

La localización nace, según Esselink (2000), de la necesidad de facilitar la comprensión de los jugadores, y de esta manera evitar un choque cultural causado por la diferencia en las tradiciones que se expresan en el producto. Dicho choque es definido por Oberg (1966), quien fue el precursor del término, como una forma de ansiedad que resulta de la pérdida de los signos y símbolos comúnmente percibidos y entendidos en el intercambio social, el individuo refleja esto con represión, regresión, aislamiento y rechazo.

Por lo tanto, la localización se da cuando existe un concepto en la lengua origen el cual causaría un rechazo en la lengua meta, ya que la situación o no existe, o transmite un mensaje diferente al intencionado. Esto es ejemplificado por Vázquez (1977), quien es otro referente de la traducción, con la frase “The father kissed his daughter on the mouth” que al traducirlo se vuelve “El padre abrazó tiernamente a su hija” ya que esta muestra de aprecio no es común dentro del contexto social mexicano a diferencia del contexto estadounidense, por lo tanto, esta frase, si se tradujera fielmente, podría causar un repudio en la audiencia meta.

Sin embargo, es importante recordar que el proceso traductológico de la localización no es equivalente a una traducción común, ya que la localización requiere de metodologías distintas para que cumpla con su objetivo, son dos procesos diferentes, aunque uno se encuentra ligado al otro por naturaleza, una localización siempre estará traducida, pero una traducción no siempre estará localizada. Por lo tanto, para que los futuros traductores puedan realizar trabajos de

localización apropiadamente, es indispensable que en su formación académica obtengan recursos didácticos relacionados al proceso de localización, un proceso que actualmente no se encuentra en sus cursos estándar universitarios de traducción.

La idea fundamental de esta investigación es que la localización de videojuegos ha sido poco estudiada por las instituciones académicas y la comunidad científica. En consecuencia, los traductores que desean iniciarse en la industria de la localización de videojuegos no cuentan con las herramientas y el conocimiento adecuado debido a la falta de formación académica formal, lo que dificulta su integración y subsecuentemente la calidad de los videojuegos localizados.

De esta manera, nos encontramos con un mercado emergente, el cual puede ser utilizado como un recurso didáctico en esta era del creciente aprovechamiento de las TIC en educación. Sin embargo, para que sea aprovechado en su totalidad, evidentemente debe contar con una integración al mercado local de calidad, lo cual se logra a través de un trabajo de localización profesional. Para lograr esto, es ideal contar con los recursos educativos correctos para la formación profesional de los futuros traductores.

En el presente trabajo, se examinarán distintas posturas de diferentes autores expertos en las áreas de la enseñanza, la traducción, los videojuegos y localización de videojuegos, respecto al proceso de localización y su uso como herramienta didáctica. De la misma manera, se analizarán datos obtenidos derivados de una prueba previa y una prueba posterior a la intervención efectuada en este estudio. Se espera que, con la combinación de la información, se realice una propuesta didáctica adecuada que nos permita dar solución a la problemática que motiva esta investigación.

## **1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Para poder describir apropiadamente la presente sección, es importante establecer la población y las dificultades particulares de los conceptos básicos del actual estudio. Los participantes son estudiantes de traducción de la licenciatura de Lingüística Aplicada a la Enseñanza y Traducción del Inglés en una universidad ubicada al noreste del estado de Nuevo León, México.

La traducción es una disciplina que nos permite conocer una gran variedad de productos que no se encuentran originalmente en nuestro idioma, por lo tanto, la conexión entre dos lugares y culturas es fácilmente accesible a través de un traductor (Herrera *et al.*, 2013). Sin embargo, según Maturena-Meza (2016), la traducción de un documento es invariablemente representada por cómo el equipo de traductores interpreta el discurso original en el cual están trabajando, ya que cada persona comprende de manera diferente enunciados, frases e inclusive palabras individuales, es en este momento en el cual el sentido de una traducción puede desaparecer a causa de los conocimientos culturales que posee el traductor.

De la misma manera, la localización de videojuegos cuenta con dificultades inherentes a esta rama traductológica adicionales a las que ya se encuentran presentes en la traducción de un producto, como lo son las limitaciones técnicas de cada producto, los conocimientos técnicos requeridos y las estrategias de traducción necesarias. Por lo cual, desconocer estos conceptos provoca un obstáculo para la realización de un trabajo de localización, esto se puede combatir con cursos de localización dentro de los programas de traducción que ofrecen las instituciones educativas.

Sin embargo, debido a lo reciente que son los estudios la localización de videojuegos, numerosos programas educativos aún no cuentan con este curso dentro de sus esquemas didácticos, forzando así a que los interesados en esta área traductológica busquen fuentes externas, las cuales son generalmente informales, provocando así que los traductores no tengan un acceso de calidad a un entrenamiento educativo riguroso, lo cual dificulta su adherencia al mercado laboral existente en el dominio de la localización.

Tomando en consideración lo anterior, las problemáticas que giran en torno a esta investigación son los siguientes:

- Los trabajos de traducción multimedia que realizan los estudiantes de traducción de una universidad al noreste de México reflejan dificultades traductológicas, principalmente en la localización de videojuegos.
- Los proyectos traductológicos que los estudiantes de traducción de una universidad al noreste de México realizan no presentan un proceso de localización, solamente de traducción.

- Las unidades de aprendizaje que son impartidas en una universidad ubicada al noreste de México no desarrollan las habilidades de los futuros traductores para la localización de videojuegos.

## **1.1 Objetivos**

Como se ha mencionado anteriormente en este texto, y considerando la problemática del estudio y las interrogantes de este, los objetivos que se busca realizar en este estudio son los siguientes:

Objetivo general:

Analizar el uso de la localización de videojuegos como estrategia para desarrollar competencias léxicas, semánticas y conocimiento sociocultural del inglés como lengua extranjera.

Objetivos específicos:

1. Identificar cuáles son los criterios que los estudiantes de traducción consideran al realizar la localización de un videojuego.
2. Describir las dificultades que presentan los estudiantes de traducción de una universidad ubicada al noreste de México al localizar un videojuego.
3. Crear una propuesta didáctica que, al ser implementada, permita a los estudiantes de traducción mejorar sus competencias léxicas, semánticas y su conocimiento sociocultural del inglés a través del desarrollo de habilidades traductológicas dentro del campo de la localización de videojuegos.

Esto con el fin de formar localizadores profesionales que puedan producir un producto de calidad; y, adicionalmente, de crear un antecedente académico que pueda fomentar subsecuentes investigaciones científicas relacionadas a la localización de videojuegos para así propagar esta área de oportunidad de la traducción, lo que facilitará la formalización y la adición de cursos de localización dentro de los planes de estudio de las universidades.

## **1.2 Preguntas de investigación**

En concordancia con las problemáticas presentadas anteriormente, las interrogantes que orbitan este estudio académico son las siguientes:

1. ¿Cuáles son los criterios que los estudiantes de traducción deben considerar al realizar una localización de un videojuego?

2. ¿Cuáles son las dificultades que se le presentan a los estudiantes de traducción de educación superior al localizar un videojuego?
3. ¿Cuáles son las actividades que se pueden diseñar que permitan a los estudiantes mejorar sus competencias léxicas, semánticas y su conocimiento sociocultural del inglés a través del desarrollo de habilidades traductológicas dentro del campo de la localización de videojuegos en educación superior?

### **1.3 Justificación**

Como se ha mencionado anteriormente, los videojuegos son la primera industria cultural multimedia en la actualidad, por lo tanto, son una excelente opción como recurso didáctico y como una TIC en la educación (Clop, 2010). Sin embargo, consideramos que esto evidentemente solo puede suceder si un videojuego se encuentra plenamente localizado, esto debido a que, si un producto no se encuentra debidamente adaptado, los jugadores pueden perder el interés por el producto y simplemente abandonarlo (O'Hagan y Mangiron, 2004).

Para poder contextualizar lo descrito en el párrafo anterior, se puede ejemplificar con lo ocurrido con el videojuego que en Norteamérica se llamó *Devil Kings* y en Japón es conocido como *Sengoku Basara* el cual es un juego de video publicado en el año 2006 para la consola *Playstation 2*. De un lado, tenemos la versión japonesa cuya trama se encuentra basada en Japón durante el periodo Sengoku (1467-1568) el cual fue una época de guerra y lucha entre distintos clanes los cuales combatían para conseguir el poder y así unificar al país, aunque *Sengoku Basara* no es un juego donde se seguía la historia japonesa al pie de la letra, si contenía una gran cantidad de folclor y personajes históricos reales japoneses, como por ejemplo Masamune Date, Yukimura Sanada y Nobunaga Oda, los cuales fueron personajes importantes de la guerra en esa época, al fungir como *daimio*, el cual es el título dado a los soberanos feudales más poderosos de su respectiva región.

Del otro lado, tenemos la versión norteamericana, la cual ya no se encuentra basada en el Japón feudal sino en un mundo ficticio con una temática más “oscura” e “infernial”, los personajes ya no peleaban por unificar el país sino por que vendieron su alma al demonio, en resumen, se realizaron prácticas poco éticas, no se respetó el contexto del videojuego y se cambió todo el marco histórico del juego original, se rebautizaron los nombres de los personajes, el enfoque del protagonista y sus motivaciones fueron modificadas, esto fue para, lo que creían la

compañía de localización, complacer al público norteamericano (Cheng, 2016), es importante recalcar que, debido a estos cambios, el título en su versión localizada fue un total fracaso comercial y crítico en el mercado occidental lo cual efectivamente ocasionó que esa saga de videojuegos no tuviera otro lanzamiento internacional sino hasta el año 2010 con el título de *Sengoku Basara: Samurai Heroes* (Riveros, 2020).

Por lo que, considerando lo mencionado anteriormente, es indispensable que aquellas personas que localicen los videojuegos se encuentren preparadas académicamente para hacerlo. Ya que esto proporcionaría, por un lado, un estándar de calidad en las localizaciones que realizan debido a su formación universitaria. Y, por otro lado, ayudaría a combatir las dificultades que los localizadores primerizos se enfrentan al momento de integrarse al mundo laboral, ya que contarían con las teorías y la práctica necesaria para desempeñar su profesión sin contratiempos.

La localización de videojuegos, al ser un área de la traducción cuyo desarrollo ha sido reciente, cuenta con escasas investigaciones científicas y propuestas pedagógicas que permitan formalizar y expandir dicha práctica en los planes educativos que imparten la traducción, creando así un vacío académico para una demanda latente y prospera en el mercado laboral. En consecuencia, la falta de documentación académica dificulta la creación de una propuesta pedagógica eficiente para la integración de la localización de videojuegos como objetivo de aprendizaje en los programas de instituciones educativas mexicanas. Aunque es verdad que existen propuestas pedagógicas cuyo énfasis es la integración de la localización de videojuegos en las universidades (Días, 2020 y Vela, 2011), estas son extranjeras (una brasileña y una española, respectivamente). Por lo tanto, los contextos que llevaron a su creación son diferentes, al igual que la respuesta social, los requerimientos y las experiencias de los alumnos de traducción, de esta manera, se considera prudente la creación de una propuesta pedagógica enfocada a las necesidades de los futuros traductores en el ámbito nacional mexicano.

Por lo mencionado anteriormente, se consideran que existen dos justificaciones apropiadas para este estudio:

1. La localización de videojuegos puede servir como una herramienta pedagógica y utilizarse como parte de las TIC en la educación, principalmente en el área de la enseñanza de lenguas extranjeras, lo cual produciría métodos alternativos para la enseñanza de idiomas en una sociedad que está en constante evolución.

2. Conocer las necesidades que tienen los futuros traductores que deseen especializarse en la localización de videojuegos y las dificultades que afrontan, esto facilitará la creación de propuestas didácticas que permita resolver las problemáticas que los estudiantes de traducción interesados en esta área traductológica poseen.

Debido a lo esto, el objetivo principal de esta investigación es la creación de una propuesta pedagógica que permitiría educar a futuros traductores para que puedan realizar trabajos de localización de videojuegos, con recursos didácticos y estrategias de traducción apropiados a fin de formalizar esta área traductológica, lo cual, a su vez, permitirá el desarrollo de las competencias léxicas, semánticas y sociocultural del idioma inglés por parte de los estudiantes de traducción.

#### **1.4 Revisión de la literatura**

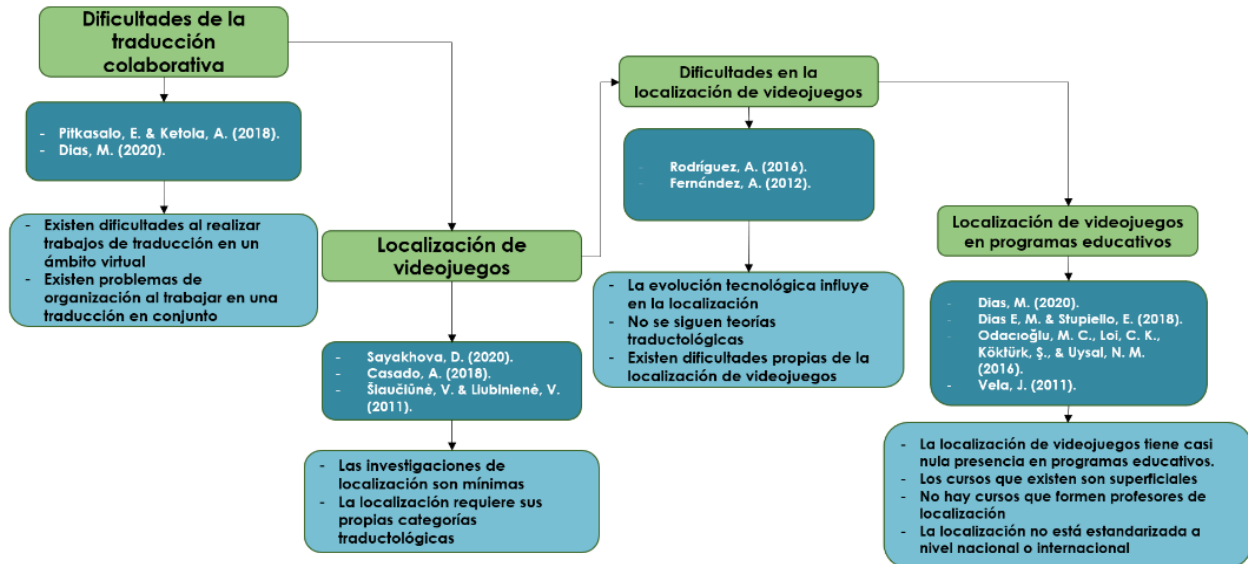
En este apartado se tiene como objetivo describir diversas investigaciones cuyos autores analizaron las dificultades que suceden al realizar trabajos de traducción de manera colaborativa, la localización de videojuegos, los problemas traductológicos que se presentan al localizar un videojuego, y la importancia de implementar cursos de localización en los planes educativos de traducción dentro de las universidades. Adicionalmente, y para facilitar la comprensión del lector, este capítulo fue dividido en cuatro subcategorías, las cuales son: dificultades traductológicas, localización de videojuegos, dificultades en la localización de videojuegos y la localización de videojuegos en programas educativos.

A continuación, se proporciona un flujograma en forma de síntesis que sirve para guiar al lector en los conceptos principales de cada una de las secciones, junto con sus respectivos autores e idea general de sus estudios. Adicionalmente, el flujograma otorgará una secuencia lógica de la relación entre las categorías y los tópicos los cuales se discutirán en la presente sección.

#### **Figura 1**

*Flujograma de la revisión de la literatura*





*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de revisión documentaria.

### 1.4.1 Dificultades de la traducción colaborativa

Pitkasalo y Ketola (2018) investigaron los problemas que se presentan al realizar un trabajo de traducción en un ámbito colaborativo virtual, por lo cual la problemática de esta investigación fue que los estudiantes de traducción presentan dificultades al realizar proyectos de traducción tanto de manera colaborativa grupal como en un ambiente virtual en línea. Por lo tanto, los objetivos de este estudio son de crear y presentar una propuesta didáctica para un curso de traducción con enfoque colaborativo en un espacio virtual con un enfoque en el aprendizaje colaborativo en línea y la autorregulación en un ambiente digital. Para poder realizar esto, se utilizó un método de instrucción combinado entre el aprendizaje colaborativo y un aprendizaje basado en proyectos, además se recolectaron los datos obtenidos en la traducción de un libro para comprobar la efectividad del curso.

El aprendizaje colaborativo, es un enfoque didáctico que, como su nombre implica, enfatiza la colaboración entre los estudiantes para resolver problemáticas como un equipo en lugar de ser un aprendizaje individualista y así comprender mejor los conceptos los cuales se les presentan. En el aprendizaje colaborativo, se otorgan distintas tareas a cada grupo y ellos, desde sus perspectivas como grupo, pueden analizar la tarea presentada de diferentes ángulos para así generar un conocimiento más significativo.

Por su parte, el aprendizaje basado en proyectos es un enfoque que utiliza como su eje central didáctica los proyectos multifacéticos, a los estudiantes se les asigna un trabajo a realizar el cual requiere una serie de habilidades como la investigación, la redacción, entrevistas, entre otras, para ser completado. Por lo tanto, en este tipo de aprendizaje, los estudiantes requieren de investigar y analizar las complejidades, interconexiones y ambigüedades de aquello que están realizando, generando así un aprendizaje mucho más amplio y que está basado en actividades que ocurren “en la vida real” y no exclusivamente en un ambiente controlado. Las intervenciones del docente varían en su objetivo, pero, por lo general, en el aprendizaje basado en proyectos, el educador funge como un esclarecedor de dudas y guía que ayuda a encaminar las aspiraciones del estudiante, evitando que se desvíe del objetivo a cumplir.

El estudio de Pitkasalo y Ketola (2018) fue realizado en una universidad de Tampere, Finlandia, la cual tuvo como participantes a 28 estudiantes universitarios los cuales fueron divididos en grupos de cuatro personas cada uno y cada grupo fue encargado de diversas áreas de un proyecto de traducción. La finalidad de la investigación fue la de generar soluciones para las problemáticas que se presentan en los grupos de trabajo en línea que comúnmente suceden en los proyectos colaborativos virtuales. Se encontró suma importancia en la necesidad de un coordinador de proyecto y la claridad en las obligaciones de cada grupo específico de trabajo.

#### **1.4.2 Localización de videojuegos**

La localización, según *The Localisation Industry Association* (LISA, 2007), se puede definir como un proceso que modifica productos o servicios tomando en cuenta las diferencias de los distintos mercados, y cuenta con una gran cantidad de dificultades técnicas que requieren de una amplia experiencia para poder implementarlas adecuadamente. La localización de un producto involucra la adaptación de cualquier aspecto que pudiera causar un rechazo en la audiencia objetivo, para así poder ser comercializado apropiadamente en el mercado objetivo.

La localización de videojuegos es un proceso traductológico que ha sido estudiado por varios autores, entre ellos se encuentra Sayakhova (2020) quien investigó la localización de videojuegos, siendo su problemática la falta de investigaciones científicas en este campo en lo particular. Ya que, debido a esto, no hay opiniones claras de que los videojuegos deban ser explorados separadamente como un producto del lenguaje, un número de códigos y una representación visual dentro del proceso de localización o si deben ser considerados una sola

unidad durante las investigaciones, teniendo como objetivo el expandir los estudios de la localización de videojuegos, demostrar la necesidad de contar con categorías específicas para la investigación lingüística este tema, para lo cual se investigaron las técnicas de traducción actuales, se realizó una descripción lingüística, un análisis de discurso y un análisis contextual.

La investigación de Sayakhova (2020) se realizó en la Universidad Estatal de Bashkiria, Rusia, utilizando estudios de localización basada en el proceso de adaptación de productos, cuyas características son: la traducción audiovisual, la localización continua y la sincronización labial. Gracias a los datos recolectados en su estudio, Sayakhova (2020) determinó que la localización requiere formar sus propias categorías traductológicas, en la ciencia de traducción audiovisual es necesario una subcategoría que incluya la localización de videojuegos y la localización y traducción de videojuegos en general deben ser considerados a nivel lingüístico.

Otro de los autores que investigaron la localización de los videojuegos es Casado (2018), el cual investigó el impacto de la tecnología en la localización de videojuegos, cuya problemática es que, debido al avance en la tecnología, se desconoce cuáles son las mejoras específicas llevadas a cabo en la localización de videojuegos y cómo esto afecta a los textos meta en los videojuegos. El objetivo de este estudio es el de explorar cómo los avances tecnológicos afectan a la calidad de la traducción de videojuegos, para poder medir dicho impacto, los juegos de Pokémon Zafiro (2002) y Pokémon Zafiro Alfa (2014) fueron seleccionados debido a sus características ideales para el estudio ya que el segundo se trata de una adaptación del primero.

Para el estudio de Casado (2018) se creó un corpus paralelo contrastivo utilizando las imágenes y los textos de los videojuegos anteriormente mencionados, en los idiomas japonés, inglés y español. Un corpus lingüístico es definido por Crystal (1991) como una metodología para la recolección de datos lingüísticos ya sean cuantitativos o cualitativos, compilados en forma de textos escritos o de transcripciones de conversaciones grabadas, el cual puede ser usado como un iniciador de una descripción lingüística o para verificar una hipótesis de estudios lingüísticos. Dicho corpus se analizó mediante el uso del programa informático *MAXQDA* considerando múltiples aspectos, tales como: problemas de espacio en la interfaz, número de caracteres y posibles variables. La selección de los aspectos anteriormente mencionados se realizó utilizando como base las obras de Jiménez Crespo (2008) y Muñoz Sánchez (2007). El corpus recogió el texto y las imágenes encontradas durante el juego y se utilizó un ordenador,

una cámara de fotos y las consolas de videojuegos *Game Boy Advance* y *Nintendo 3DS* para la recolección de datos.

Utilizando los datos obtenidos en la investigación, el autor afirmó que los cambios en la tecnología afectan las traducciones realizadas. Adicionalmente, se observó que a pesar de que estos cambios fueron generalmente positivos, aún existen distintos aspectos que se deben solucionar, como lo son los problemas de dimensiones que se sufren en las interfaces del juego. Aunque la tecnología experimentó una evolución sin precedentes, aún quedan muchas dificultades por solucionar, de lo contrario, los videojuegos seguirán perdiendo algunos matices y, por lo tanto, no explotarán todo su potencial. Casado (2018) concluye que es evidente que se necesitan más investigaciones académicas respecto a la tecnología y las traducciones, esto con el fin de buscar mejores soluciones a las dificultades encontradas en su estudio.

Una tercera investigación relacionada a la localización de videojuegos fue la que realizaron Šiaučiūnė y Liubinienė (2011), los cuales investigaron la importancia de la implementación de la teoría del Skopos y la teoría de las correspondencias regulares (Retsker, 2007) en la producción de un proyecto de localización, a la vez que la importancia de la especialización en la localización de videojuegos. La teoría del Skopos fue primeramente introducida por Vermeer en la década de los 70 y posteriormente retomada por Nord en 1997. La primicia principal de la teoría del Skopos es las traducciones están sujetas a una función y a un objetivo determinado proporcionado por un agente, realizando así un “encargo de traducción”. Dicho proyecto debe contar las características necesarias para cumplir con su propósito, esto significa que el traductor es libre de traducir, interpretar o cambiar partes del texto en función a la situación en la que el producto será utilizado y a la población que utilizará el mismo.

La teoría de las correspondencias regulares fue propuesta por Retsker en 2007 en la cual expresa que las decisiones que un traductor realiza al traducir un texto no son arbitrarias, sino que están reguladas y determinadas por unidades lingüísticas de los dos lenguajes involucrados en el proceso de traducción ya que existen numerosas maneras de traducir un significado del idioma origen al idioma meta. Entonces, la tarea del traductor es detectar y encontrar dichas unidades para utilizar la más adecuada para ese contexto en lo particular.

Después de haber analizado las teorías antes mencionadas, Šiaučiūnė y Liubinienė (2011) enfatizan la importancia de su estudio, esto debido a que la localización de videojuegos, al ser

algo nuevo en Lituania, no existen suficientes investigaciones y cuyo objetivo es el de analizar la versión localizada del videojuego *Magic Encyclopedia: First Story* (2008) para confirmar si la teoría del Skopos o la teoría de las correspondencias regulares fueron aplicadas a la localización del juego de video. Para poder examinar el videojuego anteriormente mencionado, se creó un corpus el cual cuenta con 535 palabras, frases y expresiones, al cual se le aplicó los métodos de análisis lingüístico y análisis comparativo para poder estudiarlo.

Dicho corpus fue analizado en busca de discrepancias y falta de la aplicación de las teorías de Skopos y de las correspondencias regulares, basándose en lo sugerido por Chandler en su libro *The Game Localization Handbook* (2004). Al examinar los datos que se arrojaron gracias al corpus, los autores pudieron confirmar que la localización de videojuegos en Lituania se considera pobre debido a la falta de departamentos especializados de localización y de traductores profesionales los cuales puedan proporcionar un trabajo de calidad.

La investigación de Šiaučiūnė y Liubinienė (2011) reveló que la teoría del Skopos es la mejor opción para aplicar en la localización de videojuegos; sin embargo, los traductores suelen apegarse a una traducción allegada al lenguaje de partida en lugar de hacer su debida adaptación al lenguaje de llegada. De la misma manera, los autores enfatizan la notoriedad de la falta de una revisión del trabajo final, el cual, expresan, debe ser realizado por el equipo completo para confirmar concordancia con los términos utilizados. Esto debido a que los errores en la traducción de términos son un incidente común el cual puede ser solucionado con una revisión final del producto localizado.

De acuerdo con los datos proporcionados por las investigaciones de Sayakhova (2020), Casado (2018) y Šiaučiūnė y Liubinienė (2011), se puede observar que un factor importante que conecta estos tres estudios es el hecho de que existen pocos estudios sobre la localización de videojuegos en diferentes partes del mundo, no es un problema localizado solo en un área determinada. Por lo cual, se genera un vacío académico en un mercado que se expande con frecuencia y, a su vez, debido a la falta de un sustento educativo, los futuros traductores que desean integrarse a la industria de la localización de videojuegos no se encuentren debidamente capacitados y no cuentan con las herramientas necesarias para hacer frente a los retos inherentes a esa profesión.

De la misma manera, los traductores que actualmente se encuentran ejerciendo la profesión de la localización de videojuegos se ven obligados a realizar una búsqueda de esos mismos recursos por medios distintos a los académicos, causando que los errores por falta de una formación formal sean comunes. Lo anterior ocurre debido a que los recursos didácticos a los cuales pueden tener acceso, al no encontrarse sustentados científicamente, son poco confiables debido a la naturaleza subjetiva de las fuentes de información no formales.

### **1.4.3 Dificultades en la localización de videojuegos**

Con respecto a las dificultades que suceden al momento de realizar una localización de videojuegos, se pueden encontrar diversos autores los cuales han estudiado este mismo fenómeno, uno de ellos es Rodríguez (2016), el cual investigó los errores de traducción en un producto audiovisual, cuya problemática es que los videojuegos son susceptibles a numerosas dificultades traductológicas lo cual dificulta su localización. Sin embargo, debido a la gran cantidad de autores que abordan el concepto de “error de traducción”, no se dispone de un consenso con respecto a la clasificación de errores. Teniendo así, como objetivo principal, la realización de un estudio descriptivo del error de traducción en un juego localizado al español, así como llevar a cabo una revisión teórica del concepto de localización y homogeneizar los conceptos y enfoques con respecto al error de traducción y sus diferentes tipologías.

El estudio que Rodríguez (2016) realizó en España, se llevó a cabo haciendo una revisión y un análisis de un corpus de estudio inglés-español, el cual está compuesto por diversos errores traductológicos encontrados en el videojuego *Breath of Fire: Dragon Quarter* (2002) en su versión en español, junto con su respectivo texto origen, el cual fue recolectado durante el transcurso de una partida del videojuego, la cual tiene una duración aproximada de 20 horas por sesión en cada uno de los dos idiomas (inglés y español), se procedió a tomar capturas de pantalla de los diversos errores traductológicos detectados en la versión meta, después se realizó el mismo procedimiento con los textos de origen hasta cubrir la totalidad del contenido del videojuego.

Al analizar el corpus, Rodríguez (2016) encontró que existen dos tipos nuevos de errores que no se habían mencionado en las tipologías estudiadas por el autor, estas siendo la variación lingüística y la falta de una traducción del término fuente, el cual es la palabra o concepto en su lenguaje original, al lenguaje meta, dando como resultado que el 79% de los errores fueran

causados al momento de reformular al texto meta y el 21% por error de comprensión del texto origen. De la misma manera, Rodríguez (2016) recomienda profundizar la investigación con un corpus de estudio más amplio y diverso.

Otro autor que analiza las dificultades de la localización de videojuegos es Fernández (2012) el cual investigó las estrategias de traducción en la localización de videojuegos, la cual tiene como problemática el hecho que debido a que las técnicas narrativas y las historias se han vuelto más complejas y desarrolladas con el paso de los años, se genera una serie de dificultades al momento de realizar una localización de un videojuego. Por lo tanto, es necesario el uso de nuevos enfoques metodológicos al momento de adaptar un videojuego a una cultura diferente, y dichos enfoques son raramente explorados en los estudios de traducción y los objetivos del estudio son los de identificar si la localización de un videojuego de diferentes géneros y tipologías textuales necesitan enfoques traductológicos diferentes y el de comparar los diferentes estilos y recursos traductológicos para conocer si uno en específico es usado en la localización de videojuegos o es un conjunto de técnicas.

La investigación de Fernández (2012) se realizó en la Universidad de Oviedo, España, analizando un corpus de entretenimiento electrónico, el cual consiste en diferentes géneros de videojuegos, para poder reconocer cuales fueron las estrategias traductológicas que se aplicaron a cada uno de ellos y de esta manera hacer un análisis de la relación entre estrategia y género. El cual dio como resultado que establecer una tipología textual o un género de videojuegos es una tarea complicada debido a la heterogeneidad de los diferentes títulos de videojuegos y la dificultad de establecer límites que pueda separar las categorías de los mismos, esto apoya la hipótesis de que son necesarias diferentes estrategias y técnicas traductológicas para cada uno de los distintos géneros de videojuegos existentes, considerando también las necesidades de la categoría a la que dicho videojuego pertenece y al público y cultura meta que el videojuego tiene como objetivo.

Los datos de Rodríguez (2016) y Fernández (2012) revelan que existen numerosas dificultades traductológicas al momento de realizar la localización de un videojuego causado por distintos factores como lo son los diferentes géneros de videojuegos y la gran cantidad de técnicas las cuales existen. Sin embargo, si a los resultados de Rodríguez (2016) y Fernández (2012) agregamos los datos obtenidos por Sayakhova (2020), Casado (2018) y Šiaučiuėnė y

Liubinienė (2011), se puede argumentar que un factor que ocasiona la producción de errores de traducción presentes en los videojuegos es debido a la falta de una educación formal de los traductores en el proceso de localización, ya que, existe un vacío académico en la formación de los futuros traductores dentro del campo de la localización de videojuegos, los cuales les lleva a buscar información informal, y que a su vez, produce como resultado técnicas poco pulidas y localizaciones pobres (Šiaučiūnė, y Liubinienė, 2011).

Es importante enfatizar los lugares en los que se llevaron a cabo los estudios mencionados en el párrafo anterior, ya que, al ser estudios realizados en diferentes partes del mundo, con Rodríguez, Fernández y Casado en España, Sayakhova en Rusia, y Šiaučiūnė y Liubinienė en Lituania, se evidencia que esta problemática no es una que sucede a nivel nacional, sino que está presente alrededor del mundo, aumentando así la necesidad de realizar más actividades académico-científicas cuyo énfasis sea la localización de videojuegos.

#### **1.4.4 Localización de videojuegos en programas educativos**

Con relación al vacío académico en la formación de futuros traductores mencionado en la sección anterior, existen diversos autores que investigaron dicho suceso, entre ellos se encuentran Dias y Stupiello (2018) quienes investigaron los factores que dificultan la introducción de la localización de videojuegos en las aulas de clase. La problemática del estudio anteriormente mencionado es que los estudiantes no están preparados para las exigencias de una localización de videojuegos, lo cual es ocasionado por el escaso entrenamiento que experimentan los estudiantes de traducción en su formación académica. Adicionalmente, su objetivo principal es el de describir la enseñanza de la localización de videojuegos, evaluar los posibles requerimientos traductológicos necesarios para realizar traducciones en softwares de entretenimiento y su incorporación a programas de traducción.

El estudio de Dias y Stupiello (2018) se realizó en una universidad brasileña cuya población fueron estudiantes de traducción que realizaron un trabajo de localización de un videojuego de código abierto, el cual es un programa informático de distribución libre que puede ser editado y redistribuido ya que no cuenta con derechos reservados específicos de una compañía, su utilización es accesible a todo público y permite crear proyectos basados del mismo programa. Dias y Stupiello evaluaron las herramientas necesarias para efectuar la localización y observaron las dificultades presentadas. Gracias a los datos adquiridos en su



investigación, las autoras demostraron que la incorporación de la localización de videojuegos en los planes educativos es posible y deseable.

Sin embargo, existen dificultades inherentes al tipo de archivo multimedia con el cual se está trabajando, como lo son la falta de interés de algunos alumnos (Bernal-Merino, 2007) y la misma industria de los videojuegos ya que la relación actual entre las universidades y la industria no les da acceso a los estudiantes ni profesores activos del videojuego a localizar, la industria de los videojuegos solo proporciona líneas de texto en archivos Excel, lo cual deja fuera de contexto la traducción. Por lo tanto, es necesario crear una asociación entre estas dos instituciones, ya que, de esta manera, las productoras de videojuegos podrían proporcionar a las instituciones educativas acceso a material legítimo adicional como lo son: archivos de textos, guiones o escenas completas contextualizadas, los cuales los educadores podrán utilizar para proporcionar una educación de calidad a los futuros localizadores de videojuegos.

Un segundo estudio relacionado la localización de videojuegos dentro de las actividades educativas, es el realizado por Odacıoğlu, Loi, Köktürk y Uysal (2016) los cuales investigaron la posición que tiene la localización de videojuegos en los programas académicos. La problemática de su estudio es que la localización de videojuegos no es un área educativa común dentro de los planes de estudio de las universidades que cuentan con una licenciatura en traducción, dicha falta de una didáctica establecida y formal crea una falta académica para esta práctica emergente. Por lo tanto, el objetivo de la investigación es el de definir el concepto de localización de videojuegos, definir sus características, reflexionar de las mismas en los cursos donde la localización de videojuegos se ofrezca, conocer cuáles son las competencias traductológicas necesarias para la localización de videojuegos y qué herramientas son necesarias para el proceso de la localización.

La investigación de Odacıoğlu *et al.* (2016) fue realizada en la Universidad de Sakarya, en Turquía, analizando con un enfoque comparativo el contenido la malla curricular del área de traducción de la Universidad de Atılım, Turquía y la Universidad de Roehampton, Inglaterra, para entender la posición de la localización de videojuegos dentro de los cursos que ofrecen dichas universidades y determinar si existe algún curso especializado del mismo. Después de analizar los datos de su estudio, Odacıoğlu *et al.* (2016) concluyeron que los cursos específicos de localización de videojuegos son casi inexistentes, es una rama de la traducción poco

explorada, esto causa una falta de oferta para una demanda que existe en el mercado laboral, por lo que es necesario que los profesores creen conciencia en otros académicos y estudiantes de traducción para poder mostrar que la localización de videojuegos es una disciplina que vale la pena enseñar, más considerando la importancia de dicha industria en el mundo actual.

Una tercera investigación relacionada al proceso de la localización y los sistemas educativos es la de Vela (2011), la cual realizó un estudio de la formación académica de los traductores de videojuegos en España, cuya problemática fue que, debido a la escasa información académica y numerosas dificultades que presenta iniciar un curso de localización, esta rama traductológica no se encuentra estandarizada en las universidades, provocando así una falta de formación académica dirigida los futuros docentes de esta disciplina, generando así una falta de propuestas didácticas y de estudios académicos de localización. La investigación de Vela (2011) tiene como objetivo el plantear cuales son los retos específicos de la formación en localización de videojuegos y presentar dos propuestas didácticas de localización basadas en experiencia docente adquirida.

Vela (2011) analizó el contenido de las asignaturas de dos universidades españolas para conocer los factores de dificultad en la implementación de la localización como un curso y la formación de docentes de localización de videojuegos. A su vez, Vela (2011) creó dos propuestas de formación docente en la localización de videojuegos a partir de la experiencia docente adquirida en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España, las cuales buscan dar soluciones a los cinco retos que se enfrenta la enseñanza de la localización de videojuegos hoy en día, los cuales son (Bernal-Merino, 2007: 143): La falta de interés del alumnado, la falta de docentes capacitados especialistas, el costo excesivo del proyecto, la falta de contacto con la industria de los videojuegos y la dificultad de conseguir material didáctico.

Gracias a los datos obtenidos en su investigación, Vela (2011) concluyó que, aunque existen centros educativos que cuentan con programas formativos de localización de videojuegos en España, las universidades han tenido que adaptar el proyecto a una serie de restricciones propias del entorno académico de manera que se acelere el proceso de implementación de la localización en los programas educativos.

Debido a los retos que presenta la localización de videojuegos, es importante realizar un estudio metodológico que permita estandarizar la enseñanza de la localización de videojuegos,

no solo en España sino de manera internacional. Lo cual facilitaría establecer niveles de calidad mínimos comunes en los ámbitos académicos, reforzaría las relaciones entre docentes y la industria de los videojuegos, y permitiría actualizar los contenidos docentes a los avances tecnológicos, generando así docentes y profesionales más especializados.

La cuarta investigación analizada fue la realizada por Dias (2020) quien investigó la formación de los futuros traductores para localizar videojuegos en búsqueda de un enfoque pedagógico adecuado para dicho proceso traductológico, ya que, los estudiantes tienen dificultades al realizar una localización de un videojuego. Y cuyos objetivos son los de describir las posibilidades de incorporar la localización de videojuegos en programas educativos de traducción usando un enfoque pedagógico colaborativo y describir una secuencia de actividades que involucre a los estudiantes en un proyecto colaborativo de localización de un videojuego, ilustrando cómo algunas herramientas y materiales específicos presentes en la industria de la traducción y la localización pueden ser usados para localizar un videojuego de código abierto, el cual es un programa computacional de libre distribución, acceso y que no se encuentra restringido para su modificación por derechos de autor.

La investigación de Dias (2020) fue realizada en la Universidad de Uberlândia, Brasil, con un grupo de veinte estudiantes de traducción, los cuales, siguiendo el modelo de madurez de localización el cual fue creado por la compañía llamada *CSA Research* para medir el nivel de eficiencia en los programas de traducción de diversas organizaciones, los estudiantes fueron divididos en grupos los cuales ejercieron distintas tareas, mientras el profesor fungió como facilitador resolviendo dudas o sugiriendo traducciones a términos especializados. Al analizar los datos, Dias (2020) concluyó que, debido a que la localización de videojuegos tiene, inevitablemente, niveles de colaboración entre sus participantes, incluir la enseñanza de localización de videojuegos en los programas de traducción que a su vez adopten un enfoque colaborativo que dinámicamente promueva el intercambio de experiencia entre estudiantes, maestros y otros colaboradores, la acción, el pensamiento reflexivo y crítico da resultados positivos al momento de resolver problemas que de traducción y de localización de un videojuego.

Como se puede observar en las investigaciones de Dias y Stupiello (2018), Odacıoğlu *et al.* (2016), Vela (2011) y Dias (2020), es necesaria la implementación de programas de

localización de videojuegos en las mallas curriculares de las instituciones académicas, debido a la cantidad de distintos factores que afectan a la producción de dicho proceso traductológico y a la poca cantidad de educación formal que existe del mismo y la necesidad de fortalecer las bases académicas de la localización de videojuegos para poder formar docentes y profesionales de calidad. Es prudente destacar la concordancia que existe entre la investigación de Dias (2020) y la de Pitkasalo y Ketola (2018), ya que ambas hacen énfasis en la importancia del enfoque colaborativo al momento de realizar una traducción, debido a los beneficios que otorga tanto al producto final, como a la educación de los futuros traductores y a los mismos educadores, al permitir el intercambio de puntos de vista y experiencias entre los miembros del equipo.

Analizando las investigaciones de los autores presentados en esta sección, se vuelve evidente la falta de estudios académicos cuya temática aborde la localización de videojuegos, adicionalmente, existen cinco factores que Bernal-Merino (2007) expresa que dificulta la implementación de la localización como rama de la traducción audiovisual, los cuales son:

- El poco interés que tienen los departamentos de traducción en la localización de videojuegos.
- La falta de profesores especialistas en esta área traductológica.
- Costos elevados, debido a las herramientas requeridas para la realización de una localización de videojuegos.
- El nulo contacto que existe entre la industria de la localización de videojuegos y las universidades.
- La dificultad para adquirir contenido de videojuegos comerciales para ser usado como material educativo, esto debido a los derechos de autor con los que cuentan estos juegos de video.

De esta manera, considerando los factores anteriormente mencionados, se crea un vacío en los planes educativos ofertados por las universidades. Esto tiene como consecuencia que los futuros traductores no se encuentren capacitados para realizar localizaciones de videojuegos de alta calidad, dificultando así su inclusión en un mercado laboral fructífero. Así mismo, la falta de una educación formal presenta un obstáculo para la formación de docentes especializados en la localización, lo cual obstaculiza la investigación científica enfocada en este proceso traductológico, atrofiando así su desarrollo académico.

Adicionalmente, los lugares en los que se realizaron las investigaciones anteriormente mencionadas revelan que la problemática se encuentra presente a nivel internacional, con estudios efectuados en España, Brasil, Lituania y Rusia se vuelve evidente que no es un fenómeno existente en una sola localidad, sino que es algo que sucede de manera global. Aunado a esto, existe poca literatura en México referente a la localización de videojuegos y a su utilización como herramienta didáctica, lo cual vuelve ostensible la necesidad de más estudios científicos que señalen la importancia localización como una rama latente de la disciplina de la traducción. Por lo tanto, el presente estudio representa una oportunidad para aportar conocimiento en el campo de la localización, fomentando así la creación de más investigaciones y oportunidades académicas para aquellas personas interesadas en este proceso traductológico.

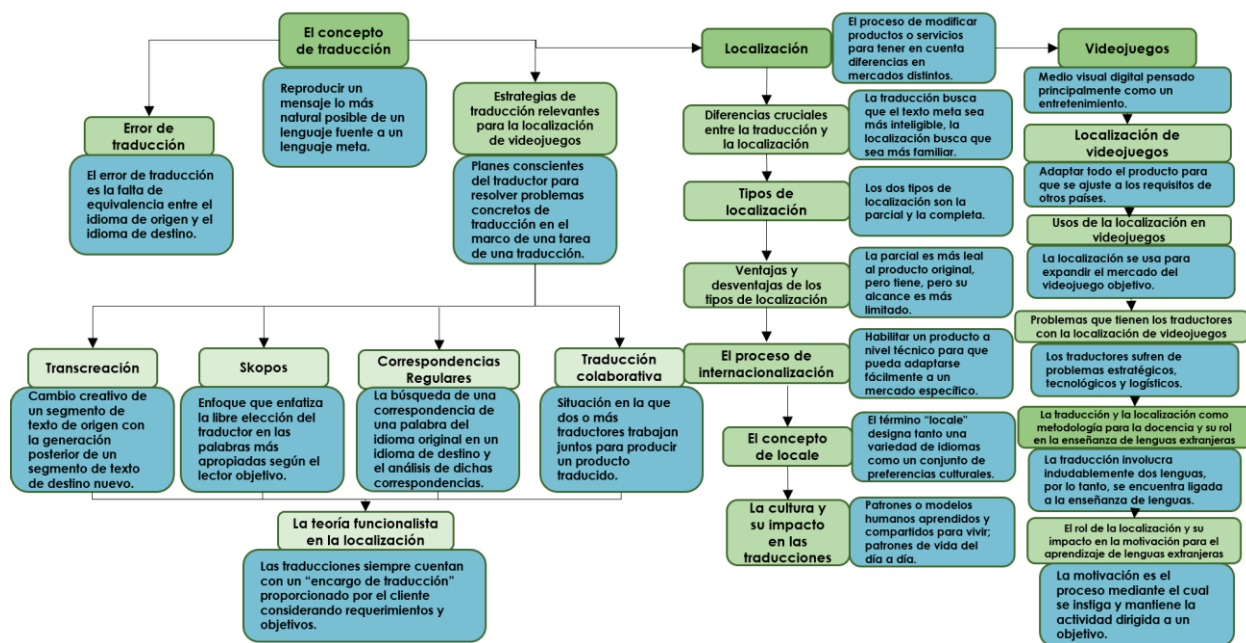
## **2 MARCO CONCEPTUAL**

La presente sección tiene como objetivo contextualizar al lector con los términos específicos que se utilizaran a lo largo de este trabajo de investigación, esto se llevará a cabo considerando la definición de diversos autores para poder así seleccionar una propuesta particular la cual se empleará en el transcurso de este estudio académico. A su vez, el apartado actual se dividirá en cuatro áreas principales: Traducción, localización, videojuegos, y la traducción como metodología en la docencia y su rol en la enseñanza de lenguas extranjeras, a su vez, cada categoría contará con sus respectivas subcategorías que permitirán profundizar en los conceptos clave del presente estudio académico.

A continuación, se proporciona un flujograma (ver figura 2) en forma de síntesis que sirve para guiar al lector en los conceptos principales de cada una de las secciones, junto con sus respectivas definiciones. Adicionalmente, el flujograma otorgará una secuencia lógica de la relación entre las categorías y los tópicos los cuales se discutirán en la presente sección.

### **Figura 2**

*Flujograma del marco conceptual*



Fuente: Elaboración propia obtenida del análisis de revisión documentaria.

## 2.1 El concepto de traducción

La traducción es el concepto más importante de esta investigación, ya que es parte la localización, que es la raíz de este trabajo. Por lo tanto, concretar su definición es imperativo. Hatim y Munday (2004) expresan que la traducción es el proceso de transferir un texto escrito de una lengua origen (LO) a una lengua meta (LM). Newmark (1988) confirma esta idea al asegurar que la traducción consiste en la transformación de significado de un texto a un lenguaje diferente a la que el autor original creó su texto. Sin embargo, ambas definiciones excluyen los mensajes orales y las ideas del autor original.

Las dos definiciones anteriores enfocan su atención al texto, sin embargo, es importante recordar que un traductor traduce ideas, no palabras. Por lo tanto, la definición que ofrece Nida y Taber (1982) es la que consideramos adecuada para esta investigación, la cual es que la traducción consiste en reproducir en el lenguaje receptor el equivalente más natural posible de un mensaje en la lengua origen. Dicha definición nos parece pertinente debido a la naturaleza de la localización, la cual permite la adaptación y cambio de lo que sería una traducción “fidel” al mensaje original, para lograr transmitir la idea original a los usuarios del lenguaje meta, es decir, permite una modificación del mensaje tomando en cuenta otros aspectos adicionales a los lingüísticos.

### **2.1.1 Traducción multimedia**

La traducción multimedia, también conocida como traducción audiovisual, es considerada por Neira (2016) como una actividad que incluye dos idiomas y material multimedia, tales como: videos, imágenes, música y otros, los cuales serán traducidos y analizados. Es importante considerar que debido a la gran cantidad de diferentes productos y materiales que son considerados multimedia, las técnicas y habilidades necesarias para entender y realizar este tipo de traducción son diferentes a las que se utilizan en una traducción convencional (Chiaro, 2009).

Mencionado lo anterior, para efectos de esta investigación, es importante recalcar la posición de los videojuegos dentro del término de multimedia. Ya que los mismos utilizan una gran cantidad de elementos que abarcan diferentes aspectos mediáticos, como lo son cinemáticas, bandas sonoras, narrativa, historias, animaciones y texto, todo esto para transmitir información al usuario. Por lo tanto, las estrategias de traducción que se deben usar para la apropiada localización de estos productos son distintas a las tradicionales, ya que requiere atención a más aspectos que solo los lingüísticos (Dias, 2020).

### **2.1.1 Error de traducción**

Uno de los aspectos más debatidos en el área de la traducción es el del error de traducción, debido a que no existe un consenso con respecto a qué constituye exactamente un error de traducción. Para Palazuelos *et al* (1992) significa que hay una falta de equivalencia entre el lenguaje meta y el lenguaje fuente, mientras que para Wills (1982) es una ofensa contra alguna norma que se presenta cuando existe una situación de contacto lingüístico. Sin embargo, la definición de Kupsch (1985) es la que más se encuentra ligada a esta investigación puesto que el autor expresa que los errores en las traducciones surgen al momento en el que no existe una equivalencia en las funciones textuales entre el mensaje de salida como el mensaje de llegada, cuando el texto traducido carece de coherencia o cuando su forma y sus aspectos socioculturales no desarrollan la función que el mensaje original cumplía.

Los autores de esta investigación consideran que la definición que nos brinda Kupsch (1985) es la más adecuada para nuestro estudio, esto debido al énfasis que dicho autor les da a las convenciones culturales, la coherencia del texto y los sistemas lingüísticos. Es importante recordar que el localizar un producto se enfoca en la adaptación a un producto a un lenguaje

meta, esto incluye aspectos culturales y la coherencia del texto con lo que podemos observar en el videojuego funge como un factor extremadamente importante dentro del trabajo de la localización de videojuegos. Por lo tanto, reconocer dificultades traductológicas las cuales giren alrededor del tipo de errores mencionados anteriormente, es indispensable para esta investigación.

### **2.1.2 Estrategias de traducción relevantes para la localización de videojuegos**

Dentro del mundo de la traducción nos encontramos con distintas maneras de traducir un texto, no siempre se traduce de la misma forma textos similares, todo depende de la función, el objetivo de la traducción y el público meta. Esto puede llevarse a cabo con las estrategias de traducción, las cuales son usadas dependiendo de la finalidad del texto a traducir. La definición de este concepto que los autores suelen tener es similar entre sí, por ejemplo: Loescher (1991) considera que una estrategia de traducción es un proceso consciente para resolver un problema al que se enfrenta al momento de traducir un texto, o un segmento de este. De la misma manera, para Krings (1986) significa un plan consciente que tiene el traductor para resolver un problema de traducción en concreto dentro del marco del encargo de traducción. Mientras que para Venuti (1998) involucra la tarea de elegir el texto a traducir y desarrollar un método para traducirlo.

Como se puede observar en el párrafo anterior, las estrategias de traducción tienen la función de solucionar dificultades que se pueden presentar dentro de un trabajo traductológico, esto por lo general va de la mano del encargo de traducción el cual el traductor está efectuando. Por lo tanto, después de analizar las definiciones que otorgan los autores anteriormente mencionados, para efectos de esta investigación, las estrategias de traducción se considerarán como un conjunto de procesos a realizar para la traducción exitosa de un texto, considerando su significado original, su objetivo y su público meta.

Dentro de la amplia gama de estrategias de traducción existentes, se encuentran cuatro que, para los fines de esta investigación, serán las que se utilizarán para la construcción de la propuesta didáctica, dichas estrategias traductológicas son: la transcreación, la teoría del Skopos, la teoría de correspondencias regulares y la traducción colaborativa, las cuales se explicarán a continuación de una manera resumida.

Por un lado, tenemos la transcreación, esta es una estrategia traductológica enfocada en la traducción de documentos audiovisuales y de multimedia, y se especializa en la adaptación y



manipulación semiótica de un producto para que pueda ser localizado adecuadamente, esto se logra dándoles una libertad casi absoluta a los traductores, con el fin de que adapten apropiadamente el mensaje que el autor original quiere transmitir. Existen numerosos autores quienes analizan la transcreación desde puntos de vista diferentes.

La primera definición que analizaremos es la de Malenova (2017). Para el autor, la transcreación es una estrategia la cual hace un re-pensamiento creativo de un segmento fuente con su subsecuente creación de un producto totalmente nuevo en la lengua de llegada teniendo en cuenta las características de la situación comunicativa de la región, sus dificultades técnicas y una anticipación de la reacción del espectador a dicho producto. Una segunda definición enfocada en la traducción audiovisual es expresada por Chaume (2018), que manifiesta que la transcreación es una consecuencia directa de la digitalización, y que es esta representa tipo de adaptaciones y manipulaciones de las capas semióticas de un producto audiovisual que deba ser localizado.

La última definición es aquella ofrecida por O'Hagan y Mangiron (2004), la cual es la que utilizaremos en nuestro estudio, debido a que su descripción se enfoca específicamente en la localización de videojuegos. Los autores expresan que, dentro de la localización de videojuegos, el sentimiento de una “experiencia de juego original” necesita ser preservada en la versión localizada, no debe de existir ningún tipo de rarezas que puedan molestar en su interacción con el jugador. Es por eso por lo que los localizadores cuentan con una libertad casi absoluta para modificar, omitir o incluso adherir cualquier elemento que consideren necesario para mantener ese sentimiento de originalidad en la jugabilidad. Por lo tanto, en la localización de videojuegos, no ocurre solo traducción, sino transcreación.

Por otro lado, la teoría del Skopos que fue primeramente introducida por Vermeer en la década de los 70 y retomada por Nord en 1997, cuya primicia indica que las traducciones están sujetas a una función y a un objetivo, los cuales son determinados por el cliente cuando realiza un “encargo de traducción”. Dicho proyecto debe contar las características necesarias para cumplir con su propósito, esto significa que el traductor es libre de traducir, interpretar o cambiar partes del texto en función a la situación en la que el producto será utilizado y a la población que utilizará el mismo.

Para Cai y Zhou (2016), la idea principal de la teoría del Skopos es que la acción de la traducción se realiza para entregar información, por lo tanto, las traducciones no tienen que ser diligentemente palabra por palabra, sino que su objetivo primordial es el de mantener el significado clave del texto fuente. Una tercera definición de la teoría del Skopos es aquella proporcionada por Šiaučiūnė y Liubinienė (2011), quienes manifiestan que dicha teoría es una cuyo enfoque es el objetivo final de la traducción y enfatiza la libertad del traductor para elegir las palabras que considere apropiadas para conseguir la acción comunicativa correspondiente. Como podemos observar, tanto Cai y Zhou como Šiaučiūnė y Liubinienė siguen los lineamientos propuestos por Nord, los cuales enfatizan la traducción como objetivista y la libertad del traductor para modificar el contenido de su producto con el fin de expresar el mensaje correcto a la población adecuada, sentimiento que comparten los autores de esta investigación, por lo cual, utilizaremos la definición propuesta por Nord para la teoría del Skopos.

Adicionalmente a las teorías anteriores, existe la teoría de las correspondencias regulares construida por Retsker en 2007. En dicha propuesta, el autor expresa que las decisiones que un traductor realiza al traducir un texto no son arbitrarias, sino que están reguladas y determinadas por unidades lingüísticas de los dos lenguajes involucrados en el proceso de traducción ya que existen numerosas maneras de traducir un significado del idioma origen al idioma meta. Entonces, la tarea del traductor es detectar y encontrar dichas unidades para utilizar la más adecuada para ese contexto en particular, esto quiere decir que el traductor tiene libertad para modificar las palabras individuales o la estructura del mensaje en general, siempre y cuando se transmita en el lenguaje meta, el mismo sentido que la frase intentaba expresar en el lenguaje fuente.

De la misma manera, Marcinkevičienė (2007) expresa que la esencia de una traducción es la búsqueda de una correspondencia de una palabra en el lenguaje original al lenguaje meta, por lo que la base de esta teoría se encuentra en el análisis de dichas correspondencias. A su vez, Simkova (2014) manifiesta que el proceso de traducción es entendido como la transformación de un texto fuente a un texto meta, y que los significados originales son reemplazados con equivalentes en la lengua meta, basados en dependencias funcionales. Por lo tanto, lo importante de las traducciones no son tanto las palabras o mensajes en forma independientes, sino que se necesita de un análisis semántico que proporcionará el sentido específico que el mensaje desea

expresar y, de esta manera, buscar los discursos apropiados para transmitir dicha idea en el texto meta.

Como se puede observar, existe una equivalencia entre las definiciones de Marcinkevičienė y de Simkova con la propuesta por Retsker. De esta manera, consideramos prudente la utilización de la definición de Retsker para este estudio, debido a su relación con las actividades que se realizan al momento de localizar un videojuego, ya que, como se ha comentado con anterioridad a lo largo de este escrito, la localización de un videojuego busca encontrar los mensajes equivalentes a la idea original que se está traduciendo, por lo tanto, se puede considerar como una correspondencia regular.

Por último, La traducción colaborativa es una estrategia traductológica que, como su nombre implica, enfatiza la colaboración entre los estudiantes para resolver problemáticas como un equipo en lugar de ser una actividad individualista y así comprender mejor los conceptos los cuales se les presentan. Para O'Brien (2011) esto sucede cuando dos o más traductores cooperan para realizar una traducción, mientras que para Guyon (2010) además de la cooperación implícita de la actividad, se cuenta con la coordinación y discusión entre los participantes que son parte del proceso de traducción, lo que, por consecuencia, permite tener un mejor control del proyecto y facilita la solución de dudas e inconvenientes que ciertos términos puedan causar en los traductores, generando así un experiencia laboral más fluida para todos los integrantes del equipo.

De la misma manera, para Thelen (2016), una traducción colaborativa tiene ciertos requerimientos: el primero es que implica una actividad para producir algo, la segunda es que debe de existir una interacción síncrona o asíncrona de múltiples participantes, la tercera es que involucra la negociación o discusión entre los participantes, la cuarta es que existe una distribución o división de los labores, la quinta es que puede ser descentralizada y organizada por el mismo grupo, y por ultimo debe existir un acuerdo de todo lo anterior entre los participantes. Thelen (2016) expresa que estos requerimientos son indispensables para la correcta implementación de un grupo de trabajo funcional, esto debido a que, al tener a múltiples integrantes realizando una misma traducción, si los participantes no se encuentran de acuerdo con alguna regla u objetivo del proyecto, todo se puede desbalancear, causaría disputas y el proyecto podría fracasar debido a la falta de coordinación de las partes involucradas.

Debido a la naturaleza de esta investigación, los autores de este estudio consideramos que la definición de Thelen se adapta a la perfección a nuestro trabajo debido a las múltiples facetas que se encuentran presentes por naturaleza en un trabajo de localización de videojuegos, ya que estos regularmente cuentan con un responsable de traducción y de diferentes grupos dedicados a ciertas actividades en concreto o a localizar ciertas áreas de un videojuego mientras otro equipo, por lo que una comunicación correcta, con lineamientos establecidos, facilita el trabajo de traducción y evita los errores de traducción de términos.

### **2.1.3 La teoría funcionalista en la localización**

El funcionalismo desempeña un papel importante en las estrategias de traducción utilizadas en la localización debido al encargo de traducción que forman parte de esta disciplina (Nord, 2009). Por lo tanto, el funcionalismo es la teoría utilizada para enmarcar esta investigación. Según Salamon (1980), la teoría funcionalista en la educación fue expuesta principalmente por el sociólogo, pedagogo y filósofo francés Émile Durkheim a principios del siglo XX y su característica distintiva fue ver los procesos educativos como una serie de actividades que giran alrededor de una serie de “funciones” que permitirán desarrollar las capacidades que necesita un estudiante para volverse un miembro funcional de la sociedad.

Dentro de la traducción, la teoría funcionalista es el engranaje principal de la teoría de Skopos, esto debido a que las traducciones siempre cuentan con un “encargo de traducción”, el cual es proporcionado por el cliente teniendo en cuenta los objetivos y requerimientos del proyecto (Nord, 2007). Dichos proyectos deben de ser adecuados a las necesidades de los clientes, coherentes con el público meta y que sea útil y funcional en la comunicación efectuada en la cultura de llegada (Nord, 2009). Por lo tanto y considerando la importancia de la teoría funcionalista dentro de la acción traductológica, especialmente en la teoría del Skopos y debido a la naturaleza de los encargos de traducción, se ha elegido dicha doctrina pedagógica para enmarcar el presente estudio.

## **2.2 La localización**

La localización es la raíz primordial de esta investigación, este proceso traductológico es definido por LISA (2007) como un proceso de modificación de productos o servicios considerando las diferencias en los distintos mercados. Aunque esta definición suene sencilla, implica numerosos detalles técnicos y requiere una gran cantidad de experiencia para poder

implementarlos apropiadamente. La localización involucra la adaptación de cualquier aspecto de un producto que necesite ser cambiado para poder vender o usar un producto en el extranjero.

Por lo tanto, la función principal de la localización es hacer que un producto pueda ser consumido en un mercado diferente para el que originalmente fue producido. Dunne (2005) afirma que localizar significa adaptar algo a nivel técnico y lingüístico, esto involucra la traducción, la cual es una parte crucial del proceso de localización. Por otro lado, la visión de Schäler (2007) es que este concepto es una adaptación lingüística y cultural de contenido digital a los requerimientos de un mercado extranjero. Con estas definiciones podemos afirmar entonces que la localización es el proceso de adaptación de un producto originario del extranjero, a un mercado local, tomando en cuenta diferentes factores como su cultura y sus características sociales.

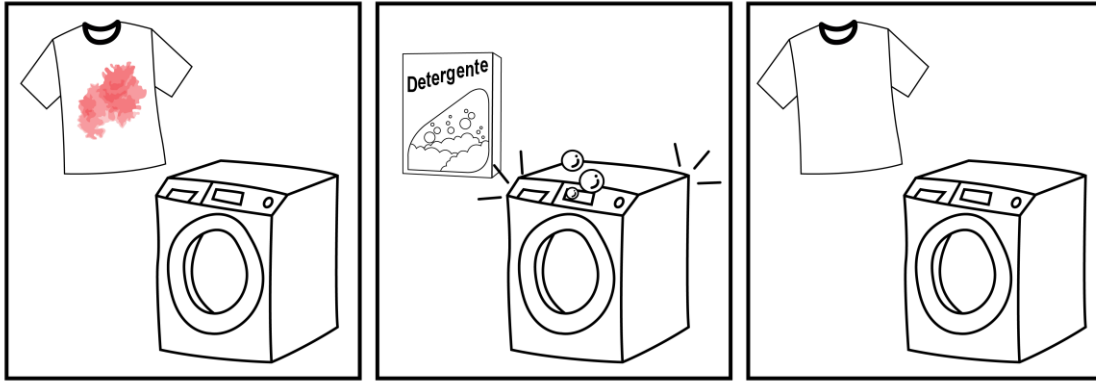
### **2.2.1 Diferencias cruciales entre la traducción y la localización**

Consideramos de extrema importancia dejar en claro es la diferencia entre los conceptos de localización y traducción. Como se mencionó con anterioridad, estas dos definiciones son parecidas la una con la otra, sin embargo, son dos procesos traductológicos diferentes, aunque uno está ligado al otro por naturaleza. En la traducción, se busca traducir un mensaje de una lengua fuente a una lengua meta (Nida y Taber, 1982) mientras que la localización, busca además de realizar la traducción del contenido, adaptarlo a un público meta en específico, esto puede darse incluso dentro del mismo idioma (LISA, 2007). Por lo tanto, se considera que la traducción es parte fundamental de la localización, sin embargo, esta va más allá, realizando una adaptación sociocultural del producto, tomando en cuenta, a su vez, factores funcionales y técnicos necesarios para que el producto funcione en el mercado meta.

Lo anterior se puede ejemplificar con una anécdota expresada por Caporimo (1995) en la que narra un acontecimiento sucedido en los años setenta, en donde una popular marca de detergentes buscó expandir su mercado hacia Arabia, por lo que trató de simplificar su mensaje utilizando un medio visual para expresar la efectividad de su producto, el anuncio fue similar a lo expresado en la figura 3.

### **Figura 3**

*Anuncio de la efectividad de un detergente*



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de revisión documentaria.

En la imagen anterior se puede observar una descripción gráfica paso a paso de la efectividad de un detergente, este proceso fue el plasmado en la publicidad realizada por los creadores de dicho producto en Arabia. Dentro de nuestro contexto occidental nosotros podemos comprender que una camisa sucia, al entrar a una lavadora con el detergente saldrá limpia. Sin embargo, esto es porque, gracias a nuestro sistema de escritura, estamos acostumbrados a ver el proceso lineal de izquierda a derecha, mientras que, en ciertos países orientales, este no es el caso ya que su escritura al ser de derecha a izquierda, su proceso para entender procesos lineales comienza por la derecha y avanzan hacia la izquierda (Caporimo, 1995).

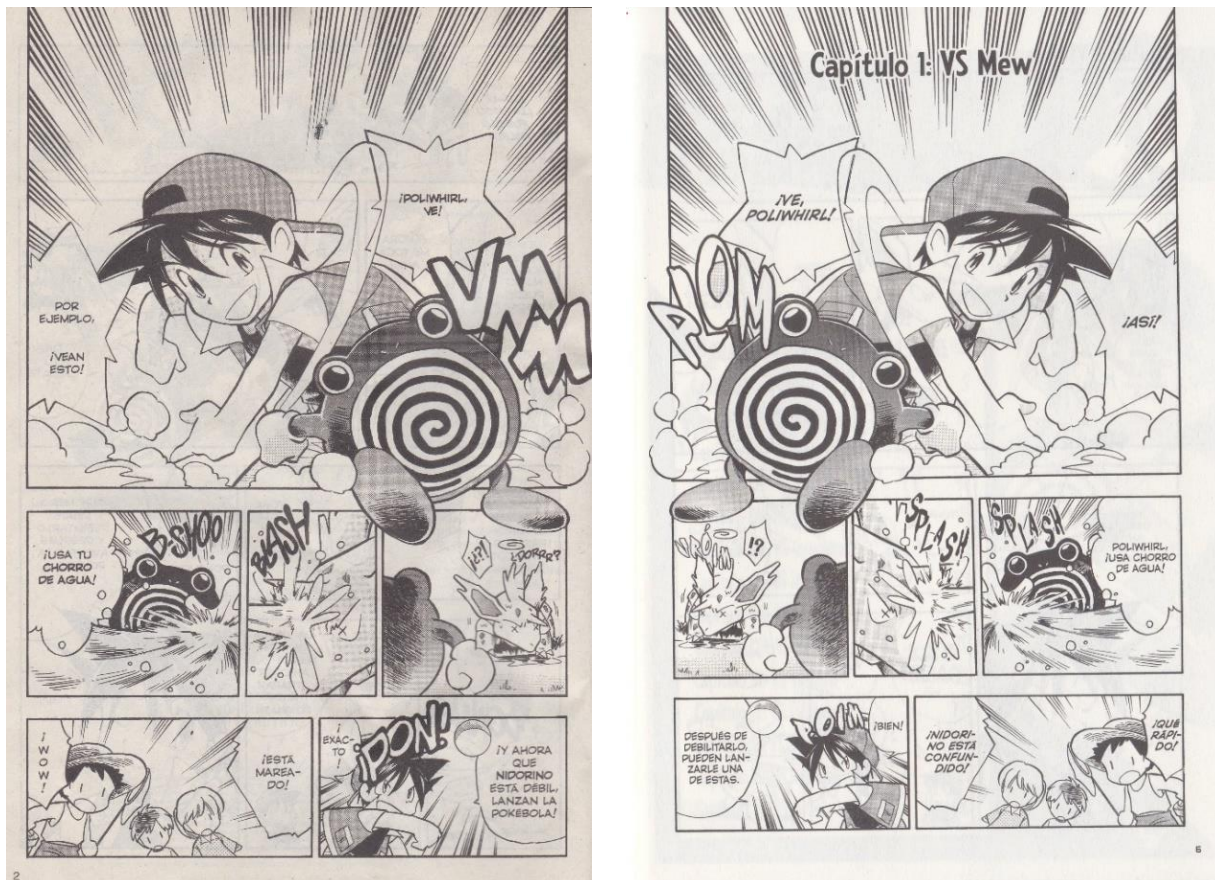
Por lo tanto, la publicidad fue un desastre para la marca, ya que no realizaron la debida localización de su producto, hicieron la traducción necesaria de los términos y nombre del detergente, pero fallaron al no realizar la localización apropiada del mismo. De esta manera, para los ciudadanos de Arabia, la publicidad expresaba completamente lo contrario a lo que originalmente quería demostrar, al utilizar el producto en una prenda limpia, la ensuciaba, después de su completo fracaso en ventas, reconocieron el error y volvieron a lanzar la campaña publicitaria, esta vez debidamente localizada y esta contó con una recepción positiva con la audiencia objetivo (Caporimo, 1995).

Como se expresó con anterioridad, la localización se utiliza para adaptar un producto a un mercado meta en específico, lo que provoca que, dependiendo de las necesidades del proyecto o el encargo de traducción, pueden existir numerosas versiones de un mismo producto en particular, ya que responden a un grupo focal distinto. Esto se puede ejemplificar con el trabajo

de localización y posteriormente de traducción realizado en México de un manga (un tipo de historieta japonesa) llamado *Pokémon Special* (Ver figura 4).

#### Figura 4

*Diferencias entre la versión localizada y la versión traducida del manga Pokémon Special comercializado en México*



*Nota:* Las imágenes representan la diferencia entre dos páginas de un mismo manga, uno localizado y el otro traducido. Fuente de las imágenes: *Pokémon Adventures*, Editorial Toukan (2002) y *Pokémon Red Green Blue*, Editorial Panini (2017).

En el ejemplo anterior se puede observar dos versiones del mismo producto, uno producido por Editorial Toukan, en el que se hizo la localización del manga de *Pokémon Special*, esta localización estaba dirigida a un público infantil de los inicios del 2000, en esta época debido a las limitaciones tecnológicas, los jóvenes no se encontraban tan expuestos a los formatos impresos de regiones tan distantes como Japón, por lo que la editorial decidió realizar la localización total del producto, cambiando por completo el formato original invirtiendo los

paneles para que estos pudieran ser leídos en un formato tradicional de historieta, y de esta manera evitar la confusión en los consumidores mexicanos.

Años después en el 2017 este mismo proyecto fue realizado por Editorial Panini que, gracias a la exposición y a la popularidad del contenido oriental en la región, mantienen los formatos originales de los productos que comercializan. Por lo tanto, el grupo Panini principalmente hace traducciones de sus productos, respetando los nombres y características regionales de las obras que importan a la región. Este tipo de material está dirigido a un grupo que ya se encuentra familiarizado con este tipo de formatos y buscan una experiencia lo más cercana posible al producto original, solo que en un idioma que ellos puedan comprender, por lo que la editorial Panini no tiene la necesidad de realizar ninguna adaptación o localización adicional para lograr cumplir con su encargo de traducción.

Por lo tanto, como se pudo observar en los ejemplos anteriores, existen notorias diferencias entre la traducción y la localización, entre su uso y sus objetivos generales y particulares. Esto se puede resumir con lo que expresa el grupo Áttesor (2020), una empresa dedicada a la traducción, localización e internacionalización de productos, y que enfatizan cinco diferencias entre la traducción y la localización que, para facilitar la comprensión del lector, se mostraran en la tabla 1.

**Tabla 1**

*Cinco diferencias cruciales entre la traducción y la localización*

Traducción	Localización
Los productos que son traducidos son exclusivamente textos.	Puede ser aplicada a cualquier tipo de contenido como lo son: ideas, imágenes, estilos, entre otros.
Al traducir un idioma, se procura utilizar un léxico estándar que todos los usuarios de dicho lenguaje puedan entender (o una variedad específica, por ejemplo: el inglés estadounidense).	Al localizar, se realizan las adaptaciones pensando en un sector de la población en específico (un país, una región, una localidad, una parte en específica de la población o de la sociedad, mujeres, hombres, niños, adultos, ancianos).



Se realiza específicamente entre el idioma fuente y el idioma meta.

Al traducir, se enfatiza que la producción sea lo más fiel posible al texto original.

El objetivo de la traducción es que el texto meta sea lo más inteligible posible.

Se puede realizar entre distintos mercados, aunque estos utilicen el mismo idioma.

Al localizar un producto, se enfatiza la modificación y adaptación para que sea mejor recibido en el mercado al que está destinado el proyecto.

El objetivo de la localización es que el producto meta se sienta lo más familiar posible.

---

*Fuente:* Elaboración propia obtenida de la síntesis de la información proporcionada por grupo Átessor (2020).

Para recapitular, como se expresó al inicio de esta sección, la localización y la traducción son dos procesos distintos, aunque la traducción es una parte fundamental de la localización. Ambos procesos tienen procesos distintos que varían dependiendo el encargo de traducción y las necesidades particulares del público meta al que el producto está dirigido. De la misma manera, se pudo observar las consecuencias que puede tener la falta de una localización apropiada cuando es necesaria al momento de querer ofrecer un producto en un mercado extranjero y sus beneficios con los que cuenta un proyecto cuando se tiene en mente cual es el grupo focal al que se intenta llegar y por consiguiente, realizar el proceso correspondiente de localización para hacer las adaptaciones necesarias y, de esta manera, cumplir con las exigencias que el consumidor final tiene y que, a su vez, sienta el producto como algo familiar y que se ajuste a sus expectativas.

### **2.2.2 Tipos de localización**

Según Thayer y Kolko (2004) existen dos tipos de localización: la primera es la localización total. Esta busca modificar todos los aspectos de un videojuego para facilitar la comprensión de los jugadores, y puede abarcar tanto localismos, como regionalismos. En el caso del audio, estos cambios también pueden incluir acentos representativos de la región en la que se venderán los videojuegos, diálogos, elementos como el dinero y representaciones culturales del país de origen podrían ser cambiados por completo.

La segunda es la localización básica o parcial, que consiste en traducir únicamente los elementos lingüísticos necesarios para comprender el producto, como es el caso de los diálogos

entre los personajes, las instrucciones en pantalla y los menús. De la misma manera, cuando los videos o la música aparecerán en el videojuego, así como el audio de la interacción entre los personajes, por lo general se encuentran en su idioma original, de esta manera, los usuarios prueban experimentar la esencia original que los desarrolladores deseaban transmitir en el momento de realización del videojuego.

### **2.2.3 Ventajas y desventajas de los tipos de localización**

Como se explicó en el apartado anterior, los dos tipos de localización tienen una función específica y no se utilizan con la misma intención, cada uno de ellos tiene sus ventajas y desventajas. Por un lado, la localización total se utiliza cuando los desarrolladores tienen como objetivo de vender la mayor cantidad posible de unidades o cuando el género de los videojuegos no se vea afectado por la localización total, como es el caso de los videojuegos deportivos o de simulación.

La función principal del tipo de localización mencionado en el párrafo anterior es incluir la mayor cantidad de personas a través de la facilidad de interactuar con el videojuego. De la misma manera, diálogos, interacciones y elementos culturales que pueden tener son fácilmente reconocibles por la gran mayoría de jugadores sin la necesidad de hacer una búsqueda complicada de términos específicos de otra cultura a diferencia de su contraparte básica (Pérez 2016). Sin embargo, la consecuencia de este enfoque "más local" es que la carga semántica se ve comprometida por los cambios que hacen los traductores al texto original (Thayer y Kolko, 2004).

Por otro lado, la localización básica o parcial se utiliza cuando el videojuego tiene una gran carga semántica, ya sea por su historia, su contexto, o cuando la construcción esencial del videojuego gira en torno a un contexto histórico o folclórico que no permiten modificar esta estructura. A su vez, la función principal de este tipo de localización es utilizar elementos culturales del país de origen para transmitir mensajes, por lo tanto, este tipo de localización se utiliza para mantener todos los elementos que necesita el videojuego para conseguir expresar el mensaje deseado y, gracias a ello, los jugadores pueden sumergirse en otras costumbres y culturas totalmente diferentes a la suya. (Thayer y Kolko, 2004).

La localización parcial, como su contra parte, cuenta con una serie de ventajas y desventajas inherentes a su proceso, Thayer y Kolko (2004) expresan que la función principal de

la localización parcial es tener un producto que se sienta auténtico, debido a que, al no localizar más que lo necesario para que el videojuego sea comprendido por el público meta, estos aun poseen una gran carga cultural extranjera, causando así que el juego sea más atractivo al sector poblacional objetivo. Sin embargo, debido a su enfoque traductológico particular, el videojuego no será tan accesible a los video jugadores fuera del grupo objetivo específico que los productores consideraron al localizar el producto, esto causado por las diferencias culturales o de terminología que un videojuego con una localización parcial puede tener, no es imposible que los jugadores disfruten el producto, sino que deberán pasar por un proceso de adaptación para poder comprender el mismo.

## **2.3 Requisitos para facilitar el trabajo de la localización**

Es importante recalcar que para que un producto pueda ser localizado fácilmente, los creadores debieron de crearlo con este fin en mente, generalmente esta preparación se le conoce con el nombre de internacionalización.

### **2.3.1 El proceso de internacionalización**

La internacionalización es el proceso de habilitar un producto a nivel técnico para la localización, y así poder ser fácilmente adaptado a un mercado específico después de la fase de ingeniería (Lommel y Ray, 2007), esta definición coincide con la proporcionada por Cadieux (2004) el cual afirma que la internacionalización consiste en realizar todas las preparaciones necesarias para hacer que la localización sea fácil, ágil, de calidad y rentable. Mientras que Schäler (2003) adhiere al concepto la necesidad de aislar la información lingüística y cultural de un producto para que realizar la localización de un producto resulte simple y barato. Por lo tanto, consideramos apropiada las definiciones de internacionalización que proponen los autores anteriormente mencionados, resumiendo el concepto como: los procesos necesarios que se tienen que implementar en la creación de un producto, considerando la realización de una localización de dicho producto.

### **2.3.2 El concepto de locale**

El locale es aquella información que distingue a una región específica, y es la que utiliza la localización para determinar las características de cada lugar para poder hacer los cambios correspondientes para efectuar su propósito. Sandrini (2008) lo describe como una serie de parámetros usados para identificar el lenguaje, la región, los aspectos culturales y otras

preferencias que puedan estar involucradas en la distinción de una localidad. Esto lo confirma Pym (2001) al afirmar que el término “locale” es usado para designar tanto una variedad del lenguaje como un conjunto de preferencias culturales. Adicionalmente Anastasiou y Schäler (2010) especifican que, ni el lenguaje ni la cultura solos pueden formar un locale, ya que existen numerosos países que hablan un mismo idioma y que existen países en los que se hablan más de un idioma y también pueden haber más de una cultura diferente por país. Por lo tanto, un locale es la combinación de un lenguaje y una cultura en la que un contenido digital va a ser utilizado.

Al analizar las definiciones de locale anteriormente observadas, podemos concluir que la que más se adecúa a nuestro estudio es aquella proporcionada por Anastasiou y Schäler, esto por la especificación que enfatizan con respecto a los aspectos regionales, culturales y del lenguaje. Recordemos que la localización es adaptar un producto a un público meta, por lo que es importante reconocer cuales son los parámetros necesarios para localizar adecuadamente el videojuego en el que se está trabajando, ya que, en base a estos, es el registro lingüístico que se utilizará en realización de la localización.

### **2.3.3 La cultura y su impacto en las traducciones**

Mucho se ha hablado de la palabra “cultura” en la sección anterior, sin embargo, ¿a qué se le considera “cultura”? Existen una gran cantidad de definiciones para este concepto, entre ellas se encuentra la de Damen (1987) quien afirma que se les denomina cultura a todos los patrones que el humano ha aprendido al vivir en una sociedad, la cotidianidad de sus días, y dichos patrones se manifiestan en cualquier elemento de la interacción que se da en la sociedad al cual estos individuos pertenecen. Por su parte, Lederach (1995) expresa que la definición de cultura son los conocimientos compartidos en una sociedad que les permiten interpretar todo aquello que observan, lo que les permite expresarse de una manera particular y responder a los acontecimientos que ocurren dentro de su realidad social específica que ocurren a su alrededor.

Sin embargo, la definición que consideramos más apropiada para nuestra investigación, debido a las implicaciones que tiene la cultura en la localización de videojuegos y su énfasis en la percepción de las representaciones simbólicas, es la que ofrece Banks y McGee (1989) los cuales expresan que lo que identifica a la cultura no son elementos físicos, sino la manera en la que los integrantes de una comunidad perciben, interpretan y utilizan dichos objetos. Los

elementos que se pueden considerar culturales son conceptos como la ética, la percepción e interpretación que se le otorga a diferentes simbologías, lo cual diferencia a un individuo de otro.

De la misma manera, usualmente miembros de la cultura interpretan casi de la misma manera el significado de símbolos, artefactos y comportamientos que ocurren dentro de la misma. Esto se puede ejemplificar con lo que Vázquez (1977) expresó con respecto a la diferencia cultural que existe entre los estadounidenses y los mexicanos al momento de ver expresiones de afecto entre un padre y su hija, la cultura americana no encuentra raro que un padre bese a su hija en la boca, mientras que, en la sociedad mexicana, ese mismo gesto está mal visto. Por lo tanto, estos cambios se dan a causa de la manera en que los integrantes de una comunidad interpretan la realidad que los rodea, por lo que es indispensable conocer ese contexto cultural para poder realizar adaptaciones acordes a las necesidades de los integrantes del grupo social al que se desea enfocar.

## **2.4 Los videojuegos**

Un aspecto importante que debemos de considerar es el significado de videojuegos, esto debido a que este término se utilizará constantemente durante todo el estudio y, a su vez, a que existen numerosas descripciones del concepto que varían entre sí mismas, es por esta razón que nos limitaremos a tres definiciones proporcionadas por diferentes autores que nos ayudarán a guiar nuestra investigación. Entre ellos se encuentran De Aguilera y Mañas (2001), quienes manifiestan que para que algo pueda considerarse videojuego, este requiere de una interacción visual y auditiva que, a su vez, necesita un tipo de sistema de respuesta háptica, como un control, teclado, ratón u otro dispositivo que facilite la interacción entre humano y máquina.

Adicionalmente, Tavinor (2008) afirma que un videojuego es un artefacto en un medio digital visual, cuya intención principal es el entretenimiento, lo expresado con anterioridad es respaldado por lo manifestado por Quwaider, Alabed y Duwairi (2019) que describen que los juegos de video se definen como un juego electrónico cuya finalidad es entretener al jugador, estos programas computacionales cuentan con un acceso a numerosas realidades virtuales con reglas específicas que varían entre cada juego. Como se puede observar, los autores anteriormente mencionados concuerdan con que la función principal de los videojuegos es servir como una fuente de entretenimiento tecnológico. También es importante recalcar que dichos

autores no realizan mención alguna de la función didáctica que los videojuegos pueden llegar a poseer.

Los autores de esta investigación concuerdan con la definición otorgada por los autores anteriormente mencionados, sin embargo, es imperativo recalcar la utilidad de los videojuegos en aspectos didácticos, ya que, como expresa Clop (2010), los videojuegos son la primera industria cultural multimedia y cuentan con una gran ventaja como recurso didáctico, esto con el aprovechamiento y el énfasis que la sociedad académica tiene con el aprovechamiento de las TIC en la educación. Por lo tanto, para efectos de esta investigación, consideramos los videojuegos como un juego electrónico virtual el cual cuenta con reglas específicas para cada juego diferente y que son de naturaleza lúdica, pero que, adicionalmente, cuenta con un gran potencial educativo debido a su gran impacto en la sociedad moderna y su grado de utilización entre las personas.

#### **2.4.1 Localización de videojuegos**

La localización de videojuegos es el concepto primordial de este trabajo y este es considerado como un proceso traductológico joven, por lo tanto, es necesario esclarecer la definición de la localización de videojuegos. Para Fontolan (2020) la localización de videojuegos es la transferencia de un juego en un lenguaje fuente a uno meta, y este proceso incluye la traducción, edición doblaje y subtitulación de un lenguaje y cultura a otra. Definición que comparte con Casado (2018), quien expresa que la localización de videojuegos consiste en la traducción y subsecuente adaptación del contenido lingüístico y, sobre todo, todo elemento cultural que se encuentra en el juego, que a su vez incluye una paratraducción de imágenes, subtítulos y doblaje de los videos incluidos en el juego, lo cual implica retos semióticos-narrativos. En consecuencia, este proceso traductológico se beneficia enormemente de las novedades que acontecen en las herramientas para la traducción multimedia y de los avances en las técnicas traductológicas.

Sin embargo, la definición la cual consideramos más apropiada para nuestro estudio es aquella proporcionada por Dias (2020), esto por el énfasis que proporciona a los esfuerzos colaborativos que existe entre los desarrolladores, traductores y localizadores. Ya que, la localización de videojuegos es un proceso el cual requiere de coordinación entre los diferentes integrantes que conforman el grupo de trabajo para su concordancia y correcta aplicación. Para Dias, la localización es un proceso que no solo implica la traducción del material lingüístico de

un juego a otro idioma, sino que también la adaptación de todos los elementos culturales que la comunidad meta del videojuego no pueda tolerar debido a sus contextos sociales. Y, adicionalmente, se debe de adaptar el producto entero a los requerimientos del país de llegada, por lo tanto, la localización de videojuegos se convierte en un esfuerzo colaborativo masivo entre todas las partes involucradas en la creación y distribución de un videojuego.

#### **2.4.2 Usos de la localización en videojuegos**

Considerando lo expresado en los subtemas anteriores, se puede explorar el uso de la localización directamente relacionada a los videojuegos. Como ya se expuso previamente en este trabajo, la aplicación de la localización en los productos se debe a que existen conceptos de la lengua madre que pueden causar confusión en el público de la lengua meta. Vázquez (1977) da ejemplos de situaciones en las que es necesario hacer una adaptación, cuando una cierta situación no existe en el idioma de destino o que se puede interpretar de una manera diferente a la que los desarrolladores quisieron compartir, como es el caso de la siguiente oración: " El padre besó a su hija en la boca " y luego del proceso de localización, la oración en el idioma de destino llega de esta manera: " El padre abrazo tiernamente a su hija ". La razón de este cambio es porque si la oración se traduce literalmente, se puede malinterpretar porque en el idioma de destino no se demuestra el cariño entre padre e hija. de esta manera, como resultado, el producto final puede ser un rechazado por el público meta.

Sin embargo, Pérez (2016) afirma que existen excepciones en el mundo de los videojuegos, que se dan cuando los videojuegos contienen una gran cantidad de elementos culturales que, gracias a su diferencia con la cultura meta, es precisamente la atracción que buscan los usuarios en estos productos. Por lo que no es recomendable ni necesario hacer un proceso de adaptación cultural, al contrario, cuando los videojuegos entran en esta categoría, la recomendación es de hecho una localización básica o parcial. Por lo tanto, conocer las diferentes técnicas de localización son necesarias para cumplir con el objetivo de la localización apropiadamente.

#### **2.4.3 Problemas que tienen los traductores con la localización de videojuegos**

Ahora que conocemos los tipos de localización de videojuegos existentes, podemos analizar las dificultades se presentan en la localización de videojuegos. Principalmente, en el campo de la mercadotecnia, donde se prioriza el juego como producido para la venta masiva, por

lo que ser fiel al mensaje original del autor pasa a un segundo plano. Por un lado, tenemos los intereses de las empresas que distribuyen videojuegos y, por otro lado, tenemos las ideas de las empresas que producen videojuegos (Flores, 2014).

Asimismo, existen otros problemas a la hora de traducir este tipo de productos, que lejos de ser un problema cultural o logístico, son problemas técnicos como lo son: el tipo de texto en pantalla, el tipo de letra o tamaño de letra, la cantidad de caracteres por párrafo que el menú acepta sin exceder el área designada para el texto, si hay texto sobre cierto tipo de estructuras gráficas, cómo es que deben hacer los traductores, el texto traducido cabrá en la estructura sin distorsionarlo. Estos ejemplos son algunos de los tipos de problemas que los traductores buscan combatir (Scholand, 2002).

También hay cuestiones logísticas sobre las que el traductor no tiene control, pero que afectan igualmente a la localización de los videojuegos; estos son los casos en los que los desarrolladores desean distribuir el producto de forma global y al mismo tiempo en todo el mundo. Sin embargo, para poder realizar esto, los traductores necesitan tener un acceso temprano al producto, así como al texto del videojuego. Por desgracia, esta práctica no se realiza con frecuencia por una variedad de razones, como cambios en el producto que suceden en el proceso de creación o la censura de algún elemento. De la misma manera, se puede presentar contratiempos, causando que las fechas límites se modifiquen, resultado en la eliminación de ciertas partes de los videojuegos. Adicionalmente, se deben considerar los acuerdos de confidencialidad que los desarrolladores originales imponen a los traductores. Todos estos factores pueden dificultar seriamente el trabajo del traductor.

Es debido esto que existe una gran cantidad de videojuegos que no están traducidos, por la dificultad de realizar una traducción adecuada y las consecuencias de todos los problemas mencionados son, entre otros, el costo o la pérdida de dinero, bajo estas condiciones, los pequeños desarrolladores de videojuegos o la agencia de traducción que se encarga de este trabajo pueden llegar a cancelar el proyecto (Pérez 2016). Por lo tanto, es de gran importancia conocer adecuadamente las técnicas utilizadas para la localización de videojuegos, esto para poder realizar la traducción de manera eficaz que satisfaga las necesidades de los video jugadores y de los empleadores.



Para concluir con esta sección, es importante enfatizar la importancia de la traducción en los planes educativos actuales y sus diferentes matices, ya que, como se describió a lo largo del presente apartado, la traducción tiene distintas especializaciones, una de ellas es la traducción multimedia, la cual requiere de habilidades traductológicas adicionales para su correcta realización. Por lo tanto, consideramos fundamental para esta investigación conocer con precisión las teorías y estrategias de traducción que pueden ser utilizadas en la localización de videojuegos, con el objetivo de crear un instrumento metodológico y una propuesta didáctica acorde con las necesidades específicas de esta rama de la traducción multimedia.

## **2.5 La traducción y la localización como metodología para la docencia y su rol en la enseñanza de lenguas extranjeras**

La noción de que la traducción puede ser utilizada como metodología para la enseñanza de lenguas extranjeras se encuentra rodeada de controversia y debate, ya que existen diferentes autores que apoyan o refutan la implementación de la traducción como una herramienta didáctica (Artar, 2017). Por un lado, contamos con aquellos autores que se encuentran en contra de utilizar la traducción en la enseñanza de idiomas, para Weller (1989) la traducción es una habilidad separada a las que el Marco Común Europeo de Referencias para las lenguas (MCER) indica. Dichas habilidades son: Producción escrita, producción oral, comprensión escrita y comprensión oral, y que, a su vez, requiere de un dominio de las cuatro habilidades anteriormente mencionadas para poder realizar un trabajo de traducción.

De la misma manera, Lado (1964) expresa que la traducción es una habilidad que requiere que el usuario tenga una completa maestría del lenguaje fuente y del meta, por lo tanto, la traducción no la considera como una herramienta adecuada para la enseñanza de lenguas extranjeras. Agregando a lo mencionado por Lado, Liao (2006), por su lado, manifiesta que las habilidades avanzadas que poseen los estudiantes más experimentados en la lengua meta evidentemente contribuirán más a sus producciones traductológicas que aquellos que aún están aprendiendo el idioma, por lo tanto, la traducción es una actividad enfocada a los usuarios con más experiencia en la lengua meta, ya que las personas con fluidez lingüística está más familiarizado con las sutiles características del lenguaje fuente y el lenguaje meta, por lo que tendrá una fundación más sólida y, gracias a su conocimiento de gramática y su vocabulario, podrán producir traducciones más certeras y adecuadas a las necesidades de cada trabajo.

Por el otro lado, existen autores que consideran favorable la implementación de la traducción dentro de las actividades para la enseñanza de lenguas extranjeras. Artar (2017) expresa que no es posible considerar la traducción separada de las habilidades que marca el MCER, debido a que el acto de traducir requiere el uso de dichas habilidades. Al traducir un documento escrito, se hace uso de la comprensión escrita en una lengua, y después de utiliza la producción escrita para redactar el documento en otra lengua. Lo mismo sucede con la interpretación, el intérprete primero escucha en el lenguaje fuente y expresa lo requerido en el lenguaje meta, por lo tanto, la traducción está intrínsecamente relacionada a las habilidades que se desarrollan al aprender una lengua extranjera.

Stibbard (1998), a su vez, manifiesta la utilidad de la traducción en el proceso de la enseñanza de lenguas, esto debido a la relación que mantiene con los elementos que normalmente se deben de desarrollar en una clase de aprendizaje de lenguas extranjeras de acuerdo con el MCER, por lo tanto, podría ser considerado como la quinta habilidad lingüística necesaria en el aprendizaje de cualquier idioma. Esto es también aceptado y expandido por Saricoban (2012) al expresar que una traducción no solamente requiere de un trabajo colectivo de las cuatro habilidades básicas de la lengua, sino que además el traductor contribuye con su creatividad lingüística y su conocimiento sociocultural de la lengua origen y de la lengua meta por lo que es necesario desarrollar esta quinta habilidad ya que, solo conocer producción y comprensión escrita y oral no es suficiente para poder realizar una traducción.

Como se puede observar en los ejemplos mostrados en esta sección, existen opiniones tanto a favor como en contra de la utilización de la traducción como una parte fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras. Por lo que, para fines de esta investigación, nos alinearemos con lo expresado por Artar (2017) debido a la relación de lo que manifiesta, con los fines de este trabajo científico, adicionalmente a que consideramos que la visión de los procesos lingüísticos cambia y se adapta acorde la época, por lo que consideramos relevante la fecha en la que las investigaciones fueron realizadas, tanto para las que se encuentran en contra, como para las que están a favor de la utilización de la traducción como un proceso en la enseñanza de lenguas extranjeras.

De la misma manera, es importante clarificar que la teoría educativa que sustenta esta investigación es la funcionalista, esto basado en la teoría traductológica del *skopos*, cuya

representante es principal es Christiane Nord, debido principalmente a que, al ser un trabajo enfocado en la localización de videojuegos, los localizadores se encuentran realizando sus proyectos bajo un encargo de traducción, sin importar si trabajan de manera independiente o en una casa traductora (el encargo suele ser, localizar un videojuego a cierto mercado meta). Por lo tanto, la teoría funcionalista de la traducción, al ser un enfoque basado en los encargos de traducción, es la más apropiada para los objetivos esenciales de este trabajo de investigación.

Adicionalmente, un aspecto a enfatizar es que la traducción multimedia, según Neira (2016), contribuye de manera importante a un aprendizaje más dinámico en los estudiantes. Esto debido a que los alumnos, al trabajar con una gran cantidad de archivos multimedia como lo son, videos, música, imágenes entre otros, se sientan interesados gracias al uso de nuevas tecnologías en el aprendizaje de la traducción y, por lo tanto, de lenguas extranjeras. Neira (2016), a su vez, expresa la importancia de la motivación en los factores educativos, ya que es gracias a esta que los estudiantes a realizar un aprendizaje significativo tanto de herramientas tecnológicas como de las diversas habilidades lingüísticas implicadas en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Es importante recalcar que hoy en día, la traducción es una disciplina que, como muchas otras, ha sido influenciada por la tecnología, esto se vuelve evidente con la introducción de herramientas de traducción automática. Según Urlaub y Dessein (2022), estas herramientas suelen ser utilizadas constantemente por los estudiantes de traducción debido a las facilidades de producción y de revisión de términos que estos programas les proporciona. Sin embargo, los docentes se encuentran en desacuerdo con el uso desmedido de este tipo de aplicaciones, ya que los estudiantes pueden perder el interés por aprender el idioma al poder utilizar una aplicación que les traduce a su propia lengua los términos que necesiten, además de perjudicar la adquisición de conocimiento causado por la falta de análisis del léxico y procesos cognitivos críticos relacionados con el aprendizaje de lenguas extranjeras (Urlaub y Dessein, 2022).

### **2.5.1 El rol de la localización de videojuegos y su impacto en la motivación para el aprendizaje de lenguas extranjeras**

El factor de la motivación es de suma importancia para cualquier estudio que involucre la educación, ya que, según González y Blanco (2008), sin ella, es posible que los alumnos experimenten sentimientos como la apatía, la inactividad y la pasividad, todo esto trae como consecuencia la dificultad en el aprendizaje, sin embargo, la motivación cuenta con definiciones

muy variadas dependiendo del contexto social y cultural. Por un lado, Teo, Lim y Lai (1999) consideran que la motivación es la realización de una actividad por que se le percibe como necesaria para alcanzar una meta valiosa. Por el otro lado, Pintrich y Schunk (2002) afirman que la motivación es el proceso en el que una actividad cuya finalidad es un objetivo en específico, es instigada y sostenida. Y, por último, para Rakes y Dunn (2010) la motivación es generalmente vista como un proceso en el que las necesidades y deseos de un individuo se ponen en marcha por un fin anhelado.

Como se puede observar en los ejemplos anteriores, cada autor cuenta con una definición que, aunque parezcan similares, son diferentes las unas de las otras. Sin embargo, la que se adapta más a este estudio es aquella ofrecida por Rakes y Dunn (2010), ya que, como se expresó al inicio de esta sección, para conseguir un aprendizaje significativo, es necesaria la motivación del aprendiz, dicho de otra manera, los deseos y las necesidades que tiene el estudiante para aprender a localizar un videojuego, ya que sin estos factores, no solo los alumnos no le prestarían la debida atención a los cursos impartidos por el profesor, sino que tendrían, a su vez, dificultades para ejecutar las tareas que se impartan en un curso de localización.

Para recapitular la información que fue exhibida en este capítulo, encontramos que la traducción es un proceso que busca expresar un mensaje en un lenguaje diferente al que originalmente fue escrito y que para esto se pueden utilizar distintas técnicas conocidas como estrategias de traducción y estas basadas en diferentes teorías y cada una se utiliza dependiendo el objetivo que se busca alcanzar con la traducción del producto. De la misma manera, la localización es un proceso derivado de la traducción, cuyo propósito es el de familiarizar un producto a un grupo específico de individuos, esto se realiza haciendo adaptaciones de los elementos socioculturales del videojuego para que puedan ser fácilmente digeridos por el público meta, y dichos cambios se efectúan dependiendo del encargo de traducción y a que grupo focal va dirigido el producto.

Observamos también que, aunque son dos procesos similares, cuentan con diferencias cruciales que pueden hacer que un producto fracase o sea un éxito dependiendo si se hace el trabajo traductológico correcto para la cada situación determinada. De la misma manera, al ser dos procesos diferentes, las habilidades y técnicas que se usan en la traducción no necesariamente darían el mismo resultado al tratar de localizar un producto, por lo que los

futuros traductores que deseen hacer trabajos de localización y que no están acostumbrados a los protocolos de este proceso traductológico realicen errores al localizar algún producto. Debido a esto se considera necesario el debido reconocimiento de las teorías y estrategias de traducción que facilitan la localización de videojuegos, como lo son la transcreación, la teoría del skopos, la teoría de correspondencias regulares y la traducción colaborativa.

De igual manera, describimos los videojuegos y cuales son algunas de las dificultades específicas de la localización de estos mismos productos, como es el caso de dificultades en la adaptación cultural del videojuego o los problemas técnicos como lo son limitaciones del sistema o de los propios juegos de video, también existen los problemas logísticos, mercantiles y a las prácticas de los desarrolladores de videojuegos que dificulta cualquier trabajo de localización, y que son obstáculos a los que se deben enfrentar los traductores cada vez que tratan de completar este tipo de proyectos traductológicos y que por más experiencia que se tenga en esta rama de la traducción, son situaciones que se encuentran fuera del control y el alcance de los localizadores.

Adicionalmente, exhibimos que la traducción puede ser utilizada como una metodología para la enseñanza de lenguas extranjeras, ya que es una habilidad que está estrechamente ligada a las cuatro habilidades del lenguaje consideradas por el MCER como fundamentales en el aprendizaje de una lengua, dichas habilidades son la producción escrita y oral, y la comprensión escrita y oral. Se observaron las opiniones de distintos autores que se encuentran a favor y en contra de utilizar la traducción como una herramienta para la enseñanza de idiomas y se consideró su relevancia en el estado de los métodos docentes de la actualidad. A su vez, se expresó la importancia de la motivación de los estudiantes al aprender una lengua extranjera y como es que la traducción, al estar íntimamente ligada a la tecnología, fomenta dicha motivación, facilitando el aprendizaje de los alumnos.

Para concluir, se seleccionó la teoría funcionalista como el respaldo académico que sustenta esta investigación, esto debido a su estrecha relación con la teoría del skopos, dicha teoría es una pieza fundamental en este proyecto académico ya que es la estrategia que mayormente se utiliza en la localización de videojuegos. Los datos obtenidos en los antecedentes de la investigación y en el marco conceptual se utilizaron para la creación de la metodología que fue utilizada en esta investigación y que será explicada en el siguiente capítulo.

### **3 METODOLOGÍA**

Después de una exhaustiva revisión de los conceptos teóricos expuestos en los capítulos anteriores, se detallará el enfoque de esta investigación, la metodología utilizada para la realización de esta, y subsecuentemente se procederá a realizar el análisis empírico de los datos obtenidos. Es importante recordar que el objetivo de este estudio científico es el de identificar las dificultades que los estudiantes de traducción cuentan al realizar un trabajo de localización, conocer los criterios que se deben de tener en cuenta para efectuar una localización de un videojuego y el de desarrollar una propuesta didáctica para desarrollar habilidades léxicas, semánticas y su conocimiento sociocultural del inglés a través del desarrollo de actividades de localización, esto se efectuará a través de una investigación con enfoque de investigación-acción, el cual, a su vez, será detallado para facilitar la comprensión del lector y, adicionalmente, dar una secuencia y coherencia lógica a las actividades realizadas por el investigador.

#### **3.1 Investigación-Acción**

Este estudio utiliza la metodología de investigación-acción, por lo que es importante definir este tipo de investigación. Para Latorre (2003), la *investigación-acción* es el nombre que se le da a una serie de actividades que realizan los profesores en sus aulas con diversos objetivos, tales como: la creación y mejora del contenido educativo, su propia mejora profesional o el análisis y corrección de los planes académicos. Las actividades anteriormente mencionadas cuentan con un factor en común, el cual es la identificación del tipo de estrategias de acción que se implementan, y que posteriormente son sometidas a un proceso de reflexivo de análisis y cambio. A su vez, la investigación-acción se considera como un instrumento que incita a la creación de un cambio social que, a su vez, genera un conocimiento educativo sobre la realidad socioeducativa, dando así autonomía y poder a aquellos que lo cual proporciona autonomía y otorga un sentido de poder a los que utilizan trabajos de investigación-acción.

Como se expresó al inicio de este escrito, existen numerosos autores que definen lo que es la investigación-acción, por lo que es importante explorar los diferentes conceptos proporcionados por dichos autores, esto debido a la variabilidad de cada investigación, ya que la definición adecuada puede ser diferente entre investigadores, esto acorde a qué es lo que esté investigando. Para Elliott (1993) la investigación-acción es “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (P. 88). Dicho de otra manera,

Elliott considera que la investigación-acción es una reflexión respecto a las acciones que realizan las personas y las situaciones sociales que viven los docentes, y estas mismas acciones tienen como objetivo final la ampliación de la comprensión de los profesores y de sus problemas educativos. Las acciones que efectúan los docentes están dirigidas a mejorar la comprensión de las dificultades, para así modificar la situación. Elliott (1993) expresa que la investigación-acción educativa es un enfoque que cuenta con las siguientes características:

- Descubre y soluciona las dificultades que presentan los docentes.
- Fomenta la reflexión sobre los medios y los objetivos.
- Deriva en que el docente evalúe sus propias cualidades y sus procedimientos educativos, por lo que la investigación-acción es una práctica reflexiva.
- Integra la teoría y la práctica, ya que las teorías educativas se desarrollan mediante la reflexión sobre la práctica y son procesos que dependen el uno del otro.
- Provoca que los docentes realicen un diálogo con otros profesionistas para mostrar los resultados de sus ejercicios docentes.

Por otro lado, para Kemmis (1984) la investigación-acción no solamente es una ciencia práctica y moral, sino que también es una ciencia crítica, por lo tanto, para Kemmis, la investigación-acción es una práctica de indagación autorreflexiva realizada por los integrantes de las situaciones sociales cuyo objetivo es la comprensión y el mejoramiento de la racionalidad de las prácticas socioeducativas. Adicionalmente, Kemmis y McTaggart (1988) expresan criterios adicionales que considera fundamentales para las características que posee el enfoque de la investigación-acción que, entre sus rangos más destacables se encuentran los siguientes:

- *Es participativa* (se trabaja para mejorar las prácticas propias).
- *Es colaborativa.*
- *Es un proceso sistemático de aprendizaje.*
- *Es un proceso político.*
- *Crea comunidades autocríticas.*
- *Induce a teorizar.*
- *Prueba las prácticas docentes y los resultados de estas.*
- *Procede progresivamente a cambios.*

- *Realiza análisis críticos* de las situaciones.
- *Registra, recopila y analiza* nuestros juicios, reacciones e impresiones sobre lo que acontece en nuestra práctica.

Por lo tanto, al conocer las diferentes interpretaciones de numerosos autores con respecto al procedimiento de investigación-acción y para los fines prácticos de este estudio, la investigación-acción se definirá como un proceso que permite al investigador observar un problema socioeducativo de primera mano, recolectar datos relacionados al mismo, analizarlos, construir un plan didáctico que busque dar solución a la problemática basándose en los datos obtenidos con anterioridad, observar los resultados de la propuesta, en caso de ser necesario, reajustar lo planteado en el plan didáctico para que se adapte apropiadamente a los objetivos establecidos al inicio de la investigación.

### **3.1.1 Proceso de investigación-acción**

La investigación-acción no solo es un conjunto de asunciones y teorías, sino que también, como cualquier tipo de investigación científica, conlleva un marco metodológico que sugiere la serie de acciones que se deben realizar para una aplicación adecuada de este modelo de investigación. La investigación-acción fue primeramente ideado por Lewin (1946) y subsecuentemente, fue desarrollado a profundidad por distintos autores como Kolb (1984), Carr y Kemmis (1988) entre otros, los cuales ven la investigación-acción como una serie de ciclos, los cuales están constituidos por las etapas de planeación, acción, observación y reflexión, esto conlleva el procedimiento base para mejorar la práctica docente (aunque cada autor interpreta el flujo de manera diferente, todos llevan los mismos pasos). Es importante recalcar que, para lograr el potencial total de las mejoras y cambios, este ciclo no se realiza una sola vez, si no repetidas veces.

### **3.1.2 Modelo del proceso de investigación-acción**

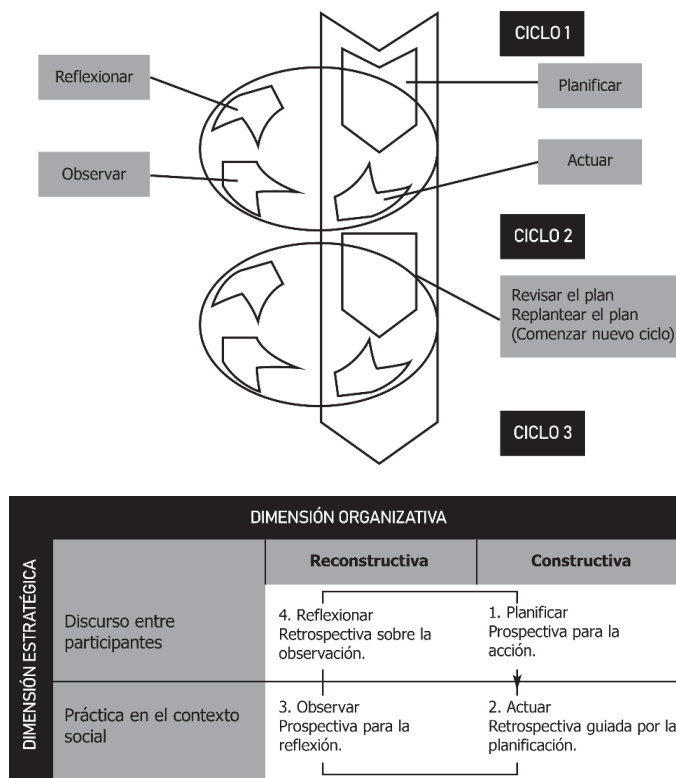
Como es de esperarse, debido a que cada autor cuenta con una idea diferente del proceso de investigación-acción, es natural que existan diferentes modelos para realizar dicho proceso, sin embargo, para los fines de esta investigación y debido a la importancia de un análisis y reflexión a fondo de la localización, se ha seleccionado el modelo proporcionado por Kemmis (1989), el cual elabora un modelo de organización sobre dos ejes interrelacionados que se



encuentran en constante interacción, uno estratégico (acción y reflexión) y uno organizativo (planificación y observación).

**Figura 5**

*Modelo de organización para la investigación-acción propuesto por Kemmis (1989)*



*Nota.* Tomado de *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa* (p.35-36), por Latorre, 2003, Graó.

Como se puede observar en las figuras anteriores, el modelo de Kemmis está estructurado en cuatro etapas interrelacionadas, las cuales son: *planificación, acción, observación y reflexión*, cada una de estas etapas implica la retrospección y conllevan una acción reflexiva y de corrección a manera que se establezca una dinámica que fomente la resolución de problemas y promueva la comprensión de las vivencias socioeducativas que tienen lugar en la escuela. Es importante expresar que, debido a la naturaleza de este trabajo científico y a los productos obtenidos a través de la implementación de la propuesta didáctica, la utilización del modelo de Kemmis se realizó de manera práctica en lugar de teórica. Esta diferencia crucial promueve que los cambios esperados por el investigador se consigan como consecuencia de actividades

prácticas realizadas por los estudiantes después de la implementación de la propuesta didáctica, en lugar de ser el resultado de la intervención teórica directa del docente.

### **3.2 Hipótesis de acción**

La hipótesis de acción de la presente investigación se concentra en la falta de conocimiento que los involucrados en el proceso de la enseñanza de la traducción tienen en cuanto a las estrategias y técnicas traductológicas que son utilizadas en la localización de productos multimedia, más específicamente, en la localización de los videojuegos, esto por la falta de investigaciones académicas que se enfoquen en esta rama tan poco explorada de la traducción. Por lo tanto, es importante realizar las preguntas siguientes: ¿Cómo es que se puede solucionar esta dificultad que poseen los futuros traductores? ¿Qué clase de estrategia se puede utilizar para mejorar las técnicas de traducción que utilizan los estudiantes de traducción al momento de realizar una localización de videojuegos? ¿Cómo es que la localización de videojuegos mejorará las habilidades léxicas, semánticas y su conocimiento sociocultural del inglés de los estudiantes?

Este proyecto utilizará la metodología de investigación-acción, la cual nos permite involucrarnos en el proceso de la investigación realizando distintas acciones metodológicas para medir el impacto del plan de acción dependiendo el resultado y realizar los ajustes en concordancia a los resultados obtenidos en las pruebas que se efectuarán antes y después de la intervención didáctica.

El investigador plantea la aplicación de un cuestionario y una prueba de traducción para recaudar datos necesarios que evidencien las dificultades que presentan los estudiantes al realizar una localización de videojuegos. Posteriormente, se explicará la transcreación, la teoría del skopos y la teoría de las correspondencias regulares, además del funcionamiento de la herramienta *POEdit*, la cual es un programa informático utilizado en la localización de videojuegos, esto con el fin de proporcionarle a los futuros traductores la información necesaria para efectuar apropiadamente la localización de un producto multimedia. Al terminar la explicación de los términos, se reapplicará el cuestionario y la prueba de traducción, la cual se espera que arroje diferentes resultados a la prueba inicial y, basándose en los datos obtenidos, se procederá a la creación de la propuesta didáctica que sirva tanto para solucionar las dificultades encontradas, como para fomentar la adquisición lingüística a través de ejercicios de localización.

Al conseguir una evolución en las habilidades léxicas, semánticas y su conocimiento sociocultural del inglés a través producciones traductológicas de los participantes del estudio, se determinará el éxito de la sesión didáctica, mostrando así la efectividad de esta que, a su vez, podrá ser utilizada para la creación de toda una propuesta didáctica la cual servirá para solucionar las dificultades que tienen los estudiantes de traducción para realizar la localización de videojuegos. Por lo tanto, el uso de estrategias las de traducción de la transcreación, las correspondencias regulares y el skopos, además del propio conocimiento del funcionamiento de los programas informáticos enfocados en la localización, mejorará las habilidades lingüísticas de los estudiantes, así como las producciones que estos realizan en el campo de la localización de videojuegos.

### **3.3 Diseño de la metodología**

Como se expresó con anterioridad, para llevar a cabo esta investigación se utilizó el enfoque metodológico de la investigación acción basado principalmente en métodos de recolección de datos cualitativos, se emplearon técnicas para obtener datos descriptivos que nos permitan identificar el punto de vista de los participantes en la investigación, así como comportamientos observables del fenómeno de estudio (López y Sandoval, 2013). La metodología cualitativa es aquella que, según López y Sandoval (2013), produce datos descriptivos obtenidos gracias a los puntos de vista de las personas, los cuales son expresados de forma oral o escrita y tomando en cuenta el lenguaje verbal y no verbal de los participantes.

Por lo tanto, la razón por la que se utilizó el enfoque de metodología cualitativa fue para obtener resultados más completos, que nos permitieron analizar el fenómeno de estudio de una manera holística, es decir, conocer aspectos generales y particulares del problema, ya que afecta el desarrollo de videojuegos y la traducción de los mismos, por lo que gracias al uso de herramientas de recopilación y análisis de datos se pudo obtener una imagen más clara y definida del fenómeno en estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

### **3.4 Descripción de la metodología utilizada**

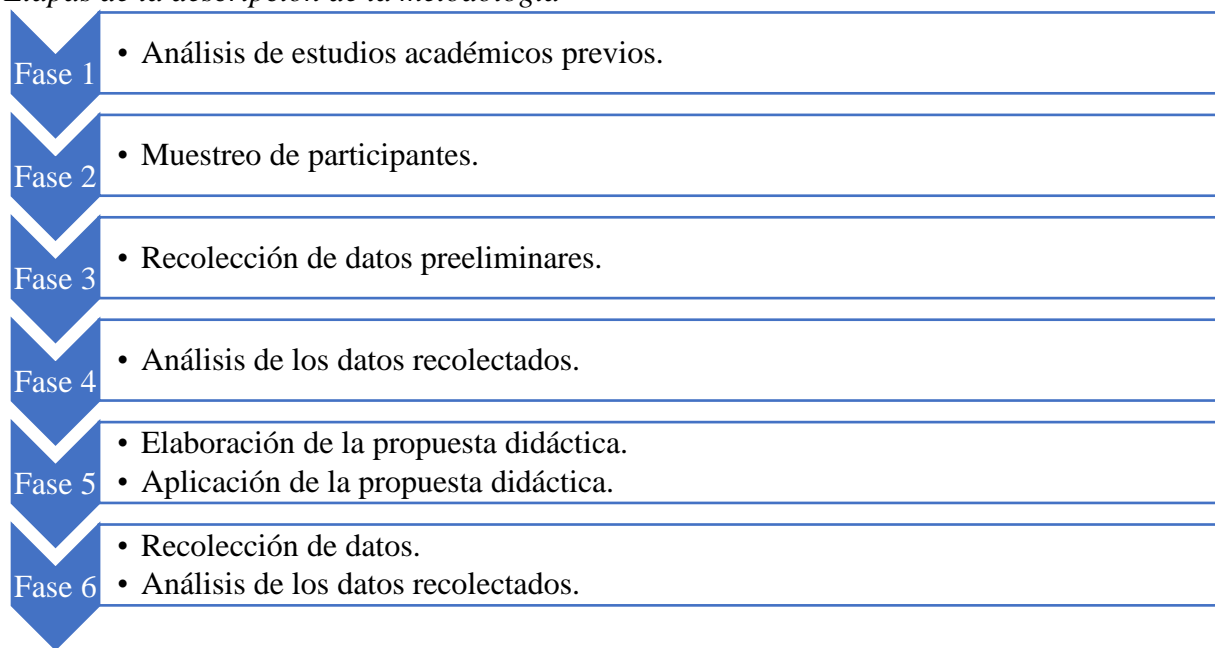
Debido a la naturaleza de la investigación que se realizó, la metodología se desarrolló en seis distintas fases: el análisis de estudios académicos previos pertinentes, el muestreo de participantes, la recolección de datos a través de los instrumentos de investigación, el análisis de los datos obtenidos, la elaboración y subsecuente aplicación de una propuesta didáctica que tiene

como objetivo solucionar las dificultades lingüísticas y traductológicas presentadas por los participantes y, para terminar, la reaplicación de los instrumentos de investigación y el análisis de los datos obtenidos, junto con una comparación entre ambas muestras con el fin de confirmar o refutar la efectividad de la propuesta didáctica.

A continuación, se presenta un gráfico a forma de síntesis que servirá para guiar al lector en las fases principales de la metodología de esta investigación junto con sus respectivas actividades realizadas. Esto busca facilitar la comprensión de este capítulo al lector, a la vez que mostrar la relación y el orden lógico de los procedimientos que se efectuaron en esta investigación.

### **Figura 6**

*Etapas de la descripción de la metodología*



*Fuente:* Elaboración propia obtenida de los pasos metodológicos seguidos.

La primera fase consistió en realizar una búsqueda de antecedentes sobre los diferentes aspectos que intervienen en la enseñanza de localización de un videojuego, especialmente en las técnicas de traducción utilizadas para realización este proceso traductológico, de la utilización de este procedimiento como metodología para la enseñanza de lenguas extranjeras, además de cuál es el alcance y la posición que tiene la localización de videojuegos en los planes de estudios

universitarios en la actualidad. Esto se realizó mediante la búsqueda de estudios científicos previos y mediante entrevistas con expertos en traducción y docentes.

La segunda fase fue la selección de la muestra, estos fueron alumnos de una universidad al norte de México, la elección de estos fue debido a estar inscritos en el programa de estudios el cual tenía entre su currículum la asignatura de traducción audiovisual. Adicionalmente, la muestra se formó por estudiantes que voluntariamente decidieron participar en la investigación. Es importante destacar que los investigadores de este estudio son actores ajenos al grupo de alumnos que formaron parte del proyecto, esto para evitar algún tipo de sesgo o manipulación de los datos para influenciar de alguna manera a los resultados de esta investigación científica.

La tercera fase del proyecto fue la aplicación del instrumento para la recolección de datos. Este constó de un cuestionario semiestructurado en la que los participantes pueden exponer sus respuestas con mayor detalle. Es importante mencionar que, para conocer la viabilidad y la coherencia de las preguntas del cuestionario, se realizó una prueba piloto en una universidad ubicada al noreste de México y los resultados obtenidos fueron validados por investigadores expertos en el área de la traducción y de la enseñanza de lenguas extranjeras para confirmar la viabilidad del instrumento de recolección de datos.

Debido a restricciones académicas ajenas al investigador, las técnicas de recolección de datos mencionadas anteriormente fueron seleccionadas considerando las limitaciones de tiempo relacionadas con la fecha de entrega del proyecto, los recursos económicos y humanos, las necesidades curriculares de la asignatura en la que se enmarca esta investigación, así como el tiempo y disponibilidad de los participantes. Por lo tanto, los instrumentos señalados con anterioridad son los que mejor se adaptan a las necesidades, objetivos y restricciones con los que cuenta esta investigación.

Los datos obtenidos fueron analizados en la cuarta fase, por un lado, se obtuvo información estadística, la cual fue construida y analizada con la ayuda de una plataforma digital en línea. Por el otro lado, se recolectaron los datos cualitativos, esto mediante la aplicación de preguntas abiertas en el cuestionario de indagación, el análisis de las respuestas cuantitativas se realizó mediante la categorización de palabras clave y se comparó con la frecuencia de su uso en las respuestas proporcionadas por los participantes del estudio. Adicionalmente, se analizaron las traducciones realizadas por los estudiantes en búsqueda de indicios de aplicación de teorías o

técnicas traductológicas, lo anterior se realizó considerando las características de las teorías de traducción que se utilizan en la industria de la localización de videojuegos, dichas técnicas son la transcreación, la teoría del skopos, y la teoría de correspondencias regulares.

A partir de los datos obtenidos en la fase anterior, se procedió a la realización de una propuesta didáctica enfocada a resolver las dificultades lingüísticas y traductológicas de los participantes. Esta propuesta constó de cuatro unidades didáctica en la que se introdujeron los conceptos de la localización, sus estrategias y los programas informáticos relacionados a esta disciplina, la adquisición terminológica que resulta al realizar de un proyecto de localización, los cambios estructurales, gramáticos y semánticos que suceden en las frases a causa de las diferencias culturales del lenguaje meta y la toma de decisiones que realizan los estudiantes para solucionar dificultades semánticas ocasionadas por el tipo de mensaje que se desea traducir. Adicionalmente, al inicio y al final de cada unidad se realizó una actividad de traducción para evaluar la efectividad de la propuesta didáctica. Por cuestiones de tiempo y por requerimientos del programa educativo al que está atado esta investigación, la propuesta didáctica fue diseñada teniendo en cuenta la reducida disponibilidad del plan de estudios, por lo que, la duración de las unidades y la presentación de las técnicas de traducción fue reducida.

Como última fase, se procedió al análisis de los datos obtenidos en las actividades previas y posteriores a las intervenciones del investigador, esto en búsqueda de cambios significativos en las producciones de los participantes. Estas traducciones pre y post intervención fueron analizadas utilizando una rúbrica de encargo de localización adaptada de la propuesta por Bárcena, R., y Álvarez, S. (2015), evidenciando los notorios cambios en las respuestas registradas. Confirmando, de esta manera, la efectividad de la propuesta didáctica utilizada para la mejora de las habilidades léxicas y semánticas, además del conocimiento sociocultural del idioma inglés por parte de los estudiantes, así como para solucionar las dificultades que presentan al realizar un proyecto de localización.

### **3.5 Descripción de los participantes**

Los participantes de esta investigación fueron estudiantes de la licenciatura de lingüística aplicada de una universidad al noreste de México que, dentro de su plan de estudios, tienen la asignatura de traducción audiovisual. Su rango de edad osciló entre los 19 a los 24 años, de nacionalidad mexicana, con un tiempo de estudio de la traducción mínimo de tres semestres y sin

distinción por el área de interés de la traducción, los participantes fueron elegidos al azar debido a que se priorizó una cobertura amplia de experiencias y antecedentes traductológicos antes que la búsqueda de individuos o grupos particulares.

La indistinción de los participantes fue beneficiosa para la investigación debido a la diferencia de las técnicas traductológicas que cada estudiante puede utilizar en relación con sus intereses y su entrenamiento previo. Por un lado, los traductores cuya área de especialización es la traducción literaria podrían tener dificultades en los aspectos más técnicos de la localización, ya que, aunque la localización es una técnica de traducción relacionada principalmente a la traducción audiovisual, no es exclusiva de la misma. Por lo que existe la posibilidad de que los traductores ajenos a la traducción audiovisual tengan un conocimiento menor de los aspectos técnicos de la localización, o del proceso como tal. Sin embargo, debido a su interés por la traducción literaria, podrían realizar con mayor facilidad la traducción de los segmentos del videojuego seleccionado para esta investigación, ya que el mismo es una novela gráfica.

Por otro lado, y en contraste, los traductores cuya especialización y principal interés es la traducción audiovisual, podrían tener conocimiento del término y la técnica de localización y de cuáles son los procedimientos y teorías traductológicas que se utilizan frecuentemente en esta especialidad de la traducción. Sin embargo, debido al género del videojuego seleccionado, los estudiantes podrían presentar dificultades en la traducción del texto otorgado, esto ocasionado principalmente por el tipo de interacción que tienen los personajes y que se ve reflejado en los diálogos que tiene una novela gráfica. Adicionalmente de las palabras inusuales, signos que representan acciones y sobrenombres que contiene la muestra de traducción.

Por lo tanto, la participación de numerosos traductores con distintas preferencias, experiencias y especialidades fue beneficiosa para el proyecto de investigación debido a que permitió que la recolección de datos fuera de una manera más holística y con una mayor cobertura. De esta manera es posible observar el objeto de estudio de diversos ángulos, lo cual nos permitirá identificar si la problemática se presenta exclusivamente en las materias de traducción audiovisual, o si es un fenómeno constante que se replica durante todo el curso de la formación académica de los futuros traductores. En estas condiciones, conocer las opiniones de los traductores audiovisuales y los traductores literarios es fundamental para hacer observaciones más precisas sobre las preguntas y los objetivos de la investigación. De igual manera, estas

acciones facilitarán la generalización de los resultados del estudio con la finalidad de precisar las acciones que se deben seguir para dar solución a la problemática presentada.

### **3.6 Instrumentos de recolección de datos**

En la presente sección se describirán detalladamente los instrumentos utilizados para la recolección de datos, las variables que se desean conocer y la finalidad de cada instrumento. Los datos de esta investigación se obtuvieron mediante la implementación de dos instrumentos, el primero fue un cuestionario de orden mixto, mientras que el segundo fue una prueba de traducción, ambos creados en su totalidad por el investigador. Para facilitar la comprensión del lector y darle claridad al texto, la descripción de los instrumentos se dividirá en dos subsecciones: Cuestionario mixto y prueba de traducción.

#### **3.6.1 Instrumento de recolección de datos: Cuestionario mixto**

Para realizar el cuestionario se tomó en cuenta las variables y grupos específicos a los que les atañe directamente la problemática de esta investigación y su finalidad es evaluar el conocimiento que tienen los participantes respecto al proceso de la localización, a las técnicas traductológicas que se utiliza en dicho procedimiento y a las diferentes herramientas tecnológicas que se usan en la industria de la localización de videojuegos. Dicho cuestionario mixto consiste en una encuesta de 15 preguntas, 4 preguntas cerradas y 11 preguntas abiertas, las cuales midieron cuatro variables específicas: Datos demográficos, localización, traducción colaborativa y programas de traducción.

Los reactivos de categoría cerrada del cuestionario son preguntas dicotómicas, es decir, respuestas que solo tienen dos variantes, sí y no respectivamente (Murillo, 2004). Aunque a simple vista, este tipo de preguntas pueden no ser de gran utilidad o incluso desfavorable debido a que podrían hacer que los participantes las utilicen para evitar responder las preguntas abiertas, ya que son interrogantes que si no conocen el termino pueden omitir las cuestiones referentes al mismo, en esta investigación, las preguntas dicotómicas son de vital importancia debido a que uno de los principales argumentos que se expresa en este texto es que los estudiantes no conocen el termino de localización ni las técnicas relacionadas al mismo. Por lo tanto, estos reactivos tienen un doble propósito, tanto el de reafirmar o refutar la postura del investigador con referente al conocimiento de los estudiantes conforme a la localización, como el de confirmar la efectividad de la propuesta didáctica en la segunda aplicación del instrumento de medición.



Los reactivos de categoría abierta en esta investigación tienen la función de expandir en las respuestas de las preguntas dicotómicas para así evitar cualquier tipo de confusión que se pueda ocasionar por el falso cognado que puede causar el término de “localización”, esto debido a que no delimitan las alternativas de respuestas y permite una indagación más profunda de la opinión de los participantes (Hernández *et al.*, 2010). Lo anterior fue agregado debido a un determinado número de participantes que, en la prueba piloto del instrumento, respondieron conocer que era la localización, sin embargo, al analizar los datos recolectados en el pilotaje, los participantes confundieron el término de la localización con la traducción de mapas, mermando y dificultando la recolección de datos útiles para la investigación. Por lo tanto, se decidió agregar reactivos abiertos que le permita a los participantes elaborar más detalladamente sus respuestas, facilitando el filtrado y el subsecuente análisis de las respuestas de los estudiantes por parte del investigador.

Como se expresó con anterioridad, los datos demográficos de los participantes son considerados importantes en esta investigación, debido al interés de conocer si los acontecimientos que suceden en la problemática de esta investigación son casos aislados de un cierto grupo poblacional de estudiantes, o si es un fenómeno que sucede independientemente de la especialización y preferencias de los alumnos. Es por esa razón que dentro del cuestionario se decidió agregar como la primera variable los datos demográficos con preguntas que buscan recolectar el área de interés de la traducción, la edad y el tiempo que los participantes han estado estudiando formalmente la traducción.

La segunda variable es la de localización, es la variable primordial de esta investigación académica, y esta busca medir el entendimiento que los estudiantes tienen con respecto a la localización de videojuegos, si conocen el término de localización, evaluar si los alumnos cuentan con el conocimiento de las características innatas de la localización, observar la postura de los participantes con respecto a la diferencia entre el proceso de la traducción y el proceso de la localización y, para finalizar, si los futuros traductores conocen las distintas teorías y estrategias de traducción que se pueden aplicar en la localización de videojuegos.

La tercera variable busca identificar la experiencia previa y la percepción que tienen los participantes con relación a la traducción colaborativa. Como se mencionó con anterioridad, la localización es un proceso que, debido a la magnitud de los proyectos, por lo general se realiza

en un equipo de trabajo, por lo tanto, es importante conocer la postura de los alumnos conforme al trabajo colaborativo que realizan los traductores al formar parte de un proyecto en conjunto para que, dependiendo los resultados que se recauden en esta variable, modificar las actividades que se impartirán en la propuesta didáctica, con el fin de explicar las normas que se siguen en un proyecto de localización al formar parte de un equipo de trabajo de traductores.

La última variable que se encuentra en el cuestionario tiene relación con los programas informáticos que se utilizan en la industria de la localización de videojuegos, este tipo de programas cuentan con numerosas opciones que facilitan los proyectos de localización, sin embargo, es importante reconocer que estos programas, al ser principalmente usados en trabajos de localización, evidentemente no son del conocimiento general. Por lo tanto, es importante evaluar el conocimiento previo que tienen los estudiantes con respecto a este tipo de programas informáticos, a su vez, conocer su postura ante los posibles abusos que un traductor puede cometer al utilizar las características que ofrecen este tipo de programas, como lo son la pre-traducción y la traducción automática, las cuales pueden ser usada de manera maliciosa y afectar las producciones de los traductores.

### **3.6.2 Instrumento de recolección de datos: Prueba de traducción**

El segundo instrumento de recolección de datos consiste una prueba de traducción, dicha prueba cuenta con la finalidad de observar el proceso de traducción que realizan los estudiantes, esto en búsqueda de inconsistencias, errores y, en caso de haberlo, el uso de estrategias de traducción con el fin de crear una evaluación de las producciones traductológicas de los alumnos y conocer si sus trabajos reflejan un procedimiento de localización, o ver si solo se realizó una traducción. Esto se puede evidenciar debido a los requerimientos y pasos que requiere una localización, como es la adaptación del contenido del texto reflejando las necesidades del usuario final al que el producto esté dirigido, y esto se refleja en el uso de las estrategias de traducción que utilizan los participantes al efectuar el proceso de localización.

La prueba de traducción, al igual que el cuestionario, fue creado en su totalidad por el investigador de este estudio, utilizando pasajes de texto que se encuentran en un videojuego al cual el investigador tiene acceso a su código y permiso directo de los desarrolladores del producto para utilizar partes del texto con fines educativos en esta investigación. El videojuego seleccionado fue una novela gráfica llamada *Camp Buddy: Scoutmaster's Season* (2022) donde

los jugadores buscan avanzar en la historia interactuando con los personajes para aumentar la amistad con ellos, esto a través de distintas líneas de diálogo. Este videojuego fue seleccionado considerando numerosos factores, como lo son principalmente la accesibilidad legal al contenido juego de video, ya que, como se expresó con anterioridad en el texto, no es costumbre en la industria de los juegos de video facilitar los códigos fuente de sus productos a terceros, incluso si es para fines educativos, por lo que la legalidad al momento de elegir el videojuego fue primordial.

Un segundo factor decisivo para la selección del texto fue su amigabilidad con el traductor, se buscó un videojuego cuyo texto no tuviera tecnicismos específicos los cuales solo entendería alguien con conocimiento previo de la franquicia, o cuyos textos fueran demasiado complejos de entender incluso para un traductor experimentado en la localización de videojuegos. Por lo tanto, se eligió un videojuego perteneciente al género de las novelas gráficas, estos juegos de video cuentan con una narrativa simple, ya que buscan reflejar las conversaciones casuales que tienen sus protagonistas. Sin embargo, este tipo de videojuegos tiene sus propios retos inherentes, debido a lo casual de su lenguaje, mucho del contenido del texto está redactado de manera informal, con modismos y simbologías juveniles. Por lo tanto, aunque el grado lexical utilizado en los textos del videojuego no son estructuralmente complejos, su dificultad radica en la necesidad de utilizar estrategias de traducción para poder transmitir el mensaje adecuado al público meta.

El último factor que influyó a la selección del videojuego fue la familiaridad con el proceso de localización que se llevó a cabo con ese juego de video en particular. Como se expresó con anterioridad, la localización es un proceso complejo que requiere de numerosos pasos, toma de decisiones, encargos de traducción para públicos en específico y determinar que estrategias de traducción se van a utilizar en ese proyecto en específico, en consecuencia, es un procedimiento que requiere tiempo para llevarse a cabo en un ámbito profesional. Por lo tanto, para evaluar adecuadamente los datos, es importante conocer cuál fue la metodología utilizada por los localizadores profesionales, dicha información fue proporcionada por los encargados del proyecto para facilitar el análisis de los datos que se recaudaron con la ayuda de la prueba de traducción.

### **3.7 Resultados de la recolección de datos**

El análisis y la interpretación de los datos se realizó en dos etapas, la primera etapa se basa en los resultados del cuestionario y que, debido a la estructura del mismo, contará con un análisis cuantitativo y cualitativo de los datos, mientras que la segunda fase se concentrará en el análisis cualitativo de una traducción realizada por los participantes. Los resultados obtenidos a través de los instrumentos de recolección de datos fueron utilizados para realizar una propuesta didáctica cuyo objetivo fue el de dar solución a las dificultades descritas en esta sección.

#### **3.7.1 Interpretación de los resultados del cuestionario**

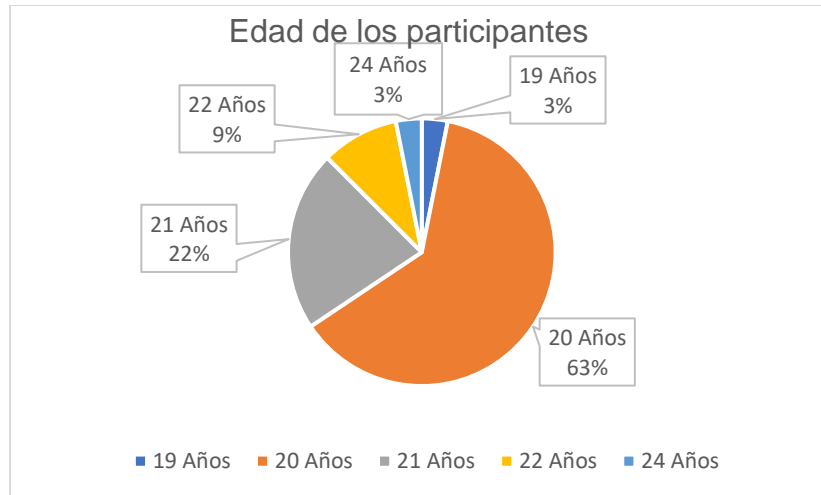
En la primera etapa, se examinaron los resultados obtenidos a través del cuestionario, dichos datos fueron objeto de un análisis estadístico para observar el comportamiento de los reactivos cerrados, mientras que las variables abiertas fueron sometidas a un análisis contextual y de categorización de conceptos clave. Para facilitar la comprensión del lector, los resultados están divididos en cuatro categorías principales: Datos demográficos, localización, traducción colaborativa y programas de traducción.

##### **3.7.1.1 Datos demográficos**

La primera categoría consiste en conocer los datos demográficos de los participantes, además de sus antecedentes en la disciplina de la traducción, sus áreas de interés y especialidades traductológicas, además del tiempo que tienen estudiando traducción de manera formal. Esta información se considera pertinente para la presente investigación debido a lo reciente que es el tema de estudio, es necesario conocer si la falta de conocimiento del proceso de la localización se da solo en un sector de los traductores (traductores de determinado rango de edad, interés o aquellos que recién incursionan en esta disciplina), o si es un fenómeno que se extiende entre los estudiantes independientemente de su trasfondo académico. En esta sección se utilizarán recursos gráficos adicionales con el fin ayudar a la contextualización del lector con los datos contenidos en esta categoría.

#### **Figura 7**

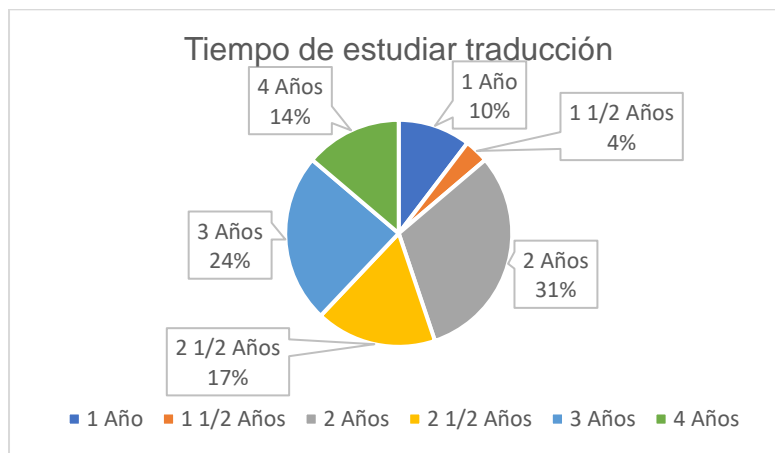
*Gráfico circular estadístico de la edad de los participantes*



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con el instrumento de investigación.

**Figura 8**

*Gráfico circular estadístico del tiempo de trayectoria de los estudiantes en la traducción*



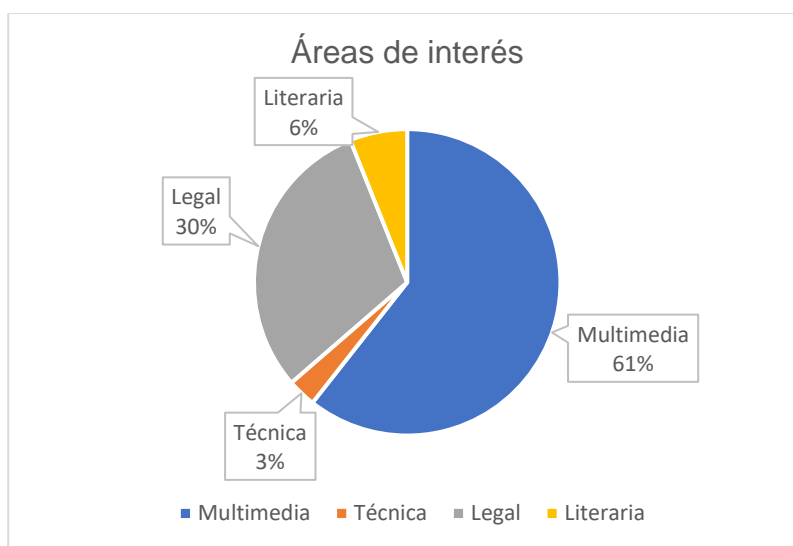
*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con el instrumento de investigación.

Como se puede observar en las graficas anteriores, la edad de los participantes de este estudio oscila entre los 19 y 24 años, mientras que el tiempo que tienen estudiando traducción ronda entre 1 y 4 años. Como se mencionó con anterioridad, estos datos sirven para confirmar los estudiantes de traducción de la universidad en la que se llevó a cabo el estudio no desarrollan habilidades de localización en el transcurso de su formación académica, esto se puede afirmar

debido a que los participantes cuentan con un rango diverso de trasfondo educativo, los estudiantes que recién ingresan y aquellos que ya se encuentran por egresar presentan las mismas dificultades. Por lo tanto, no es una problemática que se encuentre centrada en un sector generacional. De la misma manera, la falta de habilidades de localización no es un problema que solo afecta a aquellos cuyo interés es en áreas de la traducción ajenas a la traducción multimedia, como se observa en el siguiente gráfico.

### Figura 9

Gráfico circular estadístico del área de interés de los estudiantes de traducción



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con el instrumento de investigación.

Como se explicó con anterioridad, aunque la localización es un procedimiento que no se utiliza única y exclusivamente en los productos audiovisuales, sino que es una técnica que puede ser usada en cualquier tipo de traducción que necesite ser dirigida hacia un público en específico, la localización, por naturaleza se asocia con la especialidad de la traducción multimedia. Dicho esto, se resalta la importancia de conocer las áreas de interés de los participantes de este estudio debido a las diferentes disciplinas y aprendizajes que cada rama traductológica posee, esto genera como consecuencia un enfoque distinto en las técnicas de traducción que los estudiantes conocen y, por consecuencia, en las habilidades que adquieren a través de su formación académica.

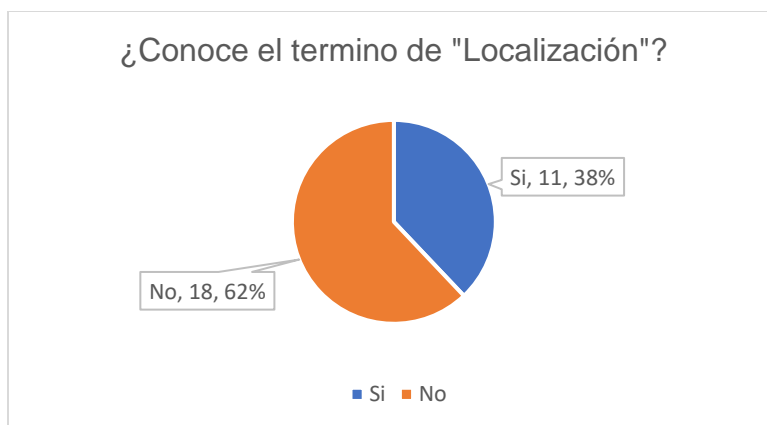
Para recapitular la información obtenida en esta sección, los participantes de este estudio cuentan con edades, tiempo de inmersión en la disciplina de la traducción y áreas de interés dentro del espectro traductológico muy variados. Por lo que se puede confirmar que la falta de habilidades de localización no es un fenómeno que se encuentra focalizado en una sola área curricular o con una determinada generación de estudiantes, sino que es una problemática que afecta a múltiples sectores del alumnado. Adicionalmente, dichas dificultades se extienden, a su vez, a aquellas disciplinas que por naturaleza deberían de desarrollar dichas habilidades, como lo son los estudiantes interesados en la traducción multimedia. Por lo tanto, con los datos obtenidos en esta categoría se confirma el impacto que la falta de un plan de acción para desarrollar habilidades de localización tiene en múltiples áreas de la formación de futuros traductores.

### **3.7.1.2 Localización**

La segunda categoría se enfoca en la relación de los estudiantes con el proceso traductológico de la localización. La información recaudada se utilizó para conocer si los participantes conocen el concepto de “localización”, su definición, sus características principales y, de la misma manera, analizar cuáles son las estrategias y técnicas de traducción que los estudiantes consideran que pueden ser utilizadas en un proyecto de localización de un producto. Debido a la naturaleza del instrumento de recolección de datos utilizado en la investigación, la presente sección cuenta con un análisis cualitativo y cuantitativo de los datos obtenidos. El primer reactivo de esta categoría es de índole cuantitativa y busca determinar el conocimiento previo referente al concepto de la localización de un producto con el que los participantes de esta investigación contaban.

### **Figura 10**

*Gráfico circular estadístico del conocimiento de la localización*



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con el instrumento de investigación.

Como se puede observar en la gráfica anterior, 18 participantes encuestados expresan un desconocimiento total del concepto de localización, mientras que 11 estudiantes afirman conocer el término. Sin embargo, al pedirle a los alumnos que definieran la localización, solamente 3 participantes ofrecieron definiciones correctas de la localización, los otros 8 encuestados dieron definiciones incompletas como lo son las del estudiante número 13 (N13) respondió que “Localizar significa traer algo de un lado a otro, pero adaptándolo” o erróneas o, por ejemplo, el participante número 29 (N29) expresó “La identificación de aspectos en los que se puede diferenciar una traducción de otra”, mientras que el encuestado número 6 (N6) mencionó que la localización constaba en la traducción de mapas geográficos, indicándonos así que 8 de los 11 participantes son falsos positivos, convirtiendo la cantidad total de participantes con conocimiento real del concepto de localización en 3 de 29.

Una segunda pregunta que se le realizó al grupo fue que si consideraban que la localización y la traducción es el mismo proceso. Las respuestas reflejan lo mismo que en el párrafo anterior, los 3 participantes que definieron apropiadamente el concepto de localización expresaron que son procesos diferentes, aunque uno se encuentra ligado al otro por naturaleza de la disciplina, mientras que 3 de los estudiantes que dieron definiciones incompletas o erradas afirmaron que si son el mismo proceso, y los otros 23 alumnos manifestaron desconocer si la localización y la traducción son el mismo concepto solo que con un nombre diferente.



Adicionalmente, se les cuestionó a los participantes si conocían estrategias o técnicas de traducción que pudieran ser utilizadas en la localización de un producto, la totalidad de los estudiantes expresaron desconocer cualquier tipo de procedimiento traductológico que involucre el proceso de la localización. Al preguntarle al respecto directamente a los estudiantes cuyas definiciones del concepto fueron acertadas, estos expresaron que su conocimiento de la localización proviene de interés personal por los videojuegos y de realizar búsquedas en línea de cómo se localizan dichos productos, por lo que no cuentan con información adicional ni recursos académica formales que les sirva para conocer cuáles son los procedimientos, estrategias y teorías necesarias para realizar adecuadamente un trabajo de localización.

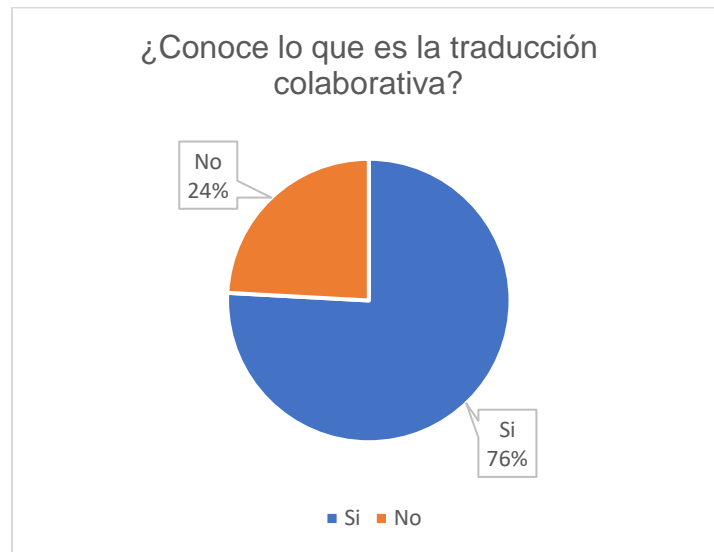
Para resumir lo expresado en esta sección, se puede confirmar que los participantes en su mayoría desconocen el concepto de la localización, aquellos estudiantes que definieron apropiadamente dicho concepto expresaron que su conocimiento provenía de fuentes externas informales, por lo que desconocen los procedimientos, técnicas y estrategias que son requeridas al momento de realizar un proyecto de localización, generándoles así dificultades e inhabilidad para efectuar adecuadamente este tipo de trabajos. Adicionalmente, se observa que actualmente los estudiantes de traducción no cuentan con recursos académicos formales que les proporcione información sobre el proceso traductológico de la localización, esto genera un vacío académico en el actual plan de estudios que requiere ser observado, analizado y corregido, esto con el fin de formar profesionales mejor capacitados para las necesidades del mundo actual.

### **3.7.1.3 Traducción colaborativa**

Como se expresó al inicio de esta investigación, la localización es un proceso traductológico que requiere de un grupo de trabajo para funcionar apropiadamente debido a las diferentes tareas que existen en un proyecto de localización, por lo tanto, es indispensable evaluar los conocimientos actuales de estrategias de traducción colaborativa con el que cuentan los estudiantes, conocer las experiencias pasadas de los participantes realizando traducciones en conjunto con otros colaboradores y la opinión que tienen respecto a traducción como una disciplina solitaria y las características de la traducción colaborativa como estrategia para la localización de un producto. Las figuras presentadas a continuación representan el conocimiento del término de “traducción colaborativa” (o falta de este) que poseen los estudiantes, además de su participación previa en proyectos de estas características.

### Figura 11

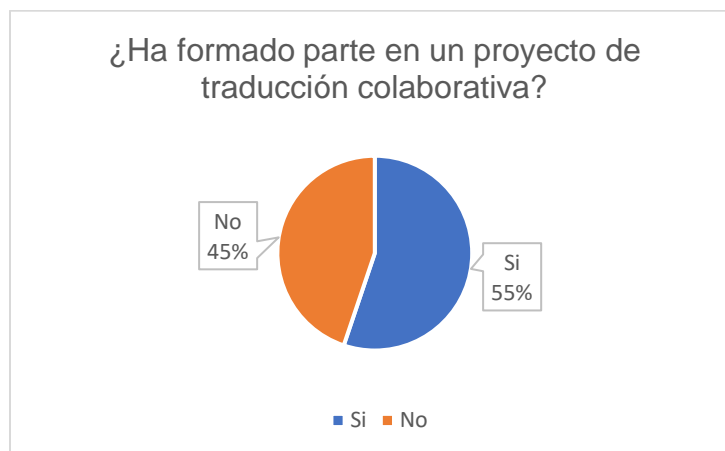
Gráfico circular estadístico del conocimiento de la traducción colaborativa



Fuente: Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con el instrumento de investigación.

### Figura 12

Gráfico circular estadístico de la participación en traducciones colaborativas



Fuente: Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con el instrumento de investigación.

Como se puede observar en el gráfico anterior, de los 29 participantes de este estudio, 76% de los estudiantes expresaron tener conocimientos de la estrategia de traducción

colaborativa, mientras que el 24% desconocen el concepto. Es importante hacer la distinción que los estudiantes que desconocen lo que es la traducción colaborativa no pertenecen a un área de interés específica, habiendo participantes cuya especialidad es la traducción legal, literaria y multimedia. Esto descarta que la traducción colaborativa sea una estrategia que solo se practica en un segmento del estudiantado, sino que se enseña en una gran variedad de especialidades. Adicionalmente, al indagar en la participación que los estudiantes han tenido en un trabajo de traducción colaborativa, un 55% afirmó haber realizado un proyecto de dichas características de manera exitosa, por lo que se confirma su conocimiento teórico y práctico apropiado del concepto.

Relacionado con los cuestionamientos anteriores, se les preguntó a los participantes si consideraban que la traducción puede ser una disciplina solitaria, las opiniones de los estudiantes fueron variadas, 13 estudiantes consideraron que no, argumentando que “puede haber un cambio de conocimientos y metodologías con otros colegas” (N22), o “no, porque el traductor puede consultar con más colegas traductores acerca de su punto de vista sobre terminología” (N26). Mientras que 5 estudiantes expresaron que la traducción es un proceso solitario ya que “es algo muy íntimo por cuestiones de terminología, adaptaciones o formatos” (N23), y “Si, porque cada persona aprende de manera diferente, al querer hacer un trabajo de traducción entre varias personas puede resultar en desorden” (N10). Finalizando con 11 estudiantes que se encuentran en una posición neutra argumentando que “no tanto, puede que algunas traducciones sí, pero no siempre tiene que ser solitaria” (N17).

Adicionalmente, se les cuestionó a los estudiantes respecto a la traducción colaborativa como estrategia traductológica. 17 participantes expresaron que la traducción colaborativa es una metodología con numerosos aspectos beneficiosos, “es importante porque abre el panorama de los traductores a nuevas palabras y conceptos que desconocía en el idioma extranjero” (N11), “aprendes muchísimos términos y amplias mucho tu memoria” (N15) y “al tener diferentes opiniones, se abre un debate al respecto de términos y esto genera un aprendizaje más significativo” (N3). Por otro lado, 3 estudiantes consideran que es innecesaria, “al trabajar en documentos cortos se pierde el sentido de utilizar la traducción colaborativa” (N9) o complicada “tiene que haber un muy buen trabajo en equipo y comunicación acerca del mensaje que se quiera conservar”. Mientras que 9 participantes desconocen el término.

Como se puede observar en esta sección, las respuestas otorgadas por los estudiantes son muy variadas y con distintos matices. Al analizar lo expresado por los alumnos se puede concluir que la traducción colaborativa no es una estrategia que solo se aprenda en una especialidad de la traducción en particular, sino que se encuentra presente en todas las áreas traductológicas, sin embargo, no es una estrategia obligatoria de conocer ya que existen participantes que no conocen el término y estudiantes que no han realizado un trabajo con estas características. La traducción colaborativa, además, fomenta el debate entre los participantes del proyecto, provocando así que los estudiantes estén expuestos a diferentes palabras, conceptos y experiencias para resolver dificultades en el texto, esto genera un ambiente ideal para el aprendizaje de lenguas extranjeras al compartir léxicos alternativos con colaboradores para solucionar un problema traductológico.

#### **3.7.1.4 Herramientas digitales de traducción y localización**

La presente sección se enfoca en las herramientas digitales de traducción y localización, sus características y si los participantes consideran las opciones que ofrecen estos programas informáticos pueden ser perjudiciales y maliciosas. Como se expresó en la sección anterior, la traducción colaborativa es una fuente de aprendizaje de lenguas extranjeras debido al debate que genera entre los integrantes del grupo, por lo tanto, si los estudiantes utilizan las herramientas digitales de manera irresponsable, pueden perder una oportunidad para descubrir nuevo léxico, sin mencionar los errores que se producen al traducir automáticamente un texto sin hacer las modificaciones pertinentes, esto se agrava si se hace una localización ya que este procedimiento requiere de contenido sociocultural adicional, lo cual podría cambiar la estructura del producto en su totalidad.

Al preguntarle a los estudiantes si utilizaban herramientas digitales de traducción y cuales conocían, 27 estudiantes afirmaron usar algún tipo de programa para la traducción de documentos (Wordfast, Smart Cat, Trados, MemoQ), mientras que solo 2 personas expresaron no utilizar ninguna herramienta, ningún participante conocía programas de localización. Al cuestionarles a los participantes si consideraban que las características innatas de los programas de traducción (pre-traducción de documentos, traducción automática utilizando Google Traductor, traducción asistida por búsquedas de párrafos similares en internet) podrían utilizarse maliciosamente, 4 participantes respondieron que sí, argumentando que “podrían ser utilizados por personas que no sean traductores especializados o certificados y realizar traducciones sin

tener conocimiento o experiencia” (N4), por otro lado, 6 estudiantes respondieron que no, ya que “se llena con información verídica” (N18), por último, 19 alumnos expresaron desconocer del tema.

Relacionado con los cuestionamientos anteriores, al preguntarles a los participantes cuales eran sus opiniones respecto a las características de los programas de traducción anteriormente mencionadas, estos expresaron que estas opciones son beneficiosas debido a que facilita la traducción de documentos, disminuye el tiempo requerido para realizar traducciones y evitar perder el tiempo buscando términos que desconocen. Es importante recalcar que de los participantes que respondieron a este cuestionamiento, solo uno mencionó que se necesitaba hacer una revisión exhaustiva al documento después de hacer uso de la traducción automática para ver que el texto tenga coherencia, esto confirma lo planteado al inicio de esta sección, donde se expresa que los estudiantes pueden perder conocimiento y producir traducciones y localizaciones deficientes por la falta de hacer las modificaciones pertinentes al producto después de traducirlo automáticamente.

Para recapitular lo visto en esta sección, los participantes no tienen conocimiento de algún programa informático utilizado en la localización, sin embargo, si conocen herramientas de traducción y saben el funcionamiento de las características de traducción automática y de pre-traducción. Igualmente, la mayoría de los estudiantes no consideran que estas puedan ser perjudiciales para la traducción y para su propia formación lingüística, debido a que dichas opciones les permite ahorrar tiempo y realizar trabajos más rápido, mientras que solo un participante expresó la necesidad de realizar una revisión exhaustiva del documento después de traducirlo automáticamente. Los resultados obtenidos en esta investigación concuerdan con las observaciones realizadas por Urlaub y Dessein (2022), en donde afirman que los estudiantes no encuentran perjudicial el uso de las herramientas que ofrecen los programas de traducción, incluso frecuentemente las utilizan tanto en su vida cotidiana, como en un ámbito académico, ya que estas pueden servir como un diccionario digital.

Sin embargo, Urlaub y Dessein (2022) también expresan que los docentes consideran que el uso de estas herramientas es perjudicial para los estudiantes ya que reduce el lenguaje a solamente un intercambio de mensajes sin considerar los aspectos socioculturales inherentes al

mensaje y al interlocutor. Adicionalmente, los docentes temen que los estudiantes pierdan motivación lingüística y se priven de la oportunidad de realizar procesos cognitivos críticos que funcionan como un pilar primordial del aprendizaje de lenguas extranjeras. Por lo tanto y considerando los resultados obtenidos, se puede confirmar que las opciones adicionales que tienen los programas de traducción afectan a la utilización de la traducción y localización como una fuente de aprendizaje de lenguas extranjeras al no dejar que los estudiantes tengan un ejercicio de reflexión de términos y corrección del producto.

### **3.7.1.5 Análisis preliminar**

En el curso de este capítulo, se ha analizado la localización, la traducción colaborativa, las herramientas digitales de traducción y localización, las opciones adicionales que tienen estas mismas herramientas y como afectan a los proyectos traductológicos, así como si la problemática inicial solo afecta a un sector del estudiantado o si es algo que se extiende a través de múltiples áreas de interés y edades. Gracias a los datos obtenidos, se puede confirmar que la localización es una especialidad que no tiene presencia dentro de los planes educativos actuales en la universidad donde se realizó esta investigación. Los estudiantes que poseen conocimiento verídico sobre el concepto lo tienen a causa de una indagación personal en fuentes informales, por lo cual no conocen las estrategias, procedimientos y herramientas utilizadas en su elaboración.

La traducción colaborativa es una estrategia que tampoco es exclusiva de una sola especialidad, al ser conocida por participantes de distintas áreas de interés. La traducción colaborativa, aunque divisiva, fomenta el aprendizaje de nuevos conceptos traductológicos, técnicas y estrategias, además de funcionar como una fuente para el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que permite el intercambio de conocimiento entre los integrantes del grupo, generando así un debate de términos y provocando un aprendizaje más significativo puesto que se analiza el léxico en cuestión tanto de manera formal, como de manera contextualizada (Guyon, 2010., Thelen, 2016). Sin embargo, estos beneficios pueden ser impedidos si se hace un mal uso de las herramientas de traducción, ya que, al utilizarlas indiscriminadamente, se pierde el debate con los otros traductores, sin mencionar los errores que tendrán los productos por ser traducidos automáticamente (Urlaub y Dessen, 2022).

Al realizar el análisis de los datos anteriormente mencionados, se concluye que, al no contar con asignaturas que introduzcan el proceso traductológico de la localización, los planes de estudios cuentan con un vacío académico en uno de los mercados con más demanda en la actualidad. Adicionalmente, se debe de reforzar la implementación de proyectos basados en la traducción colaborativa, ya que esto genera un aprendizaje significativo dentro y fuera del aula, fomentando el debate de términos y estrategias traductológicas. A su vez, es importante que los docentes que trabajan con herramientas digitales de traducción exhorten a los estudiantes a moderar los usos de las opciones de traducción automática y pre-traducción, ya que provocan vicios perjudiciales en los traductores, sin mencionar la afectación que estas facilidades tienen en el aprendizaje lingüístico de los estudiantes.

### **3.7.2 Interpretación de los resultados de la prueba de traducción**

En la segunda etapa, se examinaron los productos de localización obtenidos a través de una prueba escrita, los resultados fueron sometidos a un análisis contextual y de categorización de conceptos clave. Adicionalmente, se buscó inconsistencias entre el texto origen y el texto meta, errores traductológicos y léxicos, aplicaciones de estrategias de traducción e indicios de utilización de traductores automáticos en el texto. Es importante expresar que la cantidad de estudiantes que realizaron las pruebas de localización fueron menores a los participantes de las encuestas, al cuestionarles su razón para no formar parte de este ejercicio, los estudiantes expresaron no sentirse capaces de realizar un trabajo de localización. Por lo tanto, solo 10 de los 29 participantes realizaron la prueba de localización.

Una de las primeras problemáticas que se presentan es la evidente falta de estrategias traductológicas utilizadas en la localización de la prueba. En la simulación del proyecto, los participantes no esperaron las indicaciones del “cliente”, por lo que no sabían a qué público iba destinado el proyecto ni le realizaron preguntas al aplicador para resolver dudas que se presentaron durante el proceso de localización (nombre de los personajes, géneros, si las locaciones deberían ser traducidas), fallando así en la aplicación de la teoría del skopos, tampoco formaron un grupo para realizar una traducción colaborativa para apoyarse entre ellos y compartir terminología o resolver dudas. Los estudiantes, adicionalmente, no utilizaron las estrategias de transcreación ni la de correspondencias regulares al dejar en blanco ciertos párrafos que no supieron localizar.

Una segunda problemática fueron errores de formato y léxicos, la mitad de los participantes tuvieron errores de formato en sus localizaciones, no respetando las reglas gramaticales del español, dejando signos de puntuación sin apertura, dejando onomatopeyas y expresiones comunes en el léxico estadounidense, pero que no se trasladan apropiadamente al español sin intervención del traductor. Adicionalmente, 6 productos contienen errores de orden léxico en los que las palabras utilizadas en español no coinciden con las que se encuentran en el texto en inglés, generando así un cambio en el mensaje que se trasmite, a su vez, que se eliminaron palabras del mensaje original sin ofrecer traducción alguna, dejando la idea sin terminar, generando inconsistencias y provocando así un error de traducción.

Las problemáticas anteriormente mencionadas concuerdan con lo que Kupsch (1985) considera como errores de traducción, debido a que existen discrepancias entre el mensaje en su idioma origen y el mensaje en su idioma meta, esto por eliminar palabras que existían en el texto original sin ofrecer alguna traducción. Adicionalmente, al dejar expresiones estadounidenses sin ser propiamente adaptadas al español, los aspectos socioculturales del texto se pierden, causando así que el diálogo pierda su impacto. De la misma manera, al no seguir las reglas gramaticales del idioma de llegada en ciertos diálogos, se pierde la coherencia y su forma deja de desarrollar la función que el mensaje original cumplía. De esta manera y considerando lo expresado por Kupsch (1985), las dificultades encontradas en los productos de los participantes son consideradas como errores de traducción, al no cumplir con los objetivos de comunicación que los diálogos requieren.

Por último, se detectó evidencia de uso de traductores automáticos en 4 de las localizaciones al encontrarse términos compartidos y erróneos en traducciones de diferentes participantes, esto se pudo comprobar copiando los párrafos en cuestión en Google Traductor, recibiendo resultados idénticos entre lo propuesto por el estudiante y la traducción errónea que ofreció Google Traductor. Por lo tanto, considerando la negación de algunos participantes a realizar la prueba de traducción aludiendo falta de capacidad, la cantidad de dificultades presentadas en la totalidad de las pruebas de localización y las respuestas obtenidas en los cuestionarios anteriormente analizados, se confirma la ausencia de habilidades de localización en los alumnos. Adicionalmente, se confirma las consecuencias que provoca la existencia de un vacío académico en el plan de estudios, y la falta de una solidificación de la enseñanza de las



estrategias de traducción, así como los peligros que tiene el uso desmedido de herramientas de traducción digital en la educación y la práctica profesional de los estudiantes.

## **4 PROPUESTA DIDÁCTICA**

El presente capítulo se enfoca en realizar la descripción y definición de la propuesta didáctica desarrollada y llevada a cabo con el fin de lograr el objetivo previamente establecido, siendo este, el objetivo de esta propuesta fue que los estudiantes, a través del uso de la localización, desarrollen competencias tanto léxicas, como semánticas y socioculturales del inglés. La siguiente sección se centrará en la propuesta didáctica denominada: “Estrategias didácticas para desarrollar habilidades de localización de videojuegos en la enseñanza de la traducción.” que incluye el contenido de una sesión de localización, así como una serie de estrategias y actividades seleccionadas y adaptadas que los alumnos pueden aplicar, la cual fue construida considerando la información obtenida en la recolección de datos y los objetivos de la presente investigación.

### **4.1 Descripción general de la propuesta didáctica**

Como se mencionó anteriormente, el objetivo de esta propuesta didáctica es el de desarrollar habilidades de localización en los estudiantes de traducción de una universidad al noreste de México para mejorar sus competencias léxicas, semánticas y sociocultural del idioma inglés. Por lo tanto, esta se centrará en el aprendizaje basado en proyectos, enfocándose en la impartición de cuatro actividades donde se introducirán los siguientes conceptos:

- La localización. Sus cualidades y diferencias comparándola con una traducción estándar, las estrategias traductológicas que se pueden utilizar en los proyectos de localización y los programas informáticos relacionados a esta disciplina, así como las características y herramientas de estos.
- La adquisición de terminología que resulta al realizar de un proyecto de localización.
- Los cambios estructurales, gramáticos y semánticos que suceden en las frases a causa de las diferencias culturales del lenguaje meta.
- La toma de decisiones que realizan los estudiantes para solucionar dificultades semánticas ocasionadas por el tipo de mensaje que se desea traducir.

## 4.2 Estructura de la propuesta

Esta sección consta de información específica sobre la propuesta didáctica, que incluye información general relacionada con el objetivo del proyecto, así como su planificación, actividades, las herramientas utilizadas para la impartición del mismo, los productos que se esperan obtener de los estudiantes, los instrumentos implementados para evaluar el desempeño de los participantes durante las actividades así como opiniones sobre las dificultades que tuvieron al participar en la simulación y como las resolvieron, así como los recursos bibliográficos de la propuesta.

**Tabla 2**

*Propuesta didáctica para el desarrollo de habilidades de localización*

<b>Título de la propuesta</b>	<b>Estrategias didácticas para desarrollar habilidades de localización de videojuegos en la enseñanza de la traducción.</b>
<b>Presentación de la propuesta</b>	<p>Esta propuesta didáctica está enfocada a los estudiantes jóvenes adultos de una universidad ubicada en San Nicolás de los Garza, Nuevo León. Se pretende desarrollar las competencias léxicas, semánticas y socioculturales del idioma inglés por parte de los estudiantes, esto mediante el desarrollo de habilidades de localización. Lo anterior se obtendrá a través de la explicación de conceptos claves y ejercicios de traducción; se integran las áreas de Inglés como Lengua Extranjera, la comprensión lectora y la producción escrita.</p> <p>Palabras clave: localización, traducción, estrategia, comprensión lectora, producción escrita.</p>
<b>Objetivos</b>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Desarrollar competencias léxicas, semánticas y socioculturales del idioma inglés mediante el desarrollo de habilidades de localización de videojuegos en jóvenes adultos de una escuela de idiomas en San Nicolás a través de la explicación de conceptos clave y ejercicios de localización.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicar la localización como técnica de traducción en cuatro textos.</li> <li>2. Utilizar las teorías de traducción de transcreación, skopos, correspondencias regulares, y traducción colaborativa para localizar un documento.</li> <li>3. Investigar léxico y terminología para realizar la localización de un documento.</li> <li>4. Analizar el significado de las palabras en la lengua de partida para realizar una adaptación semántica a la lengua de llegada.</li> <li>5. Interpretar el trasfondo sociocultural de las situaciones en el texto para transmitir el mismo sentido cultural del mensaje en la localización de un documento.</li> </ol>
<p><b>Contenido</b></p>	<p><b>Características</b></p> <p>Al inicio de la sesión se hace uso de las actividades preinstruccionales. Las cuales se definen como actividades realizadas al inicio de una sesión, esto para contextualizar e introducir al estudiante a la temática, sirve para aclarar conceptos y propósitos, causar expectativa y obtener la atención del estudiante. (Díaz y Hernández, 2004).</p> <p>Actividades preinstruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales son las que se utilizan para esta investigación, ello porque se considera que este tipo de actividades permiten la utilización de los conocimientos previos de los estudiantes, facilitando así la comprensión y la aplicación del nuevo contenido en situaciones reales (Díaz y Hernández, 2004) pudiendo así realizar trabajo de localización con más facilidad. Los estudiantes aprenderán aplicando sus conocimientos en un proyecto (Maldonado, 2008) donde realizarán actividades traductológicas en la clase.</p> <p>El enfoque funcionalista en la traducción es un tipo de “traducción basada en las necesidades del cliente” (Nord, 2007), por lo que los estudiantes tendrán que utilizar las estrategias traductológicas de la transcreación y traducción colaborativa, además de la teoría del skopos y de las correspondencias regulares para construir un producto con los</p>

requerimientos lingüísticos que el cliente demande. El profesor propiciará esta situación pidiendo traducciones localizadas para un público juvenil.

La razón de elegir el enfoque funcionalista en la traducción es porque las actividades didácticas están enfocadas en el desarrollo de las habilidades de localización, las cuales, son proyectos que son creados con requerimientos específicos del cliente y considerando la comunidad meta del producto localizado (LISA, 2007) es decir, los estudiantes tendrán que considerar las especificaciones del proyecto, requiriendo así que los alumnos contribuyan con su creatividad, conocimiento sociocultural de la lengua origen y meta, causando así un aprendizaje significativo de tanto la lengua como los procesos de traducción y de localización (Saricoban, 2012). En suma, al realizar actividades mediante los procesos de traducción, los estudiantes utilizan las cuatro habilidades del lenguaje marcadas por el Marco Común Europeo de Referencia, generando así un aprendizaje lingüístico holístico (Artar, 2017) mediante situaciones de la vida real donde ellos tengan como objetivo comunicarse en su lengua madre y la lengua objetivo para concluir satisfactoriamente la traducción.

Se hace uso de varios fragmentos seleccionados del videojuego “Camp Buddy: Scoutmaster Season” (2022) de BLits’, esto para enfatizar el público meta de las localizaciones de las novelas gráficas, a su vez y debido a la naturaleza del género de videojuegos anteriormente mencionado, los escenarios que se encuentran disponibles en el mismo son muy variados, evitando así la monotonía de localizar solo un tipo de argumentos y aventuras.

### **CONTENIDOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

Se abordarán los siguientes contenidos integrados, cada uno se relaciona con el proceso de traducción y localización de contenidos.

<b>UNIDADES</b>	<b>AREA A INTEGRAR</b>	<b>RECURSOS</b>
Introducción a la localización Unidad 1	Traductología Localización Herramientas digitales	Presentación en PowerPoint de las características de la localización y las técnicas de traducción que se utilizan en la localización de videojuegos, así como los programas informáticos utilizados en la localización: Transcreación, Correspondencias Regulares, Traducciones colaborativas, Skopos y programa “PoEdit”.
Adquisición terminológica Unidad 2	Terminología Léxico	Presentación en PowerPoint de las dificultades terminológicas que se pueden presentar en una localización. Fragmentos de texto del videojuego “Camp Buddy: Scoutmaster Season” de BLits.
Diferencias socioculturales Unidad 3	Sociocultura Semántica	Presentación en PowerPoint de la importancia de los aspectos socioculturales en una localización. Fragmentos de texto del videojuego “Camp Buddy: Scoutmaster Season” de BLits.
Toma de decisiones lingüísticas	Semántica	Presentación en PowerPoint de la reconstrucción semántica y la libertad del traductor.

	Unidad 4		Fragmentos de texto del videojuego “Camp Buddy: Scoutmaster Season” de BLits.
<b>Competencias, objetivos de aprendizaje y desarrollo esperado.</b>	En esta sección se describirán las competencias que el estudiante desarrollará en el transcurso de la propuesta didáctica. Dichas competencias tienen un objetivo de aprendizaje relevante a la adquisición de aspectos lingüísticos a través de la localización y se espera que se demuestren a través del desempeño de los estudiantes en la realización de las actividades de traducción de cada unidad.		
	Competencias	Objetivos de aprendizaje	Desarrollo esperado
	Aprendizaje de los procesos traductológicos relacionados a la localización.	Entender los procesos traductológicos relacionados a la localización, los programas informáticos utilizados en la localización y sus características a través de presentaciones digitales de recursos teóricos.	El estudiante realiza una micro-localización utilizando las estrategias y técnicas traductológicas explicadas en la unidad.

	<p>Entendimiento de las dificultades y las soluciones al trabajar con vocabulario nuevo en una traducción.</p>	<p>Adquisición de terminología, lexicología a través de actividades de localización. Comprensión de las soluciones y riesgos de las herramientas digitales mediante la presentación de recursos teóricos.</p>	<p>El estudiante, con ayuda de herramientas digitales de traducción, localiza apropiadamente un texto cuyo contenido tiene terminología poco común.</p>
	<p>Concientización de la importancia que la sociedad y la cultura tienen en el lenguaje.</p>	<p>Comprensión de aspectos socioculturales que pueden afectar el significado de las palabras y la estructura de las frases a través de recursos teóricos y de la realización de actividades de localización.</p>	<p>El estudiante reconoce situaciones en la que los factores socioculturales afectan a la reproducción de un mensaje.</p>
	<p>Comprensión de la libertad del traductor y la modificación del texto para mantener cargas semánticas.</p>	<p>Desarrollar la habilidad de la libertad del traductor mediante la exposición de recursos teóricos para solucionar dificultades semánticas en los textos a través de actividades de localización.</p>	<p>El estudiante realiza tomas de decisiones al modificar parcial o totalmente un texto para mantener el mensaje semántico de una traducción.</p>

<p><b>Actividades</b></p>	<p>Unidad 1: Introducción a la localización</p> <p>Actividades: Los estudiantes observan una presentación en PowerPoint en donde se explican las características de la localización donde se incluyen, su propósito, las técnicas y estrategias de traducción, así como los programas digitales que se utilizan en un proceso de localización, los estudiantes expresan las dudas que tengan del procedimiento.</p> <p>Los estudiantes realizan una micro-localización en donde pongan en marcha lo aprendido en la presentación.</p> <p>Evidencias:   Discusión grupal  Localización de los estudiantes</p> <p>Unidad 2: Adquisición terminológica</p> <p>Actividades: El docente cuestiona a los estudiantes cómo es que ellos investigan el léxico y la terminología que desconocen en un idioma extranjero, así como sus experiencias con las herramientas digitales de traducción.</p> <p>Los estudiantes observan una presentación en PowerPoint donde se detallan las dificultades léxicas que pueden ocurrir al realizar una localización, así como sus posibles soluciones y las consecuencias que el uso desmedido de las herramientas de traducción digital tiene en el aprendizaje de una lengua extranjera.</p> <p>Los estudiantes, con la ayuda del uso razonable de herramientas de traducción de su elección, localizan unas frases con vocabulario poco común seleccionadas por el docente.</p> <p>Al finalizar, los estudiantes cuentan su experiencia con el ejercicio y comparten con sus compañeros cuales fueron las dificultades que se encontraron para traducir los textos y como los resolvieron.</p> <p>Evidencias:   Localización de frases  Exposición oral de los estudiantes</p> <p>Unidad 3: Diferencias socioculturales</p>
---------------------------	--



	<p>Actividades: El docente pide a los estudiantes que mencionen algunas diferencias socioculturales entre México y Estados Unidos y como estas diferencias pueden reflejarse en las traducciones.</p> <p>Los estudiantes ven un video respecto al lenguaje sociocultural y escuchan una explicación del docente donde se ejemplifican diferencias que existen entre México y Estados Unidos, como estas diferencias afectan a la traducción y cuáles son las posibles acciones que pueden realizar en sus traducciones para evitar una traducción que dificulte la comprensión del lector.</p> <p>Los estudiantes localizan un pequeño texto en donde se encuentre una situación sociocultural que deba ser resuelta.</p> <p>Evidencias:   Discusión grupal                   Localización del texto</p> <p>Unidad 4: Toma de decisiones lingüísticas</p> <p>Actividades: El docente cuestiona a los estudiantes sobre la toma de decisiones en la traducción, su uso y su opinión al respecto.</p> <p>El docente genera un debate grupal donde los estudiantes comparten sus experiencias resolviendo dificultades semánticas en textos que hayan traducido con anterioridad. El docente interviene en la discusión para proporcionar ejemplos que los estudiantes analizan de cómo solucionarlos.</p> <p>Los estudiantes localizan un texto en donde conservan el sentido semántico de un párrafo utilizando lo aprendido, teniendo libertad total del manejo de sus recursos disponibles.</p> <p>Evidencias:   Discusión grupal                   Párrafo localizado</p>
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	<p>El Proyecto es evaluado mediante la aplicación de una rúbrica a los productos de localización que realizaron los estudiantes (ver anexo I), en base a las especificaciones del docente.</p> <p>Evaluación de los productos de localización: Rúbrica</p>

Objetivos del proyecto: Demostrar los avances del estudiante en sus habilidades lingüísticas al localizar un texto proporcionado por el docente.

Instrucciones generales: Realiza la localización del texto proporcionado por el docente, cuidando la comprensión y la expresión del texto, así como el sentido semántico y pragmático del mismo. Puede utilizar cualquiera de las estrategias de localización demostradas durante el curso y se permite el uso moderado de herramientas de traducción contextualizadas.

	Puntos por evaluar	Valor	Puntaje del estudiante
Comprensión	Contradicciones, ambigüedades, reproducción del sentido.	35%	____%
Expresión	Errores gramaticales, puntuación, coherencia, cohesión, repeticiones, calcos, onomatopeyas, sintácticos, morfológicos y léxicos.	30%	____%
Pragmático	Contexto, intencionalidad, significado, referencias culturales, variedad lingüística.	35%	____%

<b>Referencias</b>	<p>Artar, P. (2017). Using Translation in Foreign-language Teaching. (Tesis de doctorado). Universitat Rovira i Virgili</p> <p>Díaz, F. y Hernández, G. (2004). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana.</p> <p>Maldonado, M. (2008). APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COLABORATIVOS. Una experiencia en educacion superior. Laurus, 14(28),158-180. [fecha de Consulta 1 de Octubre de 2022]. ISSN: 1315-883X. Disponible en:  <a href="https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111716009">https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111716009</a></p> <p>Nord, C. (2007) Translating as a Purposeful Activity Functionalist Approaches Explained. St. Jerome.</p> <p>Saricoban, A. (2012). Translation to test vocabulary and language skills. Procedia - Social and Behavioral Sciences 46: 2959-2963.</p> <p>The Localisation Industry Association (LISA) (2007)  <a href="https://web.archive.org/web/20110102074246/http://www.lisa.org/Localization.61.0.html">https://web.archive.org/web/20110102074246/http://www.lisa.org/Localization.61.0.html</a>.</p>
--------------------	--

*Fuente:* Elaboración propia.

Para facilitar la comprensión del lector, se muestra a continuación una tabla en donde se encuentran las fichas pedagógicas de las unidades de aprendizaje de la propuesta didáctica, así como los datos generales de las mismas como lo son: el nombre de la unidad, el objetivo, los recursos didácticos que se utilizan en la unidad, el tiempo recomendado a utilizar por sección, las actividades y el producto que se espera obtener de cada parte de la unidad de aprendizaje.

**Tabla 3**

*Fichas pedagógicas de las unidades de aprendizaje de la propuesta didáctica*

Unidad	Introducción a la localización.
Objetivo	Entender los procesos traductológicos relacionados a la localización, los programas informáticos utilizados en la localización y sus características.

Recursos	<p>Presentación en PowerPoint de las características de la localización y las técnicas de traducción que se utilizan en la localización de videojuegos, así como los programas informáticos utilizados en la localización: Transcreación, Correspondencias Regulares, Traducciones colaborativas, Skopos y programa “PoEdit”. <a href="https://shorturl.at/ciEIS">https://shorturl.at/ciEIS</a></p> <p>Fragmentos de texto del videojuego “Camp Buddy: Scoutmaster Season” de BLits: <a href="https://shorturl.at/zHO67">https://shorturl.at/zHO67</a></p>		
	Tiempo	Actividad	Producto
Conocimiento previo	5 minutos	El docente pregunta a los estudiantes si conocen el proceso traductológico llamado localización, y qué es lo primero que piensan al escuchar ese término.	Participación oral
Explicación	15 minutos	El docente utiliza una presentación PowerPoint para introducir el término de la localización a los estudiantes, en esta, se explica la localización, sus teorías y técnicas de traducción, así como los programas informáticos que se utilizan.	Discusión oral
Práctica	20 minutos	Los estudiantes realizan un trabajo de localización a escala micro, en donde utilizan las estrategias de la transcreación, skopos, correspondencias regulares, y la traducción colaborativa para localizar un texto proporcionado por el docente.	Localización de documento
Conclusión	10 minutos	El docente cuestiona a los alumnos qué dificultades tuvieron al realizar la actividad y como solucionaron las problemáticas.	Discusión oral
Unidad	Adquisición terminológica.		
Objetivo	Adquisición de terminología, lexicología. Comprensión de las soluciones y riesgos de las herramientas digitales.		
Recursos	Presentación en PowerPoint de las dificultades terminológicas que se pueden presentar en una localización. <a href="https://shorturl.at/ciEIS">https://shorturl.at/ciEIS</a>		

	Fragmentos de texto del videojuego “Camp Buddy: Scoutmaster Season” de BLits: <a href="https://forms.gle/7w2Ba4fFqoQp83U97">https://forms.gle/7w2Ba4fFqoQp83U97</a>		
	Tiempo	Actividad	Producto
Conocimiento previo	10 minutos	El docente guía una discusión con los estudiantes al preguntarles su metodología para investigar el léxico y la terminología que desconocen de un idioma extranjero, así como sus experiencias con las herramientas digitales de traducción.	Discusión oral
Explicación	10 minutos	El docente proyecta una presentación PowerPoint donde se exploran las dificultades léxicas que pueden ocurrir al realizar una localización y sus posibles soluciones. Así como el daño que puede ocasionar en el aprendizaje de una lengua extranjera el uso excesivo de herramientas digitales de traducción.	Discusión oral
Práctica	20 minutos	Los estudiantes reciben por parte del docente un documento con un conjunto de frases con vocabulario poco común para localizar.	Localización de documento
Conclusión	10 minutos	El docente pregunta a los estudiantes cual fue su experiencia con el ejercicio y les pide que comenten con sus compañeros cuales fueron las dificultades que se encontraron para traducir los textos y como los resolvieron.	Participación oral
Unidad	Diferencias socioculturales.		
Objetivo	Comprensión de aspectos socioculturales que pueden afectar el significado de las palabras y la estructura de las frases.		

Recursos	Presentación en PowerPoint de la importancia de los aspectos socioculturales en una localización. <a href="https://shorturl.at/ciEIS">https://shorturl.at/ciEIS</a>  Fragmentos de texto del videojuego “Camp Buddy: Scoutmaster Season” de BLits: <a href="https://forms.gle/gNHafjDChz3DM8BU9">https://forms.gle/gNHafjDChz3DM8BU9</a>		
	Tiempo	Actividad	Producto
Conocimiento previo	10 minutos	El docente pide a los estudiantes que mencionen algunas diferencias socioculturales entre México y Estados Unidos y como estas diferencias pueden reflejarse en las traducciones	Participación oral
Explicación	10 minutos	El docente reproduce un video para introducir el concepto del lenguaje sociocultural y expande con ejemplos donde se observe algunas de las diferencias socioculturales que existen entre México y Estados Unidos.	Discusión oral
Práctica	20 minutos	Los estudiantes localizan un texto proporcionado por el docente el cual cuenta con una situación sociocultural que debe ser resuelta. Los estudiantes pueden realizar consultas en internet si así lo desean.	Localización de documento
Conclusión	10 minutos	Los estudiantes expresan cuales fueron los aspectos que más les llamaron la atención entre las diferencias de expresar una misma idea pensando en una cultura diferente.	Participación oral
Unidad	Toma de decisiones lingüísticas.		
Objetivo	Desarrollar la habilidad de la libertad del traductor para solucionar dificultades semánticas en los textos.		

Recursos	Presentación en PowerPoint de la reconstrucción semántica y la libertad del traductor: <a href="https://shorturl.at/ciEIS">https://shorturl.at/ciEIS</a>  Fragmentos de texto del videojuego “Camp Buddy: Scoutmaster Season” de BLits: <a href="https://forms.gle/fJWYcbcjsnh2DhGy7">https://forms.gle/fJWYcbcjsnh2DhGy7</a>		
	Tiempo	Actividad	Producto
Conocimiento previo	10 minutos	El docente inicia la sesión preguntándole a los estudiantes su opinión respecto a la toma de decisiones en la traducción y su impacto en el sentido semántico de los mensajes.	Participación oral
Explicación	10 minutos	El docente guía a los estudiantes a un debate grupal en donde estudiantes y docente comparten sus experiencias con las dificultades semánticas en textos que hayan traducido. A su vez, el docente agrega ejemplos para que los estudiantes discutan de cómo solucionarlos.	Discusión oral
Práctica	20 minutos	Los estudiantes reciben de parte del profesor un texto seleccionado para localizar conservando su sentido semántico. Los estudiantes son libres de utilizar recursos digitales o colaborativos en la realización de este ejercicio.	Localización de documento
Conclusión	10 minutos	El docente cuestiona a los estudiantes de las dificultades que presentaron al momento de mantener el sentido semántico del texto y, de haberlas tenido, cuáles fueron las estrategias que utilizaron para solucionar la problemática.	Discusión oral.

*Fuente:* Elaboración propia.

#### **4.3 Instrumentos para la evaluación de la efectividad de la propuesta didáctica**

Para monitorear el aprendizaje de los objetivos establecidos al momento de construir la propuesta didáctica, se reaplicaron pruebas de diagnóstico en búsqueda de cambios significativos

en el conocimiento que cuentan los estudiantes acerca del proceso de localización, sus teorías y técnicas. Adicionalmente, para corroborar el entendimiento de la nueva información y su debida aplicación práctica, los productos realizados por los alumnos como parte de la propuesta didáctica se evaluaron utilizando una rúbrica adaptada de la propuesta por Bárcena, R., y Álvarez, S. (2015) realizando las adecuaciones necesarias de acuerdo con las características que deben estar presentes en un trabajo de localización como lo son: la coherencia del contexto en la lengua meta, la fluidez y naturalidad del texto, comprensión clara y adecuada al público meta, entre otros (ver anexo I).

#### **4.4 Implementación de la propuesta didáctica**

Una vez finalizada la aplicación de la propuesta didáctica, la cual fue efectuada en el mes de marzo del año 2023, se procedió al análisis y la comparativa con la información previamente obtenida con los instrumentos de recolección de datos. Como se mencionó con anterioridad, esta sesión didáctica fue planeada por el investigador y se llevó a cabo en una institución educativa al norte de México, en donde, por cuestiones logísticas y de disponibilidad académica de tanto los docentes como los estudiantes, se utilizaron dos grupos de participantes diferentes. El primer grupo fue el que participó en la recolección de datos inicial y que sirvió para la creación de la propuesta didáctica. Dicho grupo realizó todas las actividades de la primera unidad (Introducción a la localización), mientras que el segundo grupo participaron en la parte explicativa de la primera unidad, y realizaron las siguientes tres unidades (Adquisición terminológica, Diferencias socioculturales y Toma de decisiones lingüísticas) en su totalidad.

Durante la primera unidad, ambos grupos de participantes solo contaban con un estudiante que conocía el concepto de la localización, al preguntarle cómo lo había aprendido, expresó que era debido a interés personal y fue por medio de recursos digitales informales (YouTube, Tik Tok, búsquedas en Google, entre otros). Durante la aplicación de las pruebas iniciales, los aprendientes se mostraban nerviosos, no realizaban preguntas ni a sus compañeros ni a el instructor, causando así confusiones con la terminología y dificultades en las traducciones, evidenciado por la falta de traducción en varios párrafos, así como traducciones de palabras inadecuadas.



El investigador procedió a introducir al término de la localización a los estudiantes, sus ventajas y desventajas, las diferencias que tiene comparándola con una traducción normal, cuáles eran las estrategias de traducción que se utilizan al localizar un producto, así como programas y ejemplos de las consecuencias que puede sufrir un producto al hacer una traducción en lugar de una localización. Al terminar la unidad, los estudiantes presentaron un cambio de actitud importante. Los participantes se observaban más relajados y concentrados en las tareas encomendadas, además de realizar un trabajo de traducción colaborativa al interactuar con los demás estudiantes y confirmar como se traducían los términos con los que tenían dificultades, creando así un producto de mayor calidad.

La segunda unidad se inició con un dialogo al preguntarles a los participantes cuál era su metodología para investigar terminología que no conocían. Al inicio, los estudiantes tomaron un tiempo considerable para responder, sólo después de volver a preguntar fue cuando comenzaron a participar citando fuentes “académicamente correctas” (diccionarios, artículos, etc.), solo fue cuando el investigador mencionó Google traductor, que los aprendientes comenzaron a participar más activamente en la discusión, admitiendo su uso regular de traductores en línea, argumentando no decir del uso debido a que les daba pena decirlo a causa de la percepción que se tiene de los mismos.

Al terminar la discusión con los estudiantes, el investigador proporcionó varios recursos digitales donde pueden consultar terminología tanto de manera aislada como de manera contextualizada para que los estudiantes puedan buscar y comprender los términos que más se adapten a la situación que quieran traducir. De la misma manera, se les mostró a los estudiantes las diferencias gramaticales que existen entre el español y el inglés, principalmente en el uso de los signos de puntuación y las estructuras del lenguaje en contextos no académicos. Adicionalmente, se les invitó a la reflexión del uso de las herramientas de traducción automática para que los estudiantes sean más prudentes en su uso debido a las consecuencias que tiene en el aprendizaje de una lengua extranjera, como lo son la perdida de interés por aprender el idioma y entorpecer la adquisición de conocimiento, causado por la falta de análisis del léxico y procesos cognitivos críticos relacionados al aprendizaje de lenguas extranjeras (Urlaub y Dessein, 2022).

Una vez terminada la intervención del investigador, los estudiantes repitieron la prueba inicial, en donde pudieron traducir apropiadamente terminología compleja y vocabulario contextualizado. Los participantes debatieron entre ellos los conceptos en relación con el contexto de la situación presentada en el texto, así como el por qué habían utilizado determinada palabra en lugar de otra. Adicionalmente, los aprendientes expresaron dificultades al traducir refranes, argumentando el desconocimiento del equivalente en inglés. Sin embargo, después de la intervención didáctica, los estudiantes fueron capaces de identificar el refrán adecuado y pudieron utilizarlo adecuadamente en una frase.

Durante la tercera unidad, los estudiantes observaron un video referente al lenguaje y a la cultura y como es que los aspectos socioculturales de una región afectan en las palabras y frases que se dicen en determinado lugar. Durante la primera prueba, los estudiantes fueron incapaces de resolver una situación en el texto debido a su falta de equivalencia directa en la lengua meta, por lo que optaron por dejar sin traducir la gran parte del dialogo. Al preguntarles a los estudiantes sus dificultades en la actividad, expresaron desconocer la traducción de los términos de manera general, por lo que optaron por dejar el nombre de las cosas en español y traducir el resto del texto.

Sin embargo, en el proceso de la intervención didáctica, el investigador mencionó uno de los aspectos que diferencian la localización de la traducción, y es que, en la primera, se hace énfasis en transmitir el sentido de la situación, no las palabras como tal. Por lo tanto, al momento de encontrarse con una situación con connotaciones regionales marcadas, los estudiantes al realizar una localización deben de comprender apropiadamente el contexto cultural de determinada situación y buscar una actividad equivalente en la lengua de llegada que permita hacer la adaptación del texto y este sea comprendido por los lectores meta. Al tener estas indicaciones en cuenta, los estudiantes analizaron el contexto cultural de la situación expuesta en el texto y realizaron la investigación correspondiente para poder localizar el texto apropiadamente en la lengua meta.

En la cuarta y última unidad se introdujo el concepto de las dificultades semánticas que pueden ocurrir en un texto a los estudiantes y a la toma de decisiones que debe realizar un traductor para resolver estas problemáticas. En la primera prueba, los estudiantes tuvieron

dificultades al traducir de manera apropiada el ejercicio ya que se encontraron con un fragmento de texto que contenía palabras vagas que, aunque en español tenían sentido debido al conocimiento previo de los aspectos culturales de la sociedad neoleonese, si se traducen literalmente, estos mismos conceptos pueden ser vagos o carecer de contexto y sentido en la lengua de llegada.

En el proceso de la explicación de los conceptos de la unidad, el investigador mencionó las dos posibles soluciones que se pueden realizar al encontrarse con una situación de esas características las cuales son: dejar el texto como está y traducirlo literalmente, siendo esta la más sencilla o modificar el texto, teniendo que investigar terminología y especificaciones del texto para que tenga sentido en el lenguaje meta. De la misma manera, se les informó las consecuencias y dificultades que ambas elecciones pueden tener al traducir un texto largo que lleva una narrativa como lo son historias o novelas. El investigador les dio la libertad total a los participantes para que ellos mismos decidieran cómo proceder en la realización de la segunda prueba.

En la aplicación de la segunda prueba, la mayoría de los estudiantes eligieron modificar el texto, haciendo las investigaciones correspondientes en el lenguaje meta de cómo representar apropiadamente los cambios que decidieron hacer. Los estudiantes expresaron no haber realmente pensado en las complicaciones que traducir algo de manera literal podría tener en la comprensión de una frase, por lo que algunos de ellos eligieron adaptar el texto y agregarle las especificaciones necesarias al diálogo para que la frase tuviera concordancia con la situación a representar, así como para que fuera más completa y sencilla de comprender para el lector del lenguaje meta.

Al finalizar las unidades, el cambio en la actitud de los participantes fue evidente, pasaron de la seriedad y el nerviosismo al estar frente a un concepto nuevo, que funcionaba de manera diferente a aquellos que convencionalmente les proporcionaba el sistema académico, a una actitud positiva e interesada. Los estudiantes se acercaron al investigador para preguntar más detalles de la localización, como realizar distintos trabajos y como aplicar las estrategias en diferentes clases de videojuegos y novelas, agradeciendo la oportunidad que se les brindó de

aprender distintas técnicas que les servirá en su vida académica y profesional, así como una manera más dinámica e inmersiva de traducir y de aprender aspectos lingüísticos.

#### **4.5 Evaluación de la propuesta didáctica**

La propuesta didáctica descrita en la sección anterior fue creada como parte del proceso de investigación-acción, basándose en los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de indagación y, al considerar estos datos junto con los objetivos generales y específicos de este estudio académico, se construyeron una serie de actividades y lecciones que buscan dar solución a la problemática planteada. De la misma manera, la presente propuesta didáctica sirvió para explorar estrategias y metodologías para la enseñanza de léxico, terminología y aspectos semánticos del inglés a través del uso de la localización y su efectividad herramienta de enseñanza de lenguas extranjeras.

Debido a la naturaleza traductológica de la presente investigación, los productos resultantes de la implementación de la propuesta didáctica fueron documentos localizados creados por los estudiantes a partir de documentos base proporcionados por el docente. Dichos productos fueron evaluados mediante la aplicación de una rúbrica de evaluación de encargos de localización adaptada a partir de la propuesta por Bárcena, R., y Álvarez, S. (2015). Esta rúbrica fue seleccionada debido a la estrecha relación con las competencias lingüísticas anteriormente mencionadas (ver anexo I).

La rúbrica de evaluación está dividida en tres competencias: Comprensión, expresión y pragmática, cada una dividida en cuatro secciones de porcentajes correspondientes al desempeño que los participantes tengan en sus producciones. La primera competencia es la comprensión del texto, en esta sección se evaluará la comprensión del texto fuente y la habilidad de los participantes para trasladar el mensaje a la lengua extranjera. Los rubros que se consideran al evaluar la comprensión en las localizaciones son: la existencia de textos sin traducir o con contradicciones entre el texto meta y el texto fuente, sentidos semánticos cambiados o no reproducido debido a la falta de comprensión del texto, la presencia de ambigüedad y la cantidad de contradicciones.

La segunda competencia que se evaluó fue la expresión de los participantes y su habilidad de plantear adecuadamente el mensaje a la lengua extranjera. Durante el proceso de

localización se espera que los estudiantes no solo puedan expresarse adecuadamente en la lengua meta en términos de comprensión del texto, sino que además utilicen apropiadamente los recursos lingüísticos de la misma. Por lo tanto, los puntos que se evaluaron en la habilidad expresiva de los aprendientes fueron: La naturalidad del texto localizado, en la cantidad de errores gramaticales, de puntuación, coherencia, repeticiones, sintácticos, morfológicos y léxicos que contiene la producción de los estudiantes, así como en los calcos lingüísticos, el uso de onomatopeyas y de reformulaciones adecuadas del mensaje al inglés.

La tercera y última competencia evaluada fue la habilidad pragmática de los participantes. Debido a que en una localización los estudiantes deben de considerar las necesidades y conocimientos del público meta, así como las exigencias del encargo de traducción, por lo que el conocimiento cultura, metalingüístico y las decisiones que toma el traductor al realizar sus adaptaciones con de extrema importancia. Por lo tanto, en esta competencia se evaluó la intencionalidad del texto y las connotaciones de este, así como el contexto del público meta, las necesidades del encargo de traducción, las interpretaciones que los alumnos tienen de referencias culturales del texto, además de los aspectos metalingüísticos y la variedad lingüística representada en el producto proporcionado por los aprendientes.

Como se puede observar en las competencias objetivo, la rúbrica de evaluación está adaptada a las principales dificultades que se encuentran en los productos de traducción. De esta manera, al aplicar el instrumento a las pruebas de traducción realizadas al inicio y al final de implementación de la propuesta didáctica es posible conocer la efectividad de la misma, esto al poder identificar y evaluar con pautas exactas las habilidades traductológicas y lingüísticas de los estudiantes y ver su evolución en su desarrollo lingüístico del inglés y de sus habilidades de localización. Para facilitar la comprensión del lector, a continuación, se presentarán a modo de comparativa los resultados de las pruebas iniciales y de los resultados generados después de la implementación de la propuesta didáctica.

#### **4.5.1 Unidad 1 – Introducción a la localización**

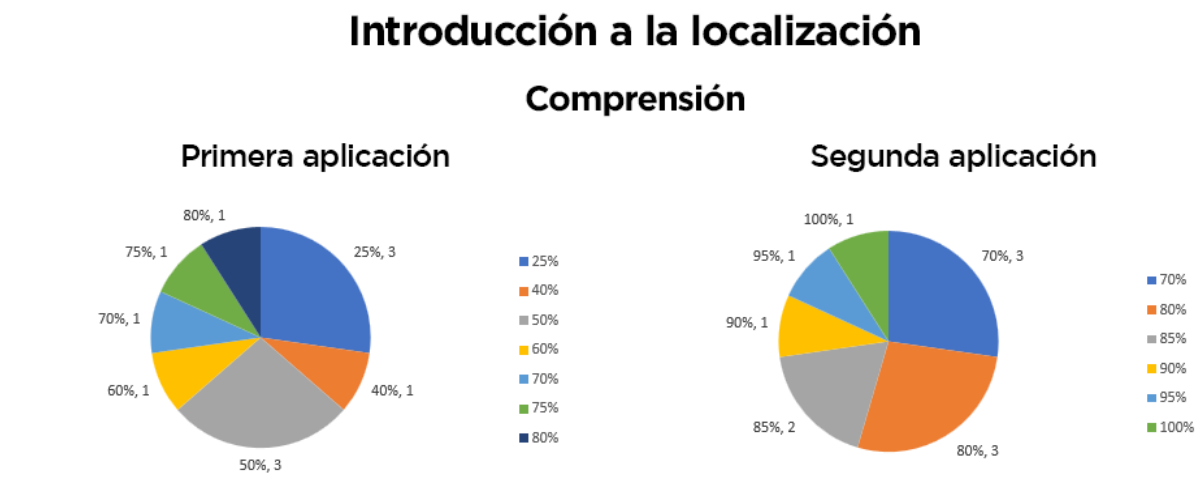
La primera unidad que se analizará será la unidad de la introducción a la localización. Como se mencionó anteriormente, por cuestiones académicas, administrativas y logísticas, los participantes de esta unidad fueron diferentes a los de las unidades siguientes. Sin embargo, los datos recolectados en sus evaluaciones tendrán una triple función. En primera instancia, la de

confirmar o descartar la efectividad de esta unidad en la propuesta didáctica. Su segunda función fue la de servir de guía para pulir las actividades de las siguientes tres unidades. Por último, sirvió para incrementar el número de participantes sujetos a la misma, lo cual servirá para conocer si las actividades realizadas son funcionales para distintos tipos de alumnos o si su eficiencia se centró en el segundo grupo de participantes.

Habiendo esclarecido lo anterior, la primera sección a evaluar será la de la comprensión del texto. Por un lado, las calificaciones obtenidas por los alumnos en la aplicación inicial del instrumento de diagnóstico oscilaron entre un 25% hasta un 80%, presentando como promedio general de los resultados del conjunto de los productos de los estudiantes un 50%. Por el otro lado, se observó un aumento en las habilidades lingüísticas de los estudiantes en la segunda aplicación de la actividad de esta unidad al obtener localizaciones con una evaluación de entre un 70% como valor mínimo y un 100% como valor máximo, mostrando un incremento del promedio general a un 82%.

**Figura 13**

*Gráfico comparativo de la comprensión de los estudiantes en la unidad de Introducción a la localización*



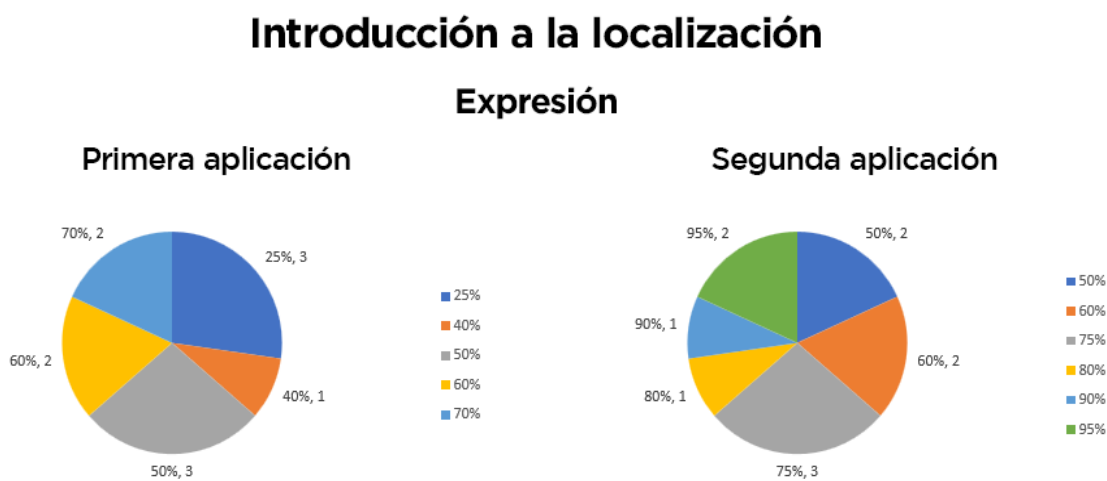
*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

Siguiendo con la evaluación de los datos obtenidos en el análisis de la expresión de los estudiantes en texto localizado, estos reflejan un comportamiento similar a los observados en la

evaluación de comprensión, ya que en estos se observa una mejoría en las producciones realizadas por parte de los estudiantes. Los resultados de actividad inicial de la unidad revelaron que las localizaciones de los estudiantes obtuvieron una calificación de entre un rango mínimo de 20%, llegando a un máximo de 75%, promediando un porcentaje del 48% entre todos los productos de los participantes. Mientras que en la actividad realizada posterior a la intervención del investigador se observó un incremento en las calificaciones de las actividades, resultando en una evaluación de entre un 50% hasta un 95%, aumentando el promedio general de las pruebas de los alumnos a un 73%.

**Figura 144**

*Gráfico comparativo de la expresión de los estudiantes en la unidad de Introducción a la localización*



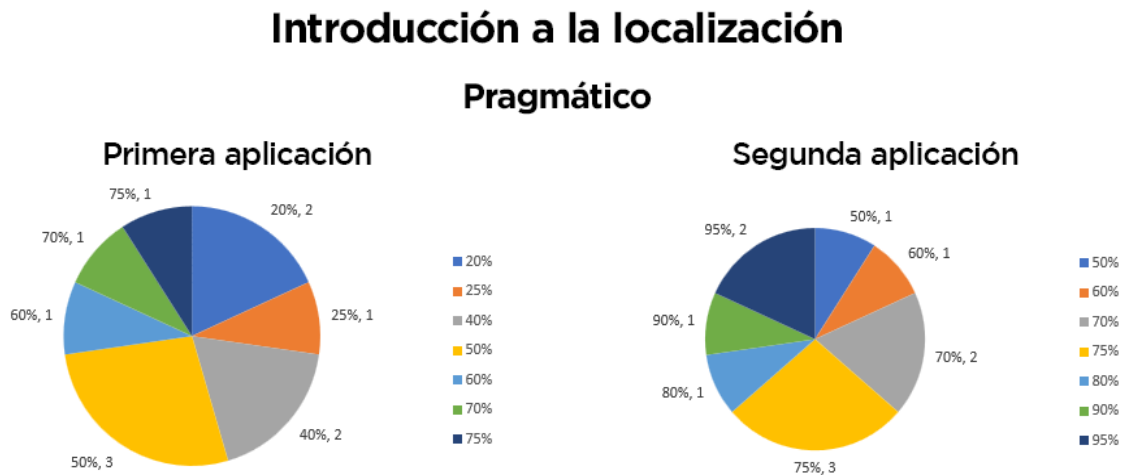
*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

Coincidiendo con la evolución mostrada en los datos de comprensión y expresión del texto, los resultados del apartado pragmático, es decir, el contexto, intencionalidad, significado, referencias culturales y variedad lingüística que se reflejan en las producciones de los estudiantes, muestran un incremento en las habilidades lingüísticas de los estudiantes. En la primera aplicación de la actividad, los porcentajes de calificación de las localizaciones producidas por los estudiantes se encontraron entre un 20% hasta un 75% como máxima, consiguiendo un promedio general del 45% entre todos los trabajos de los aprendientes. Mientras

que los resultados de la actividad aplicada después de la intervención del investigador arrojaron un porcentaje evaluativo de entre el 50% y el 95%, obteniendo un promedio general del 76%.

**Figura 155**

*Gráfico comparativo de las interpretaciones pragmáticas de los estudiantes en la unidad de Introducción a la localización*



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

Al realizar la comparación de los datos de las evaluaciones de ambas pruebas, se puede observar una mejoría en los resultados de las pruebas didácticas, habiendo un aumento del promedio general de los estudiantes, pasando del 50%, 48% y 45% a un 82%, 73%, y 76% en las categorías de comprensión, expresión y pragmático respectivamente. Los estudiantes inicialmente no conocían el proceso de la localización (con la excepción de uno, que mencionó conocer la definición del término por interés personal), por lo que no conocían las técnicas y estrategias traductológicas que sirven para realización de una localización. Esto provocó que los trabajos no cumplieran con las especificaciones requeridas por el investigador, además de contar con numerosos errores léxicos, pragmáticos, contextuales y gramáticos causado por una combinación de: falta de conocimiento del proceso de la localización, falta de la aplicación de estrategias traductológicas, y falta de conocimiento léxico, gramático y cultural del inglés.

Sin embargo, una vez finalizada la intervención didáctica por parte del investigador, los estudiantes tuvieron un cambio positivo en la implementación de las teorías y estrategias



traductológicas para realizar la localización del texto, mostrando así una mejora en los productos realizados, lo cual concuerda con lo expresado por Šiaučiūnė y Liubinienė (2011) en donde enfatizan la importancia de las teorías y estrategias de traducción en el desarrollo de una localización de calidad. Los participantes interactuaron entre ellos y realizaron preguntas relevantes al léxico y al contexto del texto tanto entre ellos, como al investigador. De la misma manera, los estudiantes efectuaron una investigación en internet cuando se encontraron con conceptos que les causaban dificultades. Como consecuencia, los productos de los estudiantes presentaron un trabajo de localización, no solo de traducción. De esta manera, confirmándose la efectividad de la unidad.

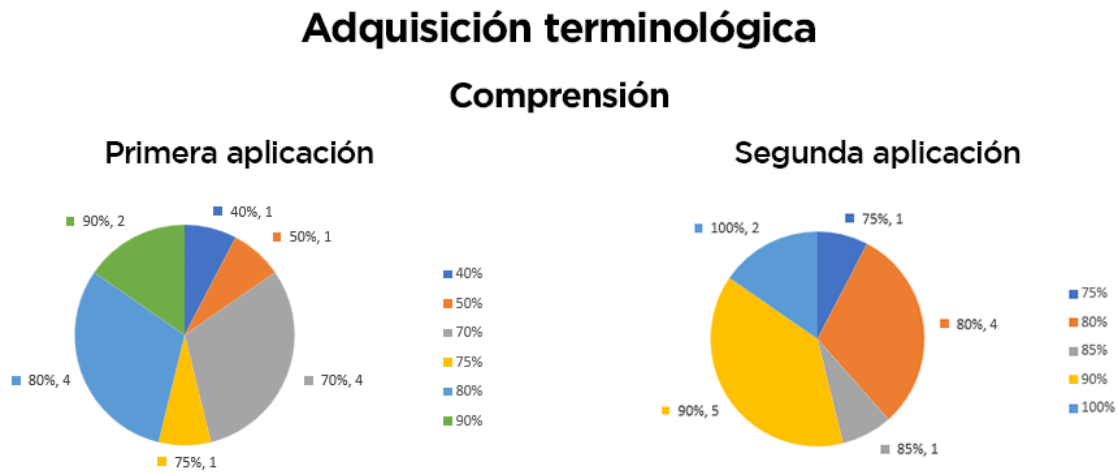
No obstante, el investigador encuentra prudente expresar que, aunque los resultados de las pruebas muestran un incremento en las habilidades lingüísticas y técnicas de los participantes, algunos estudiantes tuvieron un rendimiento por debajo del esperado en la sección de expresión y del conocimiento pragmático. Por lo tanto, se recomienda reorganizar los recursos didácticos que se presentan en esta unidad para incluir más ejemplos de posibles soluciones a las dificultades que se presentan en estas dos habilidades lingüísticas al realizar un proyecto de localización. De esta manera, los estudiantes podrán mejorar sus producciones, tendrán más seguridad, y conseguirán un aprendizaje más significativo tanto lingüístico como del proceso de la localización.

#### **4.5.2 Unidad 2 – Adquisición terminológica**

Las gráficas mostradas en esta sección se encuentran relacionadas con la adquisición terminológica demostrada por los estudiantes en sus productos de traducción. De manera general, se puede ver una mejoría en los participantes al haber obtenido un puntaje superior en la segunda aplicación de la prueba didáctica. En la parte de la comprensión del texto, durante la primera realización de la actividad de esta unidad se observa que la distribución de los porcentajes evaluativos haciende desde un alumno que recibió un 40% de puntaje en su prueba, hasta dos participantes que obtuvieron un 90% de puntaje, habiendo un promedio del 73% entre todas las pruebas. Por su lado, en la segunda aplicación, la evaluación con menor porcentaje registrado en la segunda aplicación fue de un 75% y el mayor fueron dos estudiantes que obtuvieron una evaluación del 100%, promediando un 87%.

**Figura 166**

*Gráfico comparativo de la comprensión de los estudiantes en la unidad Adquisición terminológica*



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

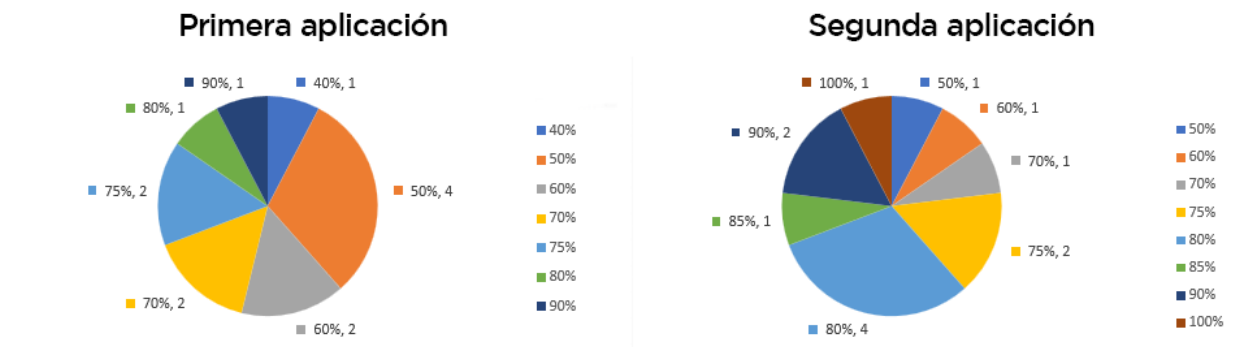
Siguiendo el comportamiento de la evaluación de comprensión, los datos obtenidos en el análisis de la expresión del texto también reflejaron una mejora general por parte de los estudiantes. Los resultados de la prueba inicial revelaron que los documentos localizados por los alumnos obtuvieron una calificación de entre el 40% y el 90%, promediando un porcentaje del 63% entre todos los productos de los participantes. Mientras que en la segunda aplicación de la actividad diagnóstica se observó un incremento en las puntuaciones pasando a un mínimo de 50% hasta un máximo de 100%, ascendiendo el promedio general de las pruebas de los aprendientes a un 78%.

**Figura 177**

*Gráfico comparativo de la expresión de los estudiantes en la unidad de Adquisición terminológica*

# Adquisición terminológica

## Expresión



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

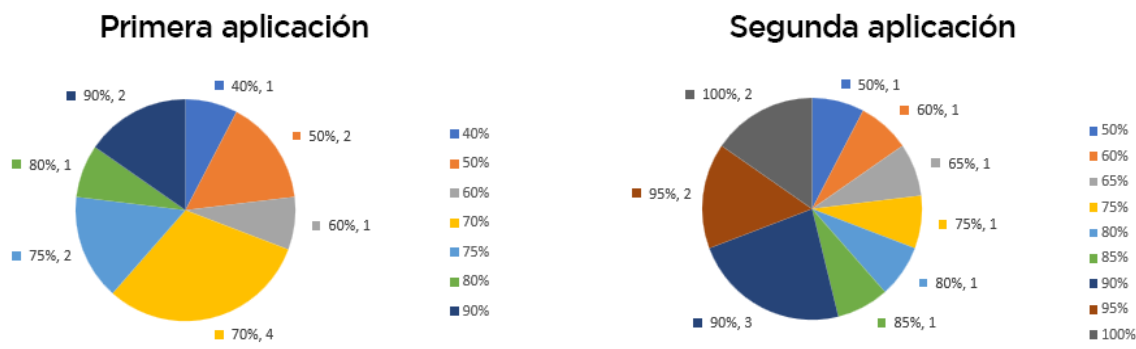
De la misma manera en la que los datos de las pruebas de comprensión y expresión evidenciaron un desarrollo positivo de las habilidades de los estudiantes, los resultados del apartado pragmático muestran un aumento en las evaluaciones de las producciones de los participantes. En la primera aplicación de la herramienta diagnóstica, los porcentajes de calificación de las localizaciones oscilaron entre los 40% como mínima y 90% como máxima, con un promedio de 68% entre todos los trabajos de los aprendientes. Mientras que en la segunda prueba se observa un porcentaje evaluativo entre el 50% y el 100%, obteniendo una promedio general del 83%.

### Figura 188

*Gráfico comparativo de las interpretaciones pragmáticas de los estudiantes en la unidad de Adquisición terminológica*

# Adquisición terminológica

## Pragmático



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

Como se puede observar en los gráficos anteriores, los estudiantes mostraron una mejoría en los resultados de las pruebas didácticas, pasando de un promedio general del 73%, 63% y 68% a un 87%, 78%, y 83% en las categorías de comprensión, expresión y pragmático respectivamente. Estos resultados se reflejan en las producciones de los estudiantes al mostrar menos errores gramaticales relevantes a la falta de conocimiento gramático del idioma inglés (como lo son los signos de puntuación y la estructura de las frases) y frases sin traducir debido a falta de conocimiento del léxico utilizado. Dichos resultados concuerdan con lo expresado por Artar (2017), quien manifiesta que la traducción no se puede considerar como elemento separado a los que normalmente se observan en el MCER, además de estar intrínsecamente relacionada a las habilidades que se desarrollan al aprender una lengua extranjera. En la actividad inicial, los estudiantes expresaron tener dificultades al localizar ciertas partes del texto debido a su desconocimiento de palabras y frases en inglés que fueran equivalentes en sentido a sus contrapartes españolas, así como desconocimiento de aspectos gramaticales de la lengua.

Las dificultades anteriormente mencionadas fueron en gran parte corregidas después de la intervención del investigador, confirmando así la efectividad de la unidad. Sin embargo, aunque los resultados de la actividad demostraron un aumento en las habilidades lingüísticas de los estudiantes, algunos alumnos no presentaron el progreso que se esperaba en la sección de la expresión gramatical del texto, por lo que se sugiere realizar cambios en la planeación de las unidades de la propuesta didáctica para incluir más tiempo en los aspectos gramaticales del

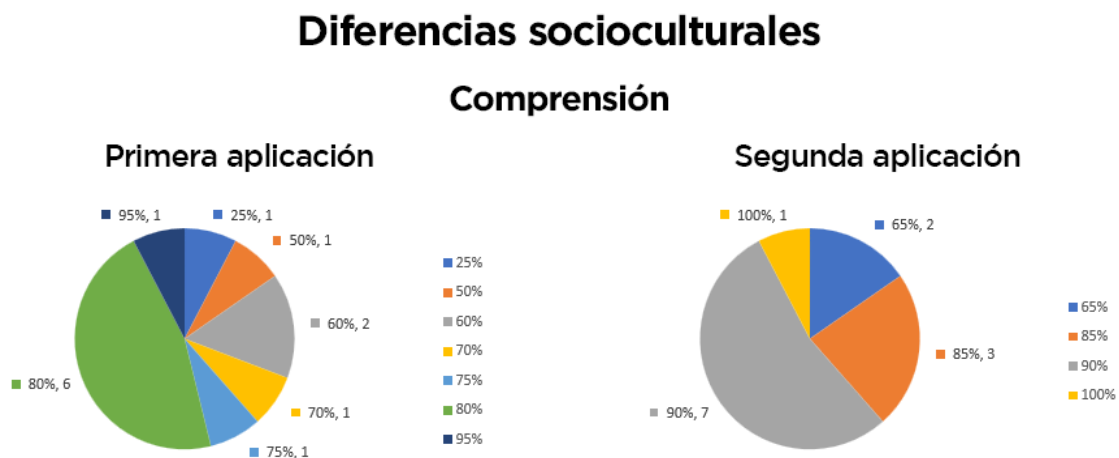
inglés, teniendo énfasis en los signos de puntuación, ya que es donde se concentran las problemáticas que se observan en las producciones de los estudiantes.

### 4.5.3 Unidad 3 – Diferencias socioculturales

La presente sección se enfocará en analizar los gráficos de la unidad de diferencias socioculturales, así como realizar la comparativa de las habilidades de los estudiantes antes y después de la intervención didáctica. De manera general, se puede observar una mejoría en los participantes al obtener un puntaje superior en la segunda aplicación de la prueba didáctica. Por un lado, en la parte de la comprensión del texto, los porcentajes evaluativos de la primera aplicación del instrumento de diagnóstico oscilan desde el 25% hasta el 95%, promediando los resultados de todas las pruebas en un 70%. Por el otro lado, en la segunda prueba, la producción que registró la menor calificación en la segunda aplicación fue de 65% y la mayor fueron una evaluación que obtuvo un 100%, promediando así un 87%.

**Figura 199**

*Gráfico comparativo de la comprensión de los estudiantes en la unidad de Diferencias socioculturales*



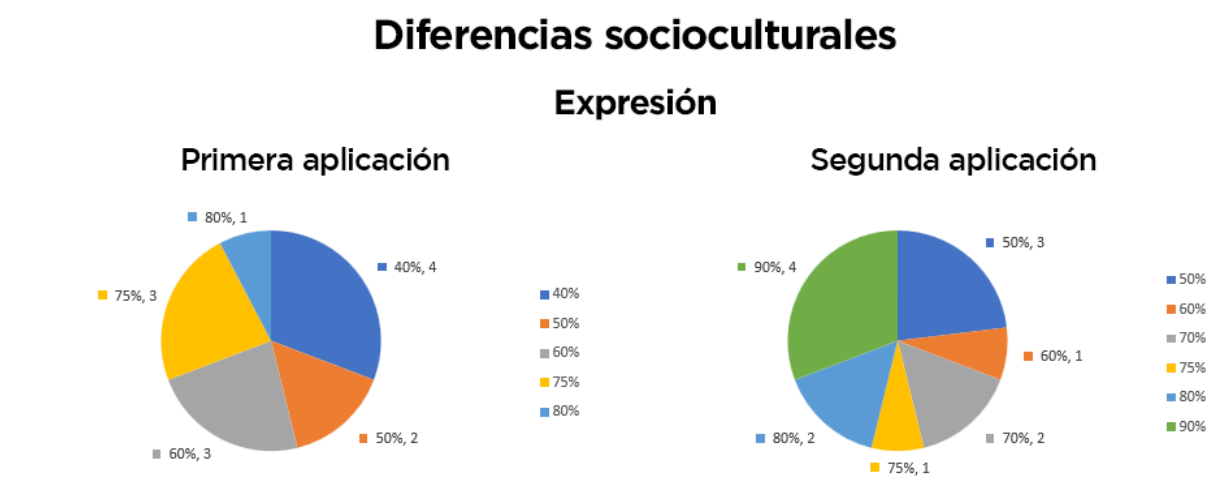
*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

Al igual que los resultados observados en la evaluación de comprensión, los datos obtenidos en el análisis de la expresión del texto también reflejaron una mejora generalizada por parte de los estudiantes. Los resultados de la primera prueba diagnóstica revelaron que los

documentos realizados por los participantes obtuvieron una calificación de entre el 40% y el 80%, promediando un porcentaje del 57% entre todos los productos de los participantes. Mientras que en la segunda aplicación de la actividad se observó un incremento en las calificaciones de las localizaciones pasando a un mínimo de 50% hasta un máximo de 90%, incrementando el promedio general de las pruebas de los alumnos a un 73%.

**Figura 20**

*Gráfico comparativo de la expresión de los estudiantes en la unidad de Diferencias socioculturales*

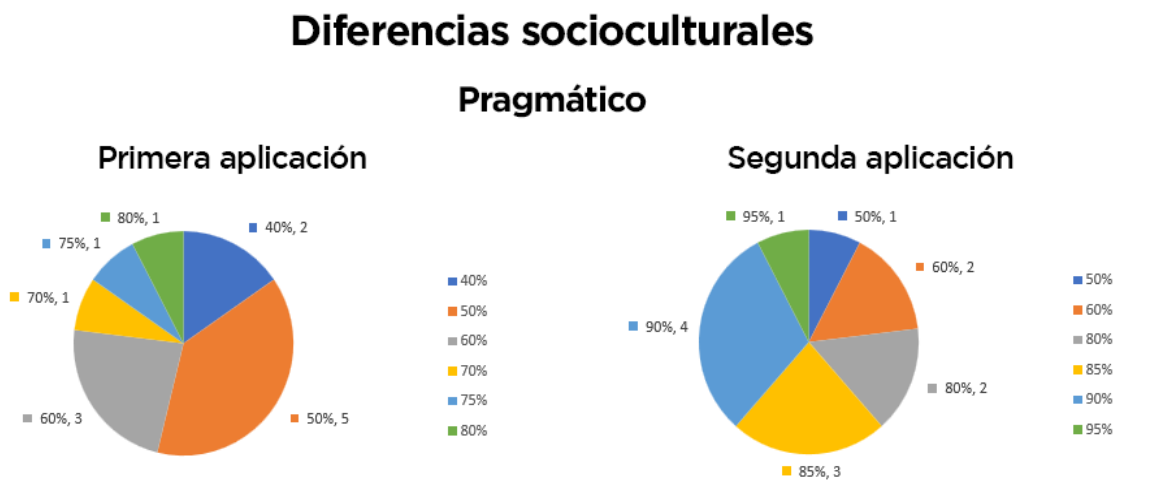


*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

De la misma manera, los resultados del apartado pragmático reflejan una conducta similar a los observados en la comparativa entre las pruebas iniciales y secundarias de las habilidades de comprensión y expresión de la presente unidad. Dichos resultados se evidencian con un aumento general en las evaluaciones de las producciones de los participantes. En la primera aplicación actividad de la unidad, los porcentajes de calificación de las localizaciones se encontraron entre un 40% como mínima y en un 80% como máxima, promediando en un 57% entre todos los trabajos de los aprendientes. Mientras que los resultados posteriores a la intervención del investigador se observó un porcentaje evaluativo de entre el 50% y el 100%, obteniendo una promedio general del 80%.

**Figura 21**

*Gráfico comparativo de las interpretaciones pragmáticas de los estudiantes en la unidad de Diferencias socioculturales*



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

Al comparar los resultados de ambas pruebas, se puede observar una mejoría en los resultados de las pruebas didácticas, aumentando de un promedio general del 70%, 57% y 57% a un 86%, 73%, y 80% en las categorías de comprensión, expresión y pragmático respectivamente. Estos resultados se reflejan en las producciones de los estudiantes al eliminar los enunciados sin traducir, así como el uso de palabras en español en el texto en inglés. Inicialmente, los estudiantes traducían las frases de manera literal, sin tomar en cuenta el contexto del texto ni el significado pragmático y sociocultural que la situación expresaba en el idioma original, generando, generando así dificultades en la realización de las actividades de la propuesta didáctica.

Sin embargo, una vez finalizada la intervención didáctica por parte del investigador, los estudiantes fueron capaces de realizar la investigación pertinente necesaria para efectuar las adaptaciones contextuales necesarias para que el texto tuviera sentido en inglés, tanto a nivel léxico como a nivel pragmático. Por lo tanto, se confirma así la efectividad de la unidad. Estos datos coinciden con lo expresado por O'Hagan y Mangiron (2004), quienes enfatizan la importancia de la esencia del mensaje a localizar y manifiestan que este no debe de presentar

ningún tipo de rareza que pueda disturbar la interacción de la persona que lee el texto. Por lo tanto, los traductores cuentan con libertad casi absoluta para modificar el texto, realizando las adaptaciones necesarias, para mantener el sentido del texto.

No obstante, al igual que en la unidad anterior, aunque los resultados de las pruebas evidenciaron un incremento en las habilidades lingüísticas de los participantes, algunos alumnos no demostraron el progreso que el investigador esperaba. Por lo tanto, se recomienda agregar una actividad de control a la mitad de la unidad con la finalidad de monitorear el avance de los estudiantes y su entendimiento de la lección, para así poder guiar a aquellos alumnos que estén teniendo dificultades comprendiendo lo visto en la unidad y, de esta manera, ayudarles a conseguir un aprendizaje significativo.

#### **4.5.4 Unidad 4 – Toma de decisiones lingüísticas**

La última sección se centrará realizar la evaluación de los datos obtenidos en la implementación de la propuesta didáctica a través del análisis los gráficos los resultados de la unidad de la toma de decisiones lingüísticas. De manera general y al igual que en las unidades anteriores, se observa una mejoría en los documentos localizados por parte de los estudiantes, esto se vuelve evidente al observar un puntaje superior en la segunda aplicación de la prueba didáctica. Por un lado, en la sección de la comprensión del texto, las calificaciones obtenidas en de la primera aplicación del instrumento de diagnóstico varían entre un 0% hasta un 80%, obteniendo un promedio de los resultados del conjunto de los productos de los estudiantes del 55%. En contraste, las evaluaciones de las localizaciones obtenidas en la segunda prueba registraron un aumento de las habilidades lingüísticas de los participantes al oscilar entre un 70% como valor mínimo y un 100% como valor máximo, promediando así un 82%.

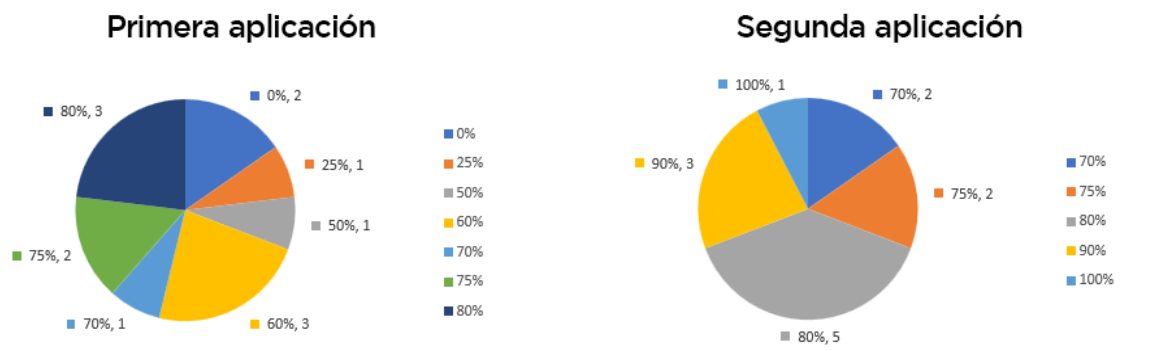
#### **Figura 22**

*Gráfico comparativo de la comprensión de los estudiantes en la unidad de Toma de decisiones lingüísticas*



## Toma de decisiones lingüísticas

### Comprensión



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

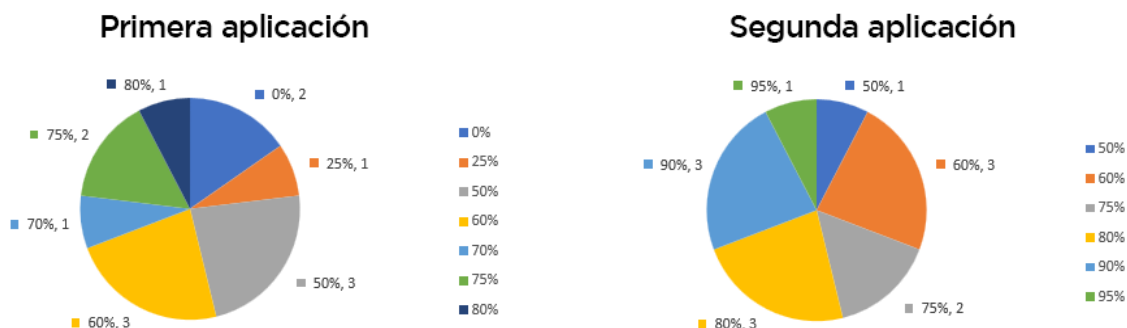
Las gráficas de la evaluación de la habilidad de expresión lingüística siguen un patrón similar al de la figura anterior, mostrando también una mejora general por parte de los estudiantes. Durante la primera aplicación del instrumento de diagnóstico, los estudiantes obtuvieron calificaciones que oscilan entre el 0% hasta un 80%, teniendo un promedio general de las pruebas de un 50%. Por su lado, en el análisis de los documentos localizados por los alumnos se pudo observar un incremento en las puntuaciones pasando así a un valor mínimo del 50% hasta un máximo de 95%, ascendiendo el promedio general de las pruebas de los aprendientes a un 76%.

### Figura 23

*Gráfico comparativo de la expresión de los estudiantes en la unidad de Toma de decisiones lingüísticas*

## Toma de decisiones lingüísticas

### Expresión



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

Reflejando la evolución de los datos de las pruebas de comprensión y expresión, los resultados del apartado pragmático muestran un también un aumento en las evaluaciones de las producciones de los participantes. En la primera aplicación de la herramienta diagnóstica, los porcentajes de calificación obtenidos por los estudiantes oscilaron entre el 0% como mínima y 80% como máxima, consiguiendo un promedio de 58% entre todos los trabajos de los aprendientes. En contraste, la segunda prueba mostró un incremento del porcentaje evaluativo, consiguiendo valores entre el 70% y el 100%, promediando así así una evaluación general del 83%.

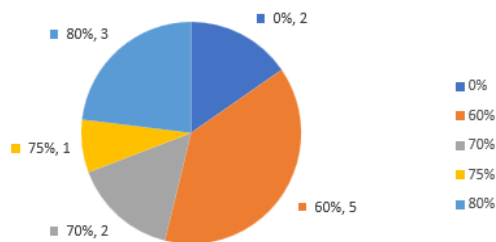
### Figura 24

*Gráfico comparativo de las interpretaciones pragmáticas de los estudiantes en la unidad de Toma de decisiones lingüísticas*

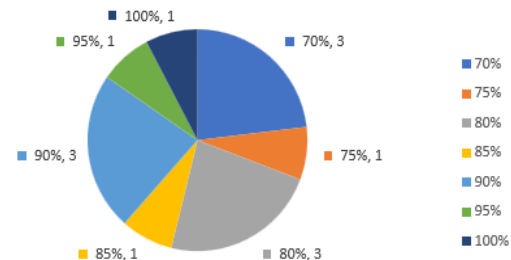
# Toma de decisiones lingüísticas

## Pragmático

Primera aplicación



Segunda aplicación



*Fuente:* Elaboración propia obtenida del análisis de los datos recolectados con la herramienta diagnóstica.

Al realizar la comparación de los resultados de ambas pruebas, se vuelve evidente una mejoría en las evaluaciones de las pruebas didácticas, aumentando el promedio general de las calificaciones de los estudiantes del 70%, 57% y 57% en los apartados de comprensión, expresión y pragmático, a un 86%, 73%, y 80% respectivamente. Los estudiantes inicialmente presentaron notorias complicaciones al realizar el ejercicio, ya que este contaba con diálogos que requerían una interpretación adicional para que realizar una localización apropiada, debido a la intencionalidad vaga del texto fuente. Por lo tanto, los estudiantes debían tomar una serie de decisiones que permitiría que el texto en inglés fluyera con naturalidad. No obstante, los estudiantes inicialmente no realizaron dichas adecuaciones, mientras que otros dejaron el texto completamente en blanco.

Sin embargo, al realizar la prueba de diagnóstico una vez terminada la intervención del investigador, los estudiantes fueron capaces de resolver esas dificultades. No se encontraron ninguna frase sin localizar, además de haber efectuado la investigación necesaria para justificar los cambios efectuados y que estos fueran apropiados para que los párrafos fueran claros y tuvieran coherencia con la estructura general del ejercicio a realizar. Confirmando así la efectividad de las actividades realizadas en esta unidad didáctica. Los datos obtenidos reflejan lo expresado por Saricoban (2012), quien manifiesta que la traducción, además del trabajo colectivo de las habilidades del MCER, el traductor también contribuye con su creatividad lingüística y su conocimiento sociocultural de la lengua origen y de la lengua meta, por lo que considera

necesario desarrollar esta habilidad lingüística, debido a que solamente conocer producción y comprensión oral y escrita no es suficiente para realizar una traducción.

Sin embargo, al igual que lo descrito en la unidad de diferencias socioculturales, los datos obtenidos evidenciaron que existe una porción del alumnado que, aunque si mostró una mejoría en sus producciones, no obtuvo el desempeño esperado por el investigador. Por lo tanto, se recomienda la creación e integración de una actividad de control a la mitad de la unidad que permita identificar a los estudiantes que presenten dificultades en la comprensión de las lecciones, lo cual permitirá brindarles atención adicional para que puedan integrarse al ritmo del resto de la clase.

#### **4.6 Efectividad de la propuesta didáctica**

Después de haber analizado los resultados obtenidos en el transcurso de todas las unidades educativas implementadas, se puede confirmar la efectividad de la propuesta didáctica al observar un incremento en los promedios generales de los aprendientes, en todas las habilidades lingüísticas medidas en esta investigación en un mínimo de 14% hasta un máximo de 32%, eliminando casi en su totalidad la cantidad de participantes con porcentajes individuales no aprobatorios. Sin embargo, en el transcurso de las pruebas fue evidente que un porcentaje de los estudiantes que, aunque si mostraron un avance entre las pruebas iniciales y las secundarias, siguieron manteniendo resultados por debajo de los esperados, siendo estos menores al 70%, por lo que el investigador recomienda realizar ciertas adaptaciones para mejorar la efectividad general de la propuesta didáctica.

El primer cambio sugerido es incrementar el tiempo utilizado en la explicación de las lecciones de expresión lingüística y de la interpretación pragmática por parte del docente, debido a que es en estas habilidades donde se observaron la mayoría de los errores en los productos de una fracción de los estudiantes. Esto fue evidente debido a que, aunque este porcentaje de alumnos si comprendían lo que el mensaje quería expresar y tenían una idea del contexto pragmático, seguían repitiendo casi los mismos patrones de errores en ambas pruebas. hubo una mejora en la producción, pero no fue tan significativa como el investigador esperaba. Por lo tanto, se considera necesario un ajuste en las actividades que se realizan en las unidades didácticas para que se aborden de manera más detallada los aspectos gramaticales y culturales del inglés.

El segundo cambio sugerido surge a raíz de la observación directa de los resultados de los participantes con menores notas evaluativas del grupo. Al realizar la segunda prueba se les preguntó a los estudiantes si habían tenido alguna clase de dificultad al realizar las actividades, una gran cantidad de participantes mencionaron que sí y expresaron las dificultades esperadas por el investigador. Sin embargo, hubo una fracción de los estudiantes que mencionaron no haber tenido ningún problema en ninguna de los ejercicios de las cuatro unidades, siendo estos mismos alumnos los que obtuvieron calificaciones particularmente bajas en todas las actividades, especialmente en la sección de expresión del texto. Por lo tanto, el investigador considera recomendable la implementación de ejercicios de control y evaluación a la mitad de las unidades didácticas. Estas actividades permitirán a los docentes observar cuales son los alumnos que se encuentran por debajo de la media de aprendizaje esperada, para así poder indagar en las dificultades que estos estudiantes presenten y, de esta manera, guiarlos para que puedan recibir un aprendizaje más significativo de las unidades de aprendizaje.

#### **4.7 Conclusiones**

El objetivo principal de la presente investigación se centró en las dificultades que presentan los estudiantes al momento de realizar un proyecto de localización y la utilización de la misma como estrategia para la enseñanza del inglés para estudiante de lengua extranjera. A su vez, la metodología para la obtención de resultados fue la investigación-acción, esto debido a su habilidad que permite la comprensión de un fenómeno de estudio mediante la intervención directa del investigador, y, de ser requerido, la realización de los cambios pertinentes a la propuesta didáctica al término de su implementación. Debido a la naturaleza del objeto de estudio y al vacío académico que existe sobre la localización en México, los instrumentos de recolección de datos fueron creados por el investigador de este estudio y validados por investigadores expertos locales y foráneos, y la información recaudada y analizada ayudó a confirmar la hipótesis presentada al inicio de esta investigación.

Al recaudar datos de los participantes en dos diferentes momentos de la investigación, una anterior a la aplicación de la propuesta didáctica, y una después de la misma, se pudo hacer un análisis comparativo de los resultados, confirmando la obtención de los objetivos establecidos.

1) Inicialmente, los estudiantes no contaban con conocimiento alguno del proceso de la localización de un producto, mucho menos de la localización de videojuegos. En el transcurso de la propuesta didáctica, los alumnos reconocieron la diferencia entre la traducción y la localización, expresando que este último requiere de particular atención a los aspectos lingüísticos, contextuales, al igual que socioculturales del público meta del producto así como las especificaciones de cada uno de estos procedimientos, las estrategias y teorías traductológicas utilizadas en los procesos de localizaciones de productos que, según Sayakhova (2020), Casado (2018), y Šiaučiūnė y Liubinienė (2011), son indispensables para realizar una adaptación de calidad. Lo mencionado por los participantes concuerdan con lo expresado por Schäler (2007) quien define la localización como una adaptación lingüística y cultural de contenido digital a los requerimientos de un mercado extranjero.

2) Los estudiantes, al desconocer el concepto de localización, presentaron numerosas dificultades en las primeras actividades de traducción como lo son la falta de iniciativa de los estudiantes a realizar preguntas esenciales al investigador para saber a quién iba dirigida la prueba de traducción y particularidades (traducción de nombres, géneros de los personajes, contextos socioculturales, entre otros), el uso desmedido de los traductores automáticos sin la revisión posterior apropiada, el no formar un equipo de traducción colaborativa y la falta de aplicación de técnicas de traducción que pueden ser utilizadas en una localización de un producto como lo son: la transcreación, la teoría del skopos, la de correspondencias regulares y la traducción colaborativa. Sin embargo, aunque los estudiantes continuaron utilizando las traducciones automáticas al término de la propuesta didáctica, estos hicieron las correcciones necesarias de acuerdo con el contexto sociocultural esperado, adicionalmente, mostraron una notoria mejoría al cuestionar al investigador por el público meta, al formar equipos necesarios para localizar los textos y al aplicar distintas estrategias traductológicas durante el proceso de localización.

3) Al haber analizado y comparado los datos obtenidos en el curso de la presente investigación, se puede confirmar la efectividad de la propuesta didáctica al observarse una mejoría en las competencias léxicas, semánticas y su conocimiento sociocultural del inglés a través del desarrollo de actividades de localización por parte de los estudiantes. Los participantes aprendieron a realizar búsquedas terminológicas contextualizadas, la efectividad del trabajo

colaborativo en las localizaciones, la importancia del contexto sociocultural en la expresión de un mensaje y los trabajos de investigación léxica que surgen a raíz de los cambios en el texto que realizan los traductores al encontrarse con situaciones que, por su carga semántica y sociocultural, requieren de una adaptación adicional para evitar un choque cultural en el lector. Lo anterior concuerdan con lo expresado por Artar (2017), Stibbard (1998) y Saricoban (2012) quienes enuncia que la traducción mantiene relación con los elementos que normalmente se ven en una clase de aprendizaje de lenguas extranjeras, al utilizar las cuatro habilidades que marca el MCER. Por lo tanto, los estudiantes están generando un aprendizaje significativo de la lengua extranjera al realizar los trabajos de traducción, investigación léxica y corrección del texto.

Las limitantes de esta investigación fueron relacionadas principalmente con el tiempo necesario para la recolección de datos y la aplicación de las unidades de la propuesta didáctica. La primera dificultad presentada fue de logística entre los participantes del estudio. Debido a que las actividades se realizaron en un grupo de estudiantes ajenos al investigador, coordinar los tiempos necesarios para la implementación de la propuesta didáctica con los docentes y encontrar un tiempo donde los participantes estuvieran disponibles y no contaran con múltiples obligaciones académicas adicionales a realizar fue un verdadero desafío. La segunda dificultad fue la disposición del primer grupo de participantes a realizar la localización diagnóstica. Al no contar con conocimiento previo de la localización, los estudiantes argumentaron no sentirse capaces de contar con las habilidades necesarias para tomar la prueba y, de esta manera, la muestra de participantes se redujo a más de la mitad, teniendo como consecuencia la necesidad de purgar los resultados de la primera prueba a alumnos que participaron en la segunda actividad, causando así dificultades adicionales al momento de realizar la comparativa de los resultados.

Es importante recordar que la naturaleza de los proyectos de investigación-acción es la de un ciclo constante de investigación, análisis y corrección de los procedimientos en cuestión, buscando así una mejora continua de los mismos. Por lo que se recomienda a los futuros investigadores interesados en la utilización de la localización de videojuegos como una herramienta para la enseñanza de lenguas extranjeras tener en consideración los siguientes aspectos:

- Adicionar una unidad didáctica dedicada exclusivamente a la expresión lingüística y a la interpretación pragmática de la lengua extranjera objetivo, así como la cantidad de actividades enfocadas a estas habilidades.
- Crear una actividad adicional y agregarla a la mitad de la unidad didáctica que sirva para identificar a los estudiantes que cuentan con dificultades de comprensión de las lecciones, y así poder darle atención adicional para que puedan integrarse al ritmo del resto de la clase.
- Orientar y guiar a los estudiantes durante la primera exposición a los proyectos de localización, esto con el fin de evitar que los alumnos no quieran participar en la investigación por falta de conocimiento de los términos, técnicas, teorías y estrategias.
- Expandir la cantidad de participantes, la nacionalidad y el área de especialidad de los mismos para observar si la adquisición de habilidades lingüísticas a través de actividades de localización se encuentra presente en contextos diferentes al utilizados en la presente investigación.



## REFERENCIAS

- Anastasiou, D., y Schäler, R. (2010). *Translating Vital Information : Localisation , Internationalisation , and Globalisation*.
- Artar, P. (2017). *Using Translation in Foreign-language Teaching*. (Tesis de doctorado). Universitat Rovira i Virgili
- Áttesor. (2020). Traducción vs. Localización: encuentra las 5 diferencias. <https://attesor.com/traduccion-localizacion/>.
- Banks, J., y McGee, C. (1989). *Multicultural education*. Needham Heights, Allyn & Bacon.
- Bárcena, R., y Álvarez, S. (2015). Guía de contenidos del curso: "Por los mares de la Traducción Económico-Financiera".
- Bernal-Merino, M. (2007). Training translators for the video game industry, en J. Diaz-Cintas (ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins.
- Cadieux, P. (2004). GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation. <https://www.translationdirectory.com/article127.htm>
- Cai, N., y Zhou, J. (2016). On Skopos Theory: An Exemplification of Fiction. 10.2991/emcs-16.2016.17.
- Caporimo, J. (1995). Worldwide advertising has benefits, but one size doesn't always fit all. *Brandweek*. Vol. 36, No. 28, p.16
- Carr, W., y Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza, La investigación - acción en la formación del profesorado*. Martínez Roca.
- Casado, A. (2018). La influencia de la evolución de la tecnología en los aspectos traductológicos de la localización de videojuegos. *Skopos*, 9, 63-69.
- Chaume, F. (2018). Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes?. *The Journal of Specialised Translation*, (30), pp.84-101. [https://jostrans.org/issue30/art\\_chaume.pdf](https://jostrans.org/issue30/art_chaume.pdf).

- Cheng, J. (2016). "E3 2005: Hiroyuki Kobayashi Interview - IGN". IGN.  
<https://www.ign.com/articles/2005/05/19/e3-2005-hiroyuki-kobayashi-interview>.
- Chiaro, D. (2009) 'Issues in Audiovisual Translation', in J. Munday (ed.) *The Routledge Companion to Translation Studies*, Routledge, 141–165.
- Clop, V. (2010). El nuevo paradigma místico en las narrativas audiovisuales. En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales (1-15), Universidad de Sevilla.
- Crystal, D. 1991. *The Cambridge Encyclopedia of Language*. Cambridge University Press
- Damen, L. (1987). *Culture learning: the fifth dimension in the language classroom*. Cambridge University Press.
- De Aguilera, M., y Mañas, S. (2001). Atravesando el espejo (mediaciones tecnológicas y discursivas en las nuevas obras audiovisuales: el caso de los videojuegos). *Comunicar*, 17, 26.
- Di Marco, F. (2007). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Tradumàtica: Tecnologies De La Traducció*, 5, 2.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2004). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana.
- Dias, M. (2020). Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach. *Revista Brasileira de lingüística Aplicada*. 20. 703-731. 10.1590/1984-6398202016045.
- Dias, M., y Stupiello, E. (2018). Teaching video game translation: First steps, systems and hands-on experience. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*. 11. 103. 10.17851/1983-3652.11.1.103-120.
- Dunne, K. (2005) Localization. In: SIN-WAI, C. (ed.). *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology*.
- Elliott, J. (1993): *El cambio educativo desde la investigación acción*. Morata.
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co.

- Fernández, A. (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, (4), 385-408.  
<https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16>
- Flores, G. (2014) Subtitulación de videojuegos en México: estándares de subtitulación para un caso especial de traducción audiovisual (Tesis de Maestría). Universidad Autónoma del Estado de México.
- Fontolan, M. (2020) It is €0,10 a word! The role of localization in the videogame industry. Doctoral thesis, Universidade Estadual de Campinas.
- González, C. y Blanco, F. (2008) Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 3, noviembre, pp. 69-92 Universidad de Salamanca.
- Guyon, A. (2010) The ups and downs of online collaborative translation, *L'Actualité langagière* 7, 1, 33. [https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2guides/guides/favart/index-fra.html?lang=fra&letr=indx\\_autr8o7vhUcC4c0s&page=9Q0FtHBZRpRk.html](https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2guides/guides/favart/index-fra.html?lang=fra&letr=indx_autr8o7vhUcC4c0s&page=9Q0FtHBZRpRk.html)
- Hatim, B., y Munday, J. (2004). *Translation: An advanced resource book*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.
- Herrera, E. et al. (2013). La ventaja competitiva de la traducción en instituciones culturales. *comunicación, Cultura y política*, 145.
- Kemmis, S. (1984). *Investigación-acción en ciencias sociales*. Notas Universitarias
- Kemmis, S. (1989). *Investigación en la acción*. *Enciclopedia Internacional de La Educación*, 6, 3330–3337.
- Kemmis, S. y McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning experiences as the source of learning development*. Prentice Hall

- Krings, H. (1986). Translation problems and translation strategies of advanced German learners of French. In J. House, & S. Blum-Kulka (Eds.), *Interlingual and intercultural communication* (pp. 263-75). Gunter Narr.
- Kupsch, L. (1985) The Problem of Translation Error Evaluation, In Titford, C. and Hieke. A. (eds.), *Translation in Foreign Language Teaching and Testing*, pp. 169-79, Gunter Narr.
- Lado, R. (1964). *Language Teaching: A Scientific Approach*. McGraw-Hill. Laertes.
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó.
- Lederach, J. (1995). *Preparing for Peace Conflict Transformation across Cultures*. Syracuse University Press.
- Lewin, K. (1946). La investigación-acción y los problemas de las minorías. En: Salazar, M.C. (Comp) (1992). *La Investigación-acción participativa. Inicios y Desarrollos*. (p. 13 -25). Editorial Popular.
- Liao, P. (2006). EFL learners' beliefs about and strategy use of translation in English learning. *Regional Language Centre Journal* 37 (2): 191-215.
- Loescher, W. (1991). *Translation performance, translation process and translation strategies*. Guten Narr.
- Lommel, A., y Ray, R. (2007): *The Globalization Industry Primer. An introduction to preparing your business and products for success in international markets*. The Localization Industry Standards Association.
- López, N. y Sandoval, I. (2013). *Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa*. Documento de trabajo, Sistema de Universidad Virtual, Universidad de Guadalajara. [http://www.pics.uson.mx/wpcontent/uploads/2013/10/1\\_Metodos\\_y\\_tecnicas\\_cuantitativa\\_y\\_cualitativa.pdf](http://www.pics.uson.mx/wpcontent/uploads/2013/10/1_Metodos_y_tecnicas_cuantitativa_y_cualitativa.pdf)
- Maldonado, M. (2008). APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COLABORATIVOS. Una experiencia en educación superior. *Laurus*, 14(28),158-180. [fecha de Consulta 1 de Octubre de 2022]. ISSN: 1315-883X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111716009>

- Malenova, E. (2017). Subtitling Practice: From Translation to Transcreation. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*. 10. 10.17516/1997-1370-0060.
- Marcinkevičienė, R. (2007). The Importance of the Syntagmatic Dimension in the Multilingual Lexical Database. *Text Corpora and Multi-lingual Lexicography*. John Benjamins Publishing Co, pp.49-59.
- Maturena-Meza, G. (2016). Pérdida de sentido por las diferencias culturales en la traducción. España: Editorial Académica Española.
- Murillo, J. (2004). Técnicas de Recogidas de Datos I: Cuestionarios y Escalas de Actitudes. Universidad Autónoma de Madrid.
- Neira, M. (2016). Multimedia translation for improving academic skills at the University of Cuenca. (Tesis de licenciatura). <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/24641>
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall.
- Nida, E. y Taber, C. (1982). *The Theory and Practice of Translation*. E. J. Brill.
- Nord, C. (2007). *Translating as a Purposeful Activity Functionalist Approaches Explained*. St. Jerome.
- Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de traducción. *Mutatis Mutandis* 2(2), 209-243.
- O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2004). Games localization: when Arigato gets lost in translation. *New Zealand Game Developers Conference Proceedings*. University of Otago.
- O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2013). *Game Localization: translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing Company, vol.106.
- O'Brien, S. (2011). Collaborative translation. *Handbook of Translation Studies*, ed. by Yves Gambier and Luc van Doorslaer, 17–20. John Benjamins. doi: 10.1075/hts.2.col1.
- Oberg, K. (1966). Culture Shock: Adjustment to New Cultural Environments. *Practical Anthropology*, 7, 177-182. <https://doi.org/10.1177/009182966000700405>

- Odacıoğlu, M., Loi, C., Köktürk, Ş., y Uysal, N. (2016). The position of game localization training within academic translation teaching. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(4), 675-681.
- Palazuelos, J. et al. (1992). El error en traducción, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Pérez, F. (2016). La localización de videojuegos: Diferencias entre aficionados y profesionales. (Thèse de master). Universidad de Granada.
- Pintrich, P. y Schunk, D. (2002) *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (2nd ed.). Merrill.
- Pitkasalo, E., y Ketola, A. (2018). Collaborative Translation in a Virtual Classroom: Proposal for a Course Design. *Transletters. International Journal of Translation and Interpreting*, v. 1, n. 1, p. 93-119.
- Pym, A. (2001). Localization and Linguistics. Presentado en la conferencia de SLE. <http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/loclinguistics.pdf>
- Quwaider, M., Alabed, A. y Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*. 151. 575-582. 10.1016/j.procs.2019.04.077.
- Rakes, G. y Dunn, K. (2010). The impact of online graduate students' motivation and self-regulation on academic procrastination. *Journal of Interactive Online Learning*, 9(1), 78-93.
- Retsker, Y. (2007). *Theory of translation and translation practice*.- M.: R. Valent., - 240 p.
- Riveros, M. (2020). "Sengoku Basara: La Historia De Cómo Llegó Muerto A Occidente". *Gamerfocus*. <https://www.gamerfocus.co/juegos/sengoku-basara-la-historia-de-como-llego-muerto-a-occidente/>.
- Rodríguez, A. (2016). El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de *Breath of Fire: Dragon Quarter*. *Sendeban*, 27, 267-297.
- Salamon, M. (1980) Panorama de las principales corrientes e interpretación de la educación como fenómeno social. *Perfiles Educativos*. Num. 8. Abril-Junio, pp. 3-24 (1)

- Sandrini, P. (2008). Localization and Translation. En: MuTra Journal, Vol 2 2008. LSP Translation Scenarios. Selected Contributions to the EU Marie Curie Conference Vienna 2007. Edited by Heidrun Gerzymisch-Arbogast, Gerhard Budin, Gertrud Hofer. ATRC 167-191.
- Saricoban, A. (2012). Translation to test vocabulary and language skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 46: 2959-2963.
- Sayakhova, D. (2020). Discourse And Technical Features Of Videogames Localization. 528-533. 10.15405/epsbs.2020.12.69.
- Schäler, R. (2003). Für einen erfolgreichen Einsatz von Sprachtechnologien im Lokalisierungsbereich, in: LDV Forum, Volume 18, Number 1/2, 2003, 78-102.
- Schäler, R. (2007). Translators and localization: education and training in the context of the Global Initiative for Local Computing (GILC). *The Interpreter and Translator Trainer* 1(1): 119–135. <https://doi.org/10.1080/1750399X.2007.10798754>
- Scholand, M. (2002). La localización de videojuegos. *Revista Tradumatica*, 1(1), 1-9.
- Šiaučiūnė, V. y Liubinienė, V. (2011). Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts. *Studies About Languages*. 10.5755/j01.sal.0.19.945.
- Simkova, I. (2014). GENERAL AND SPECIFIC THEORIES OF TRANSLATION TEACHING | Сучасні підходи та інноваційні тенденції у викладанні іноземних мов. <http://interconf.fl.kpi.ua/node/1289>.
- Stibbard, R. (1998). “The principled use of oral translation in foreign-language teaching”. In *Translation and Language Teaching: Language Teaching and Translation* Malmkjaer, K. (ed.). St. Jerome. 69-76.
- Tavinor, G. (2008). Definition of Videogames. *Contemporary Aesthetics*. 6.
- Teo, T., Lim, V. y Lai, R. (1999), “Intrinsic and extrinsic motivation in internet usage”, *Omega, International Journal of Management Science*, Vol. 27 No. 1, pp. 25-37.
- Thayer, A. y Kolko, B. (2004) Localization of Digital Games: The process of Blending for the Global Games Market. *Technical Communication* Vol. 51, No.4.

The Localisation Industry Association (LISA) (2007)

<https://web.archive.org/web/20110102074246/http://www.lisa.org/Localization.61.0.html>.

Thelen, M. (2016). Collaborative translation in translator training. *Konińskie Studia Językowe*, 3(4), pp.253-269. <https://www.ksj.pwsz.konin.edu.pl/wp-content/uploads/2018/07/KSJ-43-253-269.pdf>.

Urlaub, P. y Dessein, E. (2022). Machine translation and foreign language education. *Frontiers Artificial Intelligence*. <https://doi.org/10.3389/frai.2022.936111>

Vázquez, G. (1977). *Introducción a la traductología*. Georgetown University Press.

Vela, J. (2011). La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores. *Trans. Revista de traductología*. 89-102. 10.24310/TRANS.2011.v0i15.3198.

Venuti, L. (1998). Strategies of translation. In M. Baker (Ed.), *Encyclopedia of translation studies* (pp. 240-244). Routledge.

Weller, G. (1989). Some polemic aspects of translation in foreign-language pedagogy revisited. En Peter W. Krawutsschke (ed.) *Translator and Interpreter Training and Foreign-language Pedagogy*.

Wills, W. (1982). *The Science of Translation: Problems and Methods*. Gunter.



## Anexo A

### Carta de autorización para la investigación

Fecha

Nombre del encargado

Puesto

Universidad

Estimado Nombre del encargado:

Le escribo para solicitar permiso para realizar un estudio de investigación en su institución. Actualmente estoy inscrito en la maestría de Lingüística Aplicada en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras de la Universidad Autónoma de Nuevo León, y estoy en proceso de redactar mi tesis de maestría. El estudio se titula Localización de videojuegos: enseñanza lingüística y cultural mediante los videojuegos. Espero que la administración de la escuela me permita reclutar a estudiantes que cursen la materia de traducción cinematográfica de la escuela para completar de forma anónima un cuestionario de 15 preguntas y realizar una prueba de traducción.

Si se otorga la aprobación, los estudiantes participantes completarán la encuesta que se les impartirá a través de la plataforma Google Forms. El proceso de la encuesta no debe demorar más de 10 minutos. La prueba de traducción se entregará los participantes al correo de contacto que proporcionaron en la encuesta.

Los resultados de la encuesta servirán como recolección de datos para una investigación académica y se combinarán para el proyecto de tesis, y los resultados individuales de este estudio permanecerán absolutamente confidenciales y anónimos. Si el mismo se publica, solo se documentarán los resultados combinados. Ni su escuela / centro, ni los participantes individuales incurrirán en costos.

Su aprobación para realizar este estudio será muy apreciada. Haré un seguimiento con correo electrónico la semana que viene y con gusto responderé cualquier pregunta o inquietud que

pueda tener en ese momento. Puede comunicarse conmigo a mi dirección de correo electrónico:  
Ricardo.salinasmy@uanl.edu.mx

Si está de acuerdo, por favor firme al final de este escrito. Alternativamente, envíe una carta de permiso firmada con el membrete de su institución, reconociendo su consentimiento para que yo lleve a cabo este estudio en sus instalaciones.

Sinceramente,

---

Lic. Ricardo Alejandro Salinas Moya

Universidad Autónoma de Nuevo León

Aprobado por:

---

Escribe aquí su nombre, cargo, firma y fecha

## Anexo B

### Instrumentos de recolección de datos: Cuestionario

# Traducción multimedia y videojuegos

Este cuestionario tiene como finalidad ayudar a la realización de una investigación relacionada a las áreas de traducción en la facultad de filosofía y letras de la universidad autónoma de Nuevo León.

Se le pide que conteste con total honestidad, se le recuerda que si no se encuentra seguro de algún reactivo puede preguntarle al aplicador de este cuestionario y que sus datos personales serán tratados con confidencialidad.

Si usted en cualquier momento de la prueba decide dejar de participar, sus datos no serán utilizados en la investigación.

Su participación es muy valiosa para nosotros, muchas gracias por su tiempo.

Tiempo aproximado de la prueba: 10 Minutos.

Pregunta
Edad
Área de interés en la traducción
Tiempo que tiene estudiando traducción
¿Conoce usted el término “Localización”?
¿Conoce usted las características de la localización? ¿Cuáles?
¿Considera que la traducción y la localización son el mismo proceso?
¿Qué teorías y estrategias de traducción considera que se podrían efectuar en la localización de videojuegos?
¿Considera usted que la traducción es una actividad solitaria? Justifique su respuesta
¿Conoce el concepto de traducción colaborativa?
¿Cuál es su opinión respecto a la traducción colaborativa?
¿Ha formado parte de un grupo de traducción colaborativa?
¿Ha utilizado algún <i>software</i> de traducción? ¿Cual?
¿Conoce el programa informático llamado <i>POEdit</i> ?
¿Qué opina de la característica de pre-traducción y traducción automática del <i>POEdit</i> ?
¿Considera que las características que ofrece el <i>POEdit</i> (pre-traducción, traducción automática, recomendaciones para traducir términos, memorias de traducción en línea) pueden ser utilizadas de manera maliciosa y afectar las producciones de los traductores? Justifique su respuesta

## Anexo C

### Instrumentos de recolección de datos: Prueba de traducción y actividad introducción a la localización

ORIGINAL TEXT	TRANSLATED TEXT
Xiaohei (It's that time of the year again, huh?)	Xiaohei
Xiaohei (Camp Star's off-season...)	Xiaohei
Xiaohei (It's not really my favorite part of the year, but it has to happen eventually... It's always so lonely to see the camp so quiet and empty...)	Xiaohei
Xiaohei (There's no campers around like there used to be... And that means no activities either...)	Xiaohei
Xiaohei (But... this time is different than the previous years.)	Xiaohei
Xiaohei (Now that the camp has become successful and popular, the next term will be busier than ever!)	Xiaohei
Xiaohei (I guess that's something I can look forward to! I'm happy that Camp Star is back at its peak!)	Xiaohei
Yae Hey!	Yae
Xiaohei Wh-Wha—?!	Xiaohei
Yae I can't believe you were ignoring everything I was saying, Xiaohei.	Yae
Xiaohei S-Sorry! I just had something on my mind!	Xiaohei
Yae Jeez, you still talk to yourself this much? I thought you were over that habit!	Yae
Yae Some things never really change, huh? You're always so sentimental, just like a retired person!	Yae
Xiaohei H-Hey... I'm not that old... And we're only a year apart!	Xiaohei
Yae Hehe, hearing you say that makes you sound like my dad.	Yae
Xiaohei *sigh* Sir Gen's not that old either...	Xiaohei
Yae Anyway, since you weren't listening to me, I was asking when you'll be done cleaning up here?	Yae
Yae I need some firewood for the office since the air is getting a little chilly now.	Yae
Xiaohei Oh, I just finished here, so I can chop some right away!	Xiaohei
Xiaohei Let me go find Fei and we'll get it done for you faster!	Xiaohei
Yae I doubt he'll be able to help anytime soon. I just saw Fei busy with some other chores, so I didn't bother asking him.	Yae
Yae "If you want, I can help you instead! I know how to swing an axe around too, after all~"	Yae
Xiaohei Haha, it's alright, Yae. I can manage!	Xiaohei
Xiaohei Besides, don't you have work to do with Sir Gen as well?	Xiaohei
Yae *sigh* Don't remind me... I don't know how Dad can stand to keep working in his office like that all day – it drives me crazy!	Yae
Yae Honestly, coming out here to check on you was just an excuse to stretch my legs and get some fresh air!	Yae
Xiaohei I guess it can't be helped, Yae. There's been a ton of legal paperwork for Sir Gen to work on ever since the last term ended.	Xiaohei

Xiaohei	There's so much stuff to do just to keep the place running with only the few of us and almost all the scouts gone.	Xiaohei
Yae	Is that what you were daydreaming about before?	Yae
Xiaohei	I was just thinking about how much Camp Star has changed over the years...	Xiaohei
Yae	It's been a roller-coaster ride, huh...?	Yae
Xiaohei	Yeah... I really got the chance to connect with the campers as well... It's probably the greatest term I've ever had.	Xiaohei
Xiaohei	It does make me wonder how many of them will come back next year.	Xiaohei
Yae	Aww, you really do miss them a lot, don't you?	Yae
Yae	I'm sure a lot of them will come back! And if not, that's okay too!	Yae
Xiaohei	Yeah, but I have to be honest... It'll be really sad if I never see some of those campers again.	Xiaohei
Yae	Hey, lighten up a bit, will you? I expected you to be less of a worrywart now that everything is going well.	Yae
Yae	The next term is still months away and a lot can happen in their personal lives.	Yae
Yae	You did your job last summer, and whether they come back or not is up to them.	Yae
Yae	But one thing is certain, we all had some of our greatest memories here at Camp Buddy last term...	Yae
Yae	And that's something that will forever stay in our hearts!	Yae
Xiaohei	Haha... Now who's the sentimental one?	Xiaohei
Yae	*pulls Xiaohei's ear*	Yae
Xiaohei	O-Ow!	Xiaohei
Yae	Hmph! All I'm saying is, you can cherish the past, but it's best to focus on what's ahead!	Yae
Xiaohei	You're right, Yae.	Xiaohei
Yae	Anyways! Those logs aren't gonna split themselves, Xiaohei! I better see a fresh pile of wood chopped by sundown!	Yae
Yae	I'll be around the shed if you need me~!	Yae
Xiaohei	H-Hey! I thought you were helping your dad...!	Xiaohei
Yae	Oh, he'll be fine without me for a while! Hihih~!	Yae
Xiaohei	*sigh*	Xiaohei
Xiaohei	Brr... It's really cold out here... I better get moving.	Xiaohei
Xiaohei	H-Huh...? Is someone already here?	Xiaohei
Xiaohei	Oh, Fei...!	Xiaohei
Fei	Hey there, Xiaohei!	Fei
Fei	I was just chopping some wood over here. You need anything?	Fei
Xiaohei	Ah, I was about to gather some myself to bring to the office.	Xiaohei
Fei	Here, come and get some! I made plenty!	Fei
Fei	I figured we would be using a lot more now that the weather's getting colder.	Fei
Fei	And I knew Yae was gonna ask you to do it, so I thought I'd take it off your list!	Fei
Xiaohei	Fei... You didn't have to do that.	Xiaohei
Fei	Oh, come on! It's fine! I always like to smack some wood and work my muscles up!	Fei

Xiaohei	Well, I was going to ask for your help anyway, but Yae told me you were busy with other chores.	Xiaohei
Fei	I was, but I already prepped everything and left our dinner cooking in the oven.	Fei
Fei	And I used up all the firewood in the kitchen, so I needed to make some more anyways!	Fei
Xiaohei	Haha, it looks like you've got everything covered, huh?	Xiaohei
Fei	Yup! You know you can always count on me!	Fei
Xiaohei	You should give yourself a break sometimes though, Fei. I mean... you really haven't stopped doing chores even after the summer term ended.	Xiaohei
Fei	Don't worry, there's not that much stuff to do now that it's off-season. I only have to feed, what, like, six people?	Fei
Fei	Other than that, it's just the usual stuff around the camp too, nothing I can't handle!	Fei
Xiaohei	Haha, I guess I shouldn't have expected any different. You've been taking care of everyone here for as long as I can remember, after all.	Xiaohei
Fei	It's my pleasure, Xiaohei! Always at your service!	Fei
Xiaohei	Hmm... As grateful as I am that you're always so willing to help, we should really get more staff around here for next year's term.	Xiaohei
Xiaohei	Especially since we're expecting so many new recruits. We don't want you getting swamped with work like the past few terms!	Xiaohei
Fei	It's really not that big of a deal! They're just chores after all!	Fei
Xiaohei	Well, now that you're a scoutmaster just like me, I'm sure you could use a helping hand!	Xiaohei
Fei	W-Well, if you put it that way, I guess so.	Fei
Xiaohei	Speaking of which, why don't you let me help you finish up here? I brought an axe with me anyway!	Xiaohei
Fei	Haha, I wouldn't say no to some company~! You'll probably enjoy working up a sweat after all those boring tasks you've been doing!	Fei
Fei	Oh, by the way! Have you heard anything about torch-head and the rest of the scouts? It's been a while since we heard about him.	Fei
Xiaohei	Not really, at least not since the term ended.	Xiaohei
Fei	Aww... I really miss them, you know?	Fei
Xiaohei	Yeah... Me too.	Xiaohei

## Anexo D

### Actividad adquisición terminológica

Original	Localización
El folleto decía: ¡Campamento Estrella es un campamento de verano de aventura con temática de exploradores!	
¡Mi nombre es Feihong Huli Jing! ¡Y soy el líder de tropa de Campamento Estrella!	
¡Bien dicho, Thomas! ¡Aquí en Campamento Estrella, un explorador nunca debe ser abandonado!	
La temporada baja del Campamento Estrella...	
¡Campistas! ¡Tomen su tiempo decidiendo cuál de estas insignias especiales quieren obtener! ¡Sus decisiones deben estar basadas en lo que los define individualmente!	
Ese es una especie de escarabajo rinoceronte, específicamente un <i>Allomyrina Dichotoma</i> macho.	
¡Supongo que Dios los cría y ellos se juntan! ¡Todos son unos tontos!	
Aster está perdido en la luna.	
¡El que lo encuentra se lo queda, Max!	
Estaban tan sorprendidos de ver que me estaba recuperando a una velocidad sin precedentes. Solo tengo que visitar la capital dos veces al año para mi medicamento de mantenimiento.	

## Anexo E

### Actividad diferencias socioculturales

Original	Localización
Aster: ¡Estoy de acuerdo con Thomas, Nicky! ¡Es tan bueno ver cómo te diviertes con las actividades del campamento!	
Aster: Tal vez la próxima vez que tengamos una actividad para ganar insignias, ¡puedas ganar aún más!	
Nicky: Mientras que esas actividades no sean aburridas, supongo que pueden contar conmigo.	
Thomas: ¡De cualquier manera! ¡Se está haciendo tarde y necesito irme y asegurarme de que todos los otros campistas, aunque sea ya hayan terminado sus actividades!	
Thomas: ¿Por qué no se van adelantando a la tienda y se relajan?	
Thomas: ¡Estoy seguro de que no tardarán en llamarnos a cenar!	
Nicky: Mas vale que no nos vayan a dar pasto y pescado otra vez como ayer.	
Thomas ¡Claro que no, Nicky! ¡Tendremos una parrillada esta noche!	
Nicky: ¡Eso sí me gusta!	
Matias: Wahhh... Eso suena tan rico... Ya se me hace agua la boca...	
Thomas: ¡Si! ¡Habrá carne asada, frijoles a la charra, discada, chicharrones, papitas, tacos y quesadillas! ¡Además Xiaohei va a traer un trompo! ¡Será estupendo!	
Thomas: ¡Así que podré hacer tu favorito! ¡Frijoles con chicharrones y papitas!	



## Anexo F

### Actividad toma de decisiones lingüísticas

Original	Localización
Sean: ¡Su entrenador, Feihong Huli Jing será el supervisor de esta competición de destreza física!	
Sean: ¡Él les dará un breve informe sobre esta competencia!	
Feihong: ¡Muy bien, Sean! ¡Yo me encargo a partir de aquí!	
Feihong: ¡Esta competencia se compondrá de una carrera de obstáculos, escalada de muros, natación, pasamanos y un partido!	
Feihong: ¡Cada miembro será designado a una carrera específica, con la excepción del partido donde todos los integrantes de su cabaña participarán! ¡La persona que haga la asignación también será su líder de equipo asignado!	
Feihong: ¡Tienen diez minutos para elegir un líder, una composición de equipo, ponerse sus uniformes y hacer ejercicios de calentamiento antes de que empecemos oficialmente!	
Thomas: ¡Jaja! ¡Hoy es el momento para demostrar tus habilidades, Aster!	
Noah: ¿Dónde deberíamos empezar, Aster?	
Aster: Es como el Sr. Feihong dijo: habrá una carrera de obstáculos, una escalada de muro, una competición de natación, una carrera de pasamanos y un partido.	
Aster: Tengo que asignar a cada uno de ustedes un rol en las categorías en las que competiremos. Pero primero quiero saber con cuáles se sienten más cómodos ustedes.	
Horus: B-Bueno, mientras no tenga mucho que ver con lo físico, creo que Noah y yo podemos hacerlo...	

Thomas: ¿De qué estás hablando, Horus? Este es una competencia deportiva, todas las actividades tienen algo que ver con lo físico.	
Aster: ¡Pero, no te preocupes Horus! ¡El evento más importante es el partido! ¡Donde trabajaremos juntos para realizar la mayor cantidad de anotaciones posibles! ¡Solo mantente alerta y todo estará bien!	
Noah: ¡Aster tiene razón! Además, ¡lo único que importa es que nos divirtamos juntos!	

## Anexo G

### Decodificación interna de los instrumentos de recolección de datos

Código	Pregunta	Tipo
DD1	Edad	Abierta
DD2	Área de interés en la traducción	Abierta
DD3	Tiempo que tiene estudiando traducción	Abierta
L4	¿Conoce usted el término “Localización”?	Cerrada
L5	¿Conoce usted las características de la localización? ¿Cuáles?	Abierta
L6	¿Considera que la traducción y la localización son el mismo proceso?	Abierta
L7	¿Qué teorías y estrategias de traducción considera que se podrían efectuar en la localización de videojuegos?	Abierta
TC8	¿Considera usted que la traducción es una actividad solitaria? Justifique su respuesta	Abierta
TC9	¿Conoce el concepto de traducción colaborativa?	Cerrada
TC10	¿Cuál es su opinión respecto a la traducción colaborativa?	Abierta
TC11	¿Ha formado parte de un grupo de traducción colaborativa?	Cerrada
PT12	¿Ha utilizado algún <i>software</i> de traducción? ¿Cual?	Abierta
PT13	¿Conoce el programa informático llamado <i>POEdit</i> ?	Cerrada
PT14	¿Qué opina de la característica de pre-traducción y traducción automática del <i>POEdit</i> ?	Abierta
PT15	¿Considera que las características que ofrece el <i>POEdit</i> (pre-traducción, traducción automática, recomendaciones para traducir términos, memorias de traducción en línea) pueden ser utilizadas de manera maliciosa y afectar las producciones de los traductores? Justifique su respuesta	Abierta

Códigos:

DD#: Datos Demográficos

L#: Localización

TC#: Traducción Colaborativa

PT#: Programas de Traducción

Prueba de traducción:

# Participante	Inconsistencias	Errores	Uso de estrategias de traducción	Utilización de herramientas de traducción

## **Anexo H**

### **Cuestionario de dificultades y estrategias de los participantes**

Correo electrónico:
Dificultades encontradas:
Estrategias utilizadas para superar las dificultades:

## Anexo I

### Rúbrica de evaluación del encargo de localización

Rúbrica de evaluación Encargo de localización				
Puntajes	0%-25%	26%-50%	51%-75%	76%-100%
Competencia				
Comprensión	<p>Texto fuente no entendido: textos sin traducir o contradicciones graves con el texto fuente, sentido no reproducido.</p>	<p>Texto fuente parcialmente comprendido: Existe ambigüedad en el texto meta, contradicciones moderadas, cambio de sentido injustificado.</p>	<p>Texto fuente comprendido en su mayoría: Texto meta traducido completamente, contradicciones leves y poco importantes.</p>	<p>Comprensión total del texto fuente: No existen contradicciones, sentido adaptado adecuadamente en su totalidad.</p>
Expresión	<p>Error en la expresión natural del texto meta: Errores gramaticales, de puntuación, coherencia, cohesión, repeticiones, sintácticos, morfológicos y léxicos.</p>	<p>Dificultades graves en la expresión natural del texto meta: Errores de puntuación, morfológicos, sintácticos y calcos léxicos abundantes.</p>	<p>Dificultades leves en la expresión natural del texto meta: Errores de puntuación leves, calcos de las onomatopeyas inglesas, reformulaciones</p>	<p>Expresión natural del texto meta: No existen errores de puntuación, onomatopeyas apropiadas, texto con fluidez natural, no se encuentran calcos lingüísticos.</p>

			léxicas poco comunes.	
Pragmático	Dificultades contextuales graves en el texto meta: Problemas de intencionalidad, connotaciones, contexto del publico meta o del encargo de traducción. Referencias culturales mal solucionadas, dificultades metalingüísticas e inadecuación de variedad lingüística.	Dificultades contextuales moderadas en el texto meta: Significado del mensaje distinto al intencionado, dificultades metalingüísticas y culturales que entorpecen, pero no imposibilitan la comprensión del texto.	Dificultades contextuales leves en el texto meta: Adaptaciones poco comunes del contexto en la lengua meta, referencias culturales insuficientes para la expresión total del mensaje.	Texto meta sin dificultades contextuales: Adaptación adecuada de la intención, contexto y las referencias socioculturales del texto origen tomando en cuenta el encargo de traducción y el publico meta de la localización.

*Nota:* Rubrica de evaluación del encargo de localización adaptado a partir de la propuesta por Bárcena, R., y Álvarez, S. (2015).

**Anexo J**  
**Cronograma de trabajo**

Semestre	Actividad	Periodo
1	Redacción de resumen	Agosto-2021
1	Redacción del índice	Agosto-2021
1	Redacción de la introducción	Agosto-2021
1	Búsqueda de antecedentes de investigación	Septiembre-2021
1	Redacción de antecedentes de investigación	Septiembre-2021
1	Redacción de las preguntas de investigación	Septiembre-2021
1	Afinación de las preguntas de investigación	Septiembre-2021
1	Redacción del planteamiento del problema	Octubre-2021
1	Redacción de los objetivos	Octubre-2021
1	Redacción de las preguntas de investigación	Octubre-2021
1	Creación del cronograma de trabajo	Noviembre-2021
2	Búsqueda de autores para la construcción del marco teórico	Enero-2022
2	Redacción de la definición de conceptos	Enero-2022
2	Descripción de los instrumentos para la recolección de datos	Febrero-2022
2	Descripción de la metodología de recolección de datos	Febrero-2022
2	Redacción del marco teórico	Marzo-Mayo-2022
3	Creación del diseño metodológico	Agosto-2022
3	Aplicación del diseño metodológico	Agosto-October-2022
3	Redacción de avances del trabajo empírico	October-Noviembre-2022
4	Análisis e interpretación de resultados	Enero-2023
4	Redacción de las conclusiones de la investigación	Febrero-2023
4	Revisión y corrección de todo el trabajo.	Marzo-Mayo-2023

*Fuente:* Elaboración propia.